

# REDE DE CONHECIMENTO: INTERLIGANDO PESSOAS ATRAVÉS DE SEU CONHECIMENTO

**Pompeu, Itacir Ferreira<sup>1</sup>; Matos, Fernando Barbosa<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Estudante de Iniciação Científica – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Câmpus Morrinhos - GO. [itacir@hotmail.com](mailto:itacir@hotmail.com); <sup>2</sup> Orientador – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Câmpus Morrinhos - GO. [fernando.matos@ifgoiano.edu.br](mailto:fernando.matos@ifgoiano.edu.br)

**RESUMO:** A Rede de Conhecimento WEB é um projeto de inovação tecnológica que permitirá a divulgação dos projetos de pesquisa, extensão e inovação realizados pelos docentes e discentes do IF Goiano – campus Morrinhos entre as demais unidades do IF Goiano e outras instituições de ensino e pesquisa. Ela possui como objetivo integrar as informações disponibilizadas na plataforma lattes como o currículo lattes e os diretórios de pesquisa além dos relacionamentos entre coordenadores e equipe executora de projetos de extensão e pesquisa de forma rápida simplificada. Assim a informação poderá ser rapidamente compartilhada entre os interessados nos assuntos pesquisados por docentes e alunos. A Rede de Conhecimentos permitirá a divulgação de estudos e projetos em execução, assim como o relacionamento entre os pesquisadores e/ou coordenadores envolvidos, assim como alunos e técnicos responsáveis pela sua execução.

**Palavras-chave:** Rede Social, Programação web, Banco de dados baseados em grafos, Sistemas de Informação.

## INTRODUÇÃO

A Rede de Conhecimento será uma rede social focada em melhorar a comunicação dos pesquisadores brasileiros divididos em diferentes instituições de pesquisa. Essa rede visa interconectar pessoas através do conhecimento de áreas de pesquisa, projetos executados, artigos publicados e outros elementos que possam colaborar cooperativamente para a disseminação do conhecimento.

A ideia por trás da Rede de Conhecimento é a ligação de pesquisadores que tenham em comum artigos, projetos e pesquisa numa mesma área. Isso permitirá a interação e a troca de conhecimento entre todos que publicam ou pesquisam determinado assunto e fazem parte da rede.

A forma de conexão da rede é baseada em uma rede social, totalmente voltada para estudo e pesquisa, através disso criar um meio de ligação rápido, simples, onde todos pesquisadores possam encurtar caminhos, evitando que percorram caminhos que já foram percorrido por outros, para que ao final ganhe tempo para buscar inovações que possam ajudar a todos.

## METODOLOGIA

A metodologia de desenvolvimento do projeto segue boas práticas de programação. O XP (Kent Beck 2004)(*eXtreme Programming*) - Programação extrema é praticado, o BDD por sua

vez vem sendo usado como facilitador para documentação, gerencia de requisitos e melhorar comunicação entre os ingressados no projeto.

Estão sendo usado diagramas de caso uso(da UML) para facilitar a criação dos testes de comportamento guiando o BDD (Behavior Driven Development)-desenvolvimento guiado por comportamento) (Dan North 2003), dessa forma foi possível alcançar maior descrição dos teste automatizados e nas ferramentas usadas para automatizar-lhos.

Um Diagrama de grafos foi criado com intenção de representar o fluxo da aplicação, representando de forma gráfica quais são as relações que podem existir entre os interessados, pesquisadores, alunos, patrocinadores, instituições, investidores e todos os participantes da rede.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Projeto foi dividido em duas grandes partes. Na primeira parte foi realizado estudo das tecnologias que estão sendo usadas, a arquitetura e metodologia adotados para o desenvolvimento. O resultado até a presente data são :

- Documentação e estruturação do sistema com cerca de 85% já implementado e testado.
- Desenvolvimento da API Rest (Representational State Transfer, Transferência de Estado Representacional) do tipo CRUD(Creat

- Retrieve Update Delete) implementado em sua plenitude.
- Teste automaziados são a base da documentação, todos pontos de acesso do sistema possuem testes do tipo BDD.
- A autenticação do sistema já é esta definida qual estratégia usar, para gerar maior segurança

Um protótipo de aplicação, encontra-se atualmente em produção pode ser visualizado em <http://redeconhecimentos.herokuapp.com>, a parte visual da aplicação esta sua primeira versão de testes denomina de *Alpha 1*, e segue com a validação visual que é feita pelo cordenador e orientador do projeto.

Do versionamento, esse projeto todo utiliza ferramentas abertas em tudo, atualmente o repositório onde está contido código da aplicação é aberto ao público geral, e conta com mais de 5 mil linhas de código, no endereço <https://github.com/pompeu/rede>, pode ser baixado, testado e usado por qualquer pessoa.

## CONCLUSÃO

O conhecimento é algo que quando compartilhado tem poder de agregar mais conhecimento de que se pode imaginar, a tarefa na qual a Rede de Conhecimentos se dispõe é justamente ter esse compromisso, é a busca a pela evolução do conhecimento entre pesquisadores, alunos e investidores que compartilham seus projetos e suas pesquisas, com isso existe uma facilidade de acesso a informações científicas e técnicas coerentes de outros pesquisadores que venham a praticar essa mesma abordagem para evolução comum da comunidade acadêmica.

A rede não irá obrigar a ninguém a compartilhar o trabalho em si, foco e compartilhar, técnicas, diminuir espaços, criar elos e assim deixar pesquisadores mais próximos uns dos outros, não é substituir o Lattes, ou apagar o valor de congressos ou seminários e sim deixar que laços que foram criados nesse locais, fiquem mais vivos e não se percam com o passar do tempo.

A Rede Conhecimentos será um lugar para todos, esse é o principal objetivo da equipe, e vem para que todos possam compartilhar experiências e evoluírem de forma continua.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SOUZA, Thiago Silva; CORREA, Alexandre Luis; ALENCAR Antonio Juarez, SCHMITZ Eber Assis; Uma Abordagem Baseada em

Especificações para Testes de Web Services RESTful.

ANICHE 2014 Maurício Aniche, Test-Driven-Development, Teste e Design no Mundo Real, Aniche Maurício, 2014.

RIBEIRO 2013, Pereira Caio, *Node.js, Aplicações web real-time com Node.js* , Ribeiro , Pereira Caio, 2013.