



## RETALHOS DA HISTÓRIA

**Karen C. SILVA<sup>1</sup>; Paulo C. dos SANTOS<sup>2</sup>.**

### RESUMO

Sabe-se que no Brasil a história nacional possui uma importância significativa para a formação da cidadania. Devido a isso, o projeto possui como principal intuito auxiliar na divulgação de informações sobre a história do Brasil, em forma de resumos, que podem ser inseridos ou vistos na plataforma e em forma de biografias de importantes brasileiros para a cultura nacional, assim, a plataforma busca incentivar a participação ativa dos usuários, tanto na contribuição de conteúdos como no acesso às informações compartilhadas. Utilizando-se da metodologia ágil *Scrum*, da linguagem de programação *PHP*, do sistema de gerenciamento de banco de dados *MySQL* e de linguagens de marcação *HTML*, *CSS* e *Bootstrap*. Assim, ao final do projeto parte do objetivo inicial do projeto foi concluído, criar uma plataforma que permite o *upload* de resumos e biografias. Como realizações futuras pretende-se validar o projeto com usuários reais.

**Palavras-chave:** Resumo; Biografia; Software; Projeto.

### 1. INTRODUÇÃO

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 2000), na sociedade brasileira atual, a questão da identidade é amplamente discutida devido ao processo migratório em curso, que tem desestruturado as relações sociais e culturais tradicionais. O que resultou em situações alarmantes de perda de identidade, afetando relações estabelecidas historicamente e desagregando valores. Nesse contexto, o ensino de História desempenha um papel relevante na formação da cidadania, ao refletir sobre a atuação do indivíduo em suas relações pessoais, afetividades e sua participação no coletivo.

A importância da história para a formação da cidadania levaram à sua obrigatoriedade de ensino, primeiramente no estudo da história geral e posteriormente, foi oficialmente instituída por meio de legislação governamental o estudo da história afro-brasileira e indígena no Brasil (BRASIL, 2008), para promover maior inclusão e valorização da história e cultura afro-brasileira e indígena.

Devido a isso, o projeto possuiu como principal objetivo a criação de uma plataforma online que permita às pessoas realizar a inserção e a visualização de resumos de história do Brasil e biografias de brasileiros importantes. A proposta visa auxiliar a divulgação desse material, sendo uma ferramenta abrangente e de fácil acesso para o compartilhamento e disseminação do conhecimento histórico, valorizando as narrativas e contribuições de personalidades relevantes para a formação da identidade nacional. Nesse contexto, a plataforma proposta busca incentivar a participação ativa dos usuários, tanto na contribuição de conteúdos como no acesso às informações

<sup>1</sup>Discente, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: karen.cristina@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

<sup>2</sup>Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br.

compartilhadas.

Com o intuito de embasar teoricamente o projeto, foram utilizadas algumas teorias. Conforme Sommerville (2007), a engenharia de *software* é algo essencial para o funcionamento de sociedades nacionais e internacionais, já que infraestruturas e serviços são controlados por sistemas computacionais, e a maioria dos produtos elétricos inclui um computador e um *software* que o controla.

Segundo Sutherland (2016), o *Scrum*, é mais do que apenas uma metodologia ágil, pois apresenta uma abordagem revolucionária para realizar a gestão de projetos, já que nos desafia a repensar nossas práticas convencionais, nos incentivando a buscar maior excelência, o trabalho colaborativo e a entrega de valor de forma mais rápida e eficiente.

Já para Date (2004), um sistema de banco de dados pode ser descrito como um sistema computadorizado que tem como objetivo principal manter registros de informações. Além disso, pode ser considerado o equivalente eletrônico de um armário de arquivamento.

## **2. MATERIAL E MÉTODOS**

Trata-se de uma pesquisa aplicada desenvolvida no curso técnico em informática integrado ao ensino médio no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho.

Para garantir maior eficiência e produtividade no desenvolvimento das atividades, ao longo do desenvolvimento do projeto, foram utilizadas diversas máquinas, a primeira apresentada é um computador que pertence à discente para uso pessoal de marca Positivo, modelo H61H2-M2 e sistema operacional *Microsoft Windows 10 Pro*.

Já as outras máquinas também utilizadas para a conclusão do projeto de *software* foram disponibilizadas pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas. A primeira máquina possui a marca *Dell inc.*, modelo *OptiPlex 5060* e sistema operacional *Microsoft Windows 11 Pro*. A segunda máquina possui a marca *HP*, modelo *HP ProDesk 600 G5 SFF* e sistema operacional *Microsoft Windows 11 Pro*.

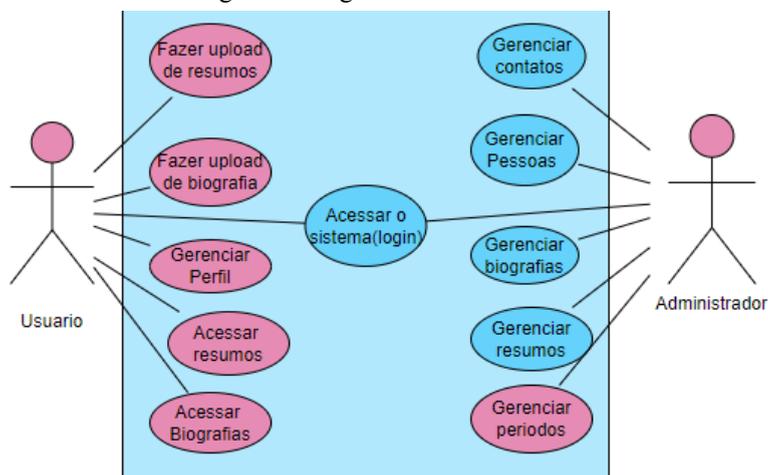
Este projeto abrangeu diversos estudos sobre conceitos relacionados à Engenharia de *software*, como a modelagem *UML* e a prototipação, levantamento, análise e documentação de requisitos de *software*. O desenvolvimento *frontend* do *software web* se deu por meio das linguagens de marcação *HTML* e *CSS*, juntamente ao *framework web Bootstrap*. Para o desenvolvimento do *backend* foi utilizada a linguagem de programação *PHP* e o sistema de gerenciamento de banco de dados *MySQL*. Ao longo do processo, Documentos *Google*, *Google Drive* e *Canva* foram utilizados para criar protótipos e auxiliar a modelagem de interfaces.

Além disso, ao longo do desenvolvimento houveram estudos de viabilidade do projeto, com o intuito de avaliar se o projeto era viável e se sua continuação é uma boa opção para futuros

investimentos, permitindo assim o administrador prever possíveis problemas e *software* e tomar medidas preventivas para minimizar riscos e maximizar as chances de sucesso do projeto. Bem como a realização do gerenciamento de projeto de *software* com uso da metodologia ágil *Scrum*.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Figura 1: Diagrama de Caso de Uso



Fonte: dos autores (2023)

Figura 2 : Tela Inicial



Fonte: dos autores (2023)

O projeto inclui um diagrama de Caso de Uso, figura 1, desenvolvido com *Visual Paradigm* e a tela principal da aplicação, figura 2, que possui como principal objetivo apresentar o projeto.

Apesar de existirem diversas metodologias para gerenciar um projeto, como já citado anteriormente, neste foi utilizada a metodologia ágil *Scrum*. Devido a isso, para haver uma cessação satisfatória, o projeto possuiu diversas etapas em sua composição, ao começar por sua iniciação e planejamento, onde houveram a definição do tema, estudo de viabilidade do projeto, para identificar as tecnologias e ferramentas mais adequadas para o projeto, bem como o levantamento, a análise e a documentação de todos os requisitos. Além disso, nessas fases iniciais ocorreram também a definição do escopo do projeto, a elaboração de um plano de gerenciamento e de diagramas, como o diagrama de classe, uma representação visual das classes, diagrama de caso de uso, ferramenta de análise que tem como objetivo descrever as interações entre atores, diagrama de atividades,

ferramenta gráfica usada para modelar o fluxo de atividades e comportamentos, todos estes realizados com o ferramenta *Visual Paradigm*. Além da realização do diagrama de Banco de dados, para projetar a estrutura e a organização do banco de dados, realizado com a ferramenta de *design MySQL Workbench*.

Logo após, iniciou-se a fase de execução do projeto, onde houve a implementação do plano criado na etapa anterior, dentro dessa fase, ocorreu a criação do protótipo do projeto, basicamente uma versão inicial do *software*, considerada uma atividade indispensável para evidenciar falhas, validar ideias, podendo ser utilizado para obter *feedback* dos usuários, assim, aprimorando a funcionalidade e usabilidade do produto, bem como a implementação das funções criar, visualizar, editar e deletar (*CRUD*) e a criação de página inicial e para contato, ferramentas fundamentais para o bom funcionamento do projeto. Houveram também nessa etapa a correção de erros, avaliação e revisão dos requisitos de *software*, acompanhamento do progresso do projeto, atividades essenciais para o encaminhamento correto do *software*.

Ao final do projeto será realizada a validação do *software* com em média vinte usuários reais, que descreverão seu *feedback* sobre a aplicação, o que levará a diversas melhorias e correção de erros de acordo com as opiniões dadas pelos usuários.

#### **4. CONCLUSÃO**

Ainda estando na fase de protótipo, este projeto cujo os principal objetivo era realizar uma plataforma interativa para a inserção e visualização de resumos da história do Brasil e biografias de brasileiros importantes para a memória nacional, teve uma conclusão satisfatória.

Os recursos fundamentais para o bom funcionamento do projeto de *software* (inserir, visualizar, editar e excluir) resumos sobre a história do brasil e biografias de brasileiros importantes desenvolveram-se, assim, concluindo parcialmente alguns dos objetivos principais do projeto.

Além disso, o desenvolvimento das funcionalidades teve foco para que proporcionasse o uso do *software* de forma simples e prática. Como realizações futuras, pretende-se validar a aplicação com em média vinte usuários reais e aplicar todas as melhorias necessárias de acordo com seus respectivos *feedbacks*.

#### **REFERÊNCIAS**

BRASIL. **Art. 26-A Lei N° 11.645**. 10 Mar. 2008.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de software**. São Paulo: Pearson, 2007.

DATE, C. J. **Introdução a sistemas de bancos de dados**. Rio De Janeiro: Campus, 2004.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN**. Brasília: MEC, 2000.

SUTHERLAND, J. **Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo**. [s.l.] Leya, 2016.