



## The Frog Library

**Sofia S. SANTOS<sup>1</sup>; Paulo C. dos SANTOS<sup>2</sup>**

### RESUMO

O artigo a seguir abordará as dificuldades de ser um autor independente no Brasil e o preconceito existente ao falarmos sobre o gênero fanfic, que é constantemente ridicularizado e menosprezado. Assim como apresentará os objetivos da aplicação de forma detalhada, sendo eles: a democratização do acesso à leitura e escrita na internet, por meio de um site gratuito. E a criação de uma comunidade segura para os usuários.

### Palavras-chave:

Escrita; Fanfics; Nacional.

### 1. INTRODUÇÃO

É notável o avanço da tecnologia nos dias atuais com a modernização das inteligências artificiais e o surgimento de softwares para as mais diversas finalidades. Desde pedir seu prato favorito em um restaurante até buscar relacionamentos, se procurarmos é possível achar uma aplicação que o faça.

Mesmo com este avanço, no mercado editorial brasileiro ainda há uma dificuldade de acesso notável. Para publicar de modo independente em meios físicos os autores encontram um custo muito alto, pouco viável. E online tem de se adequar a plataformas arbitrárias, com custos de assinatura, mesmo que não recebam retorno algum, ou a uma política abusiva de preços. Já que em sites de grandes companhias, como a Amazon, o autor é submetido a promoções as quais nem sempre consegue sustentar. Por isso a aplicação descrita neste artigo foi desenvolvida pensando na necessidade de autores de publicar suas obras de forma independente e experimental, permitindo um contato direto com o público. Porém sem retorno financeiro, visa-se o ganho de experiência e a troca entre usuários, para que aquele que publica as histórias possa melhorar seu repertório e avançar na escrita.

No que se diz respeito aos usuários envolvidos na comunidade de fanfictions a ideia é a criação de uma comunidade segura e saudável para o desenvolvimento dessas obras. Que em nada perdem intelectualmente para outros gêneros, já que fanfics não podem ser exploradas financeiramente, pois existem figuras públicas e obras de terceiros envolvidos.

---

<sup>1</sup>Discente do Técnico em Informática Integrado – *Campus* Muzambinho. E-mail: sofiasyz16@gmail.com.

<sup>2</sup>Docente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

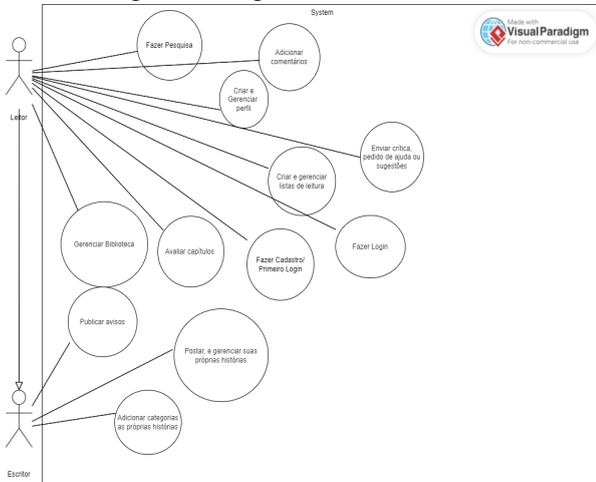
Segundo André de Jesus Neves (2014), uma das grandes vantagens de se utilizar a internet para intervenções e publicações de obras artísticas é a liberdade, facilidade de integração entre mídias, e a desconstrução dos conceitos tradicionais de arte. O site se propõe a ser totalmente gratuito a seus usuários como meio de garantir a todos com acesso a internet um direito tão básico.

Maria Lucia Bandeira Vargas Doutora em Letras pela PUCRS e professora de Língua Inglesa e Leitura e Produção Textual na Faculdade Meridional - IMED nos mostra ainda que as fanfics são uma oportunidade para as comunidades de fãs de um universo literário, de se conectar, compartilhar experiências e entrar ainda mais em contato com a paixão desenvolvida pela história, quando os mesmos tem sua chance de se afastar da posição de expectadores e deixar sua marca de autoria.

## **2. MATERIAL E MÉTODOS**

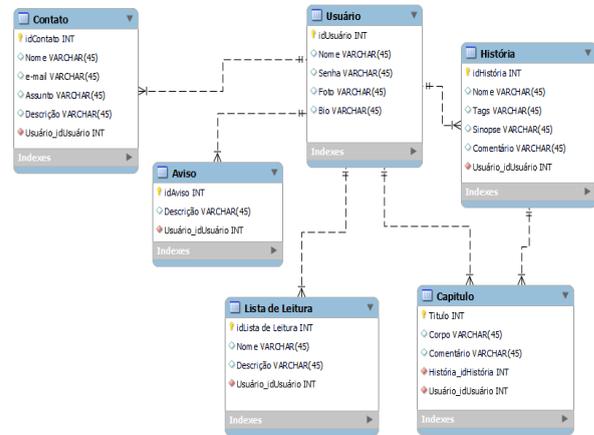
Foram utilizados métodos relacionados à Engenharia de Software: processo de software prototipação, para a maior organização, permitindo assim ao desenvolvedor a visualização do projeto, antes mesmo de sua conclusão, levantamento; análise e coleta de dados, método extremamente necessário, já que evita erros táticos quanto ao tema, seja a falta de informação, recursos, ou mesmo erro quanto a viabilidade de produção; modelagem UML, ou seja a Linguagem de Modelagem Aplicada, que consiste em uma estrutura padrão para a elaboração de projetos de software. É composta por diversos diagramas que descrevem o limite, a estrutura e o comportamento do sistema e os objetos nele contidos, como nas imagens 1, e 2. Não é uma linguagem de programação, mas existem ferramentas que podem ser usadas para gerar código em várias linguagens por meio de diagramas UML; e documentação de requisitos de software, onde são anotadas todas as funções que a aplicação deve cumprir; desenvolvimento de software web frontend com as tecnologias HTML, CSS, Javascript e o framework com código aberto Bootstrap. Para o desenvolvimento backend foi utilizada a linguagem PHP e o banco de dados MySQL. Documentos Google, Google Drive, Figma ou Canva para modelagem de interfaces de usuários, assim o design pode ser concebido de antemão, caso o desenvolvedor assim desejasse; Git e Github para repositório e versionamento de códigos. Foram realizados testes unitários de software, gerenciamento de projeto de software como uso de SCRUM, que tem como objetivo otimizar a execução de projetos. Por meio dessa estratégia é possível organizar melhor as equipes e fragmentar as tarefas em demandas granulares para tornar o processo mais eficiente, a plataforma escolhida foi o software Notion. Ao longo do desenvolvimento a aplicação foi publicada em servidor de hospedagem gratuita chamado Infinity Free

Figura 1- Diagrama de Caso de Uso



Fonte: dos autores (2023)

Figura 2: Diagrama de Banco de Dados



Fonte: dos autores (2023)

Os materiais utilizados no desenvolvimento do projeto foram: Processador Intel(R) Core(TM) i3-9100 CPU @ 3.60GHz; 8 GB de memória RAM; SSD LITEON CV8-CE256-HP com 256 GB de armazenamento; sistema operacional Windows 11 Pro 64 bits. Processador Intel(R) Core(TM) i5-1035G1 CPU @ 1.00GHz 1.19 GHz, 4,00 GB de memória RAM, sistema operacional de 64 bits, processador baseado em x64.

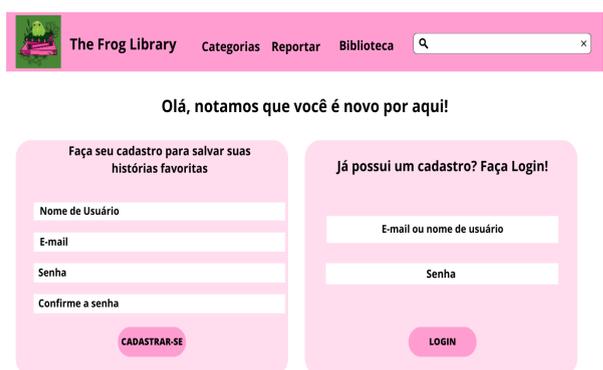
### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Figuras 3: Biblioteca



Fonte: dos autores (2023)

Figura 4: Página de Login ou Cadastro



Fonte: dos autores (2023)

Nas imagens acima temos as funcionalidades Sistema de Biblioteca, e Gerenciar Pessoas, respectivamente. Elas têm como finalidade, o armazenamento de dados dos usuários, coletando informações e traçando as características de cada um, e também permitir a criação de contas e perfis pessoais, para que os utentes da aplicação possam conectar-se a partir dos seus nomes de usuário. E

possibilitar que ao gostar de uma história o leitor possa salvá-la para ler em outro momento, ou mesmo obter fácil acesso às suas histórias favoritas.

O projeto foi desenvolvido usando a linguagem de modelagem unificada (UML), com o objetivo de organizar e acelerar o processo. As oito semanas que se seguiram para a elaboração do conceito e da modelagem contaram apenas com um desenvolvedor, seus recursos pessoais, e os oferecidos pela instituição.

#### **4. CONCLUSÃO**

Por fim conclui-se no âmbito social do projeto que é de extrema importância o avanço do debate acerca do acesso à leitura e à escrita no Brasil. Deve-se cobrar iniciativas públicas, não só individuais, como esta aplicação e continuar a discussão, afinal porque as fanfic são tão relegadas e marginalizadas? É fato que adolescente, imaturo e histérico são apenas alguns dos adjetivos usados para descrever o público consumidor, afinal há certo costume em desmoralizar conteúdos consumidos majoritariamente por mulheres como menos intelectual. É preciso espalhar educação e informação para assim criarmos uma juventude mais crítica e autônoma.

Quanto a parte técnica a aplicação ainda se encontra em nível de protótipo, não tendo sido testada com usuários reais, se limitando ao julgamento do desenvolvedor e do orientador. Após ser disponibilizada ao público serão feitas alterações para adequar-se às necessidades que surgirem.

#### **REFERÊNCIAS**

NEVES, André de Jesus. **Cibercultura e Literatura: identidade e autoria em produções culturais participatórias e na literatura de fã (fanfiction)**. Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. **O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico**. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2015.

ALENCAR, D. A.; ARRUDA, M. I. M.. **Fanfiction: uma escrita criativa na web. Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 22, n. 2, p. 88–103, abr. 2017.

LARMAN, Craig. **Utilizando UML e padrões**. Bookman Editora, 2007.