

## **VITAE**

### **Aplicativo de auxílio para qualidade de vida**

*Leonardo da Silva Siqueira<sup>1</sup>*

## **RESUMO**

A finalidade do projeto é alcançar o máximo de pessoas possíveis ao introduzindo no cenário atual em que vivemos atualmente, onde é muito perceptível os efeitos no planeta causados pela evolução humana e descaso ambiental. Tendo isso como base esse projeto pretende unir áreas da ciência, natureza e humanas como biologia e geografia com as ciências da computação, integrando-as no Instituto Federal Camboriú, focando nas pessoas que frequentam o local para estudar, trabalhar ou por lazer, que usufruirão gratuitamente do aplicativo para dispositivos móveis onde terá várias espécies cadastradas e armazenadas que estão reunidas neste lugar sendo, um modelo de bioma específico. Proporcionando um vasto conhecimento, acarretando em uma conscientização maior do instituto e de todo planeta abrindo oportunidade para novos pesquisadores apresentarem suas ideias e aumentar ainda mais a compreensão do assunto.

**Palavras-chave:** Aplicativo. Biodiversidade. Fauna. Flora. Taxonomia.

## **INTRODUÇÃO**

É de 10 a 100 milhões o número esperado de seres vivos que vivem na natureza. Conhecidos pela ciência são 1,8 milhões. E uma pessoa normal quantos conhece? Segundo o livro *Ecopercepção* de Genebaldo Freire Dias: “Um dos maiores desafios da educação ambiental está na redefinição de meio ambiente como sendo um bem de uso comum e patrimônio da humanidade”. Sendo assim, cada indivíduo que vive no planeta tem uma parcela de responsabilidade enquanto

<sup>1</sup> Estudante de Curso Técnico em Informática – Instituto Federal Catarinense.  
E-mail: leonardo 10s1@hotmail.com

usa os recursos dados a ele pela natureza, com isso os problemas ambientais são de natureza global e são consequências da multiplicidade do desenvolvimento humano. Exemplo disso é o grande descarte de lixo que ocorre todo dia em qualquer área sendo rural ou urbana, que requer um grande comprometimento social. Deste modo, este trabalho apresenta a proposta de um aplicativo que terá como finalidade catalogar as biodiversidades do campus do Instituto Federal Catarinense Camboriú, de modo a poder passar informações relacionadas às diversas plantas e animais ali presentes.

Com o desenvolvimento de tal aplicativo, espera-se uma ação local para gerar e desenvolver a curiosidade do público alvo que serão os servidores e alunos que frequentam o local do IFC, e trazer por dinâmica mostrar nossa área ambiental e criar interesse de preservação dos alunos, mostrando a eles a preocupação com o local e ambiente a qual frequentam, e seria nesse ponto que o projeto se distinguiria de outros já existentes no meio acadêmico por se tratar de algo que irá além das salas de aula podendo se tornar algo prazeroso e não só mais uma obrigação, e que será repassada pelo aplicativo para outras pessoas que cuidarão e irão aprender nossa biodiversidade de uma forma moderna e gratuita integrando matérias estudadas por todos, tendo como foco principal em biologia e geografia.

## **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Com o desenvolvimento do projeto e do aplicativo será integrado áreas de cinco matérias sendo duas do ensino médio e três do curso técnico de informática. Não descartando a possibilidade de novos domínios, dependendo de como o projeto se expandirá. As disciplinas que já foram observadas na integração até o momento são: Biologia, Geografia, Programação, Banco de Dados e Design Gráfico.

A biologia é a ciência que estuda a vida e os organismos vivos, que será o principal foco na área teórica do projeto, que terá uma grande pesquisa relacionada coletando dados sobre nomes, nomes científicos e um pequeno resumo da história dos próprios a serem estudados, os coletando e armazenando no aplicativo, além do tema de preservação que será chave central para que possamos trazer benefícios para nosso meio ambiente.

Geografia que trata da ciência que descreve a Terra e seus fenômenos físicos, biológicos e humanos que nela ocorrem, pois o ponto a ser estudado será uma área específica que terá uma grande diversidade reunida em um mesmo local que será o campus.

Heuser(2012) define Banco de dados como um conjunto de arquivos relacionados entre si. Sendo assim, a disciplina de Banco de Dados será responsável por desenvolver um projeto para armazenar registros de pessoas, lugares ou coisas, que será bastante usado para dar eficiência no armazenamento e pesquisa das informações a serem acomodados com o intuito de se tornar mais prático e dinâmico.

A Programação é uma importante disciplina no decorrer do desenvolvimento, pois é o processo de escrita, teste e manutenção de um programa de computador. Ainda que não se tenha decidido qual a linguagem a ser implementada, empregando técnicas de linguagem de programação como Java e Javascript, será a parte prática mais importante pois se não tiver essa etapa será impossível tirar o projeto do papel.

E, por fim, a disciplina de design gráfico que refere-se ao segmento que elabora a forma estética de elementos textuais e não-textuais a fim de comunicar ou expressar um conceito visualmente. Essa parte irá tratar da estética visual do aplicativo com a intenção de atrair o público com algo competente e bem-feito.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Nesse primeiro ano a programação irá ser totalmente voltada ao planejamento do software para que não ocorram imprevistos e a pesquisa que será bem longa e extensa, porém se tornando mais acessível se os vários professores que atuam nesta área do campus puderem ajudar.

O aplicativo funcionará da seguinte maneira o usuário entrará nele para procurar algo que queira descobrir se tem nesse campus ou só para conhecer melhor o bioma do local e terá a opção de procurar um animal ou planta que esteja cadastrada, lá estará uma descrição do próprio junto com seu nome e nome científico. Se ele avistar essa espécie no local e não tiver registros dele armazenados

no aplicativo o próprio poderá adicioná-lo.

Enquanto que é esperado que no segundo ano do projeto integrador quando, se chegar ao término das implementações, ter conseguido efetivar todas as funcionalidades que foram pensadas no início enquanto era desenvolvido esse aplicativo, de forma que ele tenha se tornado algo viável e útil, não acarretando sérios problemas e enfim podendo ser implementado no campus, sendo algo que possa ser usado nas aulas para melhor entendimento com uma grande aceitação para estudos e ativar a curiosidade e aprendizado, podendo até ser um aplicativo que ajude no curso de agropecuária já que é a área predominante na instituição de ensino em questão ou para pessoas que visitarão o local se tornando algo prazeroso e recreativo com a opção de cadastro de novas espécies o que pode atrair a atenção dos mais ávidos também.

Assim tratando de toda uma questão que é levantada a anos, com reuniões e discussões que ocorrem o tempo todo sobre o meio ambiente, poderíamos tratar dessa discussão com um formato simples e eficaz que seria disponibilizada para todos via celular de formato não explícita, mas implicitamente de forma que qualquer um poderia entender e se disponibilizar a ajudar na preservação e à manutenção de espécies fazendo com que várias novas ideias e projetos fossem feitos não só se restringindo a um só lugar, trazendo mais ambição nesse espaço que pode ser expandido de diversas formas.

## **CONCLUSÕES**

O assunto abordado já não é mais algo desconhecido a anos estamos tentado diminuir os efeitos causados pela expansão de nossas necessidades naturais e da grande demanda da população, que inevitavelmente vão degradando o espaço em que vivemos assim colocando em risco e já em alguns casos a extinção de várias espécies que encontramos presentes em nossa biosfera.

Por isso, temos grande necessidade em conseguir manter o que nos resta dessa grande diversidade preservada, a fim de que no futuro todos possamos ainda ver pessoalmente, não precisando necessitar de livros e fotos para lembrarmos de

como eram, um exemplo disso que pode ocorrer nos próximos anos é da arara-azul que vem encontrando seu fim pelo grande desmatamento do seu habitat e as caçadas ilegais. E isso é só um de vários que ocorrem o tempo todo sem nenhum tipo de fiscalização, e a pergunta que sempre temos que nos fazer, quem é o maior culpado de todo esse mal que vem ocorrendo desde o início da civilização ? Isso mesmo somos nós, por não conseguirmos controlar nossas ambições com todo o resto que está ao nosso redor.

Onde espero chegar é, que para que possamos transformar esses maus hábitos em algo que seja útil e para preservar o que já foi criado precisamos começar com a educação ambiental em um lugar propício, e onde seria mais do que na escola onde estão sendo formados as próximas pessoas que vão se preocupar com essas causas. Por isso esse projeto tem o intuito de trazer a conscientização aos usuários que usarão o aplicativo gerando novas ideias, podendo gerar grandes frutos para a instituição, podendo mais tarde ser expandido para várias outras.

## **REFERÊNCIAS**

Dias, Genebaldo Freire. Ecopercepção. Editora Gaia, 2004.

Heuser, Carlos Alberto. Projeto de banco de dados: Volume 4 da Série Livros didáticos informática UFRGS. Bookman Editora, 2009.

RIBEIRO, C. A.; CARVALHO, F.; SILVA, N. Ciência cidadã na promoção da biodiversidade. AmbientAMENTE sustentável, v. 1, n. 23-24, p. 187-191, 2018.

TORRES, Alejandro et al. Evaluating Crowdsourced Distribution Data: The Portneuf Drainage Amphibian and Reptile iNaturalist Project. 2017.