

CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO – TCC ACADÊMICO		
(X) PRÉ-PROJETO	() PROJETO	ANO/SEMESTRE: 2022/2

SPORT FINDER: UMA APLICAÇÃO WEB PARA EVENTOS ESPORTIVOS

Felipe de Jesus Vieira

Prof. Marcos Rogério Cardoso – Orientador(a)

1 INTRODUÇÃO

Ainda que passe despercebida na maior parte do tempo, a tecnologia está presente em praticamente tudo: do pedido de comida e do acesso ao banco pelo celular até a educação a distância, a telemedicina e as cidades inteligentes. A tendência é ela estar cada vez mais embarcada e imperceptível em nossa rotina diária (BRANDVOICE CISCO, 2019). É um processo natural que temos observado ao longo dos anos e, principalmente, à medida que evoluímos tecnologicamente e socialmente. Surgem novos costumes, culturas, ideias, objetivos e necessidades. Destes, também são gerados problemas como a necessidade de maior agilidade em realização de transferências bancárias, envio de documentos ou informações de maneira internacional, a compra de itens ou mantimentos sem que seja necessário o deslocamento até um estabelecimento ou loja etc. para a solução de questões como essas, a tecnologia se apresenta como a principal solução.

Uma das áreas que diretamente e constantemente é afetada pela evolução da tecnologia é a do esporte. O esporte se expressa, primeiramente, de acordo com o sentido que lhe é dado, e também sob as regras da modalidade esportiva em questão (RODRIGUES MARQUES; BETTINE DE ALMEIDA; GUTIERREZ, 2007). Quando Rodrigues Marques, Bettine de Almeida e Gutierrez (2007, p. 6) dizem “[...] o esporte se expressa, primeiramente, de acordo com o sentido que lhe é dado [...]” podemos pensar basicamente em dois desses sentidos, a prática profissional como as que são, por exemplo, exercidas por times de futebol em competições oficiais, e as amadoras, exercidas, por exemplo, por grupos de crianças em uma praça. De forma geral e resumida, pode-se dizer que existe a prática esportiva profissional e a de lazer.

Ainda com base na afirmação de Rodrigues Marques, Bettine de Almeida e Gutierrez (2007, p. 6) de que o esporte se expressa “[...] de acordo com o sentido que lhe é dado [...]”, têm-se também a ideia do objetivo que cada indivíduo tem com a realização da prática esportiva. Um dos objetivos que se pode obter com a prática de esportes é a percepção da capacidade esportiva, para Pieron (2004, p. 14), “A percepção da capacidade esportiva está estreitamente ligada à percepção da própria competência, que exerce um papel primordial na decisão de

praticar uma atividade física.”. Outro dos principais motivos para a busca pela prática esportiva é a de uma melhor qualidade de vida e saúde, para da Silva (2012, p. 1), “Cada vez mais, nos dias atuais, é demonstrada a importância de se ter uma vida ativa, incluindo atividades esportivas e de exercícios físicos no dia a dia para se ter um bem-estar e possivelmente uma qualidade de vida e saúde.”.

Tendo estabelecidos estes conceitos, este trabalho tem o intuito de desenvolver uma aplicação web para auxiliar esportistas na organização e criação de seus eventos esportivos, de qualquer modalidade e para o fim que desejarem. Visando promover cada vez mais a realização destes eventos, a fomentação da prática esportiva e o incentivo à mesma na sociedade.

1.1 OBJETIVOS

O objetivo deste trabalho é desenvolver uma aplicação web que permita cadastrar eventos esportivos e fazer sua organização e gestão com relação à local, horário, modalidade pretendida, quantidade de participantes, dentre outras características que o evento possua.

Os objetivos específicos são:

- a) desenvolver um leiaute amigável, intuitivo e acessível para utilização;
- b) estudar o perfil de utilização do usuário na plataforma e prever futuras necessidades;
- c) promover e facilitar o encontro de esportistas das mais variadas modalidades existentes;

2 TRABALHOS CORRELATOS

São apresentados três trabalhos com características semelhantes ao proposto. O primeiro trabalho correlato apresenta um estudo sobre o que é esporte comparando as formas em que é manifestado buscando-se definir o que pode e o que não pode ser considerado esporte de fato (RODRIGUES MARQUES; BETTINE DE ALMEIDA; GUTIERREZ, 2007). O segundo é uma pesquisa de levantamento e descritiva que visou coletar dados sobre aspectos da prática esportiva alinhada à saúde e a qualidade de vida dos participantes (DA SILVA, 2012). O terceiro trabalho consiste no desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis cuja proposta é unir pessoas com disponibilidade e gostos comuns, com o objetivo de praticar esportes coletivos (ZANDAVALLE; SOUZA DA SILVA, 2018).

2.1 ESPORTE: UM FENÔMENO HETEROGÊNEO: ESTUDO SOBRE O ESPORTE E SUAS MANIFESTAÇÕES NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

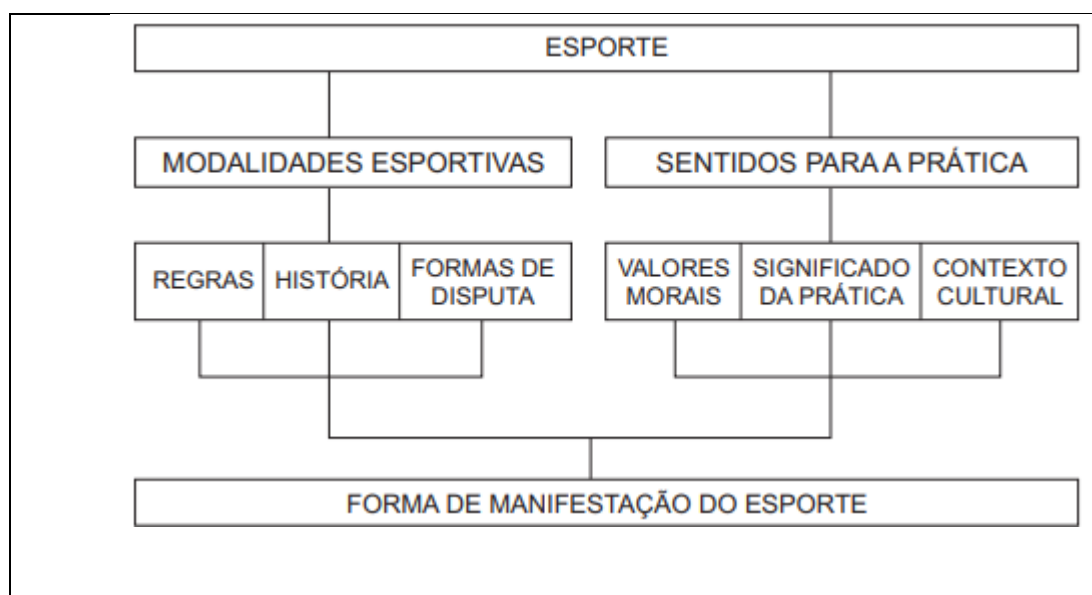
A proposta do trabalho parte de um simples questionamento, no qual os autores se baseiam para elaborar sua pesquisa. De forma direta e sucinta, “O que é esporte?”. Definindo

primeiramente suas mais variadas formas de prática, comparando o intuito para a mesma, a intensidade da prática, bem como o nível de seus praticantes. Toda a interpretação é baseada em referências bibliográficas que tratam do assunto de maneira a identificar os contextos em que o esporte é apresentado e praticado, para então se fazer um entendimento completo do assunto abordado e, por fim, ser capaz de realmente responder ao questionamento inicialmente proposto de “O que é esporte?”.

Conforme abordado anteriormente, os autores se utilizam de vários conceitos estabelecidos em bibliografias que visavam explicar ou contextualizar a prática esportiva em alguns contextos, mas que alinhadas dentro de uma perspectiva, no caso a do trabalho correlato em questão, podem ser utilizadas para se entender o que é esporte e quais são suas aplicações dentro da sociedade contemporânea.

Primeiramente, os autores ramificam o termo esporte em dois, “Modalidades esportivas” e “Sentidos para a prática”, conforme apresenta a Figura 1:

Figura 1 – Modelo de concepção das formas de manifestação do esporte



Fonte: Rodrigues Marques, Bettine de Almeida, Gutierrez (2007)

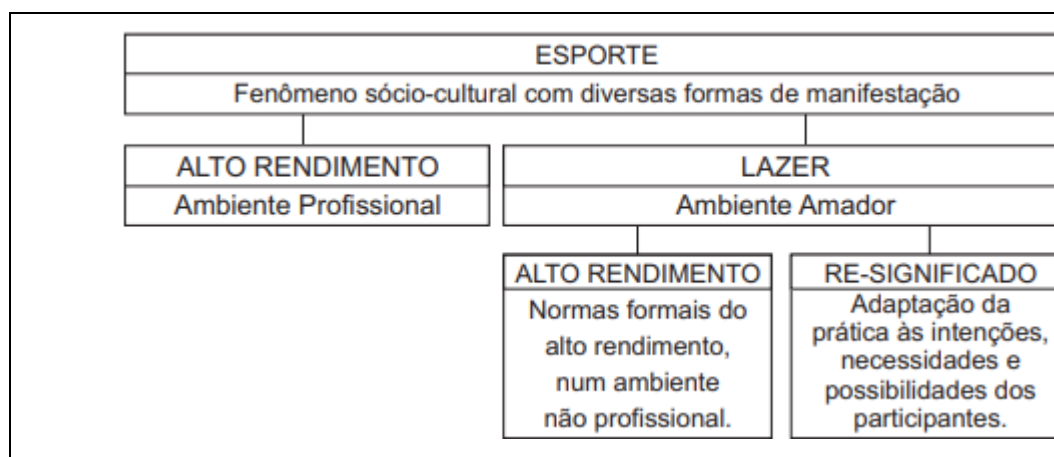
Por fim, a ramificação inicialmente proposta pelos autores mostrou-se insuficiente para poder concluir o que é esporte, pois dessa proposta surge um novo termo, forma de manifestação do esporte. Termo este que foi separado em duas outras ramificações, sendo elas o esporte de alto-rendimento e o esporte de lazer, o segundo, caso real de estudo dos autores neste trabalho.

Para definir realmente o que é o esporte de lazer, ou como também é denominado pelos autores, esporte de lazer re-significado [sic], parte-se primeiramente e principalmente das maneiras pelos quais ele pode ocorrer. A competição no esporte de lazer re-significado [sic] pode ocorrer de diferentes maneiras, seja como uma tarefa a ser realizada pelos participantes

(uma prova de corrida de revezamento em longa distância), a superação pessoal de marcas anteriores (melhora dos índices de um nadador amador de academia), ou como meio de motivação para a atividade (dois grupos de amigos que jogam futebol na praia) (RODRIGUES MARQUES; BETTINE DE ALMEIDA; GUTIERREZ, 2007).

Por fim, é proposta uma nova ramificação dos sentidos e significados do esporte pelos autores do trabalho, conforme demonstra a Figura 2:

Figura 2 – Formas de manifestação do esporte quanto ao sentido da prática



Fonte: Rodrigues Marques, Bettine de Almeida, Gutierrez (2007)

Com essa nova proposta, pôde-se estabelecer uma resposta para a pergunta inicial que fundamenta e dá sentido ao trabalho. O que é esporte? Depende do sentido adotado para a prática e a adequação deste ao ambiente em que se insere (RODRIGUES MARQUES; BETTINE DE ALMEIDA; GUTIERREZ, 2007).

2.2 OS BENEFÍCIOS DA PRÁTICA ESPORTIVA E DO EXERCÍCIO FÍSICO PARA A SAÚDE E QUALIDADE DE VIDA DO INDIVÍDUO

Na pesquisa proposta pelo autor, buscava-se entender de que maneira a prática esportiva e de exercícios físicos possibilitava ganhos na qualidade de vida de um indivíduo. Para tanto, foi desenvolvida uma pesquisa de levantamento e descritiva. Para coleta de dados foi utilizado um questionário, com questões abertas e fechadas que investigam aspectos sobre a prática esportiva, a saúde e a qualidade de vida dos participantes (DA SILVA, 2012).

Para realização da pesquisa, foi utilizada uma amostragem de 105 participantes, praticantes de futebol, escalada e musculação. Tais modalidades foram escolhidas pelo fato da grande maioria das pessoas atualmente incluírem no seu estilo de vida a prática de musculação, o que pode ser comprovado pelo aumento da demanda e surgimento de novas academias; o futebol, que há muito tempo é uma prática consolidada no mundo, envolvendo milhares de pessoas; e também a escalada pela sua evolução e ascensão no Brasil, que a cada dia aumenta

o número de adeptos ao esporte, podendo ser futuramente considerado como um esporte dos Jogos Olímpicos (DA SILVA, 2012).

Todos os questionamentos da pesquisa envolviam perguntas relacionadas a como a prática das modalidades influenciaram de forma positiva ou negativa na qualidade de vida dos indivíduos, sendo o termo qualidade de vida também aberto para o entendimento dos participantes, para que se pudesse obter de forma mais assertiva em quais aspectos da saúde a prática de esportes ou exercícios físicos está atrelada.

De acordo com a proposta do trabalho, pôde-se observar os benefícios que foram obtidos pelos participantes. Os benefícios obtidos pelos indivíduos inseridos em situações esportivas e de exercícios, e o quanto estes afetam as dimensões que determinam o bem-estar íntegro do indivíduo, proporcionando-lhe uma melhor qualidade de vida (DA SILVA, 2012).

2.3 SISTEMA DE RELACIONAMENTO PARA PRÁTICA DE ESPORTES

O trabalho teve por objetivo o desenvolvimento de um aplicativo voltado para dispositivos móveis (*smartphones*) com o intuito de encontrar pessoas com disponibilidade e gostos em comum para a prática de esportes coletivos. O desenvolvimento foi feito em React Native e Firebase para utilização do JavaScript.

Dentre as funcionalidades do aplicativo estão a possibilidade de convidar participantes para uma partida criada pelo organizador com base em seus interesses previamente indicados em seu perfil. O menu inicial apresenta todas as interações possíveis que o usuário pode ter com a aplicação, seja ela dada pelo recebimento de convites para participações em partidas ou avisos de novos jogos agendados.

Outra funcionalidade apresentada pelos desenvolvedores é a possibilidade de buscar não só participantes para os grupos de prática esportiva, mas também locais para a prática do mesmo, uma vez que uma das justificativas para realização do trabalho e objetivos que se buscam com o mesmo são: A busca por locais apropriados, bem como a escassez de recursos que auxiliem o inter-relacionamento entre pessoas praticantes de esporte no meio urbano (ZANDAVALLE; SOUZA DA SILVA, 2018).

Os autores concluíram que o trabalho cumpriu seus objetivos, tendo os *feedbacks* apresentados pelos usuários responsáveis pelos testes do sistema foram positivos com relação ao que se buscava obter como resultado do trabalho. Acredita-se que o trabalho cumpriu com seus objetivos, sendo que as principais funcionalidades foram implementadas e validadas seguindo a proposta inicial com alto percentual de aprovação (ZANDAVALLE; SOUZA DA SILVA, 2018).

3 PROPOSTA

Nas próximas seções serão descritos os motivos para a elaboração do trabalho, como também as metodologias que serão utilizadas para o desenvolvimento do mesmo. Na subseção 3.1, será apresentada a justificativa para o desenvolvimento do trabalho. Na subseção 3.2 serão detalhados os requisitos principais. Por fim, na subseção 3.3 são apresentadas as metodologias utilizadas.

3.1 JUSTIFICATIVA

Conforme o Quadro 1, todos os trabalhos e a ferramenta apresentados na seção 2 estão diretamente correlacionados com o tema desse trabalho. As linhas representam as características presentes e as colunas os trabalhos relacionados.

Quadro 1 - Comparativo dos trabalhos correlatos

Trabalhos Correlatos Características	Rodrigues Marques, Bettine de Almeida, Gutierrez (2007)	da Silva (2012)	Zandavalle, Souza da Silva (2018)
Identifica e fundamenta o que são esportes	X		X
Identifica e fundamenta atividades de lazer relacionadas ao esporte	X	X	X
Identifica e fundamenta os diferentes motivos para prática de esportes	X	X	X
Relaciona a prática de esportes visando ganho de saúde	X	X	X
Colaboração dos usuários		X	X
Foco em melhoria do cotidiano do usuário		X	X
Fomenta e incentiva a prática de esportes na sociedade	X	X	X

Fonte: elaborado pelo autor.

Conforme demonstram as relações estabelecidas entre características desse trabalho com os trabalhos correlatos apresentadas no Quadro 1, todos os trabalhos apresentam informações importantes para a construção da fundamentação tanto teórica quanto técnica dos objetivos propostos. Sejam elas tanto identificações ou fundamentações dos conceitos que o compõe, quanto aspectos presentes no cotidiano e no estilo de vida de seus usuários.

Conforme indicam Rodrigues Marques, Bettine de Almeida, Gutierrez (2007) “Não é difícil deparar, todos os dias, com alguma mensagem relativa ao esporte. É muito comum ouvir comentários sobre jogos, ver manchetes em jornais, transmissões de eventos ao vivo, venda de materiais e recomendações para prática esportiva, garotos jogando futebol na rua, no clube, em casa, na escola, ou seja, este fenômeno está presente na cultura e nos costumes da sociedade contemporânea”. Com isso entende-se o quão presente no cotidiano de cada indivíduo está o

esporte ou a prática esportiva seja ela em qualquer contexto que se considere prática esportiva.

Com a evolução da sociedade surgem cada vez mais problemas ou situações complexas a serem facilitadas de alguma forma, a tecnologia é a principal solução para problemas como esses. Com a fomentação e popularização de mais esportes como vêm acontecendo nos últimos anos, encontram-se dificuldades para aqueles que desejam realizar a prática dos mesmos, isso nada mais é do que resultado do que defendem os autores do primeiro trabalho correlato.

Surgem então as dificuldades e problemáticas para as práticas esportivas adequadas. A dificuldade de encontrar espaços propícios para um determinado exercício pode também ser considerado um fator importante para o desenvolvimento de novas ferramentas, bem como, o aprofundamento de um estudo sobre este assunto no meio social e acadêmico (ZANDAVALLE; SOUZA DA SILVA, 2018). Os autores do terceiro trabalho correlato reforçam através da citação a importância do desenvolvimento de novas ferramentas, no caso desse trabalho uma aplicação web, para auxiliar os praticantes de esportes considerados não convencionais a encontrar espaços que propiciem a prática dessas atividades, bem como outros praticantes para o caso daqueles que se façam de forma coletiva.

Outro aspecto da prática esportiva que reforça a relevância do estudo e do desenvolvimento de novas soluções que fomentam e incentivam a prática de esportes, é a constante busca dos indivíduos por uma melhor qualidade de vida através da saúde, para (DA SILVA, 2012) “Cada vez mais, nos dias atuais, é demonstrada a importância de se ter uma vida ativa, incluindo atividades esportivas e de exercícios físicos no dia a dia para se ter um bem-estar e possivelmente uma qualidade de vida e saúde.”, por isso o uso da tecnologia para o desenvolvimento de ferramentas que auxiliem e incentivem este tipo de atividade torna-se cada vez mais importante, à medida que também aumentam o número de usuários interessados neste tipo de recurso nos dias de hoje.

3.2 REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO

Nessa seção serão apresentados os principais Requisitos Funcionais (RF) e os principais Requisitos Não Funcionais (RNF). A aplicação proposta deverá:

- a) permitir que o usuário crie perfil (RF);
- b) permitir que o usuário busque eventos esportivos conforme seu interesse (RF);
- c) permitir que o usuário solicite presença nos eventos esportivos que desejar (RF);
- d) permitir que o usuário cancele sua presença nos eventos esportivos em que sua participação obteve aprovação (RF);

- e) permitir que o usuário consulte seu histórico de participação em eventos esportivos (RF);
- f) permitir que o usuário cadastre eventos esportivos (RF);
- g) permitir que o usuário aprove ou reprove a participação de solicitações de participação em seus eventos esportivos (RF);
- h) permitir que o usuário cancele o evento esportivo (RF);
- i) permitir que o usuário avalie o perfil dos participantes dos eventos esportivos que realizar (RF);
- j) ter seu back-end desenvolvido em C# (RNF);
- k) ter seu front-end desenvolvido em JavaScript (RNF);
- l) utilizar banco de dados SQL Server Management Studio (RNF);
- m) utilizar o Visual Studio como ambiente de programação (RNF);
- n) possuir integração com Google Maps para escolha do local do evento esportivo (RNF);
- o) armazenar um histórico de participação em eventos esportivos de cada usuário (RNF);
- p) possuir sistema de avaliação de perfis com base em estrelas (de 1 a 5) com a possibilidade de comentários (RNF);

3.3 METODOLOGIA

O trabalho será desenvolvido observando as seguintes etapas:

- a) coleta de informações: estudar e aprofundar os assuntos contemplados nos trabalhos correlatos e nas demais bibliografias identificadas para fundamentação teoria do trabalho, buscando mais conteúdos sobre a aplicabilidade da tecnologia em práticas esportivas de lazer;
- b) identificação dos requisitos: confirmar se as linguagens C#, JavaScript e banco de dados SQL Server Management Studio possuem a capacidade necessária para desenvolver a aplicação;
- c) especificação: desenvolver os diagramas de classe e de casos de uso conforme a Unified Modeling Language (UML), utilizando a ferramenta Miro para elaborar os desenhos;
- d) análise de especificação: confirmar se há necessidade de revisão dos requisitos e se as tecnologias propostas atendem as necessidades com base na atividade realizada na etapa “c”;
- e) implementação visual: iniciar o desenvolvimento da aplicação com JavaScript

utilizando o Visual Studio como IDE para implementar as funcionalidades visíveis aos usuários;

- f) aprendizagem back-end: aperfeiçoar os conhecimentos e práticas sobre o desenvolvimento de aplicações em C# voltadas para o back-end da aplicação proposta, utilizando cursos online;
- g) implementação back-end: iniciar o desenvolvimento das funcionalidades não visíveis aos usuários para depois integrá-la com o que foi desenvolvido na etapa “e”;
- h) implementação do banco: realizar a configuração do banco de dados SQL Server Management Studio para armazenar as informações dos usuários;
- i) testes: realizar testes das funcionalidades da aplicação ao concluir cada uma das etapas anteriores.

As etapas serão realizadas nos períodos relacionados no Quadro 2.

Quadro 2 - Cronograma

etapas / quinzenas	2023									
	fev.		mar.		abr.		mai.		jun.	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
coleta de informações										
identificação dos requisitos										
especificação										
análise de especificação										
implementação visual										
aprendizagem back-end										
implementação back-end										
implementação do banco										
testes										

Fonte: elaborado pelo autor.

4 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Nesta seção serão apresentados os temas principais que compõe o trabalho. Na subseção 4.1 aborda sobre a evolução tecnológica e como isso impacta a sociedade. A subseção 4.2 aprofunda o conceito de globalização no meio esportivo e seus impactos no Brasil através da inserção do futebol americano.

4.1 EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA E SEU IMPACTO NA SOCIEDADE

Em um mundo cada vez mais marcado pelo avanço tecnológico e pelas novas tecnologias da informação (TIC's), impulsionadas pelo processo de globalização da economia muitos são os desafios e limites ainda a serem enfrentados (TAVARAYAMA; SILVA; MARTINS, 2012). Alinhado à afirmação estabelecida pelos autores citados, está a consciência de que os limites e desafios continuarão a aparecer, é comum nos depararmos com situações do dia a dia em que a solução de um problema cria vários outros que podem ou não serem

resolvidos dentro de um mesmo contexto. O desenvolvimento de aplicações que surgem como essas soluções passa diretamente por esse conceito. É inegável que a tecnologia trouxe melhorias e facilidades para a sociedade, no entanto, algumas dessas melhorias não são democráticas, pois muitas pessoas ainda são excluídas desse processo de revolução tecnológica (TAVARAYAMA; SILVA; MARTINS, 2012).

4.2 GLOBALIZAÇÃO ESPORTIVA E SEUS IMPACTOS NO BRASIL

Ao longo dos anos diversas são as mudanças culturais percebidas na sociedade em seus diversos nichos e aspectos, o esporte é um deles e talvez seja, inclusive, o que mais recebe inclusões seja de modalidades, de práticas, regras, instrumentalização da prática em si, enfim, diversos são os reflexos da globalização na forma como o esporte é visto e praticado no mundo.

Observando o contexto brasileiro é comum pensar no futebol, que há muito tempo é uma prática consolidada no mundo, envolvendo milhares de pessoas (DA SILVA, 2012) mas que talvez tenha sua maior notoriedade em nosso país, por ser o esporte mais popular. Porém, os efeitos da globalização nos esportes também são observados, um dos exemplos que se pode citar é a inserção do futebol americano no cotidiano dos brasileiros. A entrada do esporte no Brasil ocorre primeiramente através da televisão. Os anos de 1990 podem ser considerados o marco de entrada do futebol americano no Brasil. A Rede Bandeirantes (Band) foi uma das primeiras emissoras (TV aberta) a transmitir o Campeonato de Futebol Americano dos EUA entre os anos de 1994 a 1998. O esporte começa a ganhar alguma popularidade entre os brasileiros graças às transmissões feitas pelos canais Entertainment and Sports Programming Network (ESPN) e BANDSPORTS (TVs por assinatura) (BUENO; JÚNIOR, 2020).

Com o tempo, os telespectadores se organizam e formam times e tornam-se praticantes/jogadores. Finalmente as equipes, já com certa estrutura e organização, começam a competir entre si. Conforme os times se consolidam, progressivamente fundam clubes, instituem federações, criam ligas, organizam campeonatos estaduais e federais. Porém, por ser um esporte relativamente novo no país, ainda enfrenta muitas dificuldades estruturais, como a falta de espaços esportivos adequados para a prática (...) (BUENO; JÚNIOR, 2020).

Daí a necessidade para que estes esportes também tenham sua prática incentivada perante a sociedade, visto que a disponibilização de espaços esportivos e material esportivo adequados para a prática desses esportes está diretamente relacionada à popularidade do mesmo com relação ao número de praticantes ou de interessados na prática deles.

REFERÊNCIAS

RODRIGUES MARQUES, Renato Francisco; BETTINE DE ALMEIDA, Marco Antonio; GUTIERREZ, Gustavo Luis. Esporte: um fenômeno heterogêneo: estudo sobre o esporte e suas manifestações na sociedade contemporânea. **Movimento**, Porto Alegre, v. 13, n. 3, 2007. Disponível em: < <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115314345010>>. Acesso em 11 set. 2022.

DA SILVA, Alan Fialho; DE OLIVEIRA, ADRIANA LEONIDAS. OS BENEFÍCIOS DA PRÁTICA ESPORTIVA E DO EXERCÍCIO PARA A SAÚDE E QUALIDADE DE VIDA DO INDIVÍDUO. In: Encontro Latino Americano de Iniciação Científica, 16., 2012, **São José dos Campos**. Disponível em: <https://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2012/anais/arquivos/0621_0243_01.pdf>. Acesso em 11 set. 2022.

ZANDAVALLE, Bruno Bianchini; SILVA, Guilherme Souza. Sistema de relacionamento para prática de esporte. **Sistemas de Informação-Florianópolis**, 2018. Disponível em: <<https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/10940>>. Acesso em 11 set. 2022.

PIERON, M. Estilo de vida, prática de atividades físicas e esportivas, qualidade de vida. **Fitness & Performance Journal**, v.3, n.1, p.10-17, 2004. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2953114>>. Acesso em 11 set. 2022.

TAVARAYAMA, Rodrigo; SILVA, Regina Célia Marques Freitas; MARTINS, José Roberto. A sociedade da informação: possibilidades e desafios. **Nucleus**, v. 9, n. 1, p. 253-262, 2012. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3988649.pdf>>. Acesso em 18 set. 2022.

BUENO, Igor Alexandre Silva; JÚNIOR, Wanderley Marchi. A influência da globalização na inserção do futebol americano no brasil. **Novos Olhares Sociais**, v. 3, n. 1, p. 127-151, 2020. Disponível em: <<https://www3.ufrb.edu.br/ojs/index.php/novosolharessociais/article/view/503>>. Acesso em 18 set. 2022.

BRANDVOICE CISCO. **Revolução tecnológica deve transformar a vida no mundo**. Forbes Brasil. Disponível em: <<https://forbes.com.br/brand-voice/2019/08/revolucao-tecnologica-deve-transformar-a-vida-no-mundo/>>. Acesso em: 18 set. 2022.

FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO SIS ACADÊMICO PROFESSOR AVALIADOR – PRÉ-PROJETO

Avaliador(a): Simone Erbs da Costa

Atenção: quando o avaliador marcar algum item como atende parcialmente ou não atende, deve obrigatoriamente indicar os motivos no texto, para que o aluno saiba o porquê da avaliação.

ASPECTOS AVALIADOS		atende	atende parcialmente	não atende
ASPECTOS TÉCNICOS	1. INTRODUÇÃO O tema de pesquisa está devidamente contextualizado/delimitado?			
	O problema está claramente formulado?			
	2. OBJETIVOS O objetivo principal está claramente definido e é passível de ser alcançado?			
	Os objetivos específicos são coerentes com o objetivo principal?			
	3. TRABALHOS CORRELATOS São apresentados trabalhos correlatos, bem como descritas as principais funcionalidades e os pontos fortes e fracos?			
	4. JUSTIFICATIVA Foi apresentado e discutido um quadro relacionando os trabalhos correlatos e suas principais funcionalidades com a proposta apresentada?			
	São apresentados argumentos científicos, técnicos ou metodológicos que justificam a proposta?			
	São apresentadas as contribuições teóricas, práticas ou sociais que justificam a proposta?			
	5. REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO Os requisitos funcionais e não funcionais foram claramente descritos?			
	6. METODOLOGIA Foram relacionadas todas as etapas necessárias para o desenvolvimento do TCC?			
	Os métodos, recursos e o cronograma estão devidamente apresentados e são compatíveis com a metodologia proposta?			
	7. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA Os assuntos apresentados são suficientes e têm relação com o tema do TCC?			
	As referências contemplam adequadamente os assuntos abordados (são indicadas obras atualizadas e as mais importantes da área)?			
ASPECTOS METODOLÓGICOS	8. LINGUAGEM USADA (redação) O texto completo é coerente e redigido corretamente em língua portuguesa, usando linguagem formal/científica?			
	A exposição do assunto é ordenada (as ideias estão bem encadeadas e a linguagem utilizada é clara)?			