

# Aplicativo para troca de livros: Troca Livros

Jerry Antonio Dias, Yan Vinicius Jesus Silva, Gustavo Felix Duarte

Escola Técnica Estadual de Mauá (ETEC)  
Rua Ribeirão Preto ,75 - Jardim Pedroso CEP:09370-530 - Mauá/SP  
Telephone: (11) 4513-4672 Telephone: (11) 4513-4693  
E-mail: [e128acad@cps.sp.gov.br](mailto:e128acad@cps.sp.gov.br) Site: [www.etecdemaui.com.br](http://www.etecdemaui.com.br)  
{jerry.dias,yan.silva,gustavo.duarte24}@etec.sp.gov.br

**Abstract.** *This project presents an application developed to help people search for books that they cannot afford to buy and at the same time make their books lying on the shelf active. Based on the difficulty people have locating stores that are in service, an application was developed to solve this problem. The system brings the information of users who have books available, showing the address, telephone number, and profile with information about the books available in that profile. It will be available in the on line database and in time with listings updated by the Book Exchange system, and the application will be fed by those responsible. The application becomes a tool of great importance in moments of accessibility to knowledge, and in the digital era all the tools provided for solving problems in real time are of extreme necessity. We used Java programming language, the Android operating system, and Sqlite non-relational databases to develop the application. With the development several challenges appeared, shown in the process of adding new technologies, developed every day to assist the needs to solve and improve the tasks faced. With the information provided by the application it will be easier to locate the book repository, avoiding users to lose time and inconvenience, providing speed, quality service and accuracy.*

**Keywords:** *application, problem, operating system, repository.*

**Resumo.** *Este projeto apresenta um aplicativo desenvolvido com o intuito de auxiliar os usuários a realizarem buscas por livros, em especial aqueles de difícil acesso e ao mesmo tempo tornar ativos seus livros “encostados na estante”. Com base na dificuldade que as pessoas têm para localizarem os estabelecimentos que estão em atendimento, juntamente a funcionalidade citada, foi desenvolvido um sistema para solucionar este problema. A função traz as informações a respeito dos livros que um usuário já cadastrado estaria disposto a ceder/emprestar através da plataforma, assim como o endereço e telefone do perfil em questão. Todos os dados relacionados aos perfis serão abrangidos pelo banco de dados online com as listas sendo atualizadas pelo conforme a inserção de novos dados no aplicativo Troca Livro.*

*Foram utilizadas tecnologias do mercado atual para desenvolver o aplicativo, foi utilizada a linguagem de programação Java, o sistema operacional Android e o sistema de banco de dado não relacional SQLite. Com*

*as informações fornecidas pelo aplicativo garantimos que será uma tarefa muito mais fácil localizar um repositório de livros, evitando aos usuários a perda de tempo e empecilhos, proporcionando rapidez, eficiência e adaptatividade.*

*Em suma o aplicativo consiste em uma ferramenta de grande relevância quando se dá respeito a acessibilidade e disseminação do conhecimento, na era digital todas as ferramentas fornecidas para solução de problemas em tempo real se encontram em constante demanda.*

**Palavras-chave:** *Aplicativo, base de dados, Java, eficiência*

## **1. INTRODUÇÃO**

Pensado para resolver o problema de acesso democrático a produção cultural, foi desenvolvido este aplicativo que, por sua vez, tem como objetivo auxiliar os usuários da plataforma no acesso a literatura, ampliando ainda mais seu acesso a conhecimento e consequentemente tratando essa problemática social.

O aplicativo não irá se restringir apenas a livros, qualquer conteúdo de leitura físico, sejam revistas, histórias em quadrinhos, mangás ou até materiais didáticos estarão disponíveis no aplicativo. Objetivando contribuir nesse cenário, resolvemos recorrer à tecnologia, recurso tão demandado e utilizado pelos jovens, para desenvolver uma plataforma que viabilize a troca de livros físicos e conteúdos literários entre seus usuários. O **Troca Livro** incentiva o consumo sustentável, promove a troca colaborativa entre leitores de todo o Brasil e, além de tudo, mantém sua biblioteca sempre atualizada.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

No que se refere à metodologia de desenvolvimento do aplicativo, o primeiro passo para o desenvolvimento do app foi a criação das classes de domínio e logo em seguida as chamadas classes "DAO", ambas desenvolvidas através da plataforma Eclipse, assim como também foi utilizado a plataforma Android Studio para a criação das telas do aplicativo e do banco de dados. Na sequência, foi dado início na criação do modelo conceitual, em seguida o lógico e, enfim, o modelo físico, nesses processos de desenvolvimento dos modelos foram utilizados os softwares Astah e MySQL Workbench. O banco de dados em si foi estruturado na linguagem SQL e sua conexão com o banco, através de WEB Service, se tornou real graças as funcionalidades do Apache Tomcat. Por último, o próximo passo a ser seguido foi criar a conexão entre os modelos desenvolvidos e implementá-los.

### 3. TRABALHOS RELACIONADOS

Esta seção tem como objetivo apresentar alguns trabalhos relacionados à sistemas por aplicativos que facilitam o acesso à cultura através de dispositivos móveis.

Tal sistema tem por finalidade controlar a entrada e saída de acervos, controle de usuários e emissão de relatórios gerenciais. O sistema deve facilitar o gerenciamento da biblioteca, tornando os processos mais ágeis e eficientes, trazendo por consequência benefícios para os alunos e ao corpo docente. O sistema será implementado visando atender todas as necessidades da biblioteca, dando suporte a todas as atividades inerentes ao ambiente da biblioteca. Para tal projeto foi utilizado a metodologia orientada a objetos para demonstrar as funcionalidades do sistema e o estilo de programação com Data Source para Windows Forms, utilizado em conjunto com a plataforma .NET. A linguagem C# foi utilizada para escrever os códigos, a base de banco de dados Microsoft Access.

**Palavras Chave:** Biblioteca, Orientada a objetos, Windows Forms, .NET, C#.

**Ref. Autor:** Marangoni, Giovane – 2015.

Neste trabalho apresentamos, de maneira ainda embrionária, o que foi possível desenvolver do aplicativo Alexandria. Muitas dificuldades foram encontradas no percurso desde a ideia inicial, evidenciados através de uma análise em 2018 que se entendeu até o planejamento da arquitetura do software. Ainda restam como tarefas, o desenvolvimento das demais telas do aplicativo, juntamente com a finalização da conexão delas com o banco de dados. Como maiores desafios, existem o processo implementação do sistema do aplicativo, como um todo, sua posterior disponibilização na plataforma Play Store para download dos usuários.

**Ref. Autores:** Guilherme Augusto Araújo de Andrade, Laysi Araújo da Silva – 2018.

### 4. METOTOLOGIA

A elaboração desse projeto se iniciou com o estudo da estrutura de organização, desde o organograma a todos os serviços referentes ao projeto. Como resultado desses estudos, foi realizada uma análise SWOT, desenvolvida a partir de todos os possíveis aspectos positivos e negativos que rodeiam nosso trabalho, assim como os obstáculos internos e externos do projeto Troca Livro compondo, por sua vez, a matriz SWOT. A partir da análise SWOT foi possível identificar o principal problema, um volume de dados armazenados isoladamente que causou redundância e dificuldades no acesso às informações. Definiu-se que para a solução do problema, seria desenvolvido um sistema único de banco de dados que armazenasse todas as informações.

O início do estudo foi realizado sob a formação técnica sobre o tema, iniciando-se através de uma pesquisa biográfica e análise preliminar sobre o tema da pesquisa. Foram expostas algumas metodologias de análise, assim como uma melhoria de processos disponíveis, então buscou-se critérios de utilização de ferramentas da qualidade no desenvolvimento do projeto. A metodologia do projeto consistiu nas etapas a seguir:

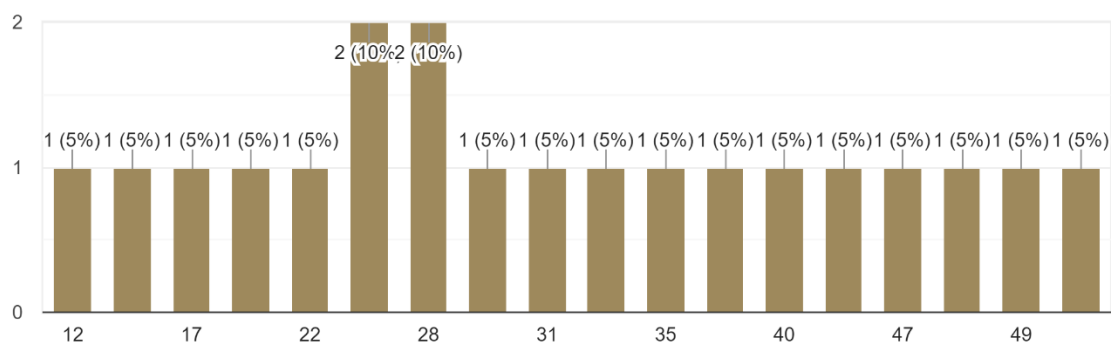
## 4.1 Questionário de Levantamento de Dados

Qual foi o público do questionário?

### Idade

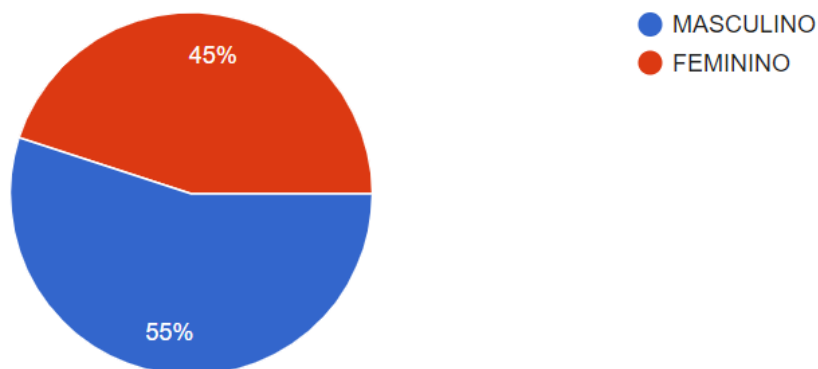
idade

20 respostas



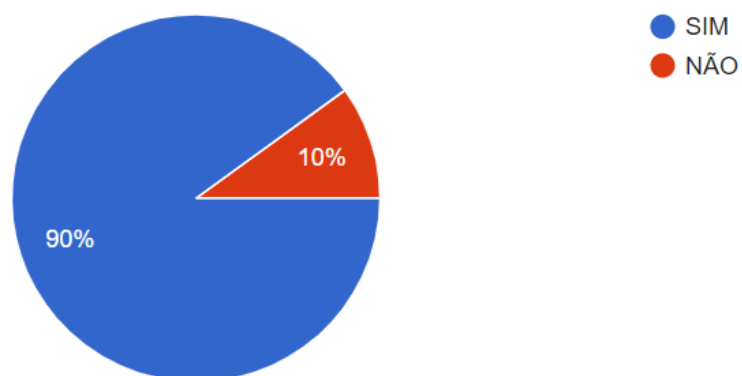
- A média das idades dos entrevistados foi de 32 anos, uma idade de pessoas mais ativas e que possuem contato com a leitura.

### Sexo



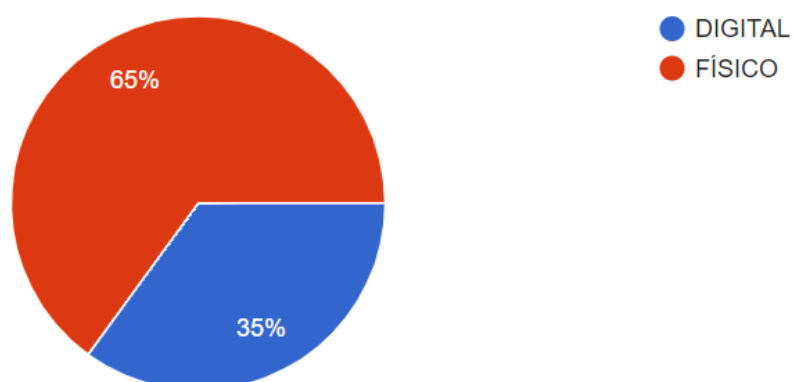
- Há uma diferença de 10% em relação ao uso de tecnologia entre os dois gêneros.

### Você gosta de livros?



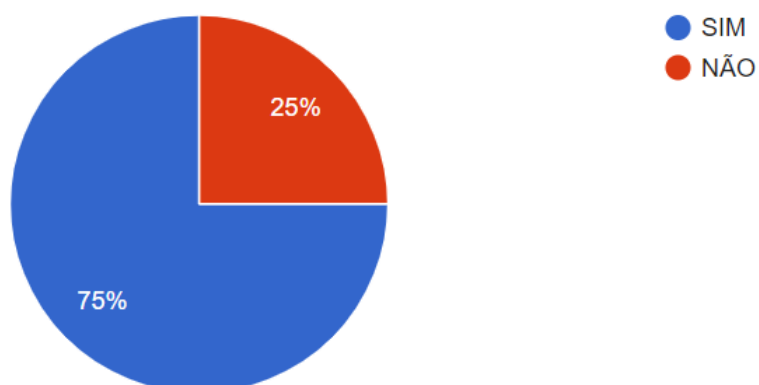
- 90% dos entrevistados é se declaram adeptos da leitura.

### Você prefere livros digitais ou físicos?



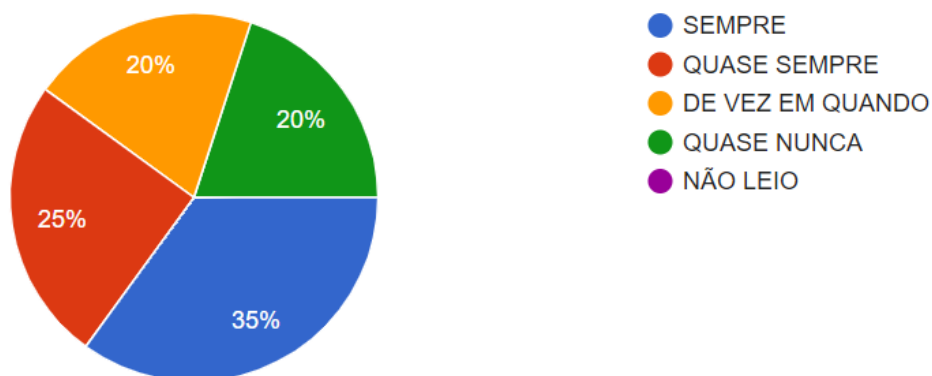
- Ainda é predominante o consumo de livros físicos com 65% dos entrevistados, possuindo maior apreço por livros físicos contra 35% de livros digitais.

### Você costuma ler livros físicos?



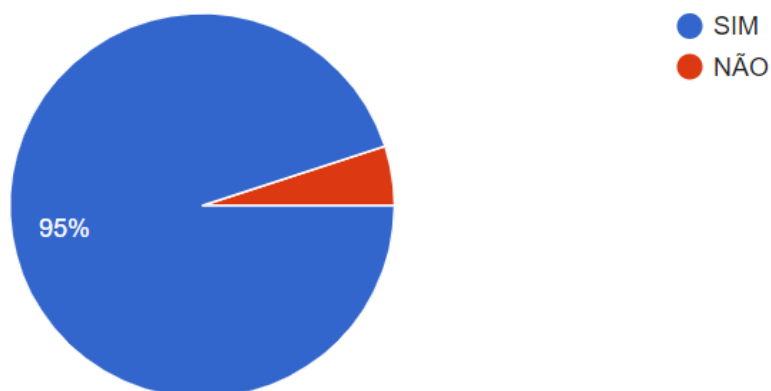
- 75% dos entrevistados declararam preferirem a leitura de livros físicos

### Com que frequência você lê?



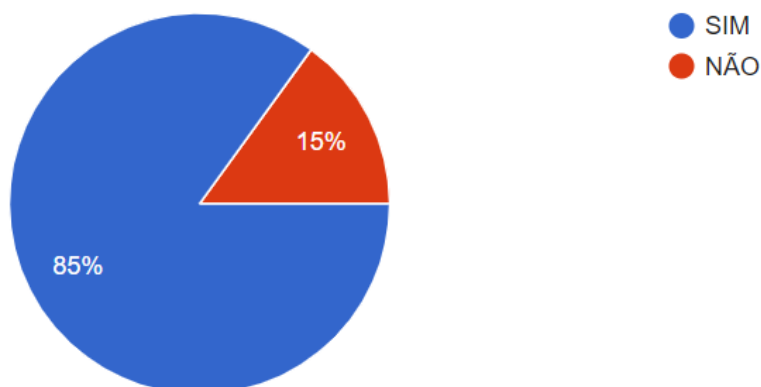
- 60% dos entrevistados alegaram terem o hábito de lerem com frequência, com 35% que leem sempre, 25% quase sempre e 20% que não possuem esse hábito.

### Você possui livros que leu e não lê mais?



- Uma porcentagem gigantesca, com 95% dos entrevistados declaram terem livros que leram e que estão sem uso.

### Tem algum livro que você gostaria de ter/ler?



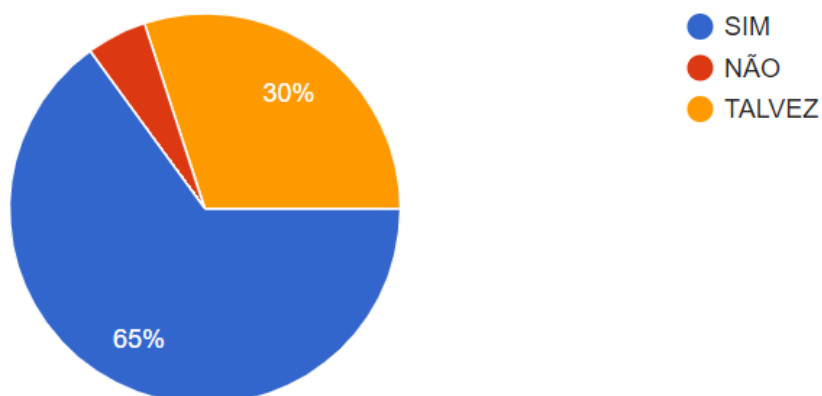
- 85% afirmaram que há livros que gostaria de ter/ler no momento.
- 15% declararam não terem interesse em ler ou por obter por livros no momento.

**Caso tenha respondido anteriormente, qual(is) livro(s) anteriormente gostaria de ter/ ler?**

Utopia - Tomas More
HG Wells, a Máquina do Tempo
Técnico e didáticos
Financeiro
Os Brigertons, dentre outros
1Q84 - Haruki Murakami
Rápido e devagar - Daniel Kahneman e Cássio de Arantes Leite
Ranger a ordem dos arqueiros
O poder do subconsciente,A morte, Um dia que merece ser vivido

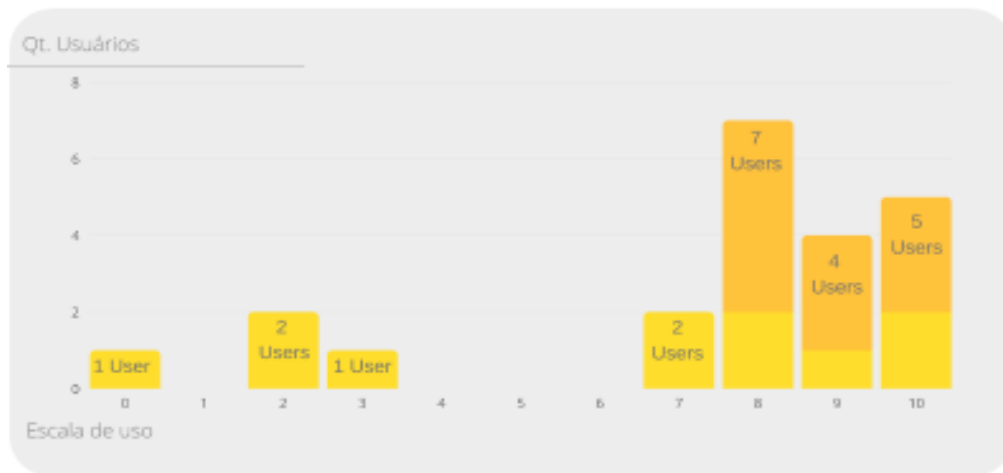
- Nessa pergunta o objetivo era identificar os livros mais desejados pelos potenciais usuários do aplicativo Troca Livro.

**Você trocaria seu livro usado que não lê mais por algum livro que você gostaria de ter/ler?**



- 65% entrevistados trocariam seus livros guardados sem serem lidos por livros novos que desejam ler.

**Em uma escala de 0 a 10, qual a probabilidade de você utilizar um app que possibilita essa troca de livros entre usuários?**

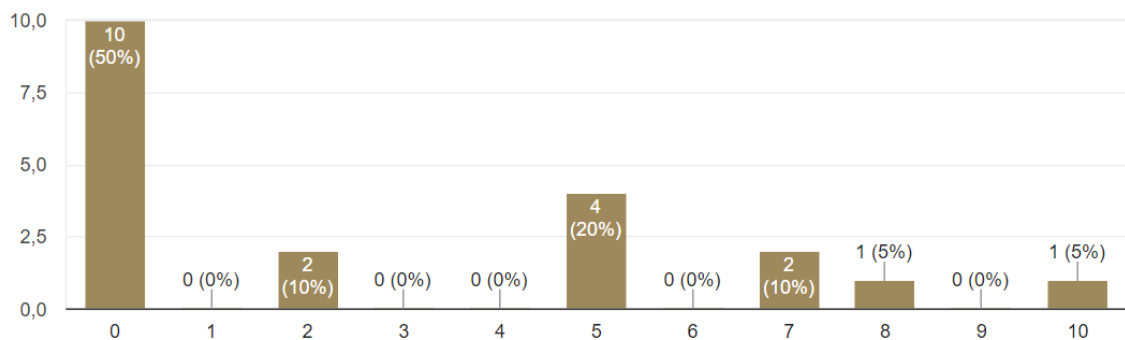


0 significa “não usaria” e 10 “usaria frequentemente”

- 45% dos entrevistados usariam esse aplicativo, o que corresponde a um número expressivo dado o estágio em que o projeto se encontra.

**Você estaria disposto a pagar a fim de obter acesso a uma área de membro com benefícios adicionais?**

20 respostas



- 50% dos pesquisados gostariam de utilizar apenas a versão gratuita aplicativo gratuito, porém há 5% que tem interesse no plano Premium, composto por vantagens adicionais (seria uma opção futura para o aplicativo).



## 4.2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

### 4.2.1 MER (Modelo Entidade-Relacionamento)

O modelo de entidade relacional (MER) normalmente é feito como um banco de dados, que guarda informações dentro de tabelas (simbolizando as entidades), que, por definição, fazem referência a dados presentes em outras tabelas, como por exemplos relacionamentos são representados por ponteiros.

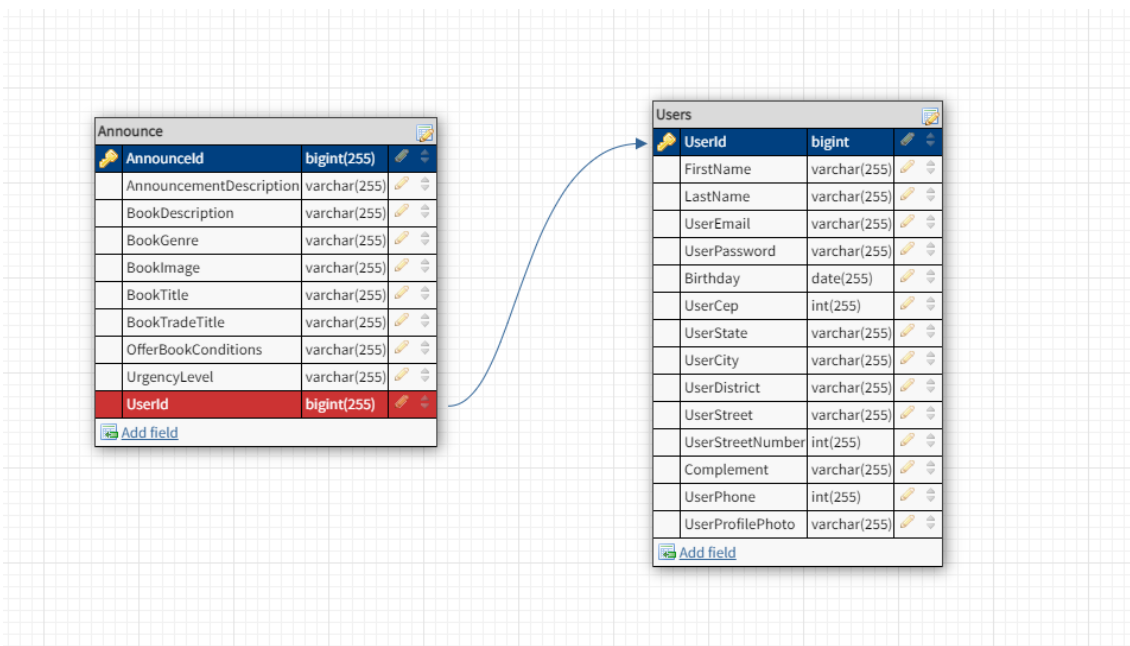
O modelo entidade-relacionamento (MER) tem como outro conceito a teoria relacional de Codd, esse conceito traz a ideia de que a expressão da realidade está baseada no relacionamento existente entre as entidades, baseando sempre em fatos coletados e consultados. Devido a esse esquema relacional estar baseado principalmente nos relacionamentos referente ao banco de dados é possível representar os picos de relacionamento existentes entre os dados de um sistema.

### 4.2.2 DER (Diagrama Entidade-Relacionamento)

O Diagrama Entidade-Relacionamento (DER) é constituído por vários objetos gráficos que visam demonstrar todos os aspectos do modelo onde se encontram as entidades, restrições estruturais, atributos, relacionamentos, e vertentes chaves do projeto.

O diagrama DER abaixo proporciona uma visão lógica do banco de dados, contribuindo para um conceito mais generalizado de como estão organizados os dados do software.

Figura 1– 1º Diagrama de Entidade Relacionamento (DER) – Sistema Troca Livro



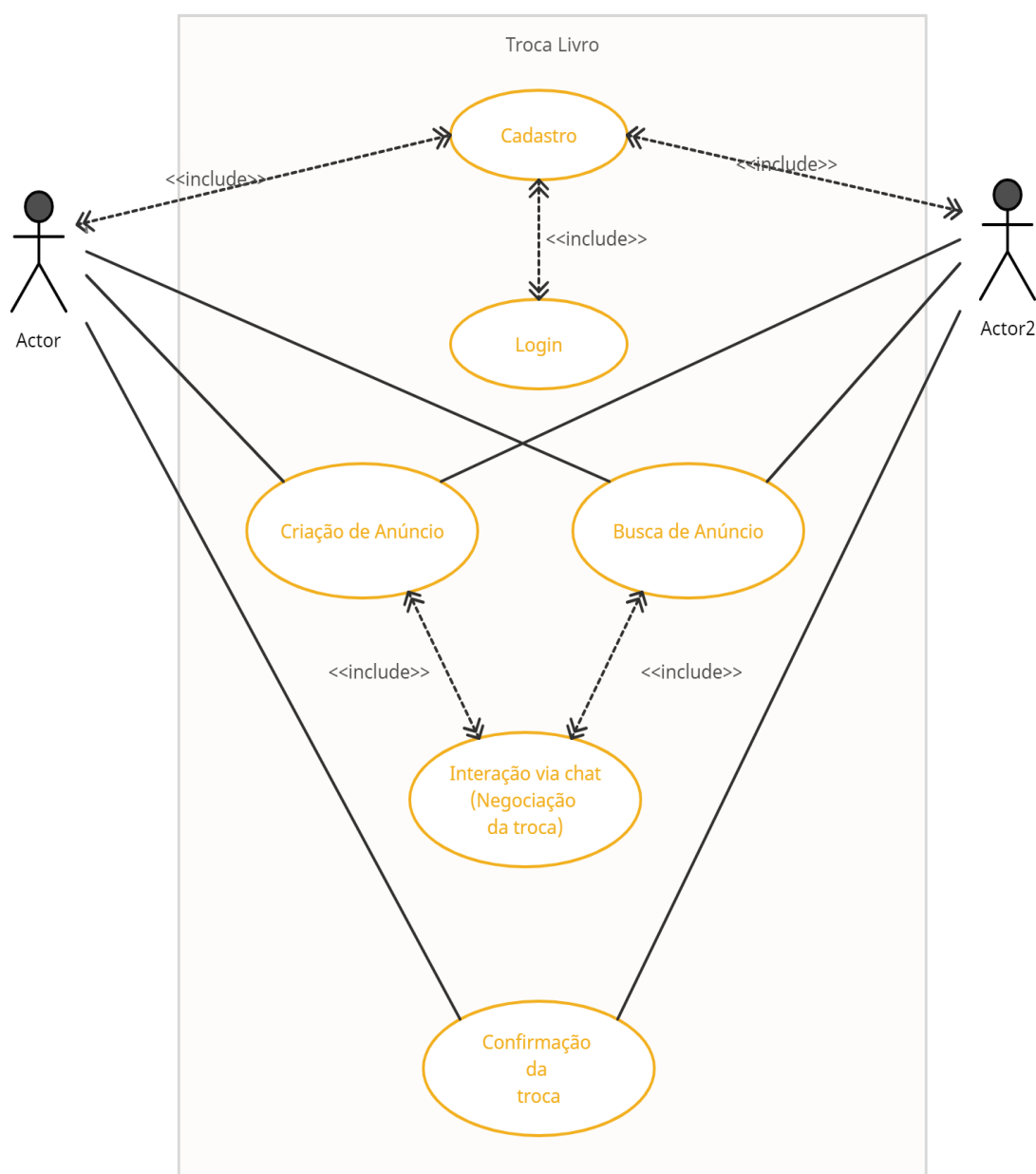
#### **4.2.2.1 - Eventos Do Sistema**

- 1.** Autenticar Usuário;
- 2.** Manter Aluno;
- 3.** Manter Funcionário;
- 4.** Manter Livro;
- 5.** Manter Editora;
- 6.** Manter Periódico;
- 7.** Efetuar Empréstimo;
- 8.** Efetuar Devolução;
- 9.** Emitir Relatório de aluno;
- 10.** Emitir relatório de Livro;
- 11.** Emitir relatório de Empréstimos;
- 12.** Emitir relatório de Funcionários;
- 13.** Emitir relatório de Periódicos;
- 14.** Consulta aluno;
- 15.** Consulta Livro;
- 16.** Consulta Funcionário;
- 17.** Consulta Editora;
- 18.** Consulta Periódico;
- 19.** Gerar Multas.

### 4.2.3 Diagrama de Caso de USO (UC)

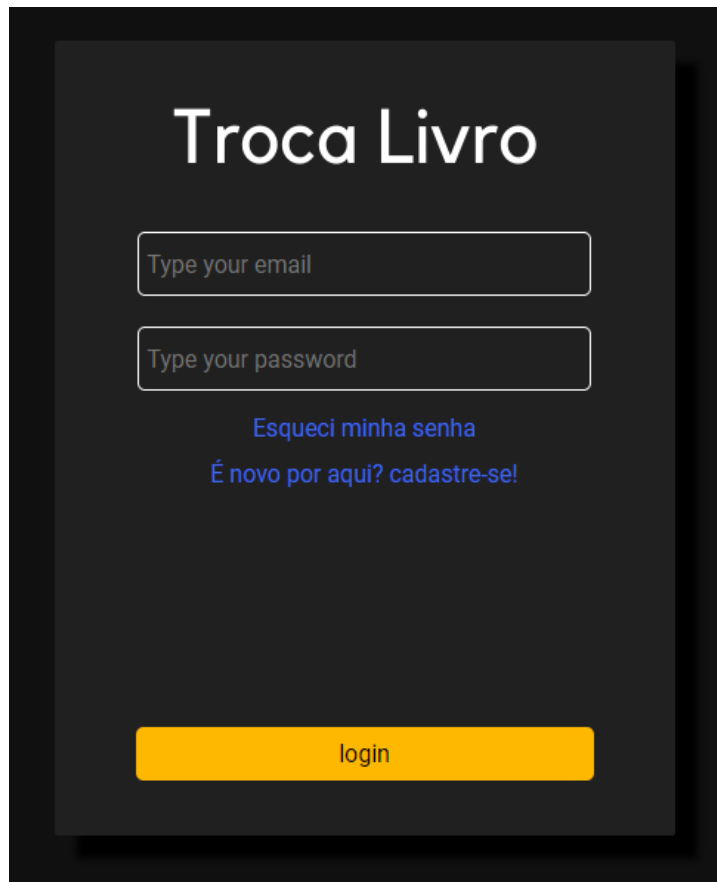
O Diagrama de Caso de Uso (Use Case) faz parte da UML. É utilizado para documentar um sistema de acordo com o ponto de vista do usuário, descrevendo as principais funcionalidades do sistema e a sua interação com os respectivos usuários, assim representando os requisitos do sistema automatizado. Este diagrama é composto basicamente por um ator, (tipo de usuário que, por sua vez, é representado por um boneco e um rótulo com seu nome) o Use Case (tarefa/funcionalidade realizada pelo ator, é representado por uma elipse e um rótulo com sua descrição) e o fator comunicação/relacionamento (tem como princípio ligar um ator ao Use Case, auxiliando a descrever e definir uma funcionalidade do sistema) (DEVMEDIA, 2013).

Figura 1 – Diagrama de Caso de Uso (UC) do Sistema do Troca Livro



## 4.2.4 Protótipo de telas

Figura 1 – Tela de Login



The login screen features a dark background with the title "Troca Livro" at the top. Below the title are two input fields: "Type your email" and "Type your password". Underneath these fields are two links: "Esqueci minha senha" and "É novo por aqui? cadastre-se!". At the bottom center is a prominent yellow button labeled "login".

Figura 2 – Tela de Cadastramento de Usuário



The registration screen is titled "Troca Livro" and is divided into three main sections: "Imagem de perfil", "Dados pessoais", and "Endereço".

- Imagem de perfil:** Includes a camera icon and a "Selecionar imagem" button.
- Dados pessoais:** Contains input fields for "Escreva seu nome\*", "Escreva seu sobrenome\*", "dd/mm/aaaa" (with a calendar icon), and "Telefone\*".
- Email e Senha:** Contains input fields for "Escreva seu email\*" and "Escreva sua senha\*".
- Endereço:** Contains input fields for "Cep\*", "Rua\*", "Nº\*", "Bairro\*", "Cidade\*", "Estado\*", and "Complemento".

At the bottom, there is a note: "Todos os campos com \* são obrigatórios". A "Voltar" link is on the bottom left, and a yellow "Criar conta >" button is on the bottom right.

Figura 3 – Tela de Produtos Recomendados

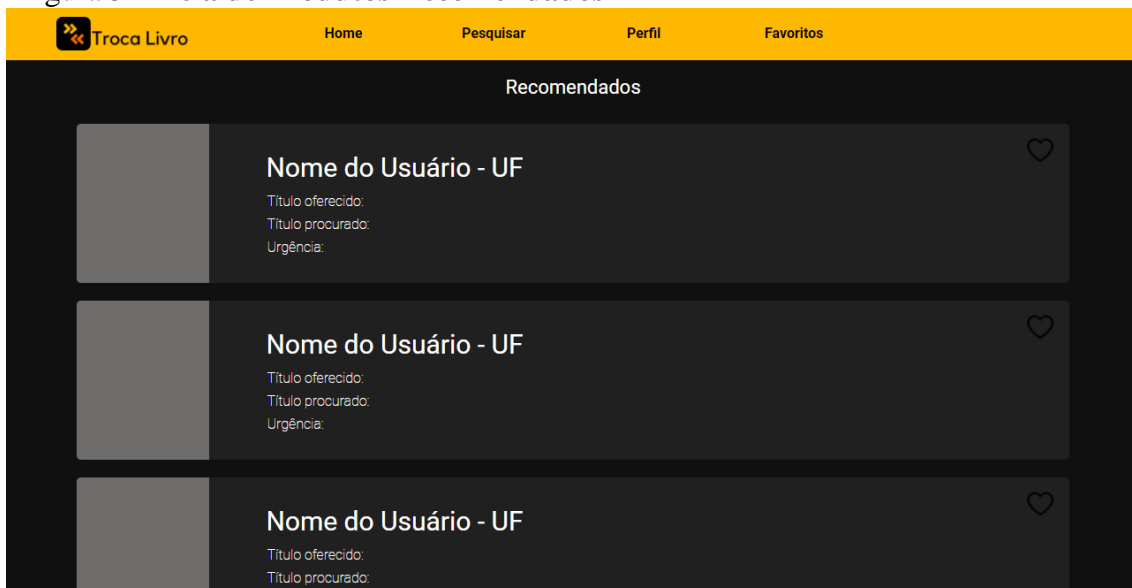


Figura 4 – Tela de Busca

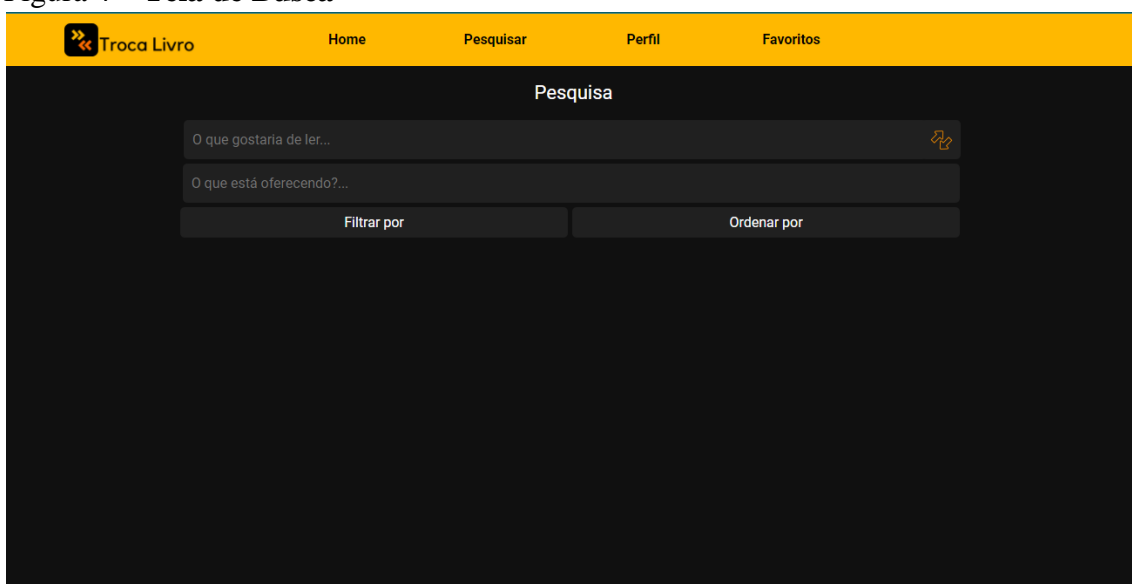


Figura 5 – Tela de Perfil

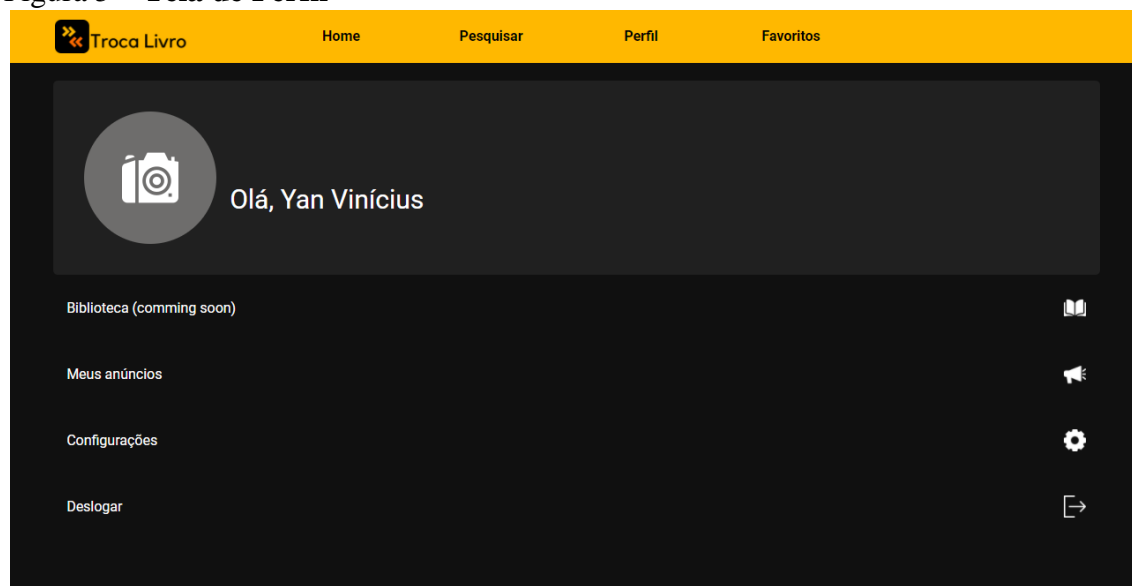


Figura 6 – Tela de Anúncios Próprios

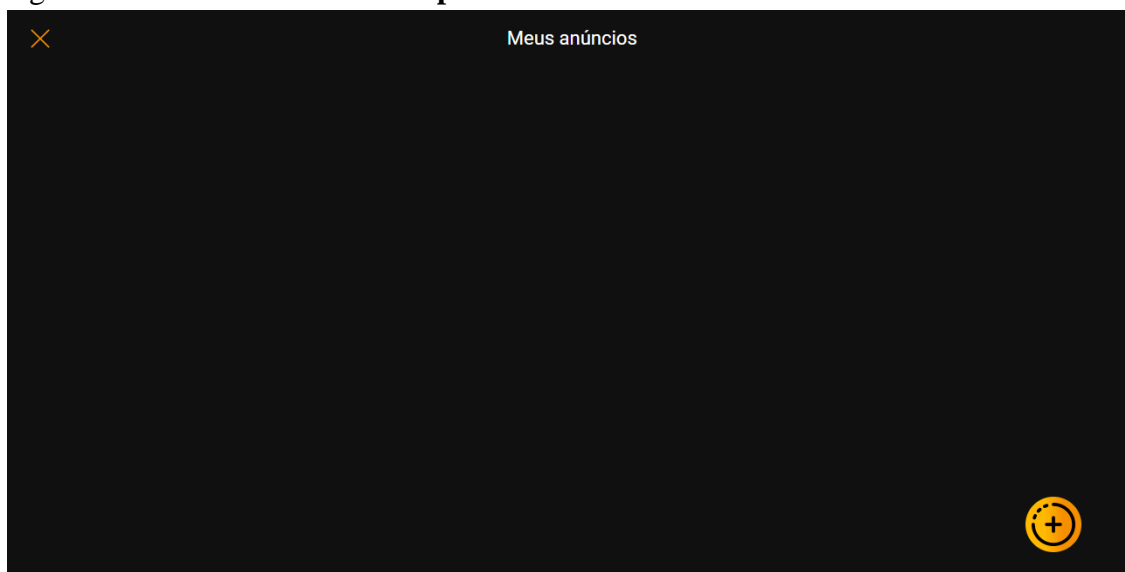


Figura 7 – Tela de Desenvolvimento do Anúncio

Descrição do Anúncio

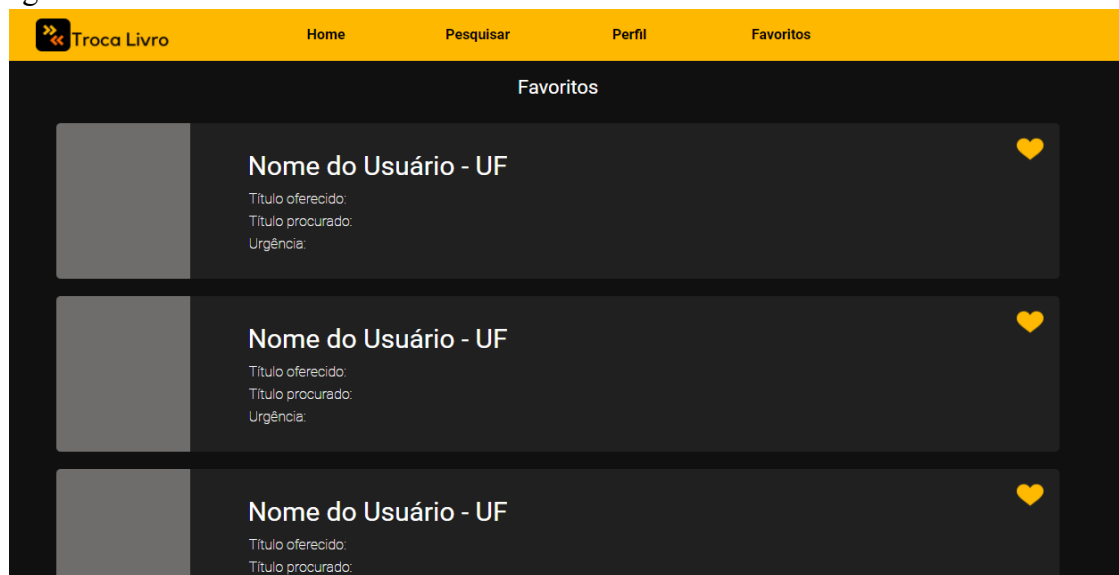
Descrição do livro que está oferecendo

Estado de conservação do seu livro:

Nível de urgência da sua troca:

Criar

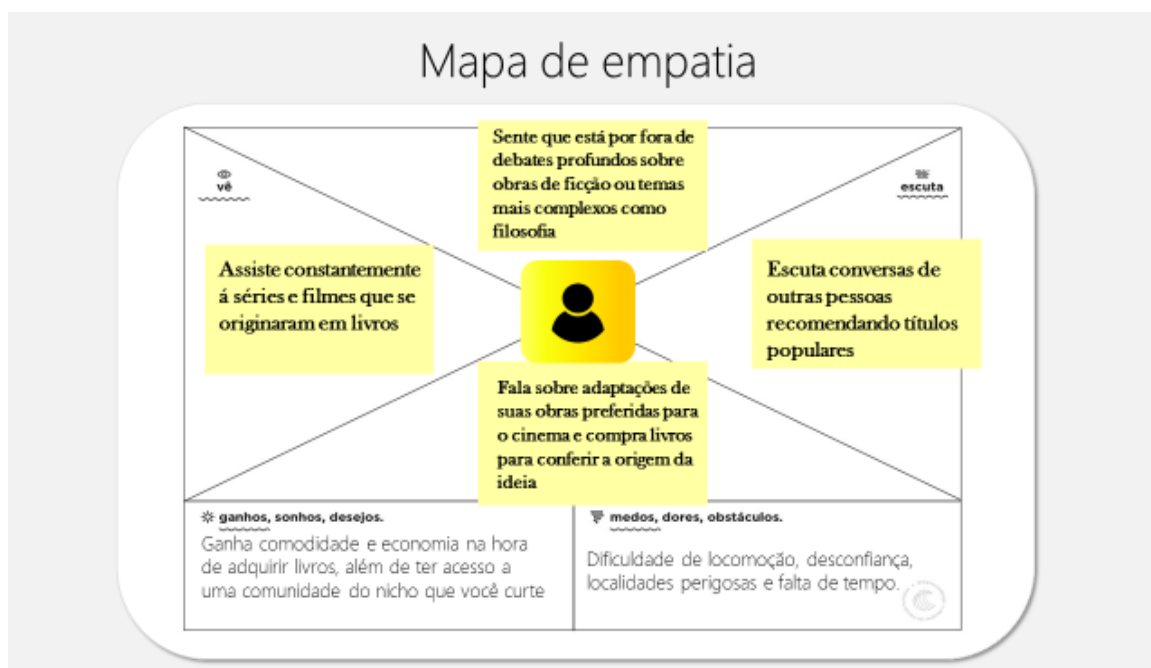
Figura 8 – Tela de Anúncios Favoritos



### 4.3 Mapa De Empatia

Como proposta de instrumento para complementar as análises no âmbito da aplicação dos estudos de usuários da informação. A principal justificativa deste estudo é a possibilidade de incorporação de um novo instrumento, bem como suprir a ausência de estudos empíricos que utilizam o Mapa de Empatia no âmbito dos estudos de usuários. A aplicação foi realizada através da ferramenta Design Thinking em que coloca o ser humano no centro da solução de uma problemática, com a colaboração dos integrantes do grupo e a coleta de dados através de conversa via chat, meet e Teams para coletar uma solução viável e alcance para leitores. A aplicação elucidou o entendimento do Mapa de Empatia como um novo instrumento de coleta de dados dos usuários de forma empática. Referencias Mapa de empatia como proposta de instrumento em estudos para o projeto Aplicativo Troca Livro.

Figura 1 – Mapa de empatia



Fonte: Autores (2021)

## 4.4 Canvas - Proposta De Valor

O canvas da proposta de valor é uma ferramenta desenvolvida com o intuito de explorar ainda mais profundamente os clientes através dos quadrantes do seguimento de cliente e através da proposta de valor do Business Model Canvas.

A princípio a plataforma não terá custos para o usuário, o mesmo poderá trocar e adquirir novos títulos e ainda desenvolver uma comunidade de propagação da cultura a manutenção e mantimento da plataforma (propagandas vinculadas ao aplicativo mobile).

### The Business Model Canvas

Designed for: Jerry Dias

Designed by: Yan Vinicius J. Silva

Date: 08/08/2021 Version: 1:1

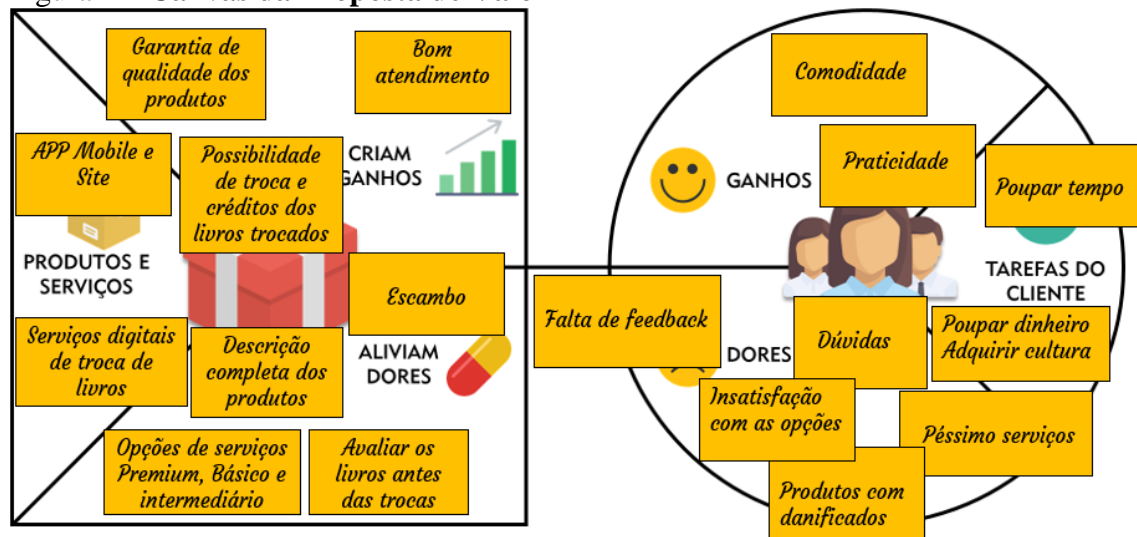


Fonte: Autores (2021)

## 4.5 Canvas

A palavra canvas significa “tela” e é exatamente disso que a ferramenta se trata, um quadro em que você descreve a essência do negócio e todos os pontos necessários para o seu funcionamento. Através dessa ferramenta se constrói uma proposta de valor para a viabilidade e entendimento do público-alvo para o aplicativo Troca livro.

Figura 1 – Canvas da Proposta de Valor



Fonte: Autores (2021)



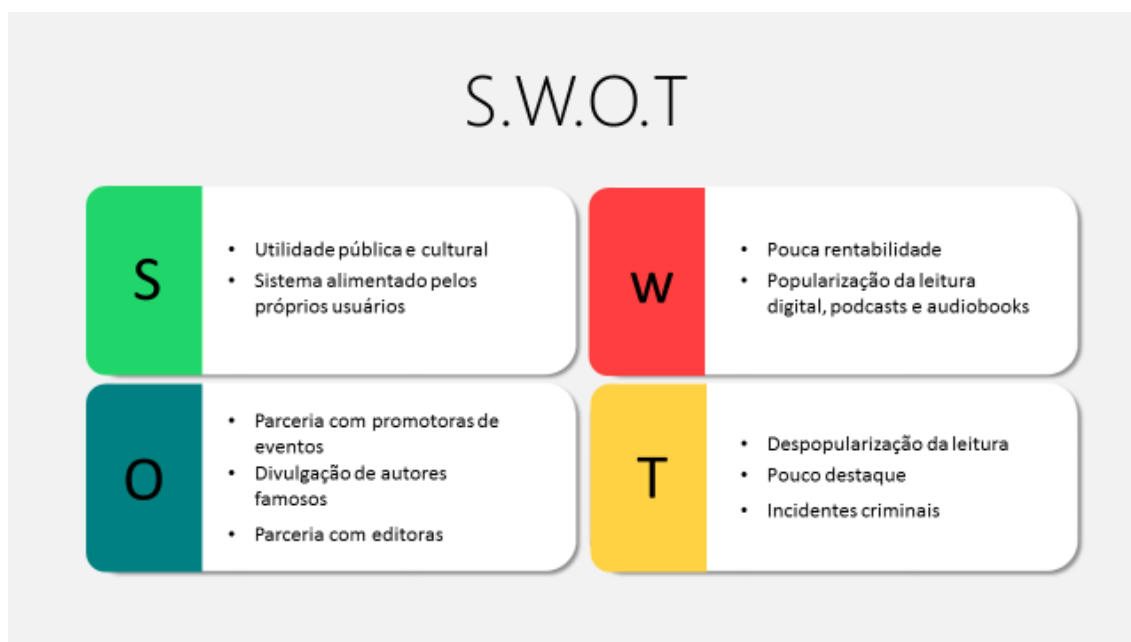
## 4.6 Análise Swot

Análise SWOT é uma técnica muito difundida que se resume no planejamento estratégico, em auxiliar pessoas e organizações a identificar as forças, fraquezas, oportunidades e ameaças que refletem no planejamento de projetos e na competitividade.

Segundo Paludo e Procopiuck (2011), a análise Swot é uma das ferramentas mais utilizadas no diagnóstico organizacional, pois permite estudar o ambiente interno e externo da organização, identificando a situação atual da mesma. De acordo com Machado (2005) e Wright, Kroll e Parnell (2000), a análise Swot é a soma das iniciais: Strengths (forças); Weaknesses (fraquezas); Opportunities (oportunidades) e Threats (ameaças). No Brasil, a análise SWOT ficou conhecida por FOFA (ALBURQUERQUE, 2017).

A ferramenta SWOT serve para analisar a situação e a posição estratégica da empresa no ambiente em que está no momento da análise. Ela é utilizada para fazer análises de cenário (ambiente), sendo muito utilizada na gestão organizacional. Além disso, a análise da Matriz SWOT possui uma grande relevância para a organização, pois é através dela que a empresa tem uma visão clara e objetiva sobre quais são suas forças e fraquezas no ambiente interno e suas oportunidades e ameaças no ambiente externo, permitindo que os gestores elaborem estratégias organizacionais, objetivando um melhor desempenho e uma vantagem competitiva.

Figura 1 – Análise SWOT (FOFA) do Aplicativo Troca Livro



## **5. RESULTADOS**

Após a análise do plano de negócio em questão ficou constatado a viabilidade da constituição do empreendimento e que o mesmo trará grandes retornos positivos a partir do investimento realizado.

## **6. DISCUSSÃO**

O aplicativo Troca Livro será uma eficiente ferramenta de acesso à cultura, pois ela é uma arma de cidadania, pois o conhecimento transforma, esse é o principal objetivo desse projeto Troca Livro. Através desse aplicativo poderá desempenhar um papel de criar uma comunidade de leitores e incentivados a leitura e a cidadania, agilizando o atendimento aos alunos e melhorando o controle de movimentações de troca de livros e afins. Além disso, trará facilidades ao acesso das informações importantes para o auxílio na divulgação do resumo dos livros disponíveis. Como a informática hoje é essencial em qualquer ramo de atividade, o software irá suprir toda necessidade de organização, fornecendo relatórios gerenciais que são de extrema importância para uma eventual tomada de decisão, assim garantindo a qualidade de serviço prestado. Na fase de implementação do projeto, a utilização do Android Studio, facilitou muito o acesso a criação de aplicativos móveis modernos e dinâmicos, com acesso a dados do banco, que juntamente com a plataforma .NET fazem uma ótima combinação, tornando um ambiente de desenvolvimento ágil e de muita praticidade. A maior dificuldade na execução desse projeto é o fato de ser a primeira experiência real na implementação de um software móvel, mas um trabalho de suma importância para ter uma breve noção do que encontraremos no mercado de trabalho. Deste sistema fica para um trabalho futuro, a inclusão de em segundo plano a criação de uma opção “premium” que trará uma nova forma de plano de negócio e com opções diferenciadas para motivação e crescimento do serviço, tornando o aplicativo Troca Livro mais completo e com relevância.

## **7. CONCLUSÃO**

O aplicativo vem no intuito de ser uma ponte para fazer circular o universo informal do mundo literário, que são os livros particulares. As pessoas têm muito o que trocar, o que emprestar e o que doar de livros que estão em suas estantes.

Os primeiros usuários serão cadastrados como beta, ou seja, participaram também do desenvolvimento do aplicativo. Ao utilizar o Troca Livro, eles são convidados a listar suas obras preferidas, marcar os livros que desejam ler e a parte dos próprios acervos que desejarem emprestar, trocar, doar ou vender.

O retorno pode ter encurtado o caminho entre um leitor e outro para poder pegar um livro emprestado, ou trocar uma ideia, é incrível. Com o aplicativo pode-se estar no sofá de casa e encontrar outra pessoa com um estilo literário diferente do meu e posso trocar ideias com ela. Uma pessoa pode convencer a outra a expandir os seus horizontes. É um impacto social muito grande por aproximar as pessoas.

Planos futuros

O Troca Livro é um aplicativo gratuito disponível para os celulares do sistema Android. O download pode ser feito na loja de aplicativos oficial dos aparelhos. Apesar de ser novidade, não faltam planos para o futuro, pode-se desenvolver um modelo de negócio que gere receita, que seja um negócio de impacto social que promove transformações no contato com a leitura e que também gera receita para que isso contribua com os outros projetos de inovação em biblioteca e formação de leitores da ONG.

## **8. AGRADECIMENTOS**

Nós da equipe Troca Livro nos sentimos extremamente gratos por estarmos nesse projeto e, principalmente por ele ter chegado no estágio que chegou, onde nos sentimos seguros e confiantes para apresentá-lo e demonstrar seu tamanho potencial. Porém nada disso que citei viria a se tornar realidade se não tivéssemos não só toda a instrução e orientação, mas também toda a mentoria dos professores que nos acompanharam ao longo de todo esse processo de desenvolvimento do nosso trabalho de conclusão de curso.

É difícil se limitar a uma matéria, pois o que foi nos transmitido foi além de qualquer área do conhecimento, porém não deixa de ser uma maneira de representar e referenciar todos esses profissionais neste documento. Foram eles o professor Douglas que nos ajudou nos processos de conexão dos aplicativos e sites, o professor Ronny que auxiliou na programação dos aplicativos, a professora Áquila que nos guiou nos primeiros passos do trabalho fazendo o gerenciamento geral e o professor Alexandre responsável pela organização documental e pela avaliação da parte prática. Assim declaramos toda a nossa satisfação e gratidão por todos esses profissionais e é através desse projeto que demonstramos o quanto evoluímos.

## Referências

ABNT – **Associação brasileira de Normas técnicas**. 2005. Disponível em: <https://qualidadeuniso.files.wordpress.com/2012/09/nbr-iso-9000-2005.pdf> Acesso em: 31 maio 2021.

P.A.P.E.L. **APLICATIVOS PARA CELULAR: A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA DOS APARELHOS CELULARES**. Disponível em: <https://producaoed.wordpress.com/2012/08/31/aplicativos-para-celular-aevolucao-tecnologica-dos-aparelhos-celulares/>. Acesso em: 08 maio 2021.

APPIO, Jucélia. et al. **Análise Swot como diferencial competitivo: um estudo exploratório na Cooperativa Muza Brasil**. *Revista Interdisciplinar Científica Aplicada*. Blumenau, v.3, n.3, p.01-18. Disponível em: <http://rica.unibes.com.br/index.php/rica/article/viewFile/291/270>. Acesso em: ago. 20121.

ANDRADE, G.A.A. SANTOS, P. L. **O Aluno leitor e as metodologias de incentivo à leitura no IFRN-Campus Santa Cruz**. Editora Realize: Recife. V. 1, 2018, ISSN 2358-8829

Retratos da Leitura no Brasil. 4ª edição. Disponível: [https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2020/12/5a\\_edicao\\_Retratos\\_da\\_Leitura-\\_IPL\\_dez2020-compactado.pdf](https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2020/12/5a_edicao_Retratos_da_Leitura-_IPL_dez2020-compactado.pdf) acesso em: ago. 2021.

ALBUQUERQUE, Jessé Valente et al. **Utilização Da Análise Swot Para A Elaboração Da Estratégia Mercadológica**. *Maiêutica-Estudos Contemporâneos em Gestão Organizacional*, v. 5, n. 1, 2017.

CAMARGO, W. B **Conceitos de MER e DER - SQL Server 2008 - Parte 1**. Disponível em <https://www.devmedia.com.br/conceitos-de-mer-e-der-sql-server-2008-parte-1/18383> Acesso em: 23 de ago. 2021.

PALUDO, A. V. PROCOPIUCK. Mario. **Planejamento Governamental: referencial teórico, conceitual e prático**. São Paulo: Atlas S.A, 2011.

MACHADO, Rosa Teresa Moreira. **Estratégia e competitividade em organizações agroindustriais**. Lavras: UFLA/FAEPE, 2005.

WRIGHT, Peter; KROLL, Mark J. PARNELL, John. **Administração estratégica: conceitos**. São Paulo: Atlas, 2000.

MCCREADIE, Karen. **A Arte da Guerra SUN TZU: uma interpretação em 52 ideias brilhantes: 1**. ed.São Paulo: Globo, 2008.

DAYCHOUW, M. **40 Ferramentas e Técnicas de Gerenciamento**. 3. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2007.

SILVA, Andréia Aparecida et al. **A utilização da matriz Swot como ferramenta estratégica – um estudo de caso em uma escola de idioma de São Paulo**. *Simpósio de Excelência em Gestão e Tecnologia*, v. 8, 2011.

MARTINS, Giovanna Marangoni. **Sistema de gerenciamento para biblioteca**. Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA 2015.

ANDRADE, Guilherme Augusto Araújo de. **Alexandria: um aplicativo para troca de livros**. Instituto Federal do Estado do Rio G. Norte - IFRN- Campus Santa Cruz - RN – 2018.