

Apresentação Oral

SALA 1 – TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS DEVE SER ENTREGUE AOS AVALIADORES, NO DIA DA APRESENTAÇÃO DO ARTIGO.

Google meet: <https://meet.google.com/cvw-srwy-xdr>

PROFESSORES AVALIADORES: Richard Vieira do Espírito Santo; Edson Luiz Nogueira da Silva

1. ASK FILMES

Matheus Gato Fioratti; Vinicius Duarte Tessari; Danillo Francisco dos Santos; André Leal; Bruno Correia

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de uma plataforma web interativa voltada para a busca e recomendação personalizada de filmes, oferecendo aos usuários uma experiência rica e individualizada. Com o crescimento exponencial da demanda por soluções de entretenimento digital, notou-se a necessidade de criar uma ferramenta que pudesse não apenas sugerir filmes com base nas preferências dos usuários, mas também proporcionar uma navegação fluida e eficiente, garantindo maior satisfação na descoberta de novos títulos. O site foi desenvolvido utilizando uma combinação das mais modernas tecnologias da web, incluindo HTML, CSS e JavaScript, além de integrar a API do The Movie Database (TMDb), que disponibiliza um vasto repositório de informações sobre filmes. Essa base de dados fornece detalhes sobre gêneros, elenco, sinopses, avaliações e muito mais, possibilitando aos usuários realizarem buscas de forma precisa, seja pelo nome do filme, gênero ou outros critérios de interesse. Além disso, o sistema inclui funcionalidades avançadas que aprimoram a experiência de uso, como filtros dinâmicos e uma interface intuitiva. O design responsivo foi uma preocupação central no desenvolvimento, assegurando que o site seja perfeitamente acessível em dispositivos de diferentes tamanhos, desde smartphones até computadores de mesa, garantindo que a experiência do usuário seja consistente e agradável, independentemente do meio utilizado. A implementação priorizou a simplicidade no manuseio e a eficiência no processamento, visando criar uma plataforma de alto desempenho, fácil manutenção e escalável. Essa abordagem permite que o site não apenas atenda às demandas atuais, mas seja facilmente adaptável para inovações futuras, ampliando suas capacidades conforme as novas tecnologias surgem e o mercado de entretenimento evolui.

PALAVRAS-CHAVE: plataforma web interativa; recomendação personalizada; entretenimento digital; *the movie database*; design responsivo; alto desempenho.

2. JOGOS NA EDUCAÇÃO: Uma forma alternativa de aprendizado

RESUMO

O sistema educacional de geração para geração é melhorado o sistema educacional que tem como objetivo mudar métodos ou regras de ensino para o melhoramento do desenvolvimento dos alunos mas nos tempos de hoje isto não é muito nítido já que a tecnologia evolui extremamente rápido fazendo que as salas de aula não tenha mudado nada enquanto nós temos carros automáticos as salas hoje em dia mal possuem um projetor fazendo com que a educação seja muito monótona e desinteressante para o aluno querer aprender pois esta geração está conectada na internet desde cedo e não vê motivos para estudar já que eles podem pesquisar a resposta pra qualquer coisa que eles poderem achar na rede. Com este problema decidimos criar um jogo com uma premissa educativa especificamente na área de desenvolvimento de sistemas que tem como objetivo fazer o aluno aprender de forma mais divertida e mais prática de aprender certas coisas no qual ele necessitaria praticar múltiplas vezes para entender e tentar melhorar esse processo de forma que o aluno não se sinta entediado ou desmotivado.

PALAVRAS-CHAVE: educação, jogo, geração, divertida.

3. DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO DE OTIMIZAÇÃO DE NOTÍCIAS E DESTAQUE DE ENTRETENIMENTOS ATUAIS

Maick Holayama Ferreira; Pedro Henrique da Cunha Pimentel de Mello Elias; Pedro Henrique da Silva; Bruno Gabriel Corrêa Pereira.

RESUMO

Este artigo aborda o desenvolvimento de um aplicativo inovador que visa otimizar a apresentação de notícias e destacar eventos de entretenimento através de um mapa interativo. O projeto utiliza uma combinação de tecnologias que se complementam para oferecer uma experiência rica e personalizada aos usuários. O desenvolvimento do aplicativo é baseado na linguagem Python, conhecida por sua versatilidade e facilidade de uso, o que a torna ideal para lidar com a lógica de backend e manipulação de dados. O framework Django, também em Python, é utilizado para construir a estrutura web do aplicativo. Django facilita o desenvolvimento rápido e seguro de funcionalidades, oferecendo uma integração eficiente com bancos de dados. Para o armazenamento e consulta de dados geoespaciais, o aplicativo utiliza o PostgreSQL, um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional robusto. Quando combinado com a extensão PostGIS, o PostgreSQL permite o processamento avançado de dados geográficos, essencial para a manipulação de coordenadas e a geração de mapas interativos. No frontend, HTML é usado para estruturar o conteúdo das páginas web, enquanto CSS estiliza a interface para melhorar a experiência do usuário. JavaScript é essencial para adicionar interatividade ao mapa, com a biblioteca Leaflet.js desempenhando um papel crucial na renderização de mapas interativos diretamente no navegador. Leaflet.js facilita a visualização e a manipulação de dados geoespaciais, permitindo uma interação dinâmica e responsiva com o mapa. A integração dessas tecnologias permite ao aplicativo combinar uma lógica de backend com uma interface frontend atraente e funcional. O resultado é uma plataforma que apresenta notícias e eventos de entretenimento de forma intuitiva, com base na localização geográfica,



ASSOCIAÇÃO DE ENSINO E CULTURA DE MATO GROSSO DO SUL
MANTENEDORA DAS
FACULDADES INTEGRADAS DE TRÊS LAGOAS
XVI ENCONTRO CIENTÍFICO DOS ESTUDANTES DA AEMS
2024



proporcionando uma experiência de uso envolvente e personalizada.

Palavras-chave: aplicativo; mapa interativo; python; Django; leaflet.js.