

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PAULINO BOTELHO
Habitação Profissional Técnica de Nível Médio de Técnico em
Informática para Internet**

**Marcos Paulo Pereira
Ricardo Anderson de Camargo
Róger Diego Niza Silveira**

CUBO “*NERD*”

**São Carlos
2022**

**Marcos Paulo Pereira
Ricardo Anderson de Camargo
Róger Diego Niza Silveira**

CUBO “NERD”

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Escola Técnica Estadual
Paulino Botelho, orientado pela
Professora Sandra Maria Leandro,
como requisito parcial para a obtenção
do título de Técnico em Informática para
Internet.

**São Carlos
2022**

DEDICATÓRIA

Dedicamos,
O trabalho de conclusão de curso para
nossos pais e professores.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus e aos nossos familiares que nos permitiram que tudo isso acontecesse, nos motivaram em grande parte do desenvolvimento do projeto.

Agradecemos aos professores pela paciência para explicarem, ajudarem e principalmente motivarem todos no desenvolvimento do trabalho e sempre serem não só professores, mas amigos.

Agradecemos a escola por ter disponibilizado computadores e professores para que houvesse a conclusão deste projeto.

Cubo “nerd”

Resumo

O termo *nerd* é um estereótipo utilizado para definir uma pessoa muito dedicada aos estudos. Este projeto tem como objetivo desenvolver um sistema *web* para divulgar a cultura *nerd* por meio de filmes, séries, tecnologias, jogos, animes e notícias recentes, aplicando as competências e habilidades vistas durante o curso Técnico em Informática para Internet. As pesquisas realizadas demonstram que o entretenimento é um aspecto essencial na vida das pessoas, em qualquer faixa etária, pois é fundamental dedicar tempo para si, para aliviar a tensão diária, melhorar o equilíbrio emocional e aumentar a qualidade de vida, principalmente quando a jornada de trabalho é excessiva. Está no escopo desse projeto, oferecer oportunidades que estimulem e melhorem o desempenho cognitivo dos indivíduos, a atenção, raciocínio lógico, autoestima, pensamento crítico, comunicação para minimizar os níveis de ansiedade e depressão em alguns casos. Para o desenvolvimento do sistema Cubo “Nerd” foi realizada uma pesquisa bibliográfica, para levantar os dados sobre o tema, buscando reforçar os argumentos e hipóteses de estudo sobre o projeto. Utilizou-se a linguagem de marcação de hipertexto (HTML), as folhas de estilo em cascata (CSS), PHP, o banco de dados MySQL, por ser uma das principais tecnologias da *World Wide Web*. O *website* tem relevância para a sociedade, pois pode contribuir para favorecer os relacionamentos interpessoais.

Palavras-chave: Cultura *Nerd*. Entretenimento. *Nerd*. *Website*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Diagrama caso de uso.....	11
Figura 2 – Diagrama de classes.....	14
Figura 3 – Mapa do site.....	15
Figura 4 – <i>Wireframe</i> do site.....	16

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	05
1.1 Objetivos.....	06
1.2 Justificativa	07
1.3 Metodologia	08
2. DOCUMENTO DE REQUISITOS	09
2.1 Visão Geral do sistema.....	09
2.2 Requisitos Funcionais.....	09
2.3 Requisitos Não Funcionais	10
3. VISÃO CASO DE USO – NÍVEL ANÁLISE.....	11
3.1 Modelos de Caso de Uso	11
3.2 Definição do Atores	12
3.3 Lista de Casos de Uso.....	13
3.4 Diagrama de Classes	14
4. MAPA DO SITE	15
5. WIREFRAME DO SITE	16
CONSIDERAÇÕES FINAIS	17
REFERÊNCIAS.....	18
APÊNDICES	19
APÊNDICE A – Logo do Sistema “Cubo Nerd”.....	19
APÊNDICE B - Slogan do Sistema “Cubo Nerd”.....	19

1. INTRODUÇÃO

Nas décadas de 1980 e 1990 a cultura *nerd* se referia às pessoas apaixonadas por tecnologia, *games*, *Role-playing game* (RPG)¹, inteligência artificial, ficção científica, entre outros temas. O termo “*nerds*” era considerado ofensivo, pois tinha uma associação implícita com um indivíduo cafona que possuía problemas de socialização.

Hoje em dia, a comunidade *nerd* se reposiciona é uma tendência na sociedade. Em uma pesquisa realizada no ano de 2022 pela Game Brasil (PGB) foi demonstrado que em mais de 26 estados brasileiros, além do distrito federal, 73,4% dos brasileiros são *gamers* correspondendo a um crescimento de 7,1% comparado aos anos anteriores. No ano de 2021, 72% dos brasileiros foram considerados *gamers* (CONSUMIDOR MODERNO, 2022).

Essa tendência vem ganhando mais visibilidade desde o início da pandemia da Covid-19, onde a vida cotidiana foi completamente alterada em virtude das restrições das atividades e interação entre as pessoas. Na ocasião, houve um crescimento para o entretenimento em ambientes domésticos. Durante esse período, as modalidades de entretenimento que mais se destacaram foram os vídeos na Internet, jogos digitais, filmes, séries, pela possibilidade de reunirem familiares e amigos. Afinal, com as medidas de distanciamento social e quarentena comunitária, como forma de intervenção para diminuir a velocidade de transmissão do vírus, era necessário se manter em casa.

Diante desse contexto, este projeto visa abranger os *nerds* e envolver um público potencial, com perfil e interesse na cultura *nerd* que ainda não tenha conhecimento no assunto, além de trazer informações sobre a comunidade, divulgar filmes, séries, ficção científica e tecnologia.

Para o desenvolvimento do projeto será utilizada a linguagem de marcação de hipertexto (HTML), as folhas de estilo em cascata (CSS) e a linguagem de programação Javascript por ser uma das principais tecnologias da *World Wide Web*.

¹ RPG é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.

1.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um sistema *web* para divulgar a cultura *nerd* por meio de filmes, séries, tecnologias, jogos, animes e notícias recentes, aplicando as competências e habilidades vistas durante o curso Técnico em Informática para Internet.

1.1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Ampliar a divulgação dos jogos visando melhorar os níveis cognitivos dos indivíduos, além da atenção, raciocínio lógico, autoestima, pensamento crítico, comunicação para minimizar os níveis de ansiedade e depressão em alguns casos.
2. Estimular a inteligência emocional dos *nerds*, por serem alvos fáceis do consumismo e acumulação compulsiva.
3. Desenvolver novas habilidades, por meio da construção de outros hábitos, formas de pensar e reconhecimento das emoções em outros indivíduos (empatia) favorecendo os relacionamentos interpessoais.

JUSTIFICATIVA

O entretenimento é um aspecto essencial na vida de qualquer pessoa, independentemente da faixa etária. É fundamental dedicarmos algum tempo para o entretenimento, principalmente se nossa jornada de trabalho diária for excessiva, para aliviar a tensão diária, melhorar o equilíbrio emocional, relaxar, descontrair e aumentar a qualidade de vida.

Destaca-se que com o advento da pandemia de Covid-19 houve um aumento de fatores estressantes, ocasionados em razão do distanciamento social, das perdas de familiares e amigos, sensação de impotência diante do desconhecido, hábitos alimentares excessivos, apatia, irritabilidade, depressão, transtornos de ansiedade, insônia, além das preocupações com a estabilidade financeira.

Em função do novo estilo de vida e das alterações de comportamentos, onde o poder aquisitivo das pessoas se tornou cada vez menor e o desemprego maior, as dificuldades econômicas impulsionaram às pessoas a escolherem outras formas de entretenimento para não caírem no tédio, se desligarem das preocupações, evitarem as doenças emocionais e a ansiedade social.

Em uma pesquisa anual realizada Pesquisa Game Brasil (PGB) sobre o consumo de *games* no Brasil demonstrou que 72% da população brasileira joga tendo como influência do isolamento social e 75,8% dos *gamers* brasileiros afirmaram que jogaram mais durante esse a pandemia. Além disso, 51,5% dos jogadores participaram de mais partidas *on-line* com amigos (PESQUISA GAME BRASIL, 2022).

Diante desse contexto, associa-se a relevância desse projeto ao fato que a pandemia acelerou e ampliou as mudanças no comportamento dos consumidores, desencadeando uma ruptura digital na indústria do entretenimento. A Internet se mostrou uma grande aliada na hora de tentar driblar as restrições da pandemia e reinventar uma nova forma de consumo de entretenimento mundialmente.

1.3 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do sistema web “CUBO *nerd*” foi realizada uma pesquisa bibliográfica para levantar os dados sobre o tema, buscando reforçar os argumentos e hipóteses de estudo sobre o projeto, com intuito de propor um *site* com o diferencial de abranger conteúdos sobre filmes, series, tecnologias, animes e notícias recentes da cultura *nerd*.

Adotou-se o Google, utilizando-se os termos: “Cultura *nerd*” e “Comunidade *nerd*”. Como critério de inclusão, adotaram-se *sites* que abordaram diversos conteúdos interessantes e atualidades sobre a temática, limitada ao período de 2020 a 2022, por incluir o período da pandemia de Covid-19 onde o termo *nerd* passou a ser utilizado frequentemente entre as páginas da Internet e na sociedade.

Quanto à abordagem, a pesquisa é qualitativa com natureza básica e objetivos exploratórios.

Para a implementação do projeto foi usada a linguagem de marcação de hipertexto (HTML), as folhas de estilo em cascata (CSS), PHP, o banco de dados MySQL, por ser uma das principais tecnologias da *World Wide Web*.

2. DOCUMENTO DE REQUISITOS

Este trabalho apresenta os requisitos e os componentes de *software* mais relevantes para o entendimento do *website* “Cubo Nerd”.

2.1 Visão Geral do Sistema

O *website* “Cubo Nerd” consiste, basicamente, do gerenciamento de hospedagem e atualização de conteúdos como séries, filmes, animes, mangás, HQ e notícias, considerando os diversos tipos de conteúdo. O *site* não possui restrições de acesso aos conteúdos por assinaturas pagas, permitindo a navegação livre, porém possui um cadastro para os usuários que permite gerenciar suas preferências em relação aos conteúdos, possibilitando uma experiência personalizada para navegar.

2.2 Requisitos Funcionais

B1 – Lançamentos Diversos

1. O sistema deve permitir a inclusão, alteração e remoção dos conteúdos, contendo os seguintes atributos: categoria, cadastro, conteúdo e a data publicação.
2. O sistema deve permitir a inclusão, alteração e remoção dos usuários, contendo os seguintes atributos: login, nome, e-mail, senha, telefone, cidade e estado.

B2 – Sistema deve apresentar ao rodapé da página

3. O sistema deve apresentar uma área fale conosco para que os usuários possam tirar suas dúvidas, registrar depoimentos e sugestões com privacidade.
4. O sistema deve apresentar um acesso rápido para os usuários, contendo informações do mapa do *site*, com diversos conteúdos entregues.
5. O sistema deve apresentar ícones que permitem o acesso rápido às redes sociais como o Facebook, Instagram, Twitter, para facilitar as interações com o *website*.

2.3 Requisitos não funcionais

C1. Confiabilidade

O sistema deve possuir senhas de acesso e identificação para os usuários.

O sistema deve ter a capacidade para alterar, recuperar os dados do *login* que foram cadastrados pelos usuários.

C2. Portabilidade

O site deve possuir um sistema de gerenciamento de banco de dados que utiliza a linguagem SQL.

C3. Responsividade

O site deve ter capacidade de se adequar a diferentes dispositivos como *notebooks*, *tablets*, celulares sem perder suas funcionalidades.

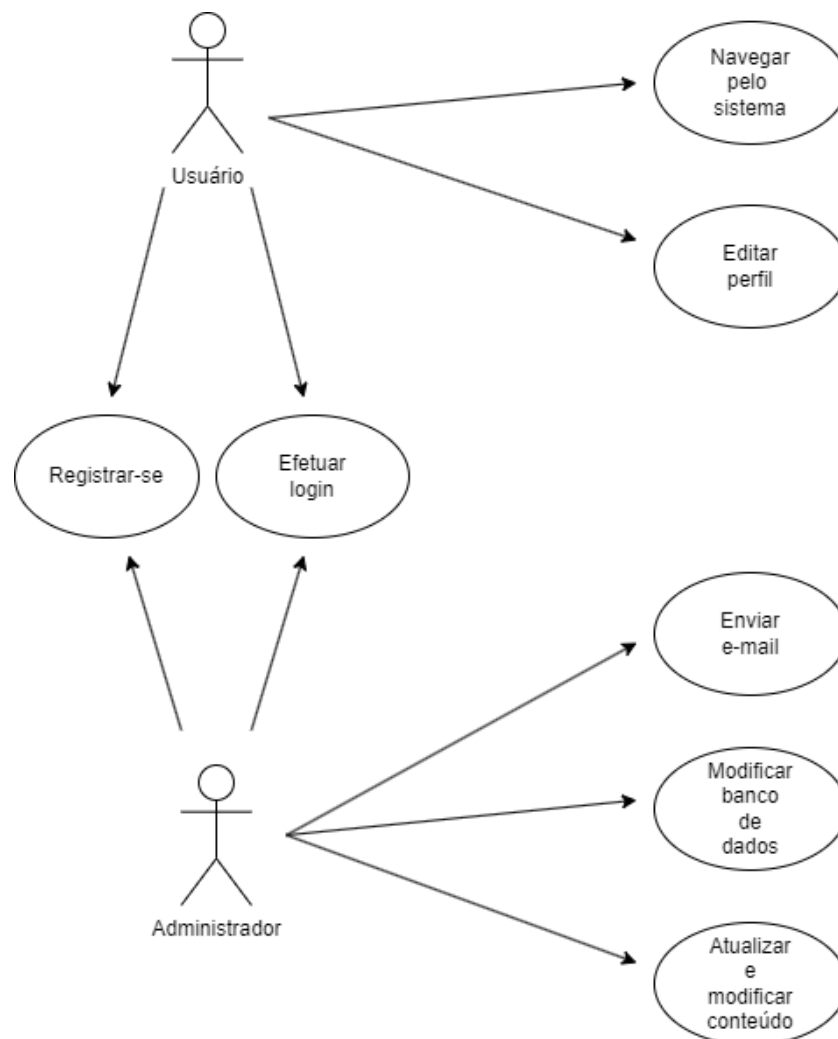
6. Visão Caso de Uso – Nível Análise

Um caso de uso é um conjunto de informações QUE DESCREVEM os requisitos funcionais de um sistema, DESCREVEM as interações típicas entre os usuários do próprio sistema, fornecendo uma narrativa sobre como o sistema é utilizado (FOWLER, 2007).

3.1 Modelo de Casos de Uso

O modelo demonstrado na figura nº 1, como o próprio título sugere, descreve todo o processo de controle de dados do Sistema “Cubo *nerd*”.

Figura nº: 1 Diagrama de Caso de Uso do sistema “Cubo *nerd*”



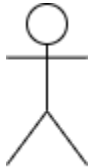

Fonte: autores.

3.2 Definição dos Atores

Cada caso de uso tem um ator principal que solicita ao sistema para que execute um serviço do caso de uso. Pode existir vários atores com os quais o sistema se comunica enquanto é executado (FOWLER,2007).

O Quadro nº 1 demonstra a definição dos atores do sistema “Cubo *nerd*”.

Quadro 1: Definição dos atores do sistema.

ATOR	DESCRIÇÃO
 Usuário	Representa os usuários do sistema “Cubo <i>nerd web</i> ”, é responsável pelas operações básicas, como se cadastrar no sistema, receber notificações de notícias ou atualizações de conteúdo e alterar senha.
 Administrador	Representa o administrador do sistema “Cubo <i>nerd web</i> ”. É responsável por gerenciar as operações dos usuários.

Fonte: autores.

3.3 Lista de Casos de Uso Cubo *NERD*

O quadro nº 2 está relacionado ao diagrama da figura nº 1, exibindo os detalhes das entradas esperadas para cada caso de uso do sistema.

Quadro nº 2: Lista de Casos de Uso.

CASO DE USO	ENTRADA
Registrar-se	Nome, senha, CPF, e-mail, cidade, estado.
Efetuar Login	E-mail, senha.
Enviar e-mail	E-mail usuário, assunto, mensagem.
Modificar Banco de Dados	Senha do banco de dados, alterações dos campos ou tipos de dados.
Atualizar e Modificar Conteúdo	Usuário e senha do administrador, conteúdo a ser alterado.
Navegar pelo sistema	<i>Login</i> e senha.
Editar perfil	<i>Login</i> e senha, campo a ser alterado.

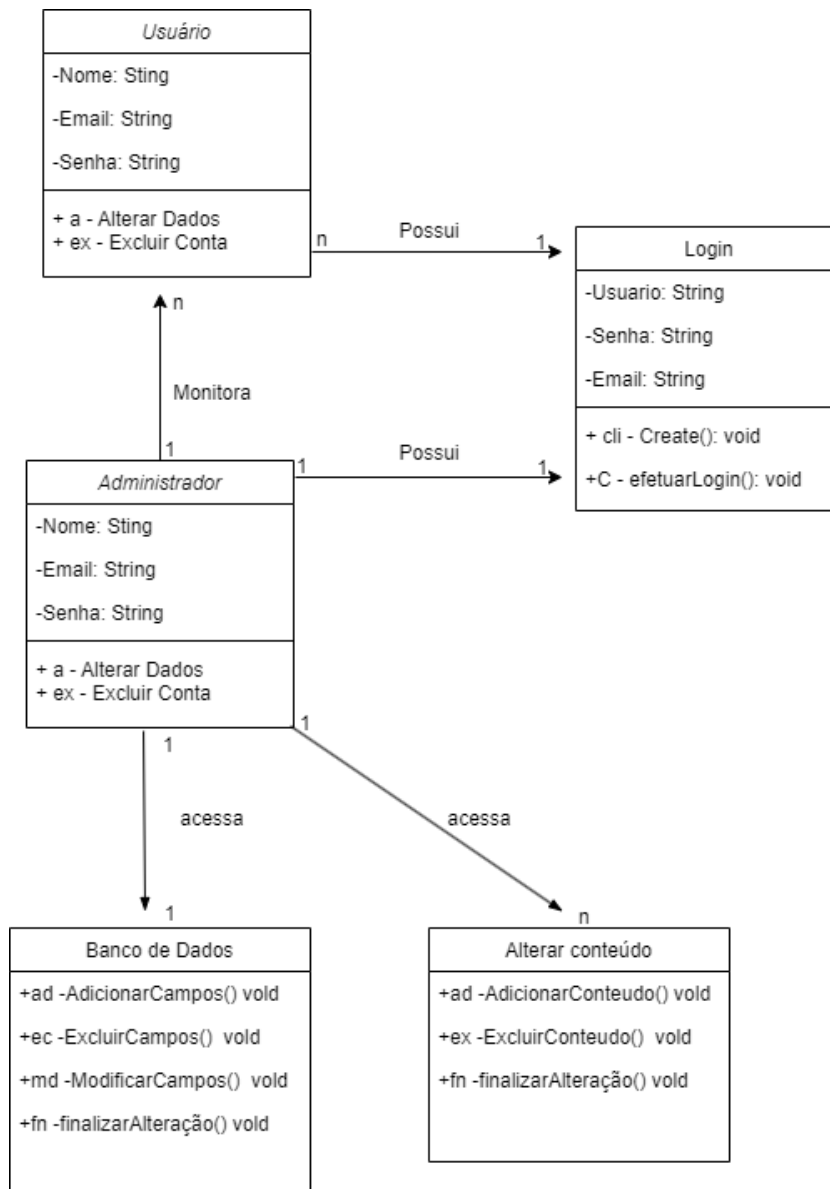
Fonte: autores.

3.4 Diagrama de Classes

O diagrama de classes serve como base para a elaboração da maioria dos outros diagramas da linguagem UML. Basicamente, é composto de classes e associações existente entre elas (GUEDES, 2014).

O sistema “cubo *nerd*” está representado na figura nº 2.

Figura nº 2: Diagrama de classes do *site*



Fonte: autores.

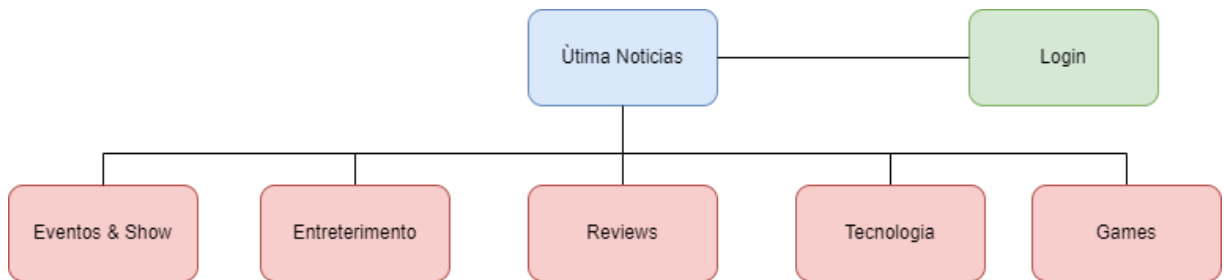
7. Mapa do *site*

O mapa do site funciona como um fluxograma que condiz com o mapeamento físico do conteúdo do sistema. É considerado uma ferramenta poderosa para todos os membros da equipe para ter uma visão ampla do *website* (HOLZSCHLAG, 2004).

A figura de nº 3 demonstra o mapa do sistema “cubo nerd” que terá uma página principal, organizando conteúdos que os usuários estiverem procurando, além de uma

área de *login* caso queira receber notícias novas ou ter um perfil cadastrado no sistema.

Figura nº: 3 Mapa do website “Cubo nerd”.



Fonte: autores.

8. Wireframe do site

O *wireframe* demonstra a funcionalidade e não o aspecto gráfico de uma aplicação, utilizado também para marcação das etapas de um processo de interação ente o usuário e o sistema, o *designer* representa esquematicamente todos os elementos que compõem a página (BUSARELLO, 2013).

A figura de nº 4 representa a página principal do sistema “cubo *nerd*”, com um *design* padrão para as outras página do sistema.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto atingiu os objetivos propostos inicialmente e demonstrou que a cultura *nerd* é uma tendência na sociedade.

Acredita-se que essa tendência foi acelerada durante a pandemia de COVID-19, estimulando as mudanças no comportamento dos consumidores e desencadeando uma ruptura digital na indústria do entretenimento. A Internet se mostrou uma grande aliada na hora de tentar driblar as restrições decorrentes da pandemia, reinventando uma nova forma de consumo de entretenimento mundial.

Em uma versão futura do projeto, a ideia é refinar algumas funcionalidades, sendo que uma delas seria o usuário ter o seu próprio perfil, podendo assim, contribuir com o conteúdo ou mesmo manter um histórico dos assuntos salvos na sua conta.

Conclui-se que o website tem relevância para a sociedade, pois pode contribuir para melhorar os níveis cognitivos dos indivíduos, além da atenção, raciocínio lógico, autoestima, pensamento crítico, comunicação para minimizar os níveis de ansiedade e depressão, além de estimular a inteligência emocional por meio da construção de outros hábitos, formas de pensar e reconhecimento das emoções em outros indivíduos (empatia) favorecendo os relacionamentos interpessoais.

REFERÊNCIAS

ALCIDES, Denis. **Engenharia de Software e Sistemas de Informação**. reimpressão, Porto Alegre: Brasport, 2006.

BUSARELLO, Raul, BIEGING, Patricia, ULBRICHT, Vania. **Mídia e Educação: novos olhares para a aprendizagem sem fronteiras**, São Paulo – SP: Pimenta Comunicações e Projetos Culturais LTDA, 2013.

CAMARGO, Guilherme, CAPOUILLEZ, Philippe, KANASHIRO, Felipe. **pesquisagamebrasil**. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/sobre>>. Acesso em: 21 out 2022.

FOWLER, Martin. **UML Essencial: Um Breve Guia para a Linguagem-Padrão de Modelagem de Objetos**. 3ª Edição, Porto Alegre: Bookman, 2007.

GUEDES, Gilleanes. **UML 2 - Guia Prático**. 2ª Edição, Santa Terezinha, São Paulo: Novatec Editora, 2014.

HOLZSCHLAG, Molly E. **250 Segredos para Web Designers**, Rio de Janeiro: Editora Campus, 2004.

MEIR, Jacques, et al. **Consumidor Moderno**. Disponível em: <<https://www.consumidormoderno.com.br/>>. Acesso em: 21 out 2022.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Logo do Sistema "Cubo nerd".



Fonte: autores.

APÊNDICE B - Slogan do Sistema "Cubo Nerd".



Fonte: autores.