

**VI JORNADA ACADÊMICA 2012**  
**Sustentabilidade e Ética: Oportunidade e desafios na formação profissional**  
**22 a 27 de outubro**  
**Unidade Universitária de Santa Helena de Goiás**

**DOOD – SOFTWARE ORGANIZACIONAL PARA CONTROLE DE EVENTOS E AGENDAMENTO DE TAREFAS ESTUDANTIS EM AMBIENTE ANDROID**

**Alex Camilo Carelli.**

Discente da UEG – UnU Santa Helena.

**Resumo** – Com o objetivo de auxiliar e propiciar um controle efetivo de atividades de rotinas, a idealização do DOOD contempla um *software* prático, sucinto e usual, capaz de estabelecer um controle objetivo, sobre quaisquer eventos, atividades, lances ou ocorrências em um âmbito acadêmico. Sucintamente, DOOD, torna-se um assistente virtual, comunicando-se com o usuários, alertando-o – por meio de sinais sonoros – sobre a ocorrência e proximidade de episódios, e possíveis fatos – previamente cadastrados –, como a entrega de um livro, a idealização de uma matrícula na instituição de ensino, a necessidade de um material específico em determinada aula, entre os mais diversos meios de registros e alertas, tudo isto, baseado no conceito de *softwares* modernos, dogmatizados no novel Sistema Operacional *Android* da gigantesca *Google Inc.*

**Palavras-chave:** ORGANIZAÇÃO, GOOGLE, DISPOSITIVOS, MÓVEIS.

## **INTRODUÇÃO**

A ascendente busca do crescimento pessoal e a grande influência de uma sociedade capitalista, faz com que, cada vez mais, o ser humano busque atividades que o tornem capaz de realizar, com qualidade, as mais complexas atividades. O que geralmente acontece nestes casos, é que pequenas atividades – essenciais, contudo – acabam passando em despercebido pelas mentes em turbilhão de compromissos e problemas. É fato que a necessidade de ter um controle pessoal e ter tudo organizado de forma simples e prática aumenta. Este gravame, contudo, traz consigo a frege de um contexto situacional que, por vezes, acaba, metaforicamente, por deixar sobrecarregado aquele que, para si, tomou a direção. Um rumo emergente é dado à constante busca por auxílio, cabendo meios solúveis como a contratação de assessoria especializada e a descentralização das atividades, como uma alternativa viável na resolução das tarefas, destarte esta, não seja a solução, propriamente buscada.

Vê-se na contemporaneidade a crescente ascensão dos dispositivos móveis, acometendo bilhões de usuários com estes aparelhos, demandando cada vez mais a aquisição de serviços, como acesso a internet, dispositivos de rastreamento, localização, mapas, programação de televisão, entre outros.

Baseado em conceitos expostos, um olhar se volta para este contexto situacional da temática de um controle sobre as atividades geridas, e através de pesquisas e questionários, pôde-se verificar a possibilidade de implementação de *software* que efetue tal controle, tido sobre as tarefas de rotinas, voltadas para o âmbito acadêmico, dando existência a um meio alternativo para controle central de atividades práticas utilizando-se de uma assessoria virtual, isto é, um *software* interativo, baseado em conceitos inteligentes de regras de programação, que auxilie, interaja, avise e relacione as atividades, no enfoque de um acadêmico.

Utilizando a Tecnologia *Android*, da empresa Google, e baseando-se em Teorias de Controle, Organização e Inteligência Artificial, a aplicação pretende permitir ao usuário o efetuar de um cadastro primário, onde as informações pessoais se tornam essenciais – como,

**VI JORNADA ACADÊMICA 2012**  
**Sustentabilidade e Ética: Oportunidade e desafios na formação profissional**  
**22 a 27 de outubro**  
**Unidade Universitária de Santa Helena de Goiás**

horário de descanso, almoço, horário de transporte ou saída rumo à instituição de ensino ou ao trabalho, além das informações básicas, como nome, idade, sexo e etc.

Na segunda parte, a aplicação tem como função efetuar o cadastro de eventos possivelmente padrões – renovação de matrícula, pagamento de mensalidade, pagamento do transporte –, eventos de rotina sem data específica – devolução de livros à biblioteca –, bem como de eventos genéricos, contudo sempre baseando-se nos conceitos de regras de programação, onde o usuário seria alertado baseado nos dados informados à primeira remessa do questionário.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

Para a implementação do projeto foram determinados elementos de caráter essencial em um contexto idealizador. O primeiro deles, chamado de Tecnologia de Controle. Segundo Annaswamy e Samad (2011), A Tecnologia de Controle, compõe-se de um apanhado de preceitos existentes em meios ou percepções de desenvolvimento de sistemas, que, ainda que sua catalogação seja recente, encontrou-se presente de forma instintiva em praticamente todos os sistemas já existentes. Tem como base efetiva, a conglomeração de atividades tácitas, transpostas em forma de conceitos textuais, que a delimitam como uma tecnologia que traduz o humano ao texto, e transposiciona o texto ao intangível mundo tecnológico, na abordagem de desenvolvimento de sistemas.

Tomado por este conceito de Controle, a capacidade Organizacional do *software* deve ser posta a prova. Alen (2010) preza um contexto de organização que resulte das transformações dos campos tecnológico e social, onde, a organização torne-se a palavra que dita a sobrevivência de uma entidade ou de um indivíduo, o fez concretizar o sistema referido. A organização fez-se primordial, e para o efeito do controle – ora mencionado –, busca-se em um paradigma real de desenvolvimento, aquilo a que se possa mudar e que também busque o controle efetivo, seja da organização ou deste próprio indivíduo.

Com isto, vê-se o quanto o controle materializou-se sobre um novo ordenamento social, e assim, buscou e ganhou a necessidade de aplicações e ferramentas que compusessem seu auxílio.

Como elemento decisivo do presente projeto, fora escolhido um ambiente tecnológico novo, contudo de bastante robustez e renome Lecheta (2010). Os sistemas *Android*, desenvolvidos pela gigantesca *Google Inc.* Seu caráter prospectivo foi uma das principais atribuições de escolha, visto que a expansão e o contínuo crescimento do número de usuários deste sistema ganhou proporções escalares. Outro fator, foi uma característica própria da empresa, que trabalha com sistemas *open-source* ou seja, os códigos são livres e maleáveis, podendo assim, proporcionar à qualquer tipo de desenvolvedor, a possibilidade de criação de aplicações que complementem seu próprio sistema (*Google Inc*, 2012).

Os métodos utilizados para obtenção e ampliação do conhecimento na idealização do projeto foram obtidos a partir de pesquisas de amostragem e bibliográficas.

A linguagem de desenvolvimento *Java* fora utilizada em concomitância ao ambiente *NetBeans*, pela linguagem livre e interface amigável respectivamente, além da capacitação universitária disposta, ser uma linguagem orientada a objetos que dá suporte.

Paralelo a isto, fora usado o banco de dados *SQLite*, por se tratar de um banco costumeiramente utilizado em aplicações *Android*, acarretando assim, maior acervo para o trabalho.

Para desenvolvimento de projetos *Android* em um ambiente diverso, é necessário ainda a instalação e configuração do *AndroidSDK*, uma espécie de emulador, capaz de simular o comportamento dos dispositivos *Android* em um ambiente computacional qualquer.

**VI JORNADA ACADÊMICA 2012**  
**Sustentabilidade e Ética: Oportunidade e desafios na formação profissional**  
**22 a 27 de outubro**  
**Unidade Universitária de Santa Helena de Goiás**

**RESULTADOS, DISCUSSÕES E CONCLUSÃO**

O *software* foi implementado e testado, o resultado até o momento é satisfatório levando-se em consideração que atendeu às necessidades e requisitos levantados no início do projeto.

Como objetivos principais, concluímos:

- Cadastrar usuário;
- Cadastrar Rotina;
- Cadastrar Evento;
- Relatar Eventos.

Conclui-se desta forma, que a referida aplicação consagrou-se como relevante e útil ao usuário, destacando assim a necessidade de realizar um controle efetivo de tarefas, e registro de eventos de rotina, capaz de assessorar – virtualmente – qualquer tipo de usuário que se digne a utilizá-lo em um âmbito acadêmico. A aplicação foi bem aceita conforme pesquisa realizada com os mais diversificados tipos de acadêmicos e sua aceitação foi de acordo com esperado devido a sua usabilidade amigável.

**REFERÊNCIAS**

ALLEN, David. **A arte de fazer acontecer**. 4.ed. São Paulo. Editora Campus. 2010.

ANNASWAMY; SAMAD. **The Impact Of Control Technology**. 2011. Disponível em: <<http://ieeecss.org/general/impact-control-technology>>. Acesso em: 01 de maio de 2012.

GOOGLE INC. **History**. s.e. s.l. s.n. s.d. Google. Publicação *On-Line*. Disponível em: <<http://www.google.com/intl/en/about/company/history/>>. Acesso em 12 de maio de 2012.

LECHETA, Ricardo R. **Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com Android SDK**. 2.ed. São Paulo. Novatec Editora, 2010.