

# CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA - CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO/FÍSICA/QUÍMICA: BiblioULBRA

AUTORES: Acad. Denner Evaldt Machado, Acad. Manoel Afonso dos Santos Neto, Acad. Peterson Mauricio do Nascimento, Acad. Thiago Hundertmark e Prof. Ramon dos Santos Lummertz  
 E-MAIL: ramonsl@gmail.com  
 INSTITUIÇÃO: Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas - ULBRA Campus Torres

## RESUMO

O BiblioULBRA é um aplicativo para acessar os catálogos das bibliotecas da ULBRA. Usando o SCRUM como metodologia de desenvolvimento e aplicando tecnologias como webservices, JSON e REST, além das linguagens de programação para cada plataforma. O mesmo foi desenvolvido para três plataformas moveis, Android, Windows Phone e iOS. O aplicativo tem como objetivo auxiliar os alunos, professores, funcionários e visitantes na pesquisa de livros e na renovação dos empréstimos realizados. Atualmente o BiblioULBRA é utilizado por 2.000 devices.

PALAVRAS-CHAVE: mobilidade, educação, mobile, scrum.

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta o processo de desenvolvimento do aplicativo BiblioULBRA que auxilia os alunos da Universidade Luterana do Brasil em suas consultas, renovações, e revisões de seus dados na biblioteca de sua universidade, podendo ser utilizado por qualquer aluno de qualquer universidade da rede ULBRA. O aplicativo está disponível para diversas plataformas mobile, podendo ser acessado de iPhones, SmartPhones Android, Windows Phone, iPads e Tablets. O desenvolvimento desse projeto teve início em 2013 e sua proposta era facilitar a vida dos alunos da universidade em relação aos serviços da biblioteca.

## OBJETIVO GERAL

O objetivo principal desse aplicativo é facilitar ao usuário a consulta e renovação de livros, e reduzir o número de multas causadas por falta de atenção.

## OBJETIVO ESPECÍFICO

- Consultar Livros na Biblioteca;
- Consultar Histórico de Locações;
- Consultar Lista de Livros Locados Atualmente;
- Consultar multas;
- Renovar Livros.

## METODOLOGIA

Para o desenvolvimento de um software, há a necessidade que se utilize uma metodologia, como havia uma necessidade de receber feedbacks frequentes, foi optada pelo uso do SCRUM.

Segundo (PRESMAN, 2007), os princípios do SCRUM são consistentes com o desenvolvimento ágil e são usados para orientar o desenvolvimento que incorpora atividades estruturais como: requisitos, análise, projeto, evolução e entrega.

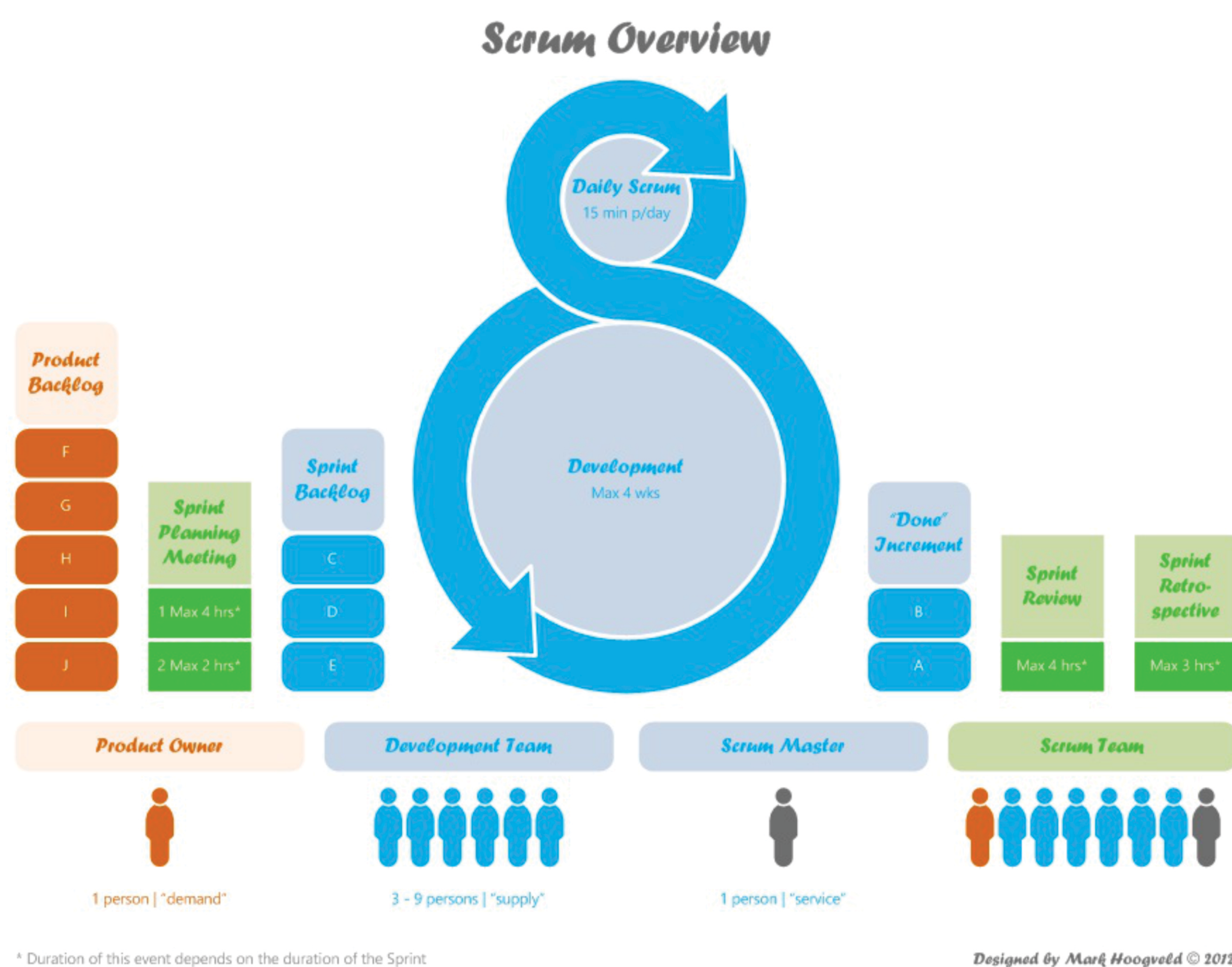


Figura 1: Metodologia SCRUM  
 Fonte: Blog Calvinx

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente o aplicativo desenvolvido é utilizado por mais de 2000 usuários, tendo o maior número de usuários na plataforma android (1200 usuários), em seguida com usuários da plataforma iOS(600 usuários), nos próximos semestres novas funcionalidades como a reserva de livros e notificações estão sendo planejadas visando sempre atender da melhor forma possível as necessidades do acadêmico.

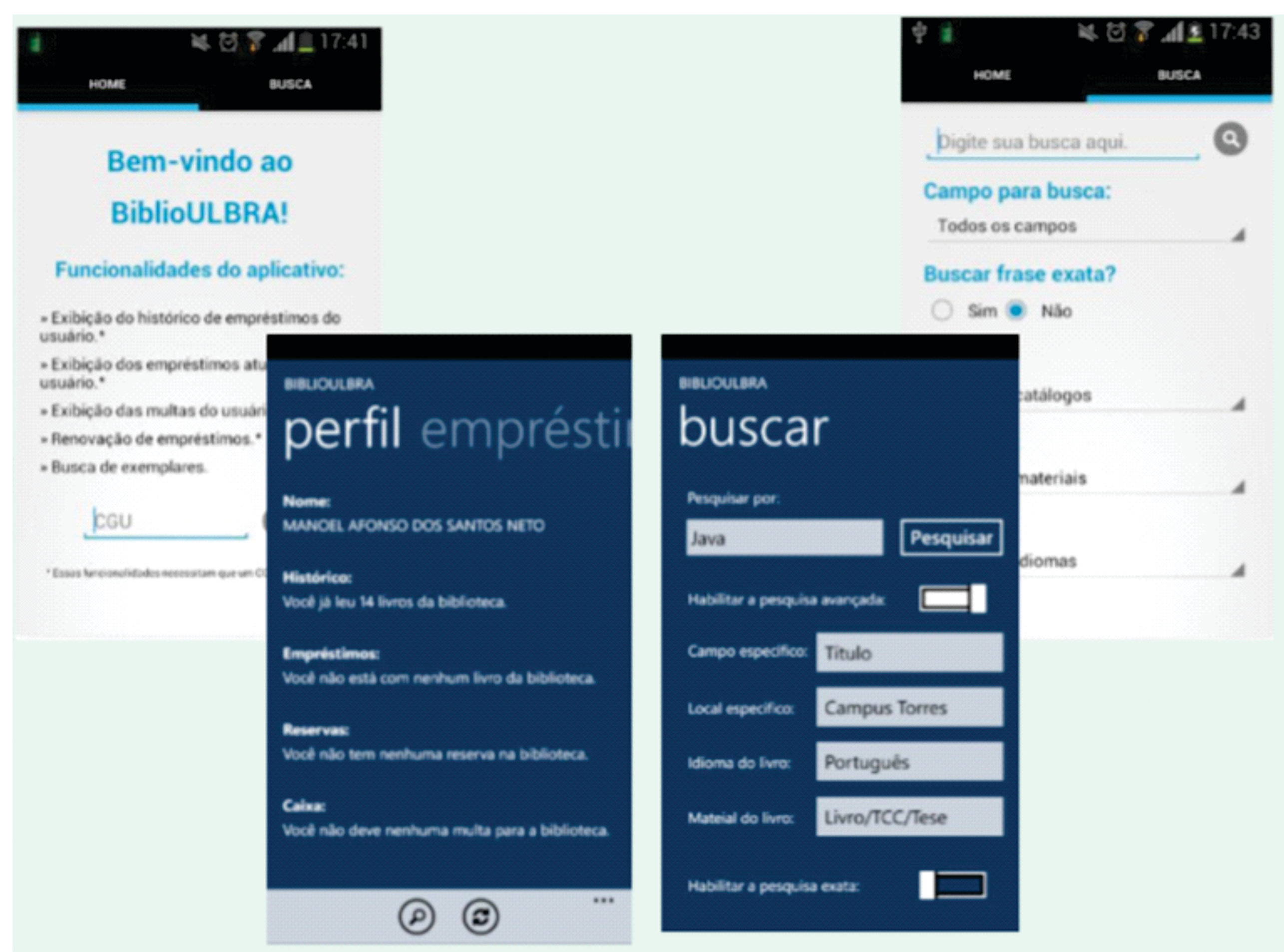


Figura 2: Prints aplicativos desenvolvidos  
 Fonte: o autor

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

PRESSMAN, Roger. Engenharia de Software. São Paulo: Makron Books, 2007  
<http://www.ulbra.br>