

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**



Bruno Motta Azevedo do Nascimento

REFERENCIAL TEÓRICO

Brasil

2014

Bruno Motta Azevedo do Nascimento

REFERENCIAL TEÓRICO

Trabalho de conclusão de curso do aluno Bruno Motta Azevedo do Nascimento. Este é um trabalho que visa o desenvolvimento de uma ferramenta web para gestão de conteúdo multimídia.

Orientador: João Caram

Brasil

2014

Bruno Motta Azevedo do Nascimento

Referencial Teórico/ Bruno Motta Azevedo do Nascimento. – Brasil, 2014-

Orientador: João Caram

Trabalho de Conclusão de Curso – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Faculdade de Sistemas de Informação , 2014.

1. Wordpress. 2. Gestão de conteúdo. 3. Internet. I. Orientador: João Caram.
II. Universidade Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. III. Faculdade
de Sistemas de Informação. IV. Referencial Teórico.

Tudo o que temos de decidir é o que fazer com o tempo que nos é dado. - Gandalf

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo servir de referencial teórico para a monografia do aluno Bruno Motta. Ele serve para contextualizar o ambiente do problema a ser resolvido, assim como introduzir a ferramenta que será usada como base para a resolução deste problema.

Palavras-chaves: Wordpress, Internet, Gestão de Conteúdo.

SUMÁRIO

1	WEB 2.0	7
1.1	Inteligência coletiva	7
1.2	Softwares livres	7
1.3	Nuvem	8
1.3.1	<i>A arquitetura da nuvem</i>	8
1.3.1.1	<u>Os servidores</u>	<u>8</u>
1.3.1.2	<u>A aplicação</u>	<u>8</u>
1.3.1.3	<u>Os usuários</u>	<u>8</u>
2	MODELOS DE SERVIÇO	11
2.1	Infraestrutura como um serviço (IaaS)	11
2.2	Plataforma como um serviço (PaaS)	11
2.3	Software como um serviço (SaaS)	11
	Referências	13

1 WEB 2.0

O termo "Web 2.0" é usado para representar a web da forma como ela é hoje que mudou drasticamente, após sua criação. Essa nova fase ou etapa da web é bastante diferente de sua concepção original. A Web 2.0 não está também vinculada apenas a documentos on-line, está presente em aplicações como o torrent, que apesar de usar recursos da rede não são documentos html.

1.1 Inteligência coletiva

Um novo conceito da web 2.0 é inteligência coletiva. Tal abordagem usa o conhecimento de diversos indivíduos, que muitas vezes nem mesmo se conhecem, para chegar a solução de determinado problema. O poder dessa abordagem se deve ao fato que é possível alocar diversas pessoas para resolver os próprios problemas e com isso ajudando ou até mesmo resolvendo o problema de outras pessoas(O'REILLY, 2005).

Essa nova fase da web incentiva e oferece recursos para que todas as pessoas possam gerar conteúdo, este é um ponto muito importante, pois isso também é inteligência coletiva. Neste aspecto a vantagem é que o volume de informações cresça de forma muito rápida(O'REILLY, 2005).

Outro ponto extremamente importante é que na Web 2.0 todos são responsáveis por gerar conteúdo. Uma amostra clara disso são os blogs, que são sites pessoais, de conteúdo dinâmico. Os usuários do blog podem colocar nas notícias a sua opinião e debater-las com outros e até mesmo enviar links com outras fontes para a mesma informação(O'REILLY, 2005).

Potencial de crescimento rápido, essa é uma característica exclusiva. Somente agora nos conseguimos ter empresas com acesso rápido, com empresas que com pouco tempo de via se tornaram gigantes. Essas empresas no geral aprenderam a usar efetivamente o poder da inteligência coletiva, e extrair informações nunca antes imaginadas, assim como desenvolveram um novo mercado o Software como serviço(O'REILLY, 2005; MELO DANIEL F ARCOVERDE, 2007).

1.2 Softwares livres

Softwares livres, não são uma nova ideia, porém seu conceito está intimamente ligado a web 2.0. Usando o poder da inteligência coletiva, os softwares livres tendem a fazer com que os usuários solucionem os próprios problemas e espalhem essa solução para os outros usuários, assim um determinado programa atinge um nível de adaptação gigante. Um dos casos mais famosos é o Linux, que apesar de ter surgido antes da Web 2.0 é um software livre. Os softwares livres não são necessariamente Web 2.0, porém estes

fazem uso de muitos conceitos em comum(O'REILLY, 2005).

1.3 Nuvem

A rede mundial nessa nova fase abriu diversos horizontes para novos produtos e formas de serviços. Como cada usuário tem o potencial de gerar conteúdo, juntamente com a evolução da tecnologia e a maturidade adquirida por diversas empresas essa nova fase da rede desenvolveu uma nova relação de produtos e serviços "nas nuvens". Tal expressão reflete a idéia de um ambiente distante e desconhecido, a nuvem é um ambiente ao qual não sabemos qual exatamente é o hardware a velocidade de tráfego, qual sistema operacional, nós não temos esses dados ao usar um programa qualquer ou acessar um documento(RUSCHEL MARIANA SUSAN ZANOTTO, 2010; PEDROSA, 2011).

1.3.1 A arquitetura da nuvem

Neste trabalho iremos classificar as partes da nuvem em 3 partes, sendo elas descritas a seguir. Tal divisão tem objetivo explanar os recursos que uma aplicação que esteja nas nuvens deve dispor(RUSCHEL MARIANA SUSAN ZANOTTO, 2010; PEDROSA, 2011).

1.3.1.1 Os servidores

estes são responsáveis por manter os endereços da internet funcionando, armazenar os arquivos das aplicações, executar o processamento e responder a requisições. Os servidores tem como objetivo manter a internet em funcionamento para que as outras partes possam fazer uso da mesma(RUSCHEL MARIANA SUSAN ZANOTTO, 2010; PEDROSA, 2011).

1.3.1.2 A aplicação

É um conjunto de serviços, basicamente qualquer coisa de valor entregue aos usuários. São os serviços, programas ou documentos encontrados nas nuvens. As aplicações que efetivamente dão utilidade aos servidores(RUSCHEL MARIANA SUSAN ZANOTTO, 2010; PEDROSA, 2011).

1.3.1.3 Os usuários

Como dito, o fato dos usuários criarem conteúdo e informações, também os tornam um fator importante nos novos produtos, a cada vez que se passa o mesmo produto deve se adaptar mais a cada usuário, e fazer o uso das informações geradas pelo próprio usuário. Os usuários também podem ser outros sistemas ou programas, na verdade o usuário pode ser

qualquer interface de comunicação de um determinado programa, serviço ou documento na internet([RUSCHEL MARIANA SUSAN ZANOTTO, 2010](#); [PEDROSA, 2011](#)).

2 MODELOS DE SERVIÇO

Agora iremos explicar alguns dos tipos de serviços que as aplicações devem ofertar a seus usuários finais. Esses são serviços específicos de aplicações em nuvem, ao qual vende-se algo que não é essencialmente um serviço como se este o fosse(O'REILLY, 2005).

2.1 Infraestrutura como um serviço (IaaS)

Esse modelo de serviço tem como objetivo fazer com que a gerência dos recursos de infra-estrutura dos servidores. Ele fornece aos contratantes a possibilidade de gerenciar os recursos computacionais necessários. Este serviço está ligado diretamente com a capacidade de virtualização de hardware(MELO DANIEL F ARCOVERDE, 2007; RUSCHEL MARIANA SUSAN ZANOTTO, 2010; PEDROSA, 2011).

2.2 Plataforma como um serviço (PaaS)

Esta camada intermediária da nuvem, ela permite que os desenvolvedores possam criar e implementar as aplicações sem o conhecimento do hardware que irá executar a tarefa. Neste nível não há controle dos recursos computacionais, mas sim de algumas aplicações que eventualmente podem ser usadas(MELO DANIEL F ARCOVERDE, 2007; RUSCHEL MARIANA SUSAN ZANOTTO, 2010; PEDROSA, 2011).

2.3 Software como um serviço (SaaS)

As aplicações devem estar acessíveis aos clientes, a idéia de software como serviço vem da capacidade de vender um acesso ao software e não a venda do próprio software em si. Essa forma de serviço é amplamente difundida na internet em várias formas, tais como os serviços de busca e servidores de email. Neste nível a responsabilidade é disponibilizar uma aplicação completa ao usuário com um ambiente computacional completamente desconhecido para o usuário(MELO DANIEL F ARCOVERDE, 2007; RUSCHEL MARIANA SUSAN ZANOTTO, 2010; PEDROSA, 2011).

REFERÊNCIAS

- MELO DANIEL F ARCOVERDE, É. R. M. J. H. P. R. Q. F. C. A. Software como serviço: Um modelo de negócio emergente. **Centro de Informática – Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)**, 2007. Citado 2 vezes nas páginas 7 e 11.
- O'REILLY, T. O que é web 2.0. 2005. Citado 3 vezes nas páginas 7, 8 e 11.
- PEDROSA, T. N. P. H. Computação em nuvem. v. 2, 2011. Citado 3 vezes nas páginas 8, 9 e 11.
- RUSCHEL MARIANA SUSAN ZANOTTO, W. C. d. M. H. Computação em nuvem. Pontifícia Universidade Católica do Parana, 2010. Citado 3 vezes nas páginas 8, 9 e 11.