

ISSN: 2319-0124

CLUBE FILOSÓFICO: uma aplicação *web* para estudos de conteúdos relacionados com a disciplinas de filosofia no ensino médio

Gabriel E. OLIVEIRA¹; Carlos F. da S. VIEIRA²; Erik R. R. T. da SILVA³; Paulo C. dos SANTOS⁴

RESUMO

Com o avanço e popularização da internet, o acesso à informação tornou-se mais rápido. O uso de *sites*, vídeos e aplicações fez com que as informações chegassem às pessoas de maneira mais fácil e barata. Hoje em dia, entretanto, percebe-se um aumento na produção de conteúdos, que às vezes, pode deixar os estudantes em dúvida sobre qual consumir. Pensando nisso, esse projeto teve como objetivo elaborar um ambiente virtual em que estudantes do ensino médio e vestibulandos, possam encontrar de maneira organizada conteúdos relacionados à filosofia, auxiliando assim no processo de aprendizagem dos usuários. Foi desenvolvida uma aplicação *web*, com o uso de conceitos relacionados à Engenharia de *Software*. O projeto foi gerenciado com a utilização de técnicas do Scrum.

Palavras-chave: Informação; Estudos; Pensadores.

1. INTRODUÇÃO

Antes da popularização da internet, aqueles que desejavam estudar algo como filosofia precisavam adquirir enciclopédias caras ou fazer visitas às bibliotecas.

Com a chegada da tecnologia até os lares brasileiros, os estudos também foram afetados pela internet e as tecnologias presentes em softwares e aplicações, de modo que um estudante pode descobrir conteúdos que são disponibilizados em sites e programas, e assim, ter seu processo de estudo facilitado.

Devido ao excesso de informação distribuída pela internet, muitos estudantes podem se sentir confusos e perdidos na hora de estudar. Desse modo, com o objetivo de otimizar o acesso ao conteúdo filosófico, foi proposto uma aplicação *web* com conteúdos relacionados com a disciplina de filosofia, com intuito de facilitar o processo de estudos e aprendizagem da Filosofia.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A engenharia de *software* é composta por camadas, sendo elas: ferramentas, métodos, processo e foco de qualidade (LEONE, 2017). Além disso, a documentação e configuração

¹Discente, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: gabriel.eduoli2@gmail.com

²Discente, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: carlosfelipedasilvavieira@gmail.com

³Discente, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: erikreiscv13@gmail.com

⁴Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

associadas são necessárias para que o programa opere corretamente. Um sistema de *software* consiste de um conjunto de programas separados; arquivos de configuração; documentação do sistema, que descreve a estrutura do sistema; e a documentação do usuário, que explica como usar o sistema.

O *Scrum* orienta o gerenciamento de projetos ágeis seguindo um cronograma, um planejamento, levando em conta a organização do grupo. O *Scrum* possui três papéis fundamentais para sua execução: *Scrum Master*, *Product Owner* e equipe de desenvolvimento, cujo papel o principal entre eles, é do *Scrum Master*, responsável pelo projeto (PAULA, 2016).

O banco de dados nada mais é do que uma coleção de dados que se relacionam entre si e servem para o propósito de guardar as informações necessárias de um certo objetivo (PISA, 2012).

A modelagem de *UML* é um conjunto de notações gráficas usada para orientação no desenvolvimento de um projeto no estilo orientado a objetos (NOLETO, 2020).

3. MATERIAL E MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa aplicada, desenvolvida como um projeto acadêmico, as atividades para aprendizagem e desenvolvimento desse software, foram realizadas na disciplina de Projetos de Software Orientado a Objetos (PSOO), no Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, do IFSULDEMINAS Campus Muzambinho. Tais atividades estão vinculadas às pesquisas do Laboratório de Tecnologias de Software e Computação Aplicada à Educação (LabSoft).

Foram utilizados métodos relacionados à Engenharia de *Software* como: processo de *software*, prototipação, levantamento, análise, modelagem UML e documentação de requisitos de *software*; desenvolvimento de *software web frontend* com as tecnologias HTML, CSS e Javascript.

Para o desenvolvimento *backend* foi utilizada a linguagem PHP, banco de dados MySQL, PHPMyAdmin, Documentos Google, Google Drive, Figma e Canva para modelagem de interfaces gráficas de usuários. Git e Github para repositório e versionamento de códigos. Foram realizados testes unitários de *software*, gerenciamento de projeto de software como uso de Scrum, com o suporte do *software* Notion. Ao longo do desenvolvimento a aplicação foi publicada em servidor de hospedagem gratuita chamado Infinity Free, que possibilitou testar e disponibilizar a aplicação.

Os materiais utilizados foram: PC Positivo Intel *core* i5; PC AOC Intel *core* i5; PC HP Pro Desk Intel *core* i3; Notebook Acer Intel *core* i5; Notebook Samsung Intel *core* i5; Notebook Lenovo Intel Celeron; Smartphone Motorola E6 play; Smartphone Samsung Galaxy A8; Smartphone Samsung Galaxy A5.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Foram elaborados os protótipos e divididas as tarefas em três grandes áreas: *front-end*, *back-end* com a criação do banco de dados. Cada um dos autores desse *software* ficou responsável por desenvolver algumas páginas HTML e CSS, após finalização elaborou-se o banco de dados no MySQL. Por último, dividiu-se entre os integrantes as operações “*CRUD*” interligadas com o banco de dados, implementado assim as funcionalidades definidas para a aplicação *web*.

Na figura 1 observa-se a página inicial da aplicação, e pode-se perceber na figura 2 os papéis de usuários comuns e administradores do software, por meio do diagrama de caso de uso.



Figura 1: tela inicial da aplicação

Fonte: dos autores

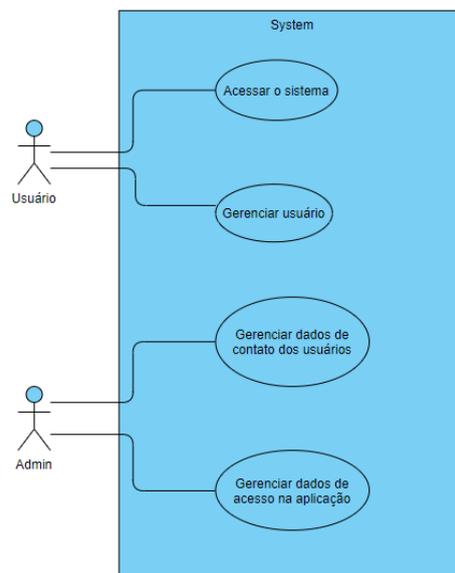


Figura 2: diagrama caso de uso

Fonte: dos autores

Na figura 3, demonstra o modelo de banco de dados com as tabelas e relacionamentos para o objetivo da aplicação:

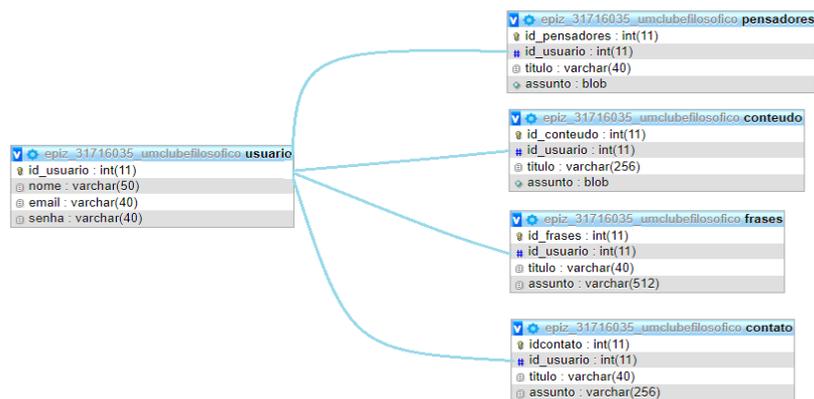


Figura 3: modelagem de banco de dados.

Fonte: dos autores

5. CONCLUSÕES

O desenvolvimento desse projeto foi realizado conforme o planejamento inicial, foram implementados os recursos para gerenciar usuários, conteúdos, pensadores, entre outros. Os conteúdos sobre filosofia podem ser inseridos por alunos e/ou professores, de acordo com os privilégios concedidos para o uso do sistema, uma vez que o sistema pode conter usuários comuns e administradores, esses últimos podem gerenciar os conteúdos.

Ressalta-se que essa aplicação *web* ainda está em nível de protótipo e que no futuro será validada com usuários reais, se necessário, serão realizados os ajustes necessários para atender as necessidades dos mesmos.

REFERÊNCIAS

LEONE, L. **As 6 etapas fundamentais do desenvolvimento de um software**. 2017. Disponível em: <<https://bencode.com.br/etapas-de-um-projeto-de-software/>>. Acesso em: 12 Maio 2022.

NOLETO, C. **UML: o que é, para que serve e quando usar essa linguagem de notação?** 2020. Disponível em: <<https://blog.betrybe.com/tecnologia/uml/>>. Acesso em: 16 ago. 2022.

PAULA, G. **Tudo sobre Metodologia Scrum: o que é e como essa ferramenta pode te ajudar a poupar tempo e gerir melhor seus projetos**. 2016. Disponível em: <<https://www.treasy.com.br/blog/scrum/>>. Acesso em: 18 ago. 2022.

PISA, P. **O que é e como usar o MySQL?** 2012. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/04/o-que-e-e-como-usar-o-mysql.ghtml>>. Acesso em: 17 abr. 2022.