



FUNVIC
FUNDAÇÃO UNIVERSITÁRIA VIDA CRISTÃ

FACULDADE DE PINDAMONHANGABA



Fundação Universitária
Vida Cristã - Brasil
Membro do Movimento de Clubes,
Centros e Associações para a UNESCO

Organização
das Nações Unidas
para a Educação,
a Ciência e a Cultura

Alisson Patrick Santiago
Gislaine Santos Pereira
Guilherme Carvalho e Ramalho

**CRIAÇÃO DE APLICAÇÃO WEB PARA BUSCA DE QUALQUER TIPO DE
ESTABELECIMENTOS COM BASE NA GEOLOCALIZAÇÃO DO
USUÁRIO**

Pindamonhangaba-SP

2017



Alisson Patrick Santiago
Gislaine Santos Pereira
Guilherme Carvalho e Ramalho

**CRIAÇÃO DE APLICAÇÃO WEB PARA BUSCA DE QUALQUER TIPO DE
ESTABELECIMENTOS COM BASE NA GEOLOCALIZAÇÃO DO
USUÁRIO**

Artigo Científico apresentado como parte dos requisitos para obtenção do diploma de graduação pelo curso de Sistemas de Informação da FUNVIC - Faculdade de Pindamonhangaba.

Orientador: Prof. Luis Felipe Féres Santos

Pindamonhangaba-SP

2017



FUNVIC
FUNDAÇÃO UNIVERSITÁRIA VIDA CRISTÃ

FACULDADE DE PINDAMONHANGABA



Fundação Universitária
Vida Cristã - Brasil
Membro do Movimento de Clubes,
Centros e Associações para a UNESCO

7

Santiago, Alisson Patrick; Pereira, Gislaine Santos; Ramalho, Guilherme Carvalho

Criação de aplicação web para busca de qualquer tipo de estabelecimentos com base na geolocalização do usuário
/ Alisson Patrick Santiago; Gislaine Santos Pereira; Guilherme Carvalho e Ramalho / Pindamonhangaba-SP :
FUNVIC Faculdade de Pindamonhangaba, 2017. 15 f. : il.

Artigo (Bacharelado em Sistemas de Informação) FUNVIC-SP.

Orientador: Prof. Luis Felipe Féres Santos.

1Aplicação *web*. 2 Geolocalização. 3 Tecnologia.

I Criação de aplicação web para busca de qualquer tipo de estabelecimentos com base na geolocalização do usuário. II Alisson Patrick Santiago; Gislaine Santos Pereira; Guilherme Carvalho e Ramalho



**ALISSON PATRICK SANTIAGO
GISLAINE SANTOS PERREIRA
GUILHERME CARVALHO E RAMALHO**

**CRIAÇÃO DE APLICAÇÃO WEB PARA BUSCA DE QUALQUER TIPO DE
ESTABELECIMENTOS COM BASE NA GEOLOCALIZAÇÃO DO
USUÁRIO**

Artigo Científico apresentado como parte dos requisitos para obtenção do diploma de graduação pelo Curso de Sistemas de Informação da FUNVIC - Faculdade de Pindamonhangaba.

Data: 30/11/2017

Resultado: _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Luís Fernando de Almeida Faculdade de Pindamonhangaba

Assinatura _____

Prof. Rodrigo Ramos de Oliveira Faculdade de Pindamonhangaba

Assinatura _____

Prof. Luís Felipe Féres Santos Faculdade de Pindamonhangaba

Assinatura _____



FUNVIC
FUNDAÇÃO UNIVERSITÁRIA VIDA CRISTÃ

FACULDADE DE PINDAMONHANGABA



Fundação Universitária
Vida Cristã - Brasil
Membro do Movimento de Clubes,
Centros e Associações para a UNESCO

9

Este trabalho foi escrito na forma de artigo, sob as normas de Revista Eletrônicas de Ciências Humanas da FUNVIC, e as normas de publicação encontram-se em anexo.



CRIAÇÃO DE APLICAÇÃO WEB PARA BUSCA DE QUALQUER TIPO DE ESTABELECIMENTOS COM BASE NA GEOLOCALIZAÇÃO DO USUÁRIO CREATION OF WEB APPLICATION FOR SEARCH ANY TYPE OF ESTABLISHMENTS BASED IN USER GEOLOCATION

Alisson Patrick Santiago¹ - FUNVIC - Faculdade de Pindamonhangaba
Gislaine Santos Pereira¹ - FUNVIC - Faculdade de Pindamonhangaba
Guilherme Carvalho e Ramalho¹ - FUNVIC - Faculdade de Pindamonhangaba
Luís Felipe Féres Santos² - FUNVIC - Faculdade de Pindamonhangaba

Resumo. Nos dias atuais, a tecnologia tem estado presente quase que diariamente na vida das pessoas. É incomum ouvir alguém dizer que não faz uso de nenhum tipo de tecnologia já que, com o avanço tecnológico poupamos grande parte do tempo com o uso de aplicações que tornam as tarefas do dia-a-dia muito mais fácil e ágil. Pensando nisso, surgiu então a ideia de criar uma aplicação *web* que busca encontrar estabelecimentos comerciais na região onde o usuário se encontra e, que pudesse ajudar tanto a população local como também turistas e moradores recém chegados. Para tanto com o auxílio de ferramentas específicas para código fonte, interface gráfica, geolocalização e banco de dados, foi possível criar a aplicação em questão. É fato que já existem aplicações semelhantes, mas que são restritas, funcionando apenas em uma determinada região pré-configurada. Os testes realizados apontaram um resultado satisfatório, visto que atingiu os objetivos propostos. No entanto, ainda está sujeito a aprimoramentos para que atenda a população não apenas encontrando os estabelecimentos, mas também comparando os melhores preços e melhor qualidade em atendimento.

Palavras Chaves: Aplicação *web*. Geolocalização. Tecnologia.

Abstract. Nowadays, technology has been present almost daily in people's lives. It is unusual to hear someone say that they do not use any kind of technology since with the technological advancement we save much of the time with the use of applications that make day to day tasks much easier and agile. With this in mind, the idea arose of creating a web application that seeks to find commercial establishments in the region where the user is and that could help both the local population as well as tourists and newcomers. With the help of specific tools for source code, graphical interface, geolocation and database, it was possible to create the application. It is a fact that there are similar applications, but they are restricted, working only in a certain preconfigured region. The tests performed indicated a satisfactory result, since it reached the proposed objectives, but is still subject to improvements so that it serves the population not only finding the establishments, but also comparing the best prices and better quality in service.

Keywords: Web application. Geolocation. Technology.

¹Alunos do curso de graduação Sistemas de Informação, ministrado pela FUNVIC - Faculdade de Pindamonhangaba

²Luis Felipe Féres Santos – Professor Orientador

1 INTRODUÇÃO

Não é de hoje que a tecnologia se faz presente no cotidiano das pessoas, desde o surgimento dos celulares inteligentes (*smartphones*) em 2007, a população está cada vez mais conectada, são inúmeros aplicativos e aplicações que podem ser acessados de qualquer lugar e facilitam o dia a dia das pessoas, trazendo mais praticidade, comodidade, e também entretenimento (PORTO, 2012).

Nos dias atuais é praticamente impossível não fazer uso de algum tipo de tecnologia. A informática está presente em praticamente tudo que usamos, seja em um computador pessoal, nos celulares ou até mesmo em carros. A tendência é que, em breve, as casas também estejam conectadas (MARTINS, 2017). A tecnologia está tão evoluída que o telefone celular, antes utilizado apenas como meio de comunicação remota, já tem sido usado para tirar fotos, fazer vídeos, jogar, ouvir músicas e até mesmo como despertador. Atualmente conta com recursos que até então não eram disponíveis, como GPS, videoconferências e instalação de programas variados (ALMEIDA, 2014).

Esses programas variados são conhecidos como aplicativos ou aplicações e são comumente chamados de *APPs* (abreviação da palavra em inglês *application*), em sua tradução original *application* significa aplicação, mas os conceitos para aplicação e aplicativo possuem algumas diferenças. Essas são vistas desde o desenvolvimento do *app* até a utilização do mesmo, mas nem todos os usuários notam a diferença quando os utilizam. Os *Apps* surgiram pela necessidade de se criar *softwares* para os *smartphones* e funcionam como um conjunto de ferramentas desenhado para realizar tarefas e trabalhos específicos no computador, nos telefones móveis ou na *web* (LIMA, 2016) e também para suprir diversas necessidades do usuário, alguns como redes sociais, serviços bancários, viagem, compras, notícias, revistas, jogos, entre outras são bastante utilizados. Um *app* pode ser desenvolvido de três formas, são elas: Aplicativos nativos, aplicativos híbridos e aplicativos *web* ou *webapps*, e é nesse momento em que é possível notar a diferença entre um aplicativo e uma aplicação.

Aplicativos nativos são desenvolvidos para uma plataforma específica, não sendo possível utilizar o mesmo *app* em outra a menos que mudanças no código fonte sejam realizadas, as plataformas mais conhecidas são *Android* (para dispositivos com sistemas *Android*) e *Ios* (para *Iphone*). É possível adquirir um *app* nas lojas virtuais de cada sistema, *playstore* para dispositivos com sistema *android* e *appstore* para dispositivos da *APPLE*, a

maioria deles são gratuitos, mas há alguns que são pagos. O aplicativo nativo é considerado mais rápido e mais confiável que os demais. Por serem exclusivos de determinada plataforma conseguem utilizar todos os recursos disponíveis nos *smartphones* como câmera, GPS e notificações *push*, e proporciona aos usuários uma experiência melhor. Outra vantagem do *app* nativo é que depois de instalado a sua utilização não necessita de uma conexão com a *internet*, pois todas as bibliotecas necessárias para o correto funcionamento do *app* já estão instaladas no dispositivo do usuário, sendo necessária a conexão apenas no momento de atualizar o *app*.

Web App é uma aplicação desenvolvida no formato de site para dispositivos móveis e não é disponibilizado nas lojas virtuais (*play store* e *appstore*). Possui uma programação responsiva que reconhece e se adapta ao dispositivo utilizado pelo usuário. Toda sua programação é feita utilizando HTML5, CSS e Javascript. Podendo ser acessado de qualquer sistema operacional, desde que possua conexão com a *internet*.

Aplicativo híbrido é construído na linguagem *HTML5*, *CSS* e *Javascript*, depois integra-se as funcionalidades disponíveis no dispositivo. Assim, apenas uma parte do código nativo deverá ser escrito para esses *Apps*. Com isso apenas a parte do código nativo será reescrito caso queira oferecer o aplicativo para outra plataforma. São disponibilizados para *download* nas lojas virtuais (ex. *AppStore* e *PlayStore*), oferecendo um canal de tráfego e *download*. Mas sua utilização ainda depende de conexão com a *internet*.

Através dos conceitos de cada tipo de aplicativo é possível entender que o aplicativo construído voltado inteiramente para ser executado através de um servidor *web* é considerado uma aplicação e faz parte do conceito de *web app*. Logo a diferença entre aplicativo e aplicação está no conceito aplicado em cada tipo e forma de desenvolver o *app*.

A criação de um *App* ainda conta com diversos recursos de aprimoramento que promovem a melhor interação e experiência do usuário. Para o presente trabalho o objetivo é criar uma aplicação web onde recursos de geolocalização e geoprocessamento se fazem extremamente necessários e com auxílio de *APIs* desenvolvidas pelo *GOOGLE*, é possível oferecer um serviço de busca de estabelecimentos ao usuário, estando ele em qualquer lugar. O *webapp* traz informações e direciona o usuário ao estabelecimento encontrado.

2 MÉTODO

A pesquisa e desenvolvimento deste trabalho foram de caráter exploratório. Para alcançar o objetivo proposto, inicialmente, utilizando-se da ferramenta de prototipagem *Moqups*, onde foi desenvolvido um protótipo como modelo para a melhor visualização do que seria criado. Utilizando o *Framework Bootstrap* foi desenvolvida a interface gráfica da aplicação como a formatação em *CSS* e *Style* da página e também aplicando os conceitos de responsividade para melhor navegação na aplicação como um todo. Com o *Visual Studio Code* foi feita a edição do código fonte para promover a funcionalidade na interface gráfica da aplicação para melhor utilização do usuário. Seguindo o modelo proposto pela interface gráfica e com o uso da ferramenta *Google Maps Embed API* foi possível integrar um mapa interativo com múltiplas funcionalidades juntamente com o *Google Places API Javascript Library* (biblioteca onde se encontram dados de inúmeros estabelecimentos) carregar para dentro da aplicação o mapa proposto. Usando da função interna *Google Maps Geolocation* foi possível obter a geolocalização do usuário e com isso retornar o mapa com uma lista de estabelecimentos baseados na escolha do usuário e que estejam dentro do raio de busca selecionado, há também a possibilidade do usuário modificar a categoria do estabelecimento desejado para obter uma melhor satisfação com os resultados da busca.

3 RESULTADO

Os testes realizados para validação da aplicação atingiram o objetivo proposto inicialmente, visto que ao iniciar a aplicação foi identificada a posição inicial do usuário e ao fazer a seleção da categoria e o raio para busca foram encontrados os estabelecimentos enquadrados na seleção.

Com os protótipos em mãos foi possível a elaboração da parte estética do aplicativo (Figura 1, 2, 3 e 4).



Figura 1 – Tela inicial de busca

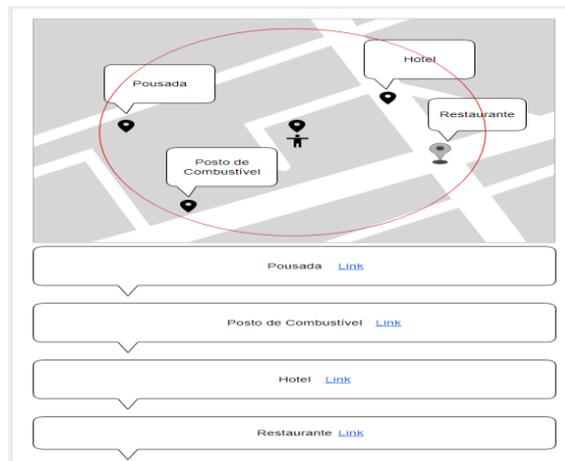


Figura 2 – Dinâmica do mapa



Figura 3 – Possibilidade de desconto



Figura 4 - Possibilidade de reserva

Fonte: Elaboração própria com utilização da ferramenta online *Moqup*.

As figuras nos permitem ter uma visão prévia da aplicação que irá direcionar o desenvolvimento em questão. Na Figura 1 o mapa apresenta a localização inicial do usuário e o campo para seleção da categoria de estabelecimentos e da distância em quilômetros. Indo para Figura 2 onde é possível visualizar todos os estabelecimentos da categoria escolhida dentro do raio (em quilômetros) informado, ao selecionar qualquer um dos estabelecimentos marcados é apresentada as informações do local, desde seu horário de funcionamento, promoções até o *link* de encaminhamento para o site oficial. Nas Figuras 3 e 4 é apresentado um diferencial para a aplicação, que é a possibilidade de fazer reservas em locais específicos e até a geração de cupons de descontos, tudo isso possível através de um *link* específico disponibilizado junto com as informações do estabelecimento.

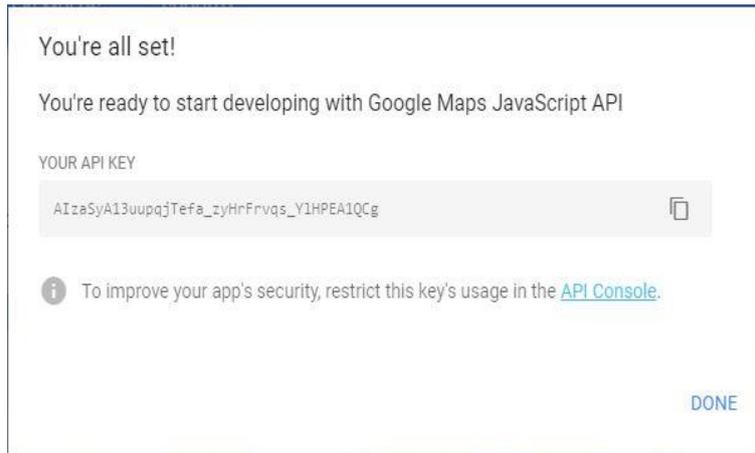


Figura 5 – Chave API Google Maps

Graça a chave do *Google Maps JavaScript API* (figura 5) foi possível usar vários recursos já criados pelo Google. Foi usado para manipular o mapa e adicionar conteúdo com a ajuda de vários serviços.

Com o código disponível pela *Google* foi possível realizar a geolocalização. (Figura 6)

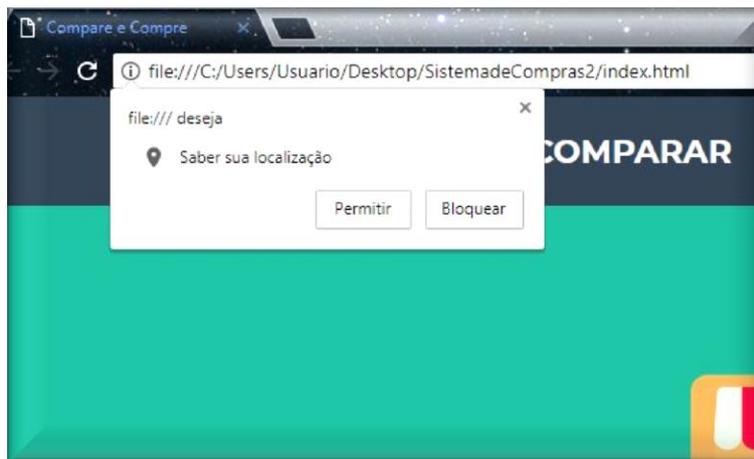


Figura 6 – Geolocalização

Quando a aplicação for iniciada irá abrir uma caixa de mensagem (Figura 6) que precisa da confirmação do usuário para localizar a sua posição no mapa, caso contrário não será possível descobrir sua localização.

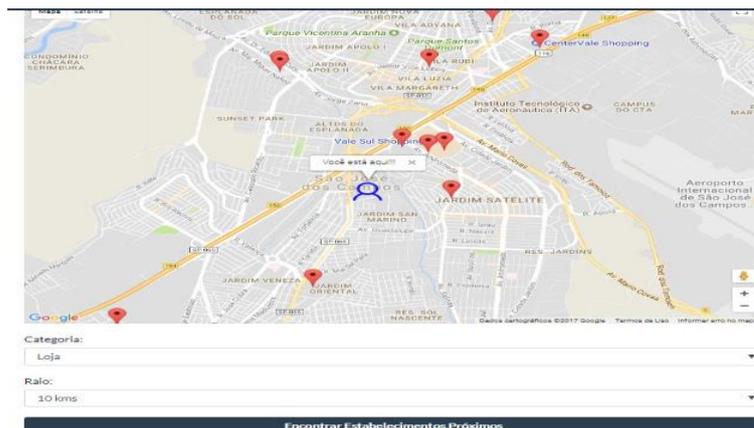


Figura 7 – Funcionamento do Mapa

Com os dados fornecidos pelo *Google* foi possível buscar estabelecimentos como lojas, restaurantes, padarias, aeroportos, hospitais entre outros e com um raio de busca de 10, 20, 30 e 50 quilômetros, a partir da geolocalização do usuário (Figura 7).

4 DISCUSSÃO

Nos últimos anos, com o avanço tecnológico e com o advento de novas tecnologias, diferentes aplicações focadas em geoprocessamento de dados e geolocalização vêm sendo desenvolvidas. Schmitt (2013) realizou um estudo onde apresentou as principais funcionalidades da *API Google Maps* e desenvolveu, para uso experimental, uma aplicação web para mapeamento geográfico, onde o usuário insere pontos e polígonos no mapa e pode cadastrar as principais características de cada um. Com o estudo foi verificado que é possível desenvolver um sistema utilizando serviços gratuitos disponibilizados na Internet, o que torna a aplicação mais ágil e de fácil manutenção.

Utilizando o conceito de geolocalização Sarinho e Campos (2014) desenvolveram um Sistema de Atendimento *Mobile* (SAMob) que através da localização atual do usuário apresenta os centros de atendimento de saúde próximos, ainda com a possibilidade de compartilhar e qualificar tais centros. A aplicação foi desenvolvida nas plataformas *android* e *web*, gerando um sistema capaz de visualizar distâncias, identificar a melhor rota, consultar a situação corrente de locais de atendimento, e compartilhar avaliações resumidas sobre atendimentos realizados.

A SEMTUR – Secretaria de turismo de Bento Gonçalves (2012) visando a excelência no atendimento a turistas desenvolveu um guia turístico oficial para celulares. Com o aplicativo é possível obter informações de diversos pontos turísticos e estabelecimentos comerciais de Bento

Gonçalves, e por meio de geolocalização é possível traçar rotas, o que permite ao usuário conhecer a distância entre um ponto e outro. O aplicativo está disponível para sistemas *iPhone* e *Android*, e seu conteúdo é atualizado a cada seis meses, também disponível em versão inglês, o que prepara o município para receber turistas estrangeiros.

Veiga et al. (2017) elaboraram um estudo onde foi possível analisar, diversas aplicações móveis com interação médico-paciente e que contribuem para um estilo de vida saudável. As soluções analisadas apresentaram preocupação com a coleta dos dados, integração, confiabilidade e disponibilidade. Os aplicativos móveis apresentam grande potencial como ferramenta de apoio à tomada de decisão, e contribui para que as pessoas adotem hábitos saudáveis. Todavia, é fundamental que os profissionais da saúde estejam envolvidos no acompanhamento e motivação, proporcionando uma vida mais ativa e saudável aos pacientes. A solução motiva o cuidado com a saúde, e integra os dados entre instituições de saúde e paciente, gerando uma maior confiabilidade e precisão nas informações, incentivando os usuários a utilizarem o aplicativo.

Aires (2014) desenvolveu um sistema de gerenciamento e controle para academias, facilitando a organização em academias. Um sistema Web apresenta informações precisas e atualizadas, o que contribui na conquista de novos clientes e na competitividade da empresa. Com a implantação do sistema a academia teve um melhor controle das informações de clientes, mensalidades, medidas corporal, professores e agendamentos, tendo como vantagens a praticidade de operação, controle de informação, comodidade aos clientes e funcionários e a melhoria organizacional. Para criar um sistema eficiente no gerenciamento e controle de academias, o autor utilizou ferramentas como PHP, Bootstrap e JQuery.

É fato que a tecnologia está em evolução e muitos trabalhos voltados para o desenvolvimento móvel estão a surgir. Com base nos estudos realizados pôde-se verificar que aplicativos e aplicações beneficiam e facilitam a experiência das pessoas. No geral, aplicações voltadas para o ramo de serviços proporcionam maior agilidade na execução das tarefas diárias do usuário, auxilia-os na tomada de decisão e podem contribuir para uma vida mais saudável. As empresas que disponibilizam soluções móveis são beneficiadas de modo que aumentam as chances de se tornarem líderes de mercado proporcionando uma maior interação com o cliente e maior agilidade no atendimento. A aplicação proposta neste artigo visa à prestação de serviço, tendo em vista a carência de informações sobre estabelecimentos comerciais em determinadas regiões. Com a utilização das APIs do Google Maps foi possível auxiliar o usuário na busca de estabelecimentos comerciais próximos a sua localização atual, contribuindo para a economia de tempo do usuário,

auxiliando tanto a população local como também turistas e novos moradores. Uma aplicação web promove inúmeros benefícios dentre os quais se destacaram o desempenho e agilidade na execução das buscas realizadas, interface responsiva, que se adéqua ao formato da tela do dispositivo utilizado, funcionalidade e a possibilidade de acesso de qualquer dispositivo, sendo ele móvel ou não, com a única desvantagem que para o acesso é fundamental estabelecer uma conexão com a internet.

Ainda esta longe de ser uma maneira efetiva de fato, já que é preciso de um aparelho que atendam aos requisitos para utilização da aplicação, mas trata-se de um primeiro passo em sentido da disponibilização de informações de maneira gratuita e prática.

5 CONCLUSÃO

Concluí-se que o estudo em questão pode ser útil de várias formas diferentes dependendo da interação do usuário, que pode vir a utilizá-lo apenas para pequenas consultas de estabelecimentos próximos a sua posição original, quanto para uma pesquisa mais abrangente variando a distância do raio de busca. Essa aplicação ainda permite uma vasta gama de aprimoramentos quanto ao número de funcionalidades, até mesmo uma forma de monetizar a aplicação em si através de parceiras com investidores e parcerias com comerciantes locais menores ou até mesmo grandes lojas de atacado e varejo, essas parcerias agiriam como um atrativo para o usuário afim de induzi-lo a utilizar o aplicativo, visto que, seria possível fazer reservas em restaurantes próximos, fazer agendamentos em hotéis e pousadas, e até mesmo em parcerias com grandes redes de supermercados fazer a busca e comparação dos preços dos produtos que estão a venda no local, auxiliando assim o usuário ao que a aplicação se propõe.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

Aires, J. A. Desenvolvimento de Sistema de Gerenciamento e Controle para Academias. Researchgate, 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/291813858_Desenvolvimento_de_Sistema_de_Gerenciamento_e_Controle_para_Academias> Acesso em: 23 nov.2017

Meirelles, F. S. 28º Pesquisa anual do uso de ti. <http://eaesp.fgvsp.br>, 2017. Disponível em: <<http://eaesp.fgvsp.br/sites/eaesp.fgvsp.br/files/pesti2017gvciappt.pdf>> Acesso em: 05 set. 2017.

Sarinho, V. T.; Campos, L. R. SAMob - Sistema Móvel de Geolocalização e Geoprocessamento para Locais de Atendimento em Saúde. JHI, 2014. Disponível em: < <http://www.jhi-sbis.saude.ws/ojs-jhi/index.php/jhi-sbis/article/view/304>> Acesso em: 22 nov. 2017.

Schmitt, P.R.M. Aplicação web utilizando API Google Maps. <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br>, 2013. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/1718/1/MD_COADS_2012_2_06.pdf> Acesso em 22 nov. 2017.

SEMTUR - Secretaria Municipal de Turismo de Bento Gonçalves, 2011. Disponível em: < <http://www.turismobento.com.br/pt/noticias/bento-goncalves-lanca-guia-turistico-para-celulares/> > Acesso em 14 nov. 2017.

Veiga, J.; Rodriguez, J. P.; Trevizan, B.; Rebonatto, M. T.; Marchi, A. C. B. de. Aplicações móveis com interação médico-paciente para um estilo de vida saudável: uma revisão sistemática. Portal Regional da BVS, 2017. Disponível em: <<http://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-835248>> Acesso em: 22 nov. 2017.

REFERÊNCIAS

Almeida, A. M. S. Vivendo uma nova era a tecnologia e o homem, ambos integrantes de uma sociedade que progride rumo ao desenvolvimento. <http://www.seduc.mt.gov.br>, 2014. Disponível em: <<http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/Vivendo-uma-nova-era-a-tecnologia-e-o-homem,-ambos-integrantes-de-uma-sociedade-que-progride-rumo-ao-desenvolvimento.aspx>> Acesso em: 13 nov. 2017.

Ferramenta de prototipagem moqups online. Disponível em <<https://moqups.com/>> Acesso em: 08 set. 2017.

Framework HTML, CSS, JS Bootstrap. Disponível em: <<http://getbootstrap.com/>>Acesso em: 06 abr. 2017.

Google API Geolocalização. Disponível em:
<<https://developers.google.com/maps/documentation/javascript/geolocation?hl=pt-br>>Acesso em: 20 set. 2017.

Google MapsEmbed API. Disponível em:
<<https://developers.google.com/maps/documentation/embed/?hl=pt-br>>Acesso em: 20 set. 2017.

Google Places API Javascript Library. Disponível em:
<<https://developers.google.com/places/javascript/?hl=pt-br>>Acesso em: 20 set. 2017.

Lima, C. M. O mundo dos apps. <http://www.administradores.com.br>, 2016. Disponível em:
<<http://www.administradores.com.br/artigos/tecnologia/o-mundo-dos-apps/93426/>> Acesso em: 02 out. 2017.

Martins, Samarthy. 10 tendências da tecnologia para os próximos anos. O imparcial, 2017. Disponível em: <<https://oimparcial.com.br/noticias/brasil-e-mundo/2017/03/10-tendencias-da-tecnologia-para-os-proximos-anos/>>. Acesso em: 13 nov. 2017.

MySQL. Disponível em: <<https://www.mysql.com/>> Acesso em: 20 abr. 2017.

Php. Disponível em: <https://secure.php.net/manual/pt_BR/intro-what-is.php>Acesso em: 12 abr. 2017.

Porto, F. Aplicativos mobile: definições, história e previsões. TecTriade Brasil, 2012. Disponível em: <http://tectriadebrasil.com.br/blog/mercado-de-midias-sociais-blog/aplicativos-mobile-definicoes-historia-e-previsoes/> Acesso em: 02 out. 2017.

Visual Studio Code. Disponível em: <https://code.visualstudio.com/> Acesso em: 12 abr. 2017.

Anexo

Diretrizes Para Autores

Os trabalhos devem ser redigidos em português, com uso obrigatório da norma culta. Os nomes dos autores, bem como a afiliação institucional de cada um, devem ser inseridos nos campos adequados a serem preenchidos durante a submissão e devem aparecer no arquivo. A Revista Eletrônica de Ciências Humanas sugere que o número máximo de autores por artigo seja 6 (seis). Artigos com número superior a 6 (seis) serão considerados exceções e avaliados pelo Conselho Editorial que poderá solicitar a adequação. Pesquisas feitas com seres humanos e animais devem, obrigatoriamente, citar a aprovação da pesquisa pelo respectivo Comitê de Ética, citando o protocolo de aprovação. O não atendimento de tal proposta pode implicar em recusa de sua publicação. Da mesma forma, o plágio implicará na recusa do trabalho.

Os autores dos artigos aceitos poderão solicitar a tradução do artigo para língua inglesa aos tradutores indicados pela revista e reenviar. Os custos com a tradução serão de responsabilidade dos autores.

O periódico disponibilizará aos leitores o conteúdo digital em ambos os idiomas, português e inglês.

O uso da norma culta da Língua Portuguesa e a obediência às normas da Revista são de total responsabilidade dos autores. A não obediência a esses critérios implicará na recusa imediata do trabalho.

Apresentação Do Material

Sugere-se um número máximo de 20 páginas, incluindo referências, figuras, tabelas e quadros. Os textos devem ser digitados em Fonte Times New Roman, tamanho 12, espaçamento 1,5, justificado, exceto Resumo e Abstract. Devem ser colocadas margens de 2 cm em cada lado.

As Figuras: gráficos, imagens, desenhos e esquemas deverão estar inseridas no texto, apresentar boa qualidade, estar em formato JPEG, com resolução de 300dpi com 15cm x 10cm. O número de figuras deve ser apenas o necessário à compreensão do trabalho. Não serão aceitas imagens digitais artificialmente 'aumentadas' em programas computacionais de edição de imagens. As figuras devem ser numeradas em algarismos arábicos segundo a ordem em que aparecem e suas legendas devem estar logo abaixo.

Tabelas e Quadros: deverão ser numerados consecutivamente com algarismos arábicos e encabeçados pelo título. As tabelas e os quadros devem estar inseridos no texto. Não serão admitidas as tabelas e quadros inseridos como Figuras.

Títulos de tabelas e quadro e legendas de figuras deverão ser escritos em tamanho 11 e com espaço simples entre linhas.

Citação no texto: deve-se seguir as Normas da ABNT (NBR 10520, 2003). As citações deverão aparecer no texto, seguidas pelo ano de publicação. As chamadas pelo sobrenome do autor, pela instituição responsável ou título podem ser: a) incluídas na sentença: sobrenome (ano). Ex.: Gomes, Faria e Esper (2006) ou b) entre parênteses: (SOBRENOME, ano). Ex.: (GOMES; FARIA; ESPER, 2006). Quando se tratar de citação direta (transcrição literal), indicar, após o ano, a página de onde o texto foi extraído. O trecho transcrito deverá estar entre aspas quando ocupar até três linhas. As citações diretas com mais de três linhas devem ser destacadas com recuo de 4 cm da margem esquerda, ser escritas com letra menor que a do texto utilizado, com espaçamento entre linhas menor do que o utilizado no texto e sem aspas. Citações indiretas de vários documentos simultaneamente devem constar em ordem alfabética (como nas referências). Citação de citação: autor citado (ano apud AUTOR, ano). Deve-se fazer a referência do autor lido. Ex.: Pádua (1996

apud FERNANDES, 2012, p. 5) salienta que “[...] pesquisa é toda atividade voltada para a solução de problemas [...]”.

Teses, dissertações e monografias, solicitamos que sejam utilizados apenas documentos dos últimos três anos e quando não houver o respectivo artigo científico publicado em periódico. Esse tipo de referência deve, obrigatoriamente, apresentar o link que remeta ao cadastro nacional de teses da CAPES e aos bancos locais das universidades que publicam esses documentos no formato pdf.

Grafia de termos científicos, comerciais, unidades de medida e palavras estrangeiras: os termos científicos devem ser grafados por extenso, em vez de seus correspondentes simbólicos abreviados. Para unidades de medida, deve-se utilizar o Sistema Internacional de Unidades. Palavras em outras línguas devem ser evitadas nos textos em português, utilizar preferentemente a sua tradução. Na impossibilidade, os termos estrangeiros devem ser grafados em itálico. Toda abreviatura ou sigla deve ser escrita por extenso na primeira vez em que aparecer no texto.

Estrutura Do Artigo

PESQUISAS ORIGINAIS devem ter no máximo 20 páginas com até 40 citações; organizar da seguinte forma:

Título em português: caixa alta, centrado, negrito, conciso, com um máximo de 25 palavras;

Título em inglês (obrigatório): caixa alta, centrado. Versão do título em português;

Autor(es): O(s) nome(s) completo(s) do(s) autor(es) e seus títulos e afiliações à Sociedade ou Instituições. Indicar com asterisco o autor de correspondência. Ao final das afiliações fornecer o e-mail do autor de correspondência.

Resumo: parágrafo único sem deslocamento, fonte tamanho 11, espaço 1, justificado, contendo entre 150 e 250 palavras. Deve conter a apresentação concisa de cada parte do trabalho, abordando objetivo(s), método, resultados e conclusões. Deve ser escrito sequencialmente, sem subdivisões. Não deve conter símbolos e contrações que não sejam de uso corrente nem fórmulas, equações, diagramas;

Palavras-chave: de 3 a 5 palavras-chave, iniciadas por letra maiúscula, separadas e finalizadas por ponto.

Abstract (obrigatório): fonte tamanho 11, espaço 1, justificado, deve ser a tradução literal do resumo;

Keywords: a apresentação deverá ser a mesma das Palavras-chave em Português.

Introdução: deve apresentar o assunto a ser tratado, fornecer ao leitor os antecedentes que justificam o trabalho, incluir informações sobre a natureza e importância do problema, sua relação com outros estudos sobre o mesmo assunto, suas limitações. Essa seção deve representar a essência do pensamento do pesquisador em relação ao assunto estudado e apresentar o que existe de mais significativo na literatura científica. Os objetivos da pesquisa devem figurar como o último parágrafo desse item.

Método: destina-se a expor os meios dos quais o autor se valeu para a execução do trabalho. Pode ser redigido em corpo único ou dividido em subseções. Especificar tipo e origem de produtos e equipamentos utilizados. Citar as fontes que serviram como referência para o método escolhido.

Pesquisas feitas com seres humanos e animais devem, obrigatoriamente, citar a aprovação da pesquisa pelo respectivo Comitê de Ética, citando o protocolo de aprovação.

Resultados: Nesta seção o autor irá expor o obtido em suas observações. Os resultados poderão estar expressos em quadros, tabelas, figuras (gráficos e imagens). Os dados expressos não devem ser repetidos em mais de um tipo de ilustração.

Discussão: O autor, ao tempo que justifica os meios que usou para a obtenção dos resultados, deve contrastar esses com os constantes da literatura pertinente; estabelecer relações entre causas e efeitos; apontar as generalizações e os princípios básicos, que tenham comprovações nas

observações experimentais; esclarecer as exceções, modificações e contradições das hipóteses, teorias e princípios diretamente relacionados com o trabalho realizado; indicar as aplicações teóricas ou práticas dos resultados obtidos, bem como, suas limitações; elaborar, quando possível, uma teoria para explicar certas observações ou resultados obtidos; sugerir, quando for o caso, novas pesquisas, tendo em vista a experiência adquirida no desenvolvimento do trabalho e visando a sua complementação.

Conclusões: Devem ter por base o texto e expressar com lógica e simplicidade o que foi demonstrado com a pesquisa, não se permitindo deduções. Devem responder à proposição.

Agradecimentos (opcionais): O autor deve agradecer às fontes de fomentos e àqueles que contribuíram efetivamente para a realização do trabalho. Agradecimento a suporte técnico deve ser feito em parágrafo separado.

Referências (e não bibliografia): Espaço simples entre linhas e duplo entre uma referência e a próxima. As referências devem ser numeradas na ordem em que aparecem no texto. A lista completa de referências, no final do artigo, deve estar de acordo com as normas da ABNT (NBR 6023, 2003). Quando a obra tiver até três autores, todos devem ser citados. Mais de três autores, indicar o primeiro, seguido de et al. Alguns exemplos:

Artigo publicado em periódico:

LUDKE, M.; CRUZ, G. B. dos. Aproximando universidade e escola de educação básica pela pesquisa. Caderno de pesquisa, São Paulo, v. 35, n. 125, p. 81-109, maio/ago. 2005.

Artigo publicado em periódico em formato eletrônico:

SILVA JUNIOR, N. A. da. Satisfação no trabalho: um estudo entre os funcionários dos hotéis de João Pessoa. Psico-USF, Itatiba, v. 6, n. 1, p. 47-57, jun. 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-82712001000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 13 jul. 2015.

Livro (como um todo)

MENDONÇA, L. G. et al. Matemática financeira. 10. ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010.

Capítulo de livro

MARTÍN, E.; SOLÉ, I. A aprendizagem significativa e a teoria da assimilação. In: COLL, C.; MARCHESI, A.; PALACIOS, J. (Org.). Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia da educação escolar. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008. cap. 3, p. 60-80.

Artigos De Revisão

Poderão ser aceitos para submissão, desde que abordem temas de interesse, atualizados. Devem ser elaborados por pesquisadores com experiência no campo em questão ou por especialistas de reconhecido saber. Devem ter até 20 páginas, incluindo resumos, tabelas, quadros, figuras e referências. As tabelas, quadros e figuras limitadas a 06 no conjunto, devem incluir apenas os dados imprescindíveis. As figuras não devem repetir dados já descritos em tabelas. As referências bibliográficas devem ser limitadas a 60. Deve-se evitar a inclusão de número excessivo de referências numa mesma citação.

Devem conter: título em português e inglês, autores e afiliações, resumo e abstract (de 150 a 250 palavras), palavras-chave/keywords, introdução, método (como nos artigos de pesquisas originais) considerações finais (neste item serão retomadas as diferentes colocações dos autores estudados de maneira a conduzir a um fechamento, porém, não havendo conclusões definitivas), agradecimentos (caso necessário), referências.

Ou, em caso de artigos de revisão de literatura contendo metanálise, depois do item método deverá ser apresentado o item resultados (contendo a metanálise) e as conclusões.

Autorizo cópia total ou parcial desta obra, apenas para fins de estudo e pesquisa, sendo expressamente vedado qualquer tipo de reprodução para fins comerciais sem prévia autorização específica do autor. Autorizo também a divulgação do arquivo no formato PDF no banco de monografias da Biblioteca institucional.

Alisson Patrick Santiago

Guilherme Carvalho e Ramalho

Gislaine Santos Pereira

Pindamonhangaba - SP, dezembro de 2017