

APLICATIVO PARA O GERENCIAMENTO DE CLUBES DE LEITURA

Luís Fernando Silva de Oliveira; Leonardo Campos de Assis
UNIUBE - Universidade de Uberaba
luisfernando96@edu.uniube.br, leonardo.assis@uniube.br

Resumo

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um aplicativo Android voltado para o gerenciamento de grupos de leitura, com o objetivo de facilitar a organização e controle dos membros, livros em leitura e preservar em um histórico os livros já lidos por tal grupo. A metodologia adotada utilizou o framework Flutter para desenvolvimento multiplataforma e o Firebase como backend para autenticação e armazenamento de dados. A interface foi projetada utilizando a ferramenta FlutterFlow, que permitiu uma prototipagem rápida e eficiente. O sistema possibilita a criação e gerenciamento de grupos, visualização de livros atuais e históricos, além do convite de membros via e-mail, com permissões específicas para administradores. Os resultados indicam que o aplicativo oferece uma solução simples e acessível para apoiar grupos de leitura informais, auxiliando na manutenção do hábito da leitura e na coordenação das atividades do grupo. Conclui-se que o uso de tecnologias móveis e serviços em nuvem pode potencializar a organização de comunidades de leitura, com possibilidade de futuras expansões para funcionalidades mais robustas.

Palavras-chave: Desenvolvimento Móvel. Flutter. Firebase.

1 Introdução

O que seria um grupo de leitura? De acordo com Loureiro (2023), um grupo de leitura nada mais é do que um grupo de pessoas interessadas em ler um mesmo livro se juntando para discutir e comentar tal livro. Existem inúmeras razões para participar de um grupo desses, mas o autor cita três delas sendo: Aprofundamento da Compreensão, pois várias pessoas lendo o mesmo conteúdo podem tirar conclusões diferentes e essas perspectivas diferentes tendem a enriquecer a obra; Motivação para ler, pois “Se você luta para encontrar tempo ou motivação para ler, ser parte de um grupo pode fornecer o estímulo necessário. Saber que haverá uma discussão em breve pode ser o empurrãozinho que você precisa.”; e Conexão Social, já que participar de um grupo de leitura coletiva pode ser a porta de entrada para novas amizades e fortalecer companheirismos já existentes entre os membros.

Dado o contexto, o aplicativo “Clube de Leituras” foi inicialmente concebido para uso pessoal do autor, este que pertence a um grupo de leitura composto por amigos próximos. Durante uma discussão, percebeu-se que não existia nenhum histórico escrito das leituras passadas, esse gerenciamento anteriormente era feito apenas mentalmente, porém houveram discussões da possibilidade de ser feito via planilhas excel, e isso estava gerando problemas onde algum membro mais recente indicava uma leitura e está já havia sido feita anteriormente. Neste contexto surgiu-se a ideia de criar um aplicativo que registraria e manteria atualizado as leituras realizadas. Esse gerenciamento anteriormente

era feito apenas mentalmente, porém houveram discussões sobre a possibilidade de ser feito via planilhas excel.

A ideia principal da razão do desenvolvimento de um aplicativo no lugar da planilha se deu ao fato dos smartphones serem práticos e sempre disponíveis nas mãos do usuário, e segundo uma análise realizada pelo website Demandsage em abril de 2025, existe uma estimativa de que 90% da população mundial tenha acesso a esse dispositivo, fazendo assim com que seja a maneira mais prática e simples de manter um gerenciamento digital do que o grupo de leitura consome, sejam esses livros impressos ou digitais, pois o grupo de leitura funciona independente do formato que o usuário sente-se mais confortável em utilizar.

O Aplicativo “Clube de Leituras” visa gerenciar tais grupos de leituras assim facilitando a organização seja de livros ou membros.

2 Materiais e Métodos

O aplicativo Clube de Leituras foi desenvolvido usando Flutter, que segundo a descrição em seu website, é uma ferramenta de código aberto, compilada nativamente, multi-plataforma que possui apenas uma única base de códigos. A escolha do Flutter se deu justamente por essa sua característica de ser multi-plataforma usando apenas uma base de códigos, pois assim, mesmo que o foco inicial do projeto seja apenas na plataforma Android, é de extrema facilidade também lançar para iOS num futuro próximo. Primeiramente, antes do desenvolvimento em si ter iniciado, as possíveis telas que estarão presentes na aplicação foram desenhadas em um software chamado Miro e então, a partir desses desenhos foi possível transcrever as telas do campo das ideias para a forma de aplicação. Para facilitar o desenvolvimento visual e acelerar a prototipagem, foi utilizada a ferramenta FlutterFlow, que oferece interface drag-and-drop integrada ao Flutter.

Como base para autenticação e gerenciamento dos dados, o Firebase foi adotado, incluindo o Firebase Authentication para login via e-mail e senha, e o Firestore para armazenamento em tempo real dos dados dos usuários, grupos e livros. A estrutura de dados contempla coleções para usuários, grupos, e livros, com documentos que armazenam as informações essenciais para o funcionamento do aplicativo.

Inicialmente existia a intenção de pegar o número do cadastro ISBN do livro e digitá-lo para que os detalhes de tal publicação fossem pegos automaticamente, porém isso se provou inviável no momento atual, fazendo com que na versão inicial do aplicativo os dados dos livros sejam adicionados manualmente pelos membros de cada grupo. Existe a intenção de adicionar essa função em atualizações futuras.

A lógica de permissões foi implementada para garantir que somente administradores dos grupos possam adicionar livros e convidar novos membros, garantindo o controle sobre a composição e evolução do grupo. A interface do usuário foi projetada para ser intuitiva e permitir a rápida navegação entre as funcionalidades principais.

3 Resultados (ou resultados esperados)

O aplicativo desenvolvido contempla, no momento da escrita, funcionalidades básicas para o gerenciamento de grupos de leitura, tais como: criação e edição de grupos, visualização dos grupos associados ao usuário, exibição do livro atual em leitura e do histórico de livros já lidos em cada grupo, além da possibilidade de adicionar livros e convidar novos membros. A versão existente denominada de *Alpha* é apenas um

esqueleto do que está sendo programado para a versão final do aplicativo, principalmente em relação a sua interface gráfica, pois está é a parte menos desenvolvida no momento, como é possível visualizar na tela de “Detalhes do Grupo” representada na Figura 1:

Figura 1 – Tela de Detalhes do Grupo



Fonte: Elaborada pelo Autor (2025)

Para updates futuros essa tela estará muito mais limpa, contendo imagens para a capa dos livros da leitura atual, além de uma descrição mais detalhada sobre o livro, como autor, editora, gênero, ano de publicação, etc. Outro update que está planejado é criar uma tela exclusiva para para a lista de livros já lidos, assim tendo uma interface mais limpa e prática, melhorando a navegação do usuário.

O desenvolvimento do aplicativo evidenciou a capacidade do Flutter de entregar soluções multiplataforma de forma rápida e eficiente. A escolha do Firebase se mostrou adequada pela sua integração nativa com o Flutter e suas funcionalidades gratuitas para pequenos projetos, como é o caso deste. Porém, como observado por Synystsia (2024), um dos pontos negativos do desenvolvimento acaba sendo o tamanho que a aplicação tem, pois como faz uso de Widgets para cada ação, um aplicativo feito usando esse framework acaba ficando muito maior do que se fosse feito pelos seus competidores diretos (Java e Kotlin). A versão alpha do Clube de Leituras mesmo em seu estado rudimentar e sem muitos *assets* personalizados gerou um arquivo apk com mais de 40MB. Para dispositivos que possuem pouca memória ou aplicativos que podem expandir exponencialmente, pode não ser uma boa ideia usar Flutter para o desenvolvimento.

Não foi possível realizar testes com usuários externos, o que pode limitar o escopo da usabilidade. Contudo os testes realizados internamente indicam que o sistema atende aos requisitos propostos, proporcionando uma solução prática para a organização e acompanhamento das atividades de grupos de leitura.

4 Discussão

O desenvolvimento do aplicativo permitiu observar a importância de uma ferramenta digital para a organização de grupos de leitura, reforçando o papel da tecnologia no apoio a atividades culturais e sociais. A aplicação atendeu aos requisitos básicos esperados, oferecendo uma interface acessível e funcionalidades adequadas ao público-alvo.

Enquanto o desenvolvimento acontecia, surgiu a ideia de que seria possível usar o aplicativo no meio educacional, onde, por exemplo, um professor de literatura poderia criar um grupo de leitura para cada classe e organizar quais livros seriam lidos. Ele teria acesso ao histórico de leitura de cada classe, assim podendo organizar melhor as futuras leituras e discussões. Quando a ideia de criar o Gerenciador de Clube de Leituras surgiu, apenas as necessidades básicas do autor foram consideradas, porém conforme o desenvolvimento foi evoluindo novas ideias e possíveis expansões de público.

Apesar da simplicidade do sistema, destaca-se a relevância do controle de permissões para preservar a integridade das informações e o funcionamento do grupo. A possibilidade de expandir a aplicação para incluir notificações, comentários e outras funcionalidades pode contribuir para ampliar o engajamento dos usuários e aprimorar o gerenciamento.

Um problema que não foi observado durante o desenvolvimento e apenas surgiu após gerar o apk da aplicação se deve em relação ao tamanho do aplicativo. Como Nayak (2023) observa em seu texto, uma das maiores desvantagens na criação de um aplicativo usando o framework Flutter é o tamanho final da aplicação e como isso pode impactar usuários com pouco espaço de armazenamento. Clube de Leituras em sua versão atual não utiliza imagens ou ícones personalizados, fazendo uso apenas do que já é padrão para a plataforma, e mesmo assim gerou um apk com mais de 40MB. Para um aplicativo simples como este pode não ser um problema imediato, mas conforme a aplicação expande, seu tamanho também aumentará, fazendo assim com que o Flutter possa não ser recomendado para o desenvolvimento de aplicativos mais robustos e que possuem um número maior de telas.

5 Conclusão (ou considerações finais)

A aplicação desenvolvida representa uma solução simples e funcional para o gerenciamento de grupos de leitura. Seu propósito é auxiliar usuários na organização de livros lidos e no acompanhamento das leituras atuais dentro de grupos, com foco em usabilidade e acessibilidade. O sistema, embora ainda em sua primeira versão alpha, já oferece funcionalidades essenciais como criação de grupos, gerenciamento de membros, adição de livros e autenticação de usuários.

A escolha pela tecnologia Flutter, com integração ao Firebase, permitiu a construção ágil de uma interface intuitiva e responsiva para dispositivos Android. A utilização dessas ferramentas modernas proporciona uma base sólida para futuras melhorias, garantindo escalabilidade e facilidade de manutenção.

Por se tratar de uma versão inicial, espera-se que nas próximas atualizações o aplicativo seja expandido com novas funcionalidades, como lembretes de leitura, estatísticas de progresso, comentários entre membros e integração com outras plataformas.

Referências

FLUTTERFLOW. Flutterflow documentation. Disponível em: <https://docs.flutterflow.io/>. Acesso em: 25 mai. 2025.

GOOGLE. Flutter documentation. Disponível em: <https://flutter.dev/docs>. Acesso em: 01 jun. 2025.

GOOGLE. Firebase documentation. Disponível em: <https://firebase.google.com/docs>. Acesso em: 01 jun. 2025.

KUMAR, Naveen. Smartphone Usage Statistics 2025 (Worldwide Data). **Demandsage**, 07, abr. 2025. Disponível em: <https://www.demandsage.com/smartphone-usage-statistics/>. Acesso em: 01 jun. 2025.

LOUREIRO, Juliano. Grupo de Leitura Coletiva: O que é e como fazer parte. **Livrobingo**, 30, jul, 2023. Disponível em: <https://www.livrobingo.com.br/grupo-de-leitura-coletiva-o-que-e-e-como-fazer-parte>. Acesso em: 11/06/2025

MONTANO, Daniela. Why Use Flutter: Pros and Cons of Flutter App Development. **Waverleysoftware**, 30, oct. 2024. Disponível em: <https://waverleysoftware.com/blog/why-use-flutter-pros-and-cons/>. Acesso em: 25 mai. 2025.

NAYAK, Shivam Kumar. Exploring the Disadvantages of Flutter for Mobile App Development. **Medium**, 06, Set, 2023. Disponível em: shivamkumarnayak.medium.com/exploring-the-disadvantages-of-flutter-for-mobile-app-development-9b3703b270b. Acesso em: 11/06/2025.

SYNYTSIA, Maryna. The Good and the Bad of Flutter App Development. **altexsoft**, 22, dez. 2024. Disponível em: <https://www.altexsoft.com/blog/pros-and-cons-of-flutter-app-development/>. Acesso em: 10/06/2026