



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA

Autorizada pelo Decreto Federal nº 77.496 de 27/04/76
Recredenciamento pelo Decreto nº 17.228 de 25/11/2016



PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COORDENAÇÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

XXV SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UEFS SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA - 2021

DESENVOLVIMENTO DO FRONT-END DO “PORTAL ACERVUS CULTURA ESCRITA E MEMÓRIA LITERÁRIA

João Pedro Costa FERREIRA; Patrício Nunes BARREIROS²

1. Bolsista PIBIC/CNPq, Graduando em Engenharia de Computação, Universidade Estadual de Feira de Santana, e-mail: pedrocosta4242@gmail.com
2. Orientador, Departamento de Letras e Artes, Universidade Estadual de Feira de Santana, e-mail: patricio@uefs.br

PALAVRAS-CHAVE: Filologia. Humanidades Digitais. Eulálio Motta.

INTRODUÇÃO

A edição filológica de um determinado texto leva em consideração não só os códigos alfanuméricos, mas também os detalhes de sua produção, circulação e recepção. Aspectos relacionados à materialidade dos documentos como a textura do papel, possíveis manchas, a tinta usada, a técnica tipográfica, os traços da escrita manuscrita e a história da transmissão revelam características da cultura escrita de uma determinada época e são fundamentais para a crítica textual e para a história cultural da escrita.

Essas questões tornam-se ainda mais relevantes, quando se elabora a edição digital de um texto manuscrito ou impresso. De acordo com Barreiros (2015), ao inserir o texto na lógica do digital, corre-se o risco de apagar as marcas da história de sua produção, transmissão e recepção. Penando nessas questões, Barreiros (2015) elaborou critérios e princípios para edições digitais que foram aplicados nas edições das obras do escritor baiano Eulálio Motta. Essas edições serão reunidas numa plataforma digital denomina *Acevus: cultura escrita e memória literária* que poderá ser expandida com documentos de outros acervos literários.

O objetivo da presente pesquisa é elaborar o front-end, ou seja, a interface do site *Acervus: cultura escrita e memória literária* que permitirá a interação com os usuários, baseando-se em princípios de usabilidade, interatividade, responsividade, entre outros que permitirão o acesso por qualquer usuário que se interesse pelo tema.

METODOLOGIA

A abordagem para desenvolvimento do front-end baseou-se na metodologia de Scrum, criada por Ken Schwaber e Jeff Sutherland. O Scrum é um framework de gerenciamento de projetos, da etapa da organização ao desenvolvimento ágil de produtos complexos. Trabalhar com Scrum significa dividir o que deve ser desenvolvido em pequenas tarefas e buscar a resolução dessas tarefas em períodos pré-determinados. Cada período é chamado de Sprint, e as atividades desenvolvidas devem ser planejadas e determinadas em reuniões de brainstorm e discussão de resultados.

O levantamento de requisitos foi fundamental para compreender a concepção do site, além de entender o perfil dos usuários em potencial. Além de reuniões com a equipe de pesquisadores, foi necessário conhecer projetos similares para captar a essência do projeto.

Na sequência, foram elaborados protótipos para discutir com a equipe e implementação de aspectos que foram ganhando corpo com o desenvolvimento do projeto. Nessa etapa utilizou-se o Atomic Design que é uma metodologia composta por cinco etapas para a criação de design systems.

RESULTADOS

Uma das primeiras preocupações com o projeto foi em relação ao desenvolvimento de um sistema que facilitasse a sua manutenção pelos futuros desenvolvedores ou responsáveis. A manipulação do código tem impacto direto no envelhecimento do sistema. Não é novidade os chamados códigos legados, que por muitas vezes causam atrasos e fazem orçamentos ultrapassarem limites, não só causando prejuízos diretos como também gerando dificuldade em manter projetos em operação.

Inicialmente, buscou-se um bom ecossistema por meio do *Atomic Design*, através da biblioteca *React*. Como o próprio nome indica, faz-se alusão ao átomo e com isso, temos componentes simples como botões comparados à átomos, estruturas como barras de navegação chamados de moléculas, seções nomeadas como organismos que formam *templates* que compõem páginas, mas essa abordagem não se mostrou adequada para o projeto em questão.

A nova abordagem escolhida foi o framework Laravel, que utiliza a linguagem PHP em seu núcleo. Viu-se na estrutura trazida pela tecnologia uma importante vantagem no que se refere à organização pretendida. Isso permitiu elaborar uma arquitetura que permitirá a qualquer desenvolvedor com uma certa experiência a lidar facilmente com o projeto. Baseada na estrutura *Model, View, Controller* (MVC), na qual cada camada representa respectivamente modelagem, visualização e funcionamento, temos o *template Blade* para trabalhar as visualizações, que colocando em palavras simples, “salva” os conteúdos que se repetem entre as páginas para que não seja necessário retrabalho, e torne modificações mais rápidas e práticas. Entre os pontos positivos do Laravel podemos destacar a segurança, o desempenho e o potencial de desenvolvimento. No mais, as tecnologias utilizadas no *front-end* foram o HTML para marcação, Sass para estilização com a *framework Bootstrap*, e a linguagem JavaScript presente em algumas dependências.

Na figura 1, podemos observar o primeiro trecho da página inicial. Na base da página temos a primeira aparição do carrousel, que será bastante utilizado nas páginas. A carrousel poderá ser alimentado para ser redirecionado para páginas específicas.



Figura 1: Primeira seção da página Inicial

A navegação do usuário comum pela plataforma se dará pelo menu lateral esquerdo. Por meio desse menu, o conteúdo será acessível, mas não será possível interagir até que o cadastro seja efetuado. O menu se expande e contrai de acordo com a opção selecionada, na figura 2 temos as quatro exibições possíveis.



Figura 2: Opções do menu lateral de navegação

O módulo de administração é onde a figura do administrador poderá conceder acessos, acompanhar, realizar, aprovar edições e cadastrar material. Esta interface teve como base o template AdminLTE, uma solução para *dashboard* de código aberto. Na figura 3 ilustra-se a página inicial de administração, onde podem ser visualizados alguns dados acerca da plataforma.

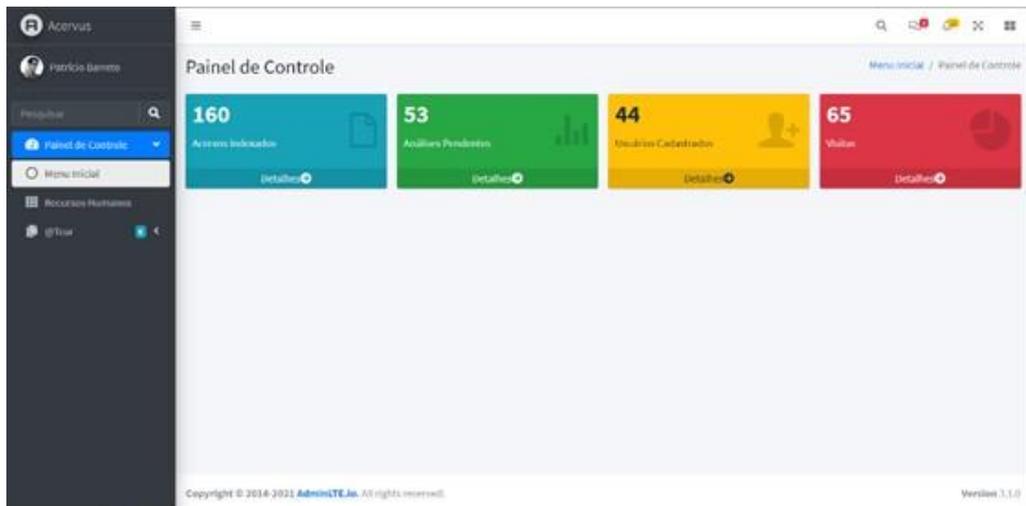


Figura 3: Página inicial do módulo administrativo

Alguns formulários já se encontram disponíveis como podemos observar na figura 4, apesar de estarem sujeitos a alterações. É através do preenchimento destes formulários e *upload* de arquivos que pretendemos coletar detalhes sobre cada Acervo, iniciando com o de Eulálio Motta.

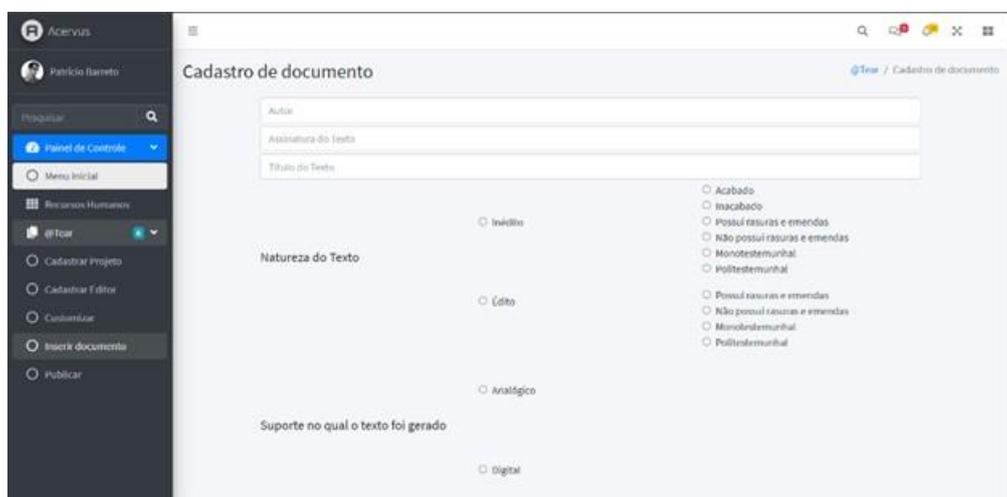


Figura 4: Exemplo de formulário de cadastro de obra

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação do Portal *Acervos: cultura escrita e memória literária* mostrou-se como uma oportunidade de exercitar conhecimentos de computação associados a uma abordagem interdisciplinar, dialogando com a filologia, a literatura e a arquivística.

No seu estado atual, o projeto encontra-se no caminho para alcançar seus objetivos, porém há etapas para serem desenvolvidas. Até então, foi possível compreender a natureza do que deve ser feito e para quem deve ser feito, com o detalhamento das tecnologias que melhor atendem aos requisitos funcionais e não funcionais. Espera-se que o projeto tenha um impacto na cultura digital, onde as edições poderão ser realizadas com mais facilidade e assertividade.

REFERÊNCIAS

SUTHERLAND, J; SCHWABER, K. 2014. Scrum: A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. Texto Editores LTDA.

BARREIROS, Patrício Nunes. *O Pasquineiro da roça: a hiperedição dos panfletos de Eulálio Motta*. Feira de Santana: UEFS Editora, 2015.