

## **ENGENHARIA DE REQUISITOS DE UM APLICATIVO MÓVEL PARA APOIAR ATIVIDADES DE LETRAMENTO LITERÁRIO**

Ilgner Nunes de Deus, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa,  
Campus Alegrete

Amanda Meincke Melo, docente, Universidade Federal do Pampa

ilgnern@gmail.com

amanda.melo@unipampa.edu.br

As tecnologias digitais móveis, como os *smartphones*, apoiam uma série de atividades em nosso cotidiano de modo ubíquo. Nas escolas, podem apoiar atividades de ensino e de aprendizagem, inclusive no contexto do letramento literário. Este é um processo de apropriação da literatura enquanto linguagem, envolvendo o contato do leitor com obras, assim como o compartilhamento de ideias e leituras. Embora existam aplicativos móveis relacionados à literatura e à leitura de obras literárias, não foram identificados aplicativos com o objetivo de apoiar, de modo intencional e sistemático, o letramento literário. Além disso, há poucos trabalhos relacionados que relatam o uso de aplicativos móveis para apoiar práticas de letramento literário. Este texto tem como objetivo geral abordar a etapa de Engenharia de Requisitos do desenvolvimento de um aplicativo móvel para apoiar atividades de letramento literário. Inicialmente, buscando-se identificar trabalhos relacionados, realizou-se uma revisão de literatura apoiada pela questão de pesquisa “Como aplicativos móveis têm contribuído ao letramento literário?”. Para tanto, delimitou-se a *string* de busca *ALL*((*software OR aplicativo OR aplicação OR application*) *AND* (*celular OR mobile OR "dispositivos móveis" OR "mobile devices"*) *AND* ("*letramento literário" OR "literary literacy" OR "educação literária" OR "literary education"*)), que foi aplicada nas bases ACM Digital Library, Biblioteca Brasileira Digital de Teses e Dissertações (BDTD), IEEE Xplore e Scopus. Foram retornados 30 trabalhos: 0 na ACM Digital Library, 6 da BDTD, 0 da IEEE Xplore e 24 na Scopus. Ao aplicar os critérios de exclusão e inclusão, 4 trabalhos permaneceram, todos da base da BDTD. Devido ao baixo número de trabalhos identificados, contudo, decidiu-se incluir aqueles reprovados em um dos critérios de inclusão delimitados. Este restringia o escopo de análise a artigos completos que tratam do uso ou do desenvolvimento de aplicativos móveis, o que foi ampliado para outras plataformas. Ao adotar essa estratégia, foram adicionados mais 5 trabalhos, sendo 4 da base Scopus e 1 da base BDTD. Dentre estes, 3 não foram aprovados pois não abordavam o uso ou desenvolvimento de software. Ao final, 1 trabalho da Scopus e 1 da BDTD foram adicionados. A partir da análise desses trabalhos, conclui-se que ainda são poucos os estudos publicados sobre letramento literário apoiado por software. Os estudos identificados apresentam ênfase no uso ou na avaliação de recursos de software para o domínio do letramento literário. Nenhum dos trabalhos identificados, entretanto, apresenta o desenvolvimento de software voltado especificamente para esse domínio. Desse modo, no contexto de um Trabalho de Conclusão de Curso em Engenharia de Software, propôs-se desenvolver um

aplicativo móvel para apoiar atividades de letramento literário. Na etapa de Engenharia de Requisitos, com a colaboração de professores de Língua Portuguesa, buscou-se gerar um documento de requisitos, ou seja, explicitar as funcionalidades e as características emergentes desse software. A metodologia adotada nessa etapa envolveu as seguintes atividades: Aplicar Questionários; Analisar Respostas; Analisar Apps; Especificar Requisitos; Validar Requisitos. Entre os resultados obtidos, destacam-se estratégias de letramento literário e aplicativos adotados pelas professoras que responderam o questionário; a identificação das funcionalidades desses aplicativos; um documento de requisitos, contemplando requisitos funcionais e não funcionais, incluindo casos de uso e protótipos de baixa fidelidade; e a prioridade atribuída para cada um desses requisitos. Em síntese, o aplicativo deve permitir manter informações sobre textos lidos, registrar anotações sobre esses textos e realizar compartilhamentos dos textos e anotações em redes sociais. Além disso, textos e anotações consideradas mais relevantes podem ser destacados para rápido acesso. Desse modo, em um contexto de desenvolvimento do letramento literário, é possível relacionar-se com o texto individualmente e, quando for o momento, compartilhar ideias com outras pessoas, incluindo produções feitas a partir dos textos lidos. Em continuidade à etapa de Engenharia de Requisitos, tem-se a etapa de Desenvolvimento do aplicativo, que envolverá atividades como o projeto de sua arquitetura, a especificação de modelos de projeto, o projeto de interface e sua inspeção como apoio da Avaliação Heurística de Usabilidade, assim como sua codificação e validação. Esta última atividade deverá contar com a colaboração de professores de Língua Portuguesa.

**Palavras-chave:** Engenharia de Software; Aplicativo Móvel; Letramento Literário.