



PLANO DE TRABALHO

REQUISITOS PARA PROTOTIPAGEM E DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS E WEBSITE COM FOCO EM VIOLÊNCIA ESCOLAR E VIOLÊNCIA CONTRA IMIGRANTES

Pesquisadora

Ismênia Mangueira Soares Medeiros

1. Introdução

O uso de ferramentas tecnológicas na prevenção e combate a violência é uma realidade no Brasil e no mundo. Sistemas de informações e redes de monitoramentos fazendo uso de tecnologias emergentes estão entre as ferramentas utilizadas no combate a violência. Recentemente no Brasil foi sancionada a lei que obriga o Poder Executivo a implantar um serviço de monitoramento de ocorrências de violência escolar ([Lei 14.643, de 2023](#)). “De acordo com a nova lei, o serviço deverá atuar, prioritariamente, na produção de estudos, levantamentos e mapeamento de ocorrências de violência escolar; na sistematização e divulgação de soluções eficazes no combate à violência escolar; e em programas educacionais e sociais direcionados à formação de uma cultura de paz.” (<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2023/08/03/criacao-de-sistema-para-monitorar-violencia-nas-escolas-e-sancionada>).

Estudos e pesquisas apresentados pela Rede Interdisciplinar de Estudos sobre a Violência – RIEV (www.ufpb.br/rieg), através de teses e dissertações, aponta para a necessidade de ferramentas tecnológicas que possam contribuir com estratégias de gestão voltadas à prevenção e o combate à violência na escola em conformidade com os princípios éticos e legais, protegendo os direitos humanos e considerando a vulnerabilidade social em que muitas vezes a criança e o adolescente se encontram. Neste mesmo sentido, observamos a intolerância e a falta de políticas públicas inclusivas colocando o imigrante numa posição vulnerável à violência.

O Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada- IPEA (2020) aponta que “A violência constitui uma das maiores questões de políticas públicas no Brasil”. Considerando que estamos inseridos numa sociedade que gera um grande volume de dados, Big Date, ferramentas que gerem dados com veracidade, velocidade, variedade e o valor são necessárias à tomada de decisão e consequentemente ao encontro da criação dessas políticas. Tecnologias emergentes vêm despertando o interesse da segurança pública no que tange o mapeamento e elaboração de diagnóstico da violência (AMARAL, T B. do.; VARGAS, D.; PRATES., F., 2023).

Os produtos gerados por essa pesquisa vai ao encontro desses avanços, uma vez que se propõe a trabalhar a tecnologia da informação como um instrumento de enfrentamento à violência na escola e contra o imigrante, para além de oferecer o suporte necessário à denuncia e a promoção da informação. O uso de aplicativos e websites conforme aqui descritos serão responsáveis pela

produção de dados que, uma vez tratados, tornar-se-ão em informação e conhecimento útil com relevância científica e social, contribuindo com análises descritivas e preditivas da situação de violência nesses segmentos.

Este plano de trabalho tem como objetivo investigar os requisitos necessários para prototipagem e desenvolvimento de aplicativos e *websites* com foco em violência escolar e violência contra imigrantes.

2. Metodologia

A Construção do itinerário metodológico teve como ponto de partida a problemática que envolve a violência escolar e contra o imigrante. As etapas para o levantamento de requisitos para a construção dos aplicativos e respectiva prototipação consistem do levantamento de requisitos junto a esses usuários, diagramas UML e prototipação.

Levantamento de requisitos – as informações serão coletadas junto a uma ou mais escolas e uma comunidade de imigrantes. Serão usados questionários para a coleta de dados que, uma vez tratados, irão gerar informações úteis para determinar os requisitos necessários à criação do protótipo. O levantamento de requisitos visa determinar as necessidades dos usuários. O Google Forms é a ferramenta escolhida para esta fase do processo.

Diagramas UML – com base no levantamento de requisitos será possível elaborar a visualização dos aplicativos através de diagramas UML utilizando a ferramenta Astah UML. É a construção de um cenário com suas características, comportamento, fluxo dos processos e das necessidades de infraestrutura tecnológica (GUEDES, 2018).

Prototipação – a utilização da ferramenta JustinMind foi escolhida para esta fase do projeto por permitir uma organização do fluxo de trabalho para criação de aplicativos móveis e aplicativos da web possibilitando a criação de telas interativas e simulando a navegação do usuário. Desta forma, será possível a visualização das interfaces dos aplicativos criando uma experiência para o usuário advinda do produto para as pessoas que o usam no mundo real (GARRET, 2011).

No que tange ao desenvolvimento do website, o levantamento de requisitos para a prototipação dos aplicativos deverá contribuir para a identificação das necessidades dos usuários em relação a este, assim como, trazer mais clareza aos objetivos desta ferramenta.

3. Resultados Esperados na Execução do Plano de Trabalho

Espera-se como resultado deste Plano de Trabalho a especificação e protótipos de dois aplicativos e de um website voltados à prevenção e ao combate a violência escolar e contra o imigrante com potencial para se tornar uma ferramenta educativa, bem como um instrumento denunciador e de apoio à vítima.

Espera-se, ainda: ampliar o estudo acerca do uso de tecnologias digitais na prevenção e combate a violência; propor a implementação de ferramentas que despertem o interesse do usuário promovendo aprendizado e combate a violência escolar e contra o imigrante; oferecer informações aos diferentes agentes: vítimas, professores, implementadores de políticas públicas de prevenção e outros profissionais; compreender o comportamento do usuário vítima de violência ou denunciante;

contribuir com o processo formativo de discentes através de sua inserção no estudo e desenvolvimento de produtos e serviços advindos deste plano de trabalho.

4. Etapas e Cronograma de Execução

DESENVOLVIMENTO DOS APLICATIVOS

Etapa 1 – Levantamento de Requisitos

Etapa 2 – Construção de Diagramas UML

Etapa 3 – Prototipação

Etapa 4 – Desenvolvimento do WEBSITE

ETAPAS	TRIMESTRES			
	1	2	3	4
1	X			
2		X		
3			X	
4		X	X	X

5. Referências Bibliográficas

AMARAL, T B. do.; VARGAS, D.; PRATES., F. Segurança pública na era do Big data. 2023. Metadados. 1ª edição.

GARRETT, Jesse James. Elements of user experience, the: user-centered de-sign for the web and beyond. Pearson Education, 2011. 2a edição.

GUEDES, G. TA. UML 2- Uma abordagem prática. Novatec Editora, 2018.

INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA – IPEA. Atlas da Violência 2020. Disponível em <https://www.ipea.gov.br/atlasviolencia/download/24/atlas-da-violencia-2020>. Acesso em agosto de 2023.

<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2023/08/03/criacao-de-sistema-para-monitorar-violencia-nas-escolas-e-sancionada>. Acesso em agosto de 2023.