

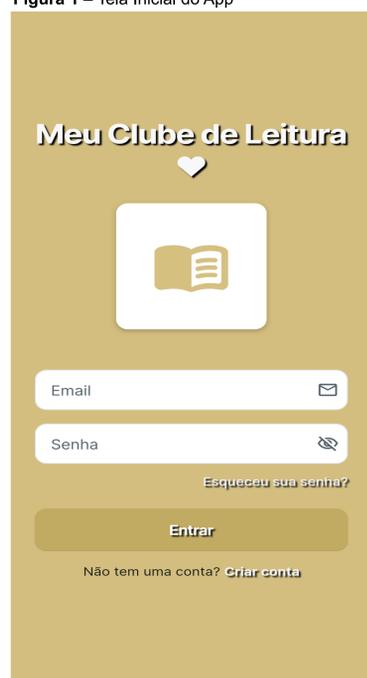
Gerenciamento de Grupo de Leituras

AUTOR: Luís Fernando Silva de Oliveira
ORIENTADOR: Leonardo

Introdução

Esse aplicativo para dispositivos móveis apresenta um sistema de gerenciamento de Grupos de Leitura, originalmente planejado para resolução de um problema pessoal, a aplicação também pode ser utilizada para incentivar a leitura em outros meios.

Figura 1 – Tela Inicial do App



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Figura 2 – Tela Com a Lista de Grupos Participantes



Fonte: Elaborado pelo Autor (2025)

Resultados e Discussão

O aplicativo desenvolvido contempla funcionalidades essenciais 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, ações restritas aos administradores.

Assim, os resultados indicam que o sistema atende aos requisitos propostos, proporcionando uma solução prática para a organização e acompanhamento das atividades de grupos de leitura, ainda que não tenha sido submetido a testes com usuários durante o processo.

Figura 3 – Versão Alpha da Tela de Grupos



Fonte – Elaborado pelo Autor (2025)

Objetivos

- Organizar os grupos de leitura de maneira centralizada e acessível.
- Permitir armazenar livros já lidos por cada grupo.
- Gerenciar os membros participantes de cada grupo de Leitura.
- Facilitar a criação e visualização de Grupos de Leitura.

Materiais e Métodos

Foi desenvolvido um Software para dispositivos móveis cujo objetivo central é gerenciar Grupos de Leitura e seu histórico, ou seja, manter organizado quais leituras já ocorreram e qual está ocorrendo no momento. O aplicativo foi desenvolvido usando framework chamado de Flutter devido a sua simplicidade e ao mesmo tempo, enorme praticidade. Além desses detalhes, o desenvolvimento multiplataforma com apenas uma base de códigos agiliza no processo de desenvolvimento caso uma versão para iOS esteja nos planos futuros.

Além do Flutter, o Firebase foi escolhido como banco de dados e para autenticação de usuários, fazendo uso do Firestore para armazenar as informações como livros, usuários, grupos, tudo em tempo real.

Para auxiliar na parte visual, acabou sendo utilizada uma ferramenta chamada de FlutterFlow, que possui uma interface mais simples e que agiliza o desenvolvimento da parte mais gráfica do aplicativo.

Conclusão

Apesar das funcionalidades do aplicativo não serem as mais complexas possíveis e em sua versão Alpha inicial ser bem básica, principalmente no que se diz a parte visual, o desenvolvimento do aplicativo por meio do Flutter ocorreu com muita fluidez devido a como esse framework funciona. A aplicação em si entrega em sua primeira versão funções simples porém muito eficazes naquilo que foi proposto, gerenciar um grupo de leitura. Existem inúmeras implementações que poderão ser feitas no futuro, mas como um protótipo inicial, cumpre as funções necessárias.

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.
- 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.