



E-Leitura: Incentivo à leitura através de aplicativo para dispositivos móveis

Tiago Batista Corrêa, André Fernando Uebe Mansur

Nos dias atuais, a grande maioria dos discentes não possuem o hábito de ler textos exceto os de redes sociais, visando incentivar a leitura discente através de dispositivos móveis, o e-Leitura é um projeto de desenvolvimento de aplicativo para dispositivos móveis que fornece um novo modo para leitura, onde pessoas podem exercitar sua criatividade através do desenvolvimento de histórias colaborativas, tornando a leitura um modelo de entretenimento. O desenvolvimento metodológico iniciou-se com o estudo da plataforma IONIC, determinando o uso adequado de suas estruturas e funcionalidades disponíveis. O segundo passo foi determinar quais funcionalidades seriam necessárias na aplicação e a maneira que elas seriam criadas para criar uma conexão interna que fosse interessante para o projeto. Foi determinado que uma aplicação utilizando uma interação dos usuários através de histórias seria o melhor caminho para a solução, portanto, como há necessidade de interação de usuários, o uso de um servidor é necessário para a execução da aplicação, e com isso o passo seguinte foi estudar as funcionalidades de frameworks que se adaptassem à realidade do cenário disponível para execução desse serviço, e como resposta foi determinada a linguagem Javascript em execução no NodeJS para criação do serviço e o uso do banco de dados MySQL para armazenamento dos dados, tornando viável o desenvolvimento do projeto. Todo o código da aplicação foi desenvolvido utilizando recursos open-source para facilitar futuras implementações. Como resultado, foi desenvolvida uma solução que atua em um servidor na nuvem, porém ainda está na fase de testes e correções de bugs, assim como todo o resto da aplicação. O resultado até o momento fica limitado somente aos códigos pois não foi possível finalizar a ferramenta conforme planejado devido a pandemia de COVID-19 ocorrida em 2020. O projeto possui significativo impacto acadêmico e social, incentivando futuras implementações como a inserção de elementos mais robustos para gamificação, padronização de histórias, etc.