

UNIVERSIDADE DE RIO VERDE
FACULDADE DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

DESENVOLVIMENTO DE UM PORTAL DE CONTEÚDOS E ACERVOS
ACADÊMICOS PARA DISCENTES E DOCENTES DA
FACULDADE DE ENGENHARIA DE SOFTWARE
DA UNIVERSIDADE DE RIO VERDE.

DOUGLAS PIMENTEL BARBOSA JÚNIOR
Orientador: Prof. Esp. Edgar Pereira dos Santos

Anteprojeto apresentado à Faculdade de
Engenharia de Software como parte das
exigências para obtenção do título de
bacharel pela Universidade de Rio Verde

RIO VERDE – GO
AGOSTO / 2015

1 DADOS DO PROJETO

1.1 Título do projeto

Desenvolvimento de um Portal de Conteúdos e Acervos Acadêmicos para Discentes e Docentes da Faculdade de Engenharia de Software da Universidade de Rio Verde.

1.2 Local de realização

Universidade de Rio Verde – UniRV.

Faculdade de Engenharia de Software – Fasoft.

Fazenda Fontes do Saber – Campus Universitário - Bloco 01 Rio Verde – GO

1.3 Responsável pelo projeto

Douglas Pimentel Barbosa Júnior – affedouglas@gmail.com

1.4 Professor orientador do projeto

Prof. Esp. Edgar Pereira dos Santos – microedonline@gmail.com

2 IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA E REVISÃO DA LITERATURA

Para buscar informação, atualmente os métodos mais utilizados são: encontrar bons livros, artigos, dentre outros materiais publicados de forma física ou realizar pesquisas pela internet com finalidade em encontrar publicações com o conteúdo desejado.

Quando se trata de material físico, como um livro por exemplo, certas vezes, encontra-se algumas dificuldades como: é de sua natureza, ser um produto pago, é preciso ter disponibilidade em estoque para a compra, dependendo pode ser necessário encomendar o livro, revista ou qualquer tipo de material fisicamente publicado, o que pode levar alguns dias caso não tenha disponível em um ponto de venda próximo ou caso encontre tal produto gratuitamente através do sistema bibliotecário, existem mais barreiras dificultando de certa forma o acesso, pode-se considerar barreira, logo de início o cadastro para retirada do material

da biblioteca, pois no processo de cadastro pode ocorrer de no momento ser solicitado documentação da qual não é de rotina estar com ela a pronta entrega, por exemplo uma foto três-por-quatro recente. Um aspecto negativo também presente em conteúdos físicos, é que para retirada é preciso que exista acima de um exemplar disponível, existe a limitação de empréstimo e o prazo e também ocorre de ser encontrado material parcialmente destruído, rasgado ou com falta de conservação, por ser um produto proveniente de doação e de uso público, é preciso estar ciente de que ele pode ser encontrado de diversas formas.

Outro lado de busca da informação, é através de publicações eletrônicas, também conhecidas por conteúdo digital, não é algo perfeito e assim como o físico, existem seus problemas por exemplo, disponibilidade presente no período em que uma conexão com a internet estiver disponível, confiabilidade porque pode-se encontrar conteúdos de certa forma sem nexo, sem sentido ou divergente daquilo que se busca, pode-se não ter boas referências e também a segurança que para ter acesso ao conteúdo digital, é preciso navegar por endereços ao qual não se sabe com total certeza se é seguro ou se pode ser malicioso.

Diante destes dois lados, como obter a melhor escolha para os estudos? O que atenderá melhor a necessidade de busca da informação?

Conforme Silva (2005) a internet e a abertura do mercado editorial facilitam a busca de informações e a informação está cada vez mais valiosa.

Informação é como “dados dotados de relevância e propósito”. Quem os alimenta de tais atributos? As pessoas, é claro. As pessoas transformam dados em informação e a informação exige certa análise. (DRUCKER, 1988).

A biblioteca, principalmente universitária, necessita gerenciar mais do que o acervo, precisa garantir sua existência, gerenciar cada conteúdo depositado em suas estantes, pois um bibliotecário faz catálogos, classificação e distribuição do acervo, ele está gerenciando conhecimentos, amplificando o acesso e agregando valor (SILVA, 2005).

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Desenvolver um portal de conteúdos e acervos acadêmicos para os discentes e docentes da faculdade de engenharia de software da universidade de Rio Verde.

3.2 Objetivos Específicos

Revisonar literatura dos seguintes itens:

- Linguagem PHP.
- HTML e CSS.
- JavaScript.
- Banco de Dados MySQL.
- Servidor Web Apache com Wamp.
- Ferramentas de Testes (Bad Boy, PHP Unit, Sikuli).

Caso seja encontrado algum item interessante ou moderno que possa auxiliar no desenvolvimento do software, este será analisado e poderá entrar nesta lista de objetividade.

Também manter o cumprimento das etapas e processos, como os prazos e documentação.

4 JUSTIFICATIVA

Problemas para conseguir um conteúdo acadêmico, analisando o método bibliotecário, iniciamos esbarrando em vários, começando pelo sistema de cadastro, praticamente todo o método de trabalho bibliotecário restringe as pessoas a realizarem um cadastro bem complexo, podendo a chegar até mesmo solicitar além de cópias de documentações, uma foto 3x4 e cadastramento de digital e dificilmente estamos preparados a todo momento com estas informações a pronta entrega, significa que, o primeiro contato com a biblioteca, não conseguirá levar o conteúdo para casa.

Um problema maior, é a degradação dos livros, artigos, monografia ou qualquer outro objeto possuidor de informação e conteúdo, facilmente nos deparamos com livros rasgados, sujos, rabiscados, faltando folhas, literalmente, se desmanchando parcialmente pelo tempo e pelo mal uso, se colocarmos toda análise a risca, podemos dizer que corremos grande risco também de perder o conteúdo, como em acidentes com livros atingidos pela água ou pelo fogo, dentro ou fora da biblioteca.

Conhecimento nunca é demais, reunidos em um só lugar com facilidades para melhor busca do conteúdo desejado, com credibilidade de tudo que ali está publicado, com agilidade para encontrar aquele tema específico, com interação e flexibilidade para poder solicitar

algum tema que ainda não foi encontrado, estas são algumas vantagens do projeto que viabiliza seu uso, o tornando mais interessante e evitando diversos problemas que encontramos na hora de buscar algum conteúdo, principalmente nas bibliotecas.

5 HIPÓTESE DE TRABALHO

A implantação do portal, faz com que os conteúdos sejam digitais, armazenados em um banco de dados que possui uma infraestrutura totalmente apropriada para armazenar todas as informações por tempo indeterminado, que apesar de continuar correndo riscos de perdas acidentais, na maioria dos casos, há recuperação, através de cópias de segurança que podem ser feitas de forma programada a critério do administrador do portal de conteúdos e acervos. Isto já reduz de forma altamente significativa a chance de perda de algum conteúdo.

Para ter acesso ao conteúdo acadêmico, podemos estar em casa, no carro, na universidade, no trabalho, absolutamente qualquer lugar desde que consiga acessar o portal, que é um serviço disponível onde houver conexão com a internet. Assim que acessado, as informações podem ser armazenadas em seu computador, em seguida, o usuário torna-se livre do portal para tudo e sente-se na comodidade de desfrutar da informação adquirida através dele.

6 MATERIAIS E MÉTODOS

Será elaborado em Setembro de 2015 um breve questionário para todos os períodos de Engenharia de software, com o intuito de colher informações, analisar ponto de vista e avaliar possibilidades de implementações, melhorias e principalmente entender quais são as dificuldades e facilidades que os alunos encontram, para organizar uma estrutura técnico científica mais precisa e voltada nas necessidades da maioria dos futuros usuários, isto permite que o resultado final seja mais próximo da satisfação.

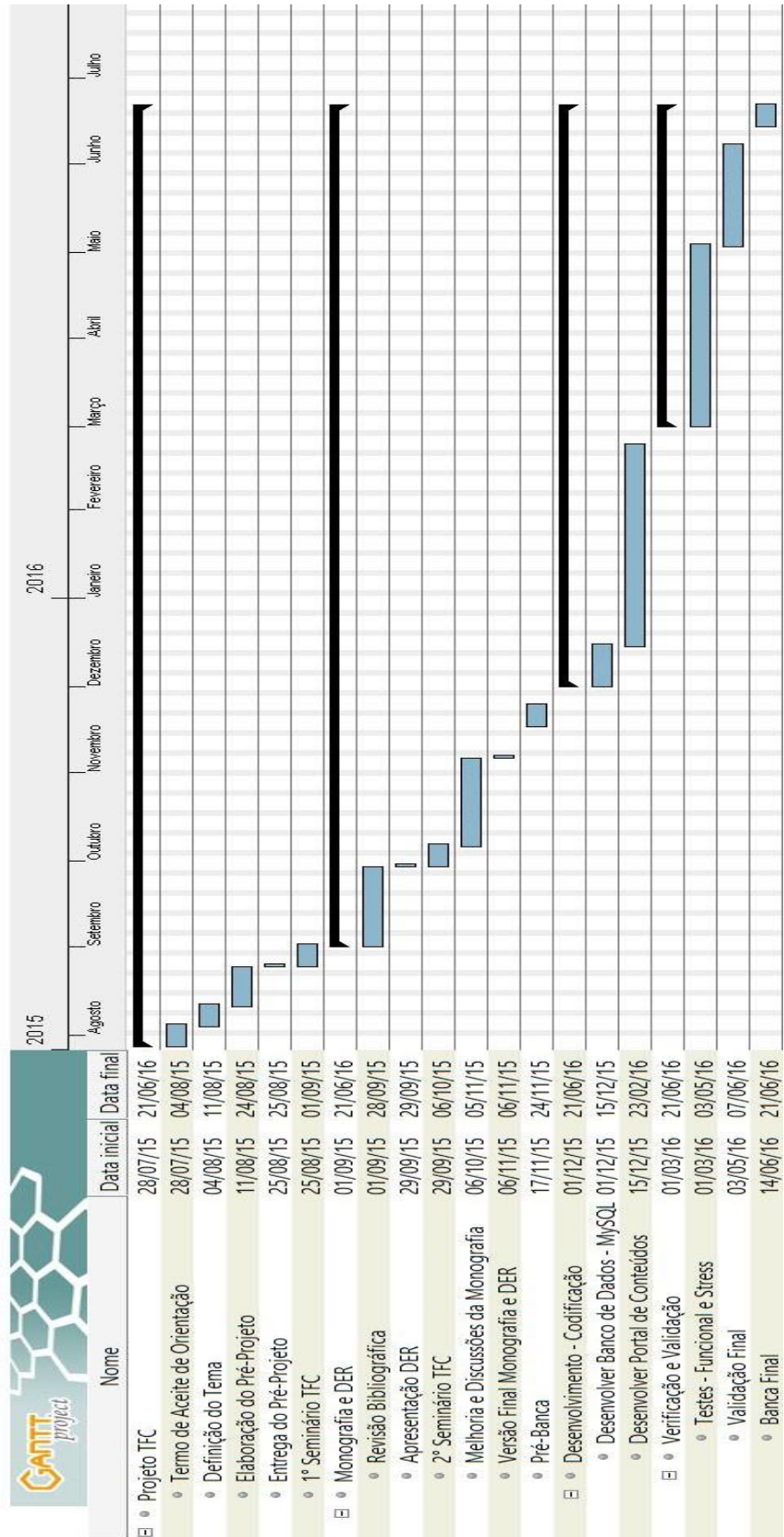
Ferramentas a serem utilizadas no projeto são:

- Astah: Software para elaborar os diagramas.
- Netbeans: IDE para desenvolvimento em PHP e demais linguagens.
- Brackets: Editor de código fonte para web com suporte para PHP, HTML, CSS, JavaScript.

- MySQL: Banco de Dados (SGBD)
- Ferramenta de teste 1: BadBoy
- Ferramenta de teste 2: PHPUnit
- Ferramenta de teste 3: Sikuli
- Ferramenta de protótipo: Pencil
- Ferramenta para gerenciar o projeto: Gantt Project

As ferramentas mencionadas acima, podem sofrer alterações no processo de arquitetura e desenvolvimento do projeto como também podem ser adicionadas novas ferramentas de teste, visando agregar maior garantia da qualidade do software.

7 CRONOGRAMA



8 ACEITE DO(S) PROFESSOR(ES)

Eu, abaixo assinado, aceito orientar o aluno Douglas Pimentel Barbosa Júnior no desenvolvimento do seu projeto de graduação durante o prazo previsto para sua execução. Além disso, concordo com o cronograma, objetivos e demais itens apresentados neste anteprojeto.

Prof. Esp. Edgar Pereira dos Santos

REFERÊNCIAS

DRUCKER, P. Fundamentos de Biblioteconomia e Ciência da Informação, 1988 apud DAVENPORT, 1998, p.18

SILVA, Fabiano Couto Corrêa da. Bibliotecários especialistas: guia de especialidade e recursos informacionais. Brasília: Thesaurus, 2005.