

# PileUp

**Lucas Alexandre Machado<sup>1</sup>, Joedio Borges Junior<sup>2</sup>, Indefinido<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Discente do Instituto Federal Catarinense, Campus Sombrio  
Sombrio – SC – Brasil

<sup>2</sup> Docente do Instituto Federal Catarinense, Câmpus Sombrio  
Sombrio – SC – Brasil

lucasalexandremachado@gmail.com, joedio.borges@ifc.edu.br

**Abstract.** *The purpose of this work is to develop a software to digitally organize personal collections of books, movies, series, and other materials, in order to allow marking episodes or pages for later checking. The software will be designed to assist users in keeping their collections organized and accessible, facilitating the management and visualization of content efficiently.*

**Resumo.** *Este trabalho tem como objetivo desenvolver um software para organizar coleções pessoais de livros, filmes, séries e outros materiais, a fim de permitir a marcação de episódios ou páginas para uma verificação posterior. O software será projetado para ajudar os usuários a manterem suas coleções organizadas e acessíveis, facilitando a gestão e visualização do conteúdo de maneira eficiente.*

## 1. Introdução

A indústria do entretenimento está em constante evolução e o consumo de conteúdos digitais tem se tornado cada vez mais comum. No entanto, esse aumento no consumo também traz consigo novos desafios, como a dificuldade em localizar o episódio ou a página exata em que se parou anteriormente, o que pode ser bem frustrante.

Com base nesse contexto, o presente trabalho tem como objetivo desenvolver um programa que funcione como um "marca páginas digital", permitindo aos usuários cadastrar obras e adicionar episódios ou páginas, facilitando o acompanhamento do progresso do livro ou seriado. A proposta é que o programa seja uma solução para a dificuldade em organizar e acompanhar o progresso de várias obras ao mesmo tempo.

Para respaldar a necessidade dessa organização, Autores como James Clear, no livro "Hábitos Atômicos", e Charles Duhigg, em seu livro "O Poder do Hábito", enfatizam a importância da organização e acompanhamento do progresso em nossas atividades diárias como um fator essencial para alcançar nossos objetivos e obter satisfação pessoal. Além disso, Barry Schwartz, em "O Paradoxo da Escolha", argumenta que muitas opções podem levar à paralisia da escolha, gerando insatisfação ao consumidor, tornando uma ferramenta de seleção e acompanhamento de conteúdos extremamente valiosa para melhorar a experiência do usuário.

A metodologia empregada para o desenvolvimento do programa será a análise e o estudo de soluções existentes, bem como a realização de pesquisas para identificar as principais necessidades dos usuários. Serão utilizadas linguagens de programação e ferramentas de desenvolvimento de software para implementação da solução.

Os resultados esperados incluem um programa funcional que permita o cadastro de obras e o acompanhamento do progresso de leitura ou série, além de um sistema de perfis que permita aos usuários compartilhar suas resenhas com amigos e visualizar suas coleções.

A contribuição deste trabalho está na apresentação de uma solução prática e eficiente para um problema comum enfrentado pelos usuários de mídias de entretenimento, tanto digitais quanto físicas.

## **2. Sumário**

|                                                 |           |
|-------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. Introdução.....</b>                       | <b>01</b> |
| <b>2. Sumário.....</b>                          | <b>02</b> |
| <b>3. Referencial teórico.....</b>              | <b>02</b> |
| <b>4. Aspectos metodológicos.....</b>           | <b>04</b> |
| <b>4.1 Análise de soluções existentes:.....</b> | <b>04</b> |
| <b>4.2 Pesquisa com usuários:.....</b>          | <b>04</b> |
| <b>4.3 Definição de requisitos:.....</b>        | <b>04</b> |
| <b>4.4 Projeto de interface:.....</b>           | <b>04</b> |
| <b>4.5 Implementação do software:.....</b>      | <b>04</b> |
| <b>4.6 Testes e validação:.....</b>             | <b>04</b> |
| <b>4.7 Conclusão.....</b>                       | <b>05</b> |
| <b>5. Resultados e discussão.....</b>           | <b>05</b> |
| <b>6. Considerações finais.....</b>             | <b>06</b> |
| <b>7. Referências.....</b>                      | <b>06</b> |

## **3. Referencial teórico**

A prática de organizar coleções pessoais de livros, filmes, séries e outros materiais é uma tradição antiga. Antes da era dos computadores e da internet, as pessoas costumavam catalogar suas coleções manualmente, utilizando planilhas, fichas ou outros métodos de registro. No entanto, com o avanço da tecnologia, surgiram softwares especializados em gerenciamento de coleções, tornando esse processo mais eficiente e simples.

De acordo com um estudo da Forbes realizado em 2021, a pandemia da Covid-19 impulsionou a tendência de consumo de entretenimento em casa, levando a um aumento significativo no streaming. Isso levou muitas pessoas a expandirem suas coleções de livros, filmes e séries, o que pode aumentar a complexidade na organização desses materiais.

Além disso, a falta de organização pode acarretar problemas como a perda de informações importantes, dificuldades em localizar obras específicas e até mesmo a

duplicação de itens na coleção. Com o uso de softwares de gerenciamento de coleções, é possível centralizar todas as informações e realizar buscas de maneira ágil e eficiente.

Portanto, é inegável que um software de gerenciamento de coleções se mostra uma ferramenta essencial para a organização e acompanhamento simultâneo de diversas obras. Isso simplifica a vida dos usuários e aprimora a experiência de consumo de entretenimento. Essa ferramenta pode resolver questões como a sobrecarga de escolhas, a desorganização e a dificuldade em localizar itens específicos na coleção.

Com o passar do tempo, é natural termos o desejo de relembrar algo que já assistimos ou consumimos, algo que estava armazenado em nossa memória e subconsciente, aguardando o momento adequado para emergir. Essas memórias podem ser ativadas por estímulos externos como uma conversa casual, permitindo que essas informações surjam do subconsciente de maneira imprevisível.

O fenômeno de recordar algo que estava armazenado no subconsciente está frequentemente ligado à sensação de nostalgia. Quando assistimos a um filme, série ou programa de TV, por exemplo, absorvemos não apenas as tramas e personagens, mas também as emoções, sentimentos e contextos da época em que vivenciamos essas experiências. Essas informações podem permanecer adormecidas por anos, até serem reativadas por algum estímulo associado a elas.

A lembrança desencadeada por estímulos do ambiente é uma evidência da habilidade do nosso cérebro em preservar um vasto arquivo de experiências passadas. Esse processo vai além do conteúdo visual ou auditivo; abrange até mesmo os livros que lemos, os sabores que experimentamos e os lugares que visitamos. Esses fragmentos podem emergir do subconsciente nos momentos mais inesperados.

Vale ressaltar que nossas memórias nem sempre são completamente precisas. O ato de recordar frequentemente envolve uma reconstrução, preenchendo lacunas com detalhes imaginados ou baseados em experiências posteriores. Assim, ao relembrarmos algo do subconsciente, inadvertidamente podemos incorporar novos elementos à memória original, criando uma versão única e pessoal do evento.

Manter listas ou notas do que você já assistiu, leu ou experimentou pode ser uma ferramenta valiosa para reativar memórias e facilitar o processo de recordação. Essas listas funcionam como pontos de referência que podem trazer à tona detalhes que, de outra forma, poderiam permanecer esquecidos no subconsciente.

Ao manter um registro organizado das coisas que você consumiu, seja em termos de entretenimento, livros, viagens ou outras experiências, você cria um catálogo pessoal. Esse catálogo não apenas auxilia na recordação do que você fez, mas também serve como um gatilho para trazer à tona memórias associadas a essas experiências.

À medida que você revisita suas listas ou notas, cada entrada pode trazer de volta lembranças vivas, sentimentos e contextos que estavam latentes em seu subconsciente. Isso pode ser particularmente útil quando você deseja refletir sobre sua jornada pessoal, compreender como suas preferências evoluíram ao longo do tempo ou mesmo reavivar o interesse por uma paixão antiga.

## **4. Aspectos metodológicos**

O desenvolvimento do software para organização de coleções pessoais de livros, filmes e séries envolveu as seguintes etapas:

### **4.1 Análise de soluções existentes:**

Na etapa de análise das soluções existentes para o desenvolvimento do software de organização de coleções pessoais de livros, filmes e séries, foram avaliados programas e aplicativos já disponíveis no mercado. O objetivo era identificar suas funcionalidades e limitações para orientar o desenvolvimento do nosso software. Durante essa análise, destacamos as características mais relevantes que poderiam ser incorporadas ao nosso sistema, com foco na melhor experiência do usuário. Essa avaliação crítica permitiu definir os requisitos essenciais para o desenvolvimento do nosso próprio software, garantindo que atendesse às necessidades específicas dos usuários e superasse as limitações encontradas em soluções existentes.

### **4.2 Pesquisa com usuários:**

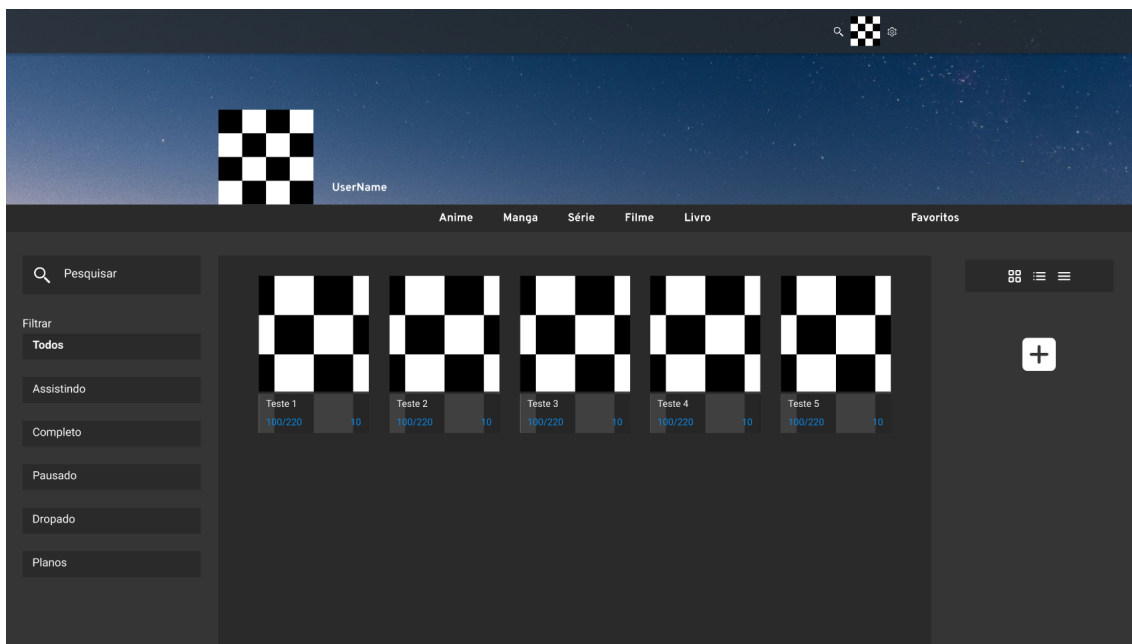
Foram realizadas pesquisas com colegas para identificar as principais necessidades e expectativas em relação ao software que foram posteriormente analisados para a definição das funcionalidades necessárias.

### **4.3 Definição de requisitos:**

Com base nas análises das soluções existentes e na pesquisa com usuários, foram definidos os requisitos para o desenvolvimento do software. Foram listadas as funcionalidades que o programa deveria possuir, incluindo cadastro de obras, acompanhamento de progresso de leitura ou série, um sistema de perfis e compartilhamento de resenhas que será implementado mais a frente.

### **4.4 Projeto de interface:**

Com os requisitos definidos, foi elaborado o projeto de interface do software. Foram definidos os layouts e fluxos de navegação para garantir uma experiência do usuário intuitiva e eficiente, porém ainda não foram implementados atualmente.



#### 4.5 Implementação do software:

A implementação inicial do software foi realizada de forma local, utilizando o XAMPP como ambiente de desenvolvimento. Essa abordagem permitiu a criação e execução do software em um ambiente controlado, facilitando o processo de programação e teste. O XAMPP, que combina o Apache, MySQL, PHP e Perl, proporcionou as ferramentas necessárias para desenvolver e executar o software em um servidor local, garantindo assim um ambiente de trabalho eficiente durante a fase de implementação.

É importante destacar que, futuramente, está planejada a migração do software para um ambiente de hospedagem (host) na internet, onde será acessível a um público mais amplo. Essa transição envolverá a configuração de um servidor web, a instalação e configuração do banco de dados MySQL e a transferência dos arquivos do software para o servidor de hospedagem. Essa mudança visa tornar o software disponível online e acessível a usuários remotos.

#### 4.6 Testes e validação:

Foram realizados testes do software para verificar o seu funcionamento e identificar possíveis erros ou falhas. Também foi realizada a validação do software com usuários para verificar se atendia às suas necessidades e expectativas.

#### 4.7 Conclusão

O software desenvolvido é uma solução prática e eficiente para o problema comum enfrentado pelos usuários de mídias de entretenimento na organização de suas coleções pessoais. A metodologia utilizada permitiu a identificação das necessidades dos usuários e a definição dos requisitos para o desenvolvimento do software. O programa apresenta funcionalidades como cadastro de obras, acompanhamento de progresso de leitura ou série, o sistema de perfil e imagens nas obras será implementado na próxima versão do programa.

5. Resultados e discussão

# Cadastro

Nome

Usuário Teste

Email

usuarioteste@gmail.com

Senha:

123

☒Mostrar Senha

Enviar

Já tem uma conta?

Nome do livro

☐ Favorito

Status

Pontuação (1-10)

Progresso

Notas

Adicionar

Adicionado com sucesso!

Adicionar um novo livro

sair

Harry Potter

Status: assistindo

Pontuação: 10

Progresso do episódio: 5

Notas: Livro muito bom, recomendo.

Detalhes →

O público-alvo do site é diversificado, englobando pessoas de todas as idades, desde jovens adultos até idosos, que compartilham o interesse comum de organizar suas listas de maneira eficaz.

O site oferece um sistema completo de cadastro e login. Na página inicial, os usuários têm a capacidade de efetuar logout e cadastrar suas obras, incluindo informações detalhadas, como:

Nome da obra: Permite aos usuários inserir o título da obra que desejam registrar.

Marcar obras como favoritas: Os usuários têm a opção de adicionar obras específicas à sua lista de favoritos, destacando aquelas que mais gostaram.

Status de leitura: Os usuários podem indicar se já leram ou assistiram a obra, marcando-a como "lida", "assistida" ou outra opção relevante.

Quantidade de páginas/episódios lidos/assistidos: Este campo permite aos usuários inserir o progresso atual que alcançaram na obra, seja em termos de páginas lidas ou episódios assistidos.

Avaliação: Os usuários podem atribuir uma pontuação de 0 a 10 para avaliar a obra, refletindo sua satisfação ou apreciação pessoal.

Campo de experiência: Este é um espaço onde os usuários podem compartilhar suas experiências pessoais com a obra, fornecendo uma breve descrição ou comentários sobre o que acharam da obra e justificando a nota atribuída.

A respeito das funcionalidades do site, os usuários selecionados relataram uma necessidade de adicionar imagens ilustrativas, um sistema de perfil e a criação de páginas específicas para cada categoria de obra. Todas essas funcionalidades foram mantidas em mente, e estão sendo planejadas para a próxima versão do programa.

## **6. Considerações finais**

Os resultados obtidos até o momento incluem um software funcional que permite o cadastro de obras, marcação de favoritos, acompanhamento de progresso, avaliação e compartilhamento de experiências. Essa primeira versão do programa já representa uma solução prática para a organização de coleções pessoais e a melhoria da experiência do usuário no consumo de entretenimento.

No entanto, ainda há espaço para melhorias e expansão das funcionalidades. Com base no feedback dos usuários, foi identificado a necessidade de adicionar imagens ilustrativas, implementar um sistema de perfis e criar páginas específicas para cada categoria de obra. Essas melhorias estão planejadas para a próxima versão do programa, que continuará a evoluir para atender cada vez melhor às necessidades dos usuários.

A organização e o acompanhamento de coleções pessoais podem enriquecer a experiência de consumo de entretenimento, permitindo que as pessoas revivam memórias, compartilhem recomendações e aprimorem seu entendimento de suas preferências pessoais ao longo do tempo. Que este software continue a ser uma ferramenta valiosa para os usuários e que contribua para tornar a gestão de suas coleções mais eficiente e gratificante.



## 7. Referências

AniList. Disponível em: <<https://anilist.co/>>.

CLEAR, J. Hábitos atômicos : Pequenas Mudanças, Grandes Resultados. Lieu De Publication Non Identifié: Lua De Papel, 2021.

DUHIGG, C.; MANTOVANI, R. O poder do hábito : por que fazemos o que fazemos na vida e negócios. [s.l.] Rio De Janeiro: Objetiva, 2018.

FORRESTER. Post-Pandemic Media Consumption: Online Streaming Accelerates A New Content Experience. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/forrester/2021/06/28/post-pandemic-media-consumption-online-streaming-accelerates-a-new-content-experience>>.

Livros, autores, histórias e amigos, todos conectados no SKOOB. Disponível em: <<https://www.skoob.com.br/>>.

MyAnimeList.net - Anime and Manga Database and Community. Disponível em: <<https://myanimelist.net/>>.

SCHWARTZ, B. The paradox of choice : why more is less. London: Harper Collins, 2004.

TRAKT.TV. Trakt.tv. Disponível em: <<https://trakt.tv/>>.