



HOBBY ORGANIZER: aplicação web para gerenciamento de *hobbies*

Ana P. G. JACÓ¹; Paulo C. dos SANTOS²;

RESUMO

"O *streaming* representou quase 32% do tempo total de TV em maio de 2022, acima dos 26% de um ano atrás" (Nielsen, 2022). Neste contexto, é inegável o quanto o conteúdo das plataformas de *streaming* vem aumentando nos últimos anos. Juntamente a esse crescimento, surgem dúvidas e uma certa indecisão no momento de escolher algo para assistir. Sendo assim, esse projeto tem como objetivo possibilitar que o usuário gerencie seus filmes, séries e documentários assistidos e descubra novos conteúdos. Tal ação será possibilitada por meio de uma aplicação web dinâmica e intuitiva, com funções de registrar e visualizar títulos, além de permitir interações entre os usuários através de avaliações, resenhas e comentários sobre as obras vistas. Visto que este projeto encontra-se em fase de prototipagem, até o momento não foram realizados testes de validação com usuários. Entretanto, a partir da finalização da aplicação, a busca por novos títulos se fará mais prazerosa.

Palavras-chave: Filmes; Títulos; Organização.

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, a tecnologia tem impactado diversas áreas da nossa vida, incluindo o entretenimento. Seguindo este viés, o *streaming* "é a tecnologia que permite a transmissão digital e instantânea de conteúdos de áudio e vídeo através de conexão com a internet, sem que seja necessário fazer o download do arquivo ao qual se deseja ter acesso" (COUTINHO, 2013).

Como consequência do crescimento do conteúdo disponível nas plataformas de *streaming*, tornou-se cada vez mais comum que as pessoas tenham uma certa indecisão na escolha de novos filmes ou outros conteúdos. Tal dificuldade pode levar à frustração por não saber o que assistir em seguida.

Em suma, o avanço das tecnologias e o uso incessante de softwares têm influenciado a maneira como consumimos entretenimento, demandando soluções que auxiliem na organização e no aproveitamento dos conteúdos disponíveis. O site proposto no projeto visa atender a essa demanda, oferecendo uma plataforma para que os usuários possam gerenciar seus títulos assistidos e descobrir novas opções de entretenimento.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O livro "Introdução a Sistemas de Bancos de Dados" de Date (2004) fornece uma compreensão sobre os princípios da gestão de bancos de dados, essencial para a estrutura de sistemas web.

¹Discente do curso Técnico Integrado em Informática, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho. Email: ana.jaco@alunos.ifsuldemiains.edu.br.

²Orientador, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho. Email: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br.

Além disso, o relatório da Nielsen (2023) indica um aumento significativo no uso de *streaming* em relação ao tempo total de TV, refletindo uma transformação na indústria do entretenimento, uma vez que tal forma de entretenimento está se consolidando como uma opção preferencial para o público se comparado com as formas tradicionais de transmissão de conteúdo.

Por fim, o livro "Engenharia de Software" de Pressman (2011) ressalta os princípios e práticas fundamentais no desenvolvimento de software. O autor aborda os processos de engenharia de software, gerenciamento de projetos e engenharia de requisitos.

3. MATERIAL E MÉTODOS

Trata-se de um projeto acadêmico, cujo as atividades para aprendizagem e desenvolvimento desse software foram realizadas na disciplina de Projetos de Software Orientado a Objetos, do Curso Técnico em Informática Integrado, no IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho.

No processo de prototipação do sistema, os protótipos foram criados com a ferramenta Figma para o design das interfaces do site. Já em relação aos requisitos, o levantamento, análise e documentação do site foram realizados de forma detalhada. Todos os requisitos foram documentados em um documento de especificação de requisitos de software, garantindo a consideração de todos os aspectos relevantes do projeto.

Para o gerenciamento do projeto, foi utilizado o framework ágil Scrum, com o auxílio do Notion. Essa abordagem permitiu a organização e acompanhamento das atividades e tarefas de forma eficiente.

Acerca do desenvolvimento da aplicação, para o frontend do site, foram utilizadas as tecnologias HTML, CSS e PHP. Essas tecnologias possibilitaram a criação de interfaces web responsivas e dinâmicas, proporcionando uma experiência agradável aos usuários. Já o backend, foi desenvolvido utilizando a linguagem PHP e o banco de dados MySQL, permitindo a implementação das funcionalidades de armazenamento e recuperação dos dados dos filmes e séries assistidos.

O armazenamento dos documentos do projeto e dos códigos foi realizado no Google Drive, proporcionando uma organização eficiente e possibilitando o acesso aos materiais.

Ao longo do desenvolvimento, o site foi publicado em um servidor de hospedagem gratuita chamado Infinity Free, tornando o site acessível na internet para uso dos usuários.

Para o desenvolvimento do site foram utilizados um computador HP ProDesk 600G5 que possui 8,0 GB de memória RAM e sistema operacional Windows 11 de 64 bits, além de um notebook Dell Inspiron 15 3000, com processador Intel Core i5, que possui 8 GB de RAM e Sistema operacional Windows 11 de 64 bit e conexão à internet para baixar ferramentas de desenvolvimento, além de permitir salvar os documentos em nuvem.

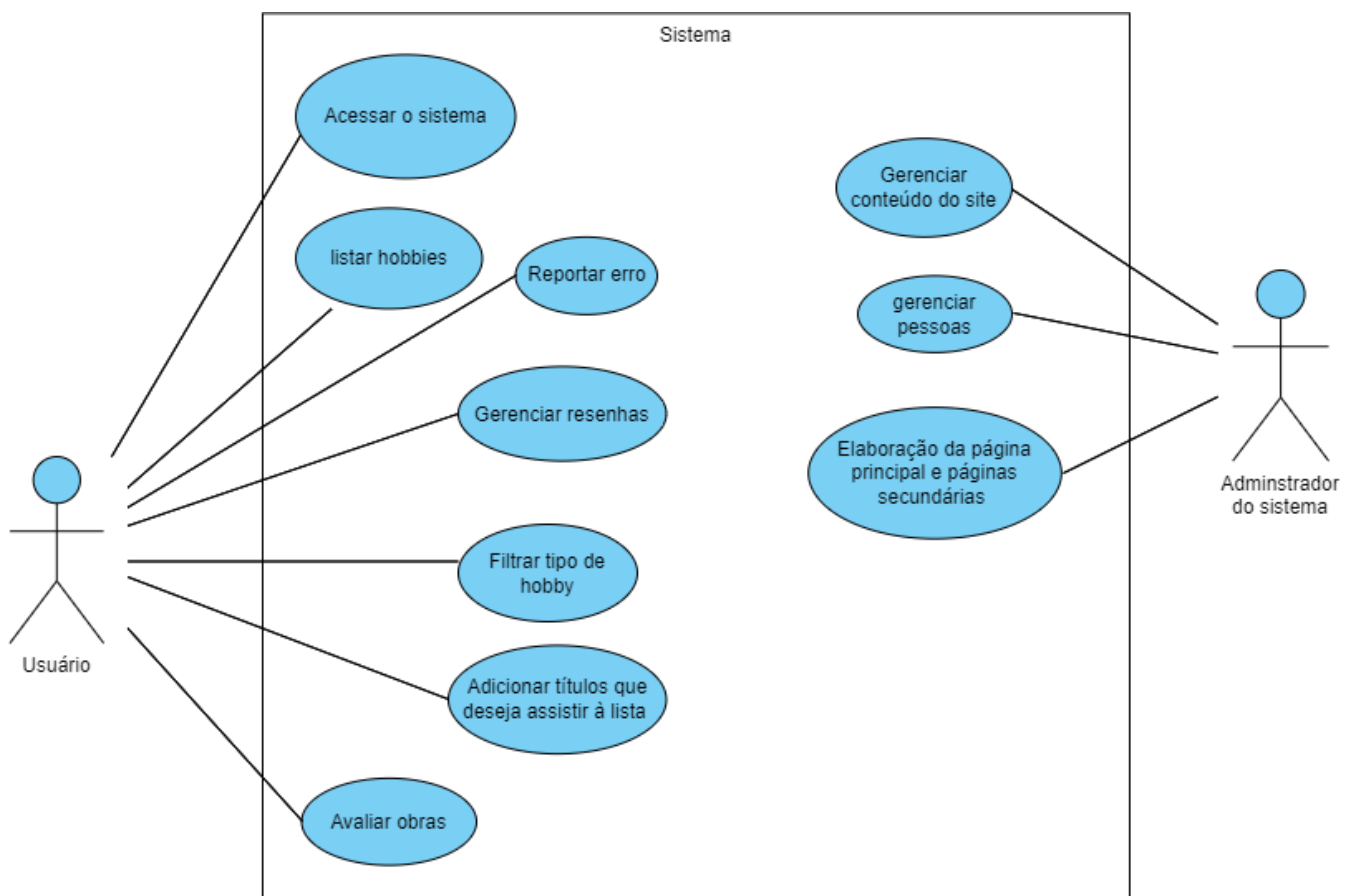
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesse contexto, foi desenvolvido o Hobby Organizer, uma aplicação web que facilita o compartilhamento de resenhas de filmes e séries entre os usuários do sistema. A aplicação possibilita que o usuário registre e visualize resenhas de títulos que já assistiu, além de descobrir novos conteúdos com base em suas preferências.

No início, foram levantados os requisitos para melhor compreensão das necessidades dos usuários. Os requisitos levantados na pesquisa estão expressos na Figura 1, a qual consiste no diagrama de casos de uso do sistema. Tal representação é uma ferramenta de modelagem usada para descrever a interação entre os atores (usuários) e o sistema em um cenário específico. Ela é utilizada para identificar os requisitos funcionais do sistema, ou seja, as propriedades e funções que o sistema deve conter.

Posteriormente, as páginas da aplicação foram elaboradas. Na Figura 2, observa-se a tela principal do site que contém as sinopses já publicadas por usuários. Além disso, após o usuário realizar seu cadastro e acessar o sistema, ele poderá adicionar filmes que ainda deseja assistir à sua lista, avaliar obras já assistidas e compartilhar uma resenha sobre o título assistido.

Figura 1: diagrama de Caso de Uso



Fonte: dos autores (2023)

Figura 2: tela principal da aplicação



Fonte: dos autores (2023)

5. CONCLUSÃO

Em suma, o desenvolvimento de um site para organização de filmes e séries, permite a criação de uma plataforma útil para os usuários gerenciarem seus títulos já assistidos e descobrirem novos conteúdos baseados em suas preferências. A utilização de diversas metodologias, ferramentas e tecnologias, está possibilitando a criação de um sistema eficiente e dinâmico.

O projeto da aplicação web está em fase de protótipo e será submetido a testes de validação e usabilidade com usuários reais no futuro.

REFERÊNCIAS

COUTINHO, Mariana. Saiba mais sobre *streaming*, a tecnologia que se popularizou na web 2.0, TechTudo, 27 maio 2013. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2013/05/conheca-o-streaming-tecnologia-que-se-popularizou-na-web.ghtml>>. Acesso em: 06 junho. 2023.

DATE, J. C. Introdução a Sistemas de Bancos de Dados. 8ª ed. Elsevier, 2004.

Nielsen – O uso do *Streaming* aumenta 21% em um ano, para representar agora quase um terço do tempo total da TV. Disponível em: <<https://www.nielsen.com/pt/insights/2022/streaming-usage-increases-21-in-a-year-to-now-account-for-nearly-one-third-of-total-tv-time/>>. Acesso em: 08 jun. 2023.

PRESSMAN, R.S. Engenharia de Software. 7ª ed. McGraw-Hill, 2011.