



5ª Jornada Científica, Tecnológica e Cultural do IFRS - Campus Farroupilha
Ciência, Consumo e Produção Responsáveis - 16 a 19 de outubro de 2019

Título do Trabalho

MyCup America

Autor(es)

Caroline Caprini Da Silveira, Guilherme Henrique Dresch Paini, Gregori Pagliarini, Nelson de Almeida Machado Batista, Cassiel Francisquetti, Rogério Xavier De Azambuja

Nível / Modalidade

Médio - Técnico / Ensino

Resumo

O projeto de Ensino MyCup America trabalhou a prática acadêmica de desenvolvimento de aplicativo para smartphones no Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFRS) Campus Farroupilha. Foi realizado ao longo do segundo trimestre letivo na disciplina de Engenharia de Software IV, ministrada no quarto ano pelo Professor Rogério Xavier de Azambuja. O projeto teve por objetivo a construção de um software aplicativo completo, abordando de forma prática as diferentes etapas do desenvolvimento de softwares como análise, projeto, implementação, testes e gerenciamento. Na versão final, foi disponibilizado aos usuários informações sobre as seleções participantes da Copa América de Futebol 2019, o registro de apostas individuais nos jogos realizados, bem como um sistema de pontuação e ranqueamento por acertos. Os alunos foram divididos em grupos e as aulas durante o segundo trimestre de 2019 foram transformadas em reuniões de projeto. Os grupos foram distribuídos da seguinte forma: design gráfico (responsável pela produção de imagens, interfaces gráficas e informações sobre os participantes da copa, criação de paleta de cores e layouts, e a criação e manutenção do site oficial), banco de dados (responsável pela modelagem do banco de dados e sua administração, manutenções e backups), desenvolvimento mobile (responsável pela programação da parte cliente, com acessos controlados ao banco de dados, execução de gravações e recuperações de dados, utilizando APIs e apresentando-os na interface gráfica do aplicativo), desenvolvimento web (responsável pela programação da parte servidora e pela programação das APIs acessadas pela aplicação cliente) e o marketing (responsável pela elaboração de uma política de publicidade para o aplicativo produzido, orientação aos usuários no app e no site). Foram trabalhadas diversas tecnologias e rotinas práticas, muitas utilizadas por empresas no mundo do trabalho, como a arquitetura REST através de serviços Web RESTful trocando dados entre cliente e servidor no formato JSON. O aprendizado aconteceu de uma forma participativa dos acadêmicos na realização de tarefas e análises dos resultados obtidos. Diversas possibilidades de análise de dados se abriram no banco de dados resultante: um total de 152 jogadores registraram 931 apostas (média de 6,12), sendo a maioria no turno da noite, são alguns dos números do MyCup America. Por fim, o projeto conseguiu relacionar conteúdos apresentados em diferentes disciplinas do curso, tais como: programação, banco de dados, matemática, geografia, artes dentre outras, alcançando de forma plena o objetivo inicial proposto. Fica um agradecimento à toda turma que trabalhou neste projeto aqui representados pelos coordenadores de grupos e o apoio do setor de DTI.

Palavras-Chave

Engenharia de Software, Mobile, Ensino.