



UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO - UNINOVE

Projeto em Computação Aplicada

EXCLUÍDOS OS DADOS SOBRE OS AUTORES EM ATENDIMENTO A  
LGPD - LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS

BiblioTech

São Paulo

2024

**EXCLUÍDOS OS DADOS SOBRE OS AUTORES EM ATENDIMENTO A  
LGPD - LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS**

**BiblioTech**

Projeto apresentado a Universidade Nove de  
Julho - UNINOVE, como parte dos requisitos obrigatórios para obtenção do título de  
Bacharel em Ciência da Computação.

Prof. Orientador: Edson Melo de Souza, Dr.

**São Paulo  
2024**

# RESUMO

---

O nosso projeto, a BiblioTech, visa desenvolver uma plataforma digital para facilitar o acesso a materiais acadêmicos para estudantes que enfrentam dificuldades econômicas. Diante da falta de recursos educacionais, especialmente entre as classes socioeconômicas mais baixas, a plataforma busca promover a igualdade de oportunidades educacionais ao disponibilizar uma ampla gama de conteúdos digitalizados de forma gratuita e acessível. Este resumo proporciona uma visão geral do objetivo, problema, solução proposta e benefícios esperados do nosso projeto.

**Palavras-chave:** Plataforma Digital, Materiais Acadêmicos, Recursos Educacionais.

# ABSTRACT

---

Our project, The BiblioTech, aims to develop a digital platform to facilitate access to academic materials for students facing economic challenges. Given the lack of educational resources, particularly among lower socioeconomic classes, the platform seeks to promote educational equality by providing a wide range of digitized content free of charge and accessible. This abstract provides an overview of the objective, problem, proposed solution, and expected benefits of our project

**Keywords:** Digital Plataform, Academic Materials,Educational Resources.

# SUMÁRIO

---

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>6</b>
1.1	Objetivo . . . . .	6
<b>2</b>	<b>Fundamentação Teórica</b>	<b>7</b>
2.1	NetBeans IDE . . . . .	7
2.2	Java . . . . .	7
2.3	SQL . . . . .	8
2.4	Figma . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Metodologia</b>	<b>10</b>
3.1	Figma . . . . .	10
3.2	NetBeans IDE . . . . .	11
3.3	SQL . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Análise dos Resultados</b>	<b>12</b>
4.1	Resultado do Projeto . . . . .	12
<b>5</b>	<b>Conclusões</b>	<b>13</b>
	<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>14</b>

# 1 INTRODUÇÃO

---

## Resumo do capítulo

*O BiblioTech é um projeto que visa combater a desigualdade na educação, especialmente os estudantes com baixa renda. Neste texto, discutiremos a importância do acesso igualitário a materiais acadêmicos e a forma como o BiblioTech está a trabalhar para ultrapassar as barreiras que muitos estudantes enfrentam.*

## 1.1 OBJETIVO

O objetivo do projeto BiblioTech é resolver o problema da falta de acesso a recursos educativos enfrentado pelos estudantes de baixa renda, reconhecendo os efeitos prejudiciais que isso tem no desenvolvimento educacional dos jovens. Para contextualizar o problema, analisaremos a extensão da falta de recursos educativos para esses estudantes, utilizando estatísticas e exemplos para relatar essa situação. Em seguida, discutiremos a proposta da BiblioTech de criar uma plataforma digital acessível, que ofereça uma vasta gama de materiais acadêmicos gratuitos, e com isso pode impactar positivamente a vida dos estudantes, fornecendo recursos essenciais para aprendizagem e desenvolvimento. Por fim, analisaremos benefícios esperados do BiblioTech, não apenas para os indivíduos que buscam conhecimento, mas também para a sociedade como um todo, destacando potencial para promover a igualdade de oportunidades educacionais e estimular o progresso social e econômico.

Portanto, o objetivo não é apenas diminuir a falta de acesso aos recursos educativos, mas também estimular uma mudança positiva no panorama educativo e social do país, garantindo que todos os jovens tenham a oportunidade de realizar todo o seu potencial e contribuir para um futuro mais promissor e equitativo para todos, independentemente da sua situação financeira.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

---

### Resumo do capítulo

*Neste capítulo, será comentado os principais elementos utilizados ao longo do projeto, fornecendo uma visão sobre as bases que fundamentam o projeto e foram utilizados ao decorrer dele.*

### 2.1 NETBEANS IDE

NetBeans é uma plataforma digital para a programação, de fácil acesso e gratuito para o público. A seguir, vai palavras de sua própria criadora, a ([Oracle, 2024](#)), a respeito de seu programa:

O NetBeans IDE é um ambiente de desenvolvimento integrado de código aberto e gratuito para desenvolvimento de aplicações nos sistemas operacionais Windows, Mac, Linux e Solaris.

O IDE simplifica o desenvolvimento de aplicações web, corporativas, de desktop e móveis que usam as plataformas Java e HTML5. O IDE também oferece suporte para o desenvolvimento de aplicações PHP e C/C ++.

O NetBeans IDE oferece ferramentas de primeira classe para o desenvolvimento de aplicações Java para web, corporativas, desktops e dispositivos móveis. É sempre o primeiro IDE a suportar as versões mais recentes de JDK, Java EE e JavaFX. Ele fornece visões gerais inteligentes para ajudar você a entender e gerenciar suas aplicações, incluindo suporte imediato para tecnologias populares, como Maven.

### 2.2 JAVA

Segundo a criadora ([Alura, 2023b](#)) O Java, como plataforma de programação, nasceu no ano de 1995 dentro dos laboratórios da empresa Sun Microsystem como resultado de uma extensa pesquisa científica e tecnológica. A plataforma Java entrega um ambiente completo para o desenvolvimento e execução de programas, sendo composta por:

- Uma linguagem de programação de alto nível orientada a objetos;
- Máquina Virtual (Java Virtual Machine ou JVM), que garante independência de plataforma, pois o código executa na máquina virtual e essa pode ser portada para outras plataformas como Windows ou Linux;

- Java Runtime Environment ou JRE, que agrega a máquina virtual e alguns recursos para a execução de aplicações Java; e
- Java Development Kit ou JDK, que é um conjunto de utilitários que oferece suporte ao desenvolvimento de aplicações.]

## 2.3 SQL

A plataforma SQL é utilizada para a produção de bancos de dados de maneira gratuita, fácil e rápida de se utilizar, que foi a base de banco de dados em nosso projeto. A seguir, A ([Alura, 2023c](#)), A maior plataforma tecnológica do Brasil, comentou sobre o SQL da seguinte maneira:

O SQL é uma linguagem padrão para trabalhar com bancos de dados relacionais, amplamente utilizada por profissionais em diversas áreas, desde cientistas de dados até pessoas usuárias de Excel.

SQL é a sigla para Structured Query Language, que em português significa Linguagem de consulta estruturada.

A linguagem SQL é relativamente semelhante entre os principais Sistemas Gerenciadores de Banco de Dados (SGBDs) do mercado, como: Oracle, MySQL, MariaDB, PostgreSQL, Microsoft SQL Server, entre outros.

No entanto, é muito importante destacar que cada um deles têm suas características e particularidades distintas. Por exemplo, o MySQL e o PostgreSQL são extremamente notáveis por oferecerem versões gratuitas e de código aberto, tornando-se extremamente populares por essa razão.

## 2.4 FIGMA

Segundo a ([Alura, 2023a](#)) O Figma é uma plataforma colaborativa para construção de design de interfaces e protótipos, pertencente a empresa Figma, Inc., lançada em 2016 por Dylan Field e Evan Wallace. O objetivo era o de criar uma ferramenta gratuita que trouxesse colaboração entre pessoas e times, permitindo criar um produto para as mais diversas plataformas, mantendo a acessibilidade do sistema.

Com essa ferramenta, designers e demais profissionais de todo o mundo têm a chance de construir o design de produtos digitais inteiros, como sites, aplicativos para dispositivos



móveis (tais como tablets, smartphones ou até mesmo smartwatches), e se quiser, até mesmo as pequenas telas como temporizador de micro-ondas. Independente do nível de complexidade, seja simples ou complexo, com o Figma é possível explorar o máximo do design de interface e da \*criação de fluxos inteiros.

### 3 METODOLOGIA

#### Resumo do capítulo

*Neste capítulo iremos descrever como foi produzido e concretizado o projeto com as ferramentas previamente discutidas, abordando os elementos principais de nosso projeto.*

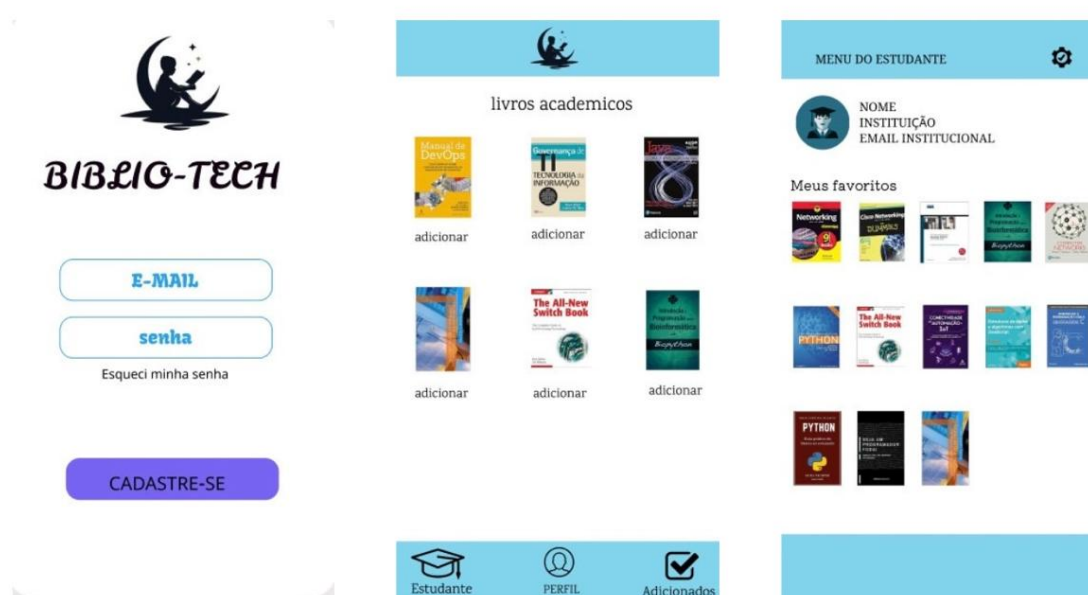
#### 3.1 FIGMA

Escolhemos o Figma para a prototipagem de telas e aplicativos devida à facilidade de uso, colaboração em tempo real, reutilização de componente, compartilhamento simples e versatilidade em dispositivos. Com essa ferramenta, ele conseguiu criar protótipos rapidamente e obter feedback de forma eficiente, garantindo um processo de design ágil e colaborativo.

A tela inicial é onde se encontra a identificação pelo email do aluno e a senha, tendo a opção de esqueceu senha caso necessário e após isso apenas entrar.

A tela de Menu é onde se encontra as opções de livros que o aluno deseja adicionar a sua biblioteca, além de dar acesso a outras opções como o seu perfil e seus livros adicionados.

A tela do Estudante é onde se encontra as informações gerais dele, além de seus favoritos, com a opção de alterar dados caso ele precise.



### 3.2 NETBEANS IDE

A escolha de utilizar o NetBeans foi devido a facilidade e aptidão com a linguagem Java, além de que era uma plataforma ótima para a realização de nossa ideia.

Foi feito um DAO para a realização de comandos envolvendo SQL, onde está centrado todos os comandos necessários e a conexão com o banco de dados. Após isso foi feita a implementação nas telas para o CRUD.

### 3.3 SQL

O SQL foi a escolha para o banco de dados do projeto, onde foi feita de maneira simples porém efetiva a tabela utilizada para o CRUD no nosso projeto.

**Tabela 3.3** – *Molde exemplo da tabela SQL*

nome	email	senha	cpf
Fulano	ciclano@gmail.com	1234	000.111.222.333-44
Roberto	rob54321@gmail.com	2222	123.456.789-10
Kauan	cs16go2@gmail.com	6920	157.929.420-22

Todos foram feitos em VARCHAR(), sendo sua PK "cpf", afinal não se repete.

## 4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

---

### 4.1 RESULTADO DO PROJETO

As conclusões do projeto BiblioTech demonstram uma influência notável e significativa em vários domínios importantes. Principalmente, houve um nível considerável de acessibilidade a materiais educativos, como evidenciado por uma base de utilizadores significativa e um forte desejo por recursos educativos. Além disso, o feedback dos utilizadores foi predominantemente favorável, sublinhando o valor e a excelência dos recursos que foram disponibilizados.

O impacto no crescimento educacional dos jovens também foi encorajador, como evidenciado por uma melhoria significativa no desempenho académico e nas taxas de graduação nas comunidades beneficiárias da BiblioTech. Estes resultados positivos indicam que o projeto está efetivamente a fornecer os recursos educativos necessários para capacitar os alunos na realização das suas capacidades máximas.

O feedback da comunidade também tem sido positivo, com utilizadores e educadores elogiando os benefícios que o projeto trouxe para as suas vidas educativas e ambientes escolares.

Em suma, foram resultados satisfatórios para nosso projeto, e esperamos evoluir ainda mais no futuro e que ele alcance mais pessoas que necessita de desenvolvimento académico

## 5 CONCLUSÕES

---

A razão pela qual escolhemos o BiblioTech, é abordar o desafio da falta de acesso a recursos educativos por parte dos alunos com baixa renda. Reconhecemos que a falta desses recursos tem um efeito prejudicial no desenvolvimento educacional dos jovens, limitando suas oportunidades de aprendizado e crescimento. Com a nossa proposta da BiblioTech de criar uma plataforma digital acessível com uma vasta gama de materiais acadêmicos gratuitos, esperamos tocar positivamente a vida destes estudantes, fornecendo recursos essenciais para a sua aprendizagem e desenvolvimento.

Quando contextualizamos a questão e discutimos a solução proposta, percebemos que os benefícios seriam não só para alunos com baixa renda, mas também para a sociedade como um todo, bem como a importância imediata de resolver este problema. A BiblioTech não só preenche a lacuna como também incentiva mudanças positivas no panorama educacional e social do país que vivemos hoje.

Ao proporcionarmos um aplicativo digital acessível estamos não só permitindo que os jovens atinjam seu conhecimento e desenvolvimento, mas também contribuindo de forma positiva para um futuro promissor para todos, independente da situação financeira. Portanto nossa conclusão é simples e clara: A plataforma BiblioTech, não é apenas um projeto, mas sim uma transformação educacional, promovendo que os jovens possam ter essa oportunidade de forma inclusiva e justa contribuindo para uma sociedade igualitária

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

Alura. **Figma**. 2023. Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/figma>>. Citado na pág. 8.

Alura. **Java**. 2023. Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/java>>. Citado na pág. 7.

Alura. **Linguagem SQL**. 2023. Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/o-que-e-sql>>. Citado na pág. 8.

Oracle. **NetBeans IDE**. 2024. Disponível em: <<https://www.oracle.com/br/tools/technologies/netbeans-ide.html>>. Citado na pág. 7.