



FACULDADE E ESCOLA TÉCNICA ALCIDES MAYA

Curso Técnico em Informática

Parecer SEC/CEED 007/2016

Rua Dr. Flores 396 - Centro - POA/RS

GIOVANA MASCARENHA DA SILVA

CENTRALIZAÇÃO DO ENTRETENIMENTO DIGITAL

Porto Alegre

2020

GIOVANA MASCARENHA DA SILVA<sup>1</sup>

Centralização do entretenimento digital

Projeto de Pesquisa apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Informática da Faculdade de Tecnologia Alcides Maya.

Orientador: Prof. Me. João Padilha Moreira<sup>2</sup>

Porto Alegre

2020

---

<sup>1</sup> Aluna do curso Técnico em Informática – email: giovana.mascarenha.2018@gmail.com

<sup>2</sup> Orientador João Padilha Moreira – email: joao\_moreira@alcidesmaya.edu.br

## LISTA DE SIGLAS

CMS Sistema de Gerenciamento de Conteúdo

---

HTML Linguagem de Marcação de Hipertexto

---

CSS Folhas de Estilo em Cascata

---

JavaScript Linguagem de Programação Interpretada Estruturada

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
1.1 Definição do Tema ou Problema	5
1.2 Delimitações do Trabalho	6
1.3 Objetivos	6
1.3.1 Objetivo Geral	6
1.3.2 Objetivos Específicos	6
1.4 Justificativa	7
2 METODOLOGIA	8
3 REFERENCIAL TEÓRICO	9
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	10
5 CRONOGRAMA	11
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	12
7 APÊNDICE A - NOME DO APÊNDICE	14
ANEXO A - NOME DO ANEXO	13

## RESUMO

Este trabalho versa a criação de um site para reunir o entretenimento digital na contemporaneidade. A sua criação tem como base o momento atual ao qual o mundo está passando atualmente, uma pandemia gerada por um vírus chamado SARS-CoV-2, descoberto em 31/12/19, gerando a doença Covid-19. Este vírus fez com que a sociedade entrasse em isolamento social, tendo que mudar os hábitos aos quais se entretém, e com isto a indústria da área teve que realizar os cancelamentos ou adiamentos de shows, cinemas, teatros, festivais e outros, necessitando formas de se entreter de forma digital, além de outras questões primordiais.

Na internet é possível encontrar conteúdos dos mais variados temas e consequente há muita informação reunida, conteúdo ao qual o ser humano não é capaz de fazer todo absorvimento, sendo seletivo nisto. Com este site é possível centralizar várias dicas e recomendações de filmes, cursos, livros, músicas, jogos, gastronomia e outros, utilizando formas de filtração para agilizar os processos de buscas e validação de sites confiáveis.

Para a criação do site foi usado um CMS (sistema de gerenciamento de conteúdo) que facilita a rapidez da criação e pode ser atualizado por aqueles que não possuem conhecimento em programação. A próxima etapa é criar um aplicativo disponível para todos os tipos de aparelhos.

Conclui-se que o entretenimento é essencial em épocas de contingência, seja a maneira ao qual escolhe passar por este período, pode-se fazer o uso de uma plataforma onde possa buscar conhecimento, ajudar sua saúde ou só passar o tempo. Pensado em todas as classes sociais, possui muitas funcionalidades gratuitas, precisando utilizar somente a internet.

**Palavras Chave:** Covid-19, CMS, Entretenimento, Filtração, Plataforma.

## 1. INTRODUÇÃO

O novo Coronavírus (Covid-19) se tornou uma pandemia, ou seja, uma doença infecciosa que é transmitida em uma grande região demográfica. Este vírus fez com que a sociedade entrasse em isolamento social para diminuir a contaminação, entretanto muitas pessoas acabam tendo dificuldades de como se entreter neste momento, podendo agravar algum caso psíquico ou a obtenção do mesmo. Todavia, pensando nisso foi criado um site onde é possível reunir as maiores plataformas de entretenimento, para amenizar esta situação ao qual a população mundial está passando.

O termo entretenimento, do latim "inter" (entre) "tenere" (ter), evoluiu para o inglês "entertainment", "aquilo que diverte com distração ou recreação" ou "um espetáculo público ou mostra destinada a interessar ou divertir" (Gabler, 1999, p.25). A ideia de "ter entre" indica que o entretenimento "nos leva cada vez mais para dentro dele e de nós mesmos" (Trigo, 2003, p.32).

### 1.1 Problema

Há muitas informações descentralizadas na internet e algumas destas são falsas.

É possível centralizar as maiores plataformas de entretenimento em um só lugar?

Através de um CMS (sistema de gerenciamento de conteúdo) é possível fazer um site, onde o mesmo pode ser atualizado por alguém que não seja programador, possibilitando a facilidade de atualização de conteúdo, a organização, a integração com um banco de dados e a minimização de gastos.

## 1.2 Delimitações do Trabalho

O trabalho irá consistir em um buscador de conteúdo que irá segmentar as buscas por os assuntos mais acessados conforme a opção no painel inicial. Por exemplo, dentro da categoria de “cursos” irá ter filtros de cursos gratuitos, pagos, presenciais e os a distância, assim como os outros tópicos do site.

## 1.3 Objetivos

Os objetivos dividem-se em: geral e específicos.

### 1.3.1 Objetivo Geral

Encontrar e criar uma tecnologia que gerencie e centralize o entretenimento que temos na internet em uma plataforma única.

### 1.3.2 Objetivos Específicos

- a) Identificar se é possível centralizar o entretenimento em uma única plataforma;
- b) Analisar as informações contidas na internet sobre sites, plataformas e outros que disponibilizam conteúdos de lazer;
- c) Determinar quais conteúdos de lazer irão entrar no site e de qual forma o dados serão coletados, inseridos e atualizados.

#### 1.4 justificativa

Sabe-se que a maioria dos sites que se encontram nos navegadores, possuem anúncios ao longo do seu conteúdo, e muitos destes trazem uma poluição visual aos usuários e também dificuldade de visualizar o assunto desejado para realizar o fechamento de janelas abertas automaticamente e caixas de conteúdos que dificultam o acesso ao tópico. Este site visa o não direcionamento de anúncios.

Com esta iniciativa irá reduzir o tempo em que se deseja encontrar o assunto escolhido, sendo acessível, responsivo e utilizando somente sites confiáveis.

Nesta era digital em que a dependência ao mundo virtual é tida como inevitável, muitas tarefas cotidianas já foram transportadas para a rede mundial (Internet) em computadores e, ultimamente, de telefones celulares ou de outra ferramenta inventada da noite para o dia e imediatamente divulgada exaustivamente como última moda.(COAN, 2012)



## 2. METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho será realizada com base em referências teóricas, visando a busca de informações para o asseguramento de estudos práticos e teóricos. A execução do mesmo será realizada usando a linguagem de programação Python, sendo esta uma das linguagens mais legíveis da área, de fácil interpretação e uso da lógica.

Para a criação do front-end (parte da aplicação que interage diretamente com o usuário), não precisará ser utilizado o HTML (linguagem de marcação de hipertexto), CSS (folha de estilo) e JavaScript (linguagem para criação de páginas dinâmicas), pois ocorrerá dentro de um CMS (sistema de gerenciamento de conteúdo) e este poderá ser manuseado por uma pessoa inexperiente na programação e no web design.

### 3. REFERENCIAL TEÓRICO

Para a centralização dos dados são necessários trabalhos em quatro camadas essenciais de serviços e tecnologias: automação da extração, garantia de qualidade dos dados, transformação e limpeza de dados e, por fim, a visualização dos dados.(FERRO, 2018)

Quando falamos do tempo da coleta dos dados até a produção de relatórios de forma manual, temos casos de clientes que otimizaram 80% a velocidade desse processo. Isso cria benefícios não somente no número de recursos alocados na tarefa ou na redução de custos, como também permite tomar decisões e fazer mudanças mais ágeis, a partir de uma dinâmica que até então não era viável.(FERRO, 2018)

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível analisar com este trabalho, que o entretenimento faz parte da indústria cultural e este é um tópico expressamente importante na sociedade, onde se pode alcançar o bem-estar, aumentando o número de neurotransmissores a serotonina e do hormônio ocitocina. Como resultado de estudo desta ferramenta, é de grande valia a sua criação, a mesma acarretaria benéficamente em diversas atividades, proporcionando rapidez em sua buscas e uma centralização de tópicos, sem a necessidade de entrar em outras plataformas ou até mesmo despende para utilizá-la.

## 5. CRONOGRAMA

Figura 01 - O cronograma do trabalho.

Atividades	Projeto Final							
	Projeto 1				Projeto 2			
	1ª se m	2ª se m	3ª se m	4ª se m	1ª se m	2ª se m	3ª se m	4ª se m
Escolha do assunto do projeto	x							
Elaboração da estrutura do projeto	x							
Seleção e leitura das obras para elaboração do projeto		x						
Elaboração dos objetivos, delimitação do tema, definição do problema, etc.		x						
Elaboração da pesquisa bibliográfica e documental do projeto			x					
Coleta de dados			x					
Tratamento dos dados			x					
Revisão final do texto e elaboração da introdução e conclusão				x	X	X	X	
Data limite de entrega do Projeto de Estágio				x				X

Fonte: GIOVANA MASCARENHA DA SILVA

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COAN, Emerson Ike. **O domínio do entretenimento na contemporaneidade**. 2012. 2 v. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação e Sociedade, Universidade Federal do Paraná, Paraná, 2012. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/acaomidiatica/article/view/32457/20593>. Acesso em: 28 abr. 2020.

FERRO, Caio. **O impacto da centralização e unificação de dados em uma empresa**. 2018. Disponível em: <https://www.reamp.com.br/blog/2018/09/o-impacto-da-centralizacao-e-unificacao-de-dados-em-uma-empresa/>. Acesso em: 17 maio. 2020.

## 7. APÊNDICE A - PÁGINA INICIAL E CÓDIGO

Figura 02 – Página inicial do site



Fonte: Giovana Mascarenha da Silva (2020)

Figura 03 – Código utilizado para raspagem de dados no Python

```
1 import requests, webbrowser, bs4
2
3 print("Digite algo a ser buscado: ")
4 termosBuscados = input()
5
6 print("Buscando os termos " + termosBuscados)
7
8 #faz a requisição ao buscador do google
9 res = requests.get('http://www.google.com/search?q=' + termosBuscados)
10
11 #verifica se a requisição foi bem sucedida
12 res.raise_for_status()
13
14 #bs4 analisa o html da página google retornada
15 parserSoup = bs4.BeautifulSoup(res.text, features="lxml")
16
17 #receber uma lista com os links das primeiras páginas retornadas da busca
18 linksList = parserSoup.select('a[href*=url?q]')
19
20 #defino o número de páginas que quero abrir
21 numeroDePaginasAbertas = 10
22
23 for i in range(numeroDePaginasAbertas):
24     print("Abrindo página " + linksList[i].get('href')[7:] + "\n")
25     webbrowser.open('http://google.com' + linksList[i].get('href'))
26
```

Fonte: Giovana Mascarenha da Silva (2020)

Figura 04 – Resultado do código utilizado para raspagem de dados no Python

```
Digite algo a ser buscado:
assistir filme harry potter
Buscando os termos assistir filme harry potter
Abrindo página https://www.telecineplay.com.br/filme/Harry\_Potter\_e\_a\_Pedra\_Filosofal\_15416&sa=U&ved=2ahUKEwiCyZGlyMLpAHU1JDQIHfD7BbkQFjAAegQIDBAB&usg=AOvVaw1CzFh
Abrindo página http://www.adorocinema.com/filmes/filme-29276/&sa=U&ved=2ahUKEwiCyZGlyMLpAHU1JDQIHfD7BbkQFjABegQIDRAB&usg=AOvVaw2MhL7b77ckVvkzw2G59j3j
Abrindo página http://filmfansbrazil.over-blog.com/2020/01/assistir-harry-potter-e-a-pedra-filosofal-online-legendado-portugues.html&sa=U&ved=2ahUKEwiCyZGlyMLpAHU1JDQIHfD7BbkQFjADegQIDRAB&usg=AOvVaw2MhL7b77ckVvkzw2G59j3j
Abrindo página https://filmesnseries.com/2019/07/25/harry-potter-onde-assistir-e-baixar-todos-os-filmes-da-saga/&sa=U&ved=2ahUKEwiCyZGlyMLpAHU1JDQIHfD7BbkQFjADegQIDRAB&usg=AOvVaw2MhL7b77ckVvkzw2G59j3j
Abrindo página https://www.filmelmer.com/pt/br/list/todos-os-filmes-de-harry-potter-para-assistir-online&sa=U&ved=2ahUKEwiCyZGlyMLpAHU1JDQIHfD7BbkQFjAEegQICxAB&usg=AOvVaw2MhL7b77ckVvkzw2G59j3j
Abrindo página https://www.pinterest.com/pin/402298179188534970/&sa=U&ved=2ahUKEwiCyZGlyMLpAHU1JDQIHfD7BbkQFjAGegQICRAB&usg=AOvVaw3MY098V2FxtHCZf27ohy9cq
Abrindo página https://www.youtube.com/watch%3Fv%3D7dx40lnwP-E&sa=U&ved=2ahUKEwiCyZGlyMLpAHU1JDQIHfD7BbkQFjAUEgQICRAB&usg=AOvVaw2VA3P7IC6hy-LKM\_z0KN6U
Abrindo página https://www.youtube.com/watch%3Fv%3D7dx40lnwP-E&sa=U&ved=2ahUKEwiCyZGlyMLpAHU1JDQIHfD7BbkQFjAUEgQICRAB&usg=AOvVaw2b5BP-Q7I6AljORBGgGcXf
Abrindo página https://medium.com/%40kohlerpatrick22/harry-potter-e-a-pedra-filosofal-filme-completo-dublado-assistir-online-f735db7dc3538&sa=U&ved=2ahUKEwiCyZGlyMLpAHU1JDQIHfD7BbkQFjAUEgQICRAB&usg=AOvVaw2b5BP-Q7I6AljORBGgGcXf
Abrindo página https://pt.vpnmentor.com/blog/como-assistir-a-todos-os-filmes-do-harry-potter-no-netflix-em-qualquer-lugar-agora/&sa=U&ved=2ahUKEwiCyZGlyMLpAHU1JDQIHfD7BbkQFjAUEgQICRAB&usg=AOvVaw2b5BP-Q7I6AljORBGgGcXf
```

Fonte: Giovana Mascarenha da Silva (2020)



FACULDADE E ESCOLA TÉCNICA ALCIDES MAYA  
Curso Técnico em Informática

**Parecer SEC/CEED 007/2016**  
**Rua Dr. Flores 396 - Centro - POA/RS**

**Ficha de Autorização para publicação no Site da Escola ou Repositório Eletrônico Escolar**

Nome do estagiário (a): **Giovana Mascarenha da Silva**

Autorizo a publicação deste projeto no repositório eletrônico escolar em:  
<<http://raam.alcidesmaya.com.br/index.php/projetos/issue/view/9>>

\_\_\_\_\_ GIOVANA MASCARENHA DA  
SILVA \_\_\_\_\_  
**Nome Aluno**