II CONGRESSO INTERNACIONAL DE **GESTÃO E TECNOLOGIAS** COINTER - PDVGT 2018

A EXPERIÊNCIA DE DESENVOLVER A PLATAFORMA SMART EVENT E O APLICATIVO ROLETA ATÔMICA

THE EXPERIENCE OF DEVELOP SMART EVENT PLATFORM AND THE “ROLETA ATÔMICA” APPLICATION

Apresentação: Relato de Experiência

Gabriel Vanderlei de Oliveira¹; Erick Viana da Silva²

DOI: <https://doi.org/10.31692/2596-0857.ICOINTERPDVGT.2018.00055>

Introdução

Atividades de extensão, além de serem um dos fundamentos do tripé caracterizador da universidade no Brasil, permitem que, nesse contexto, os estudantes sejam incentivados à criação de produtos para resolver problemas do mundo real e atuem como protagonistas das ações realizadas em seu meio. A implantação de um sistema de gerenciamento de eventos que possa ser utilizado por diversas instituições, assim como o desenvolvimento de aplicativos voltados ao incentivo de jovens com relação a aprendizagem das ciências demonstra as possibilidades educacionais que podem ser adotadas para fortalecer a aplicação do conhecimento técnico científico no país.

Relato de Experiência

O SMART Event surgiu da necessidade dos organizadores do Congresso Internacional do Programa Despertando Vocações - COINTER PDV de se ter uma ferramenta de gestão para o evento. A plataforma foi desenvolvida com tecnologias web e se utilizando de um framework desenvolvido especificamente para o sistema - que serviu de base para a criação de um sistema de associados e de certificações, ambos funcionando em sites a parte porém integrados com o sistema de gerenciamento de eventos. O desenvolvimento de uma plataforma desde seu estado

¹ Coordenador de Tecnologia da Informação do IIDV, Estudante do curso técnico em eletrônica no Instituto Federal de Pernambuco - Campus Recife, gabrielvanderlei10@hotmail.com

² Mestre em Administração, Coordenador Geral do PDV, professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco – Campus Recife, erick.viana@recife.ifpe.edu.br

inicial até seu estado operante permite o contato com diversos problemas que não possuem espaço na sala de aula mas que são fundamentais na consolidação da atividade de um profissional na área de tecnologia. O auxílio dos orientadores foi fundamental para compreender a complexidade e a metodologia que deveria ser utilizada na arquitetura do software.

Imagem 1: SMART Event sendo utilizado no COINTER PDVAgro (Área administrativa). Fonte: Própria

O aplicativo Roleta Atômica é um jogo lúdico digital desenvolvido para celulares com o sistema operacional Android onde o objetivo é os alunos se reunirem em times e disputarem entre si para descobrir quem conhece mais sobre química. Ele foi desenvolvido com tecnologias web em conjunto com a plataforma Phonegap Build, que realizou a conversão de página da internet para aplicativo. A dinâmica do programa foi testada em uma escola pública por uma aluna do PDVL como parte de sua pesquisa de extensão, o jogo obteve uma boa aceitação por parte dos alunos. A realização da atividade acadêmica tendo como foco a melhoria da comunidade, assim como a extensão admite, admite uma enorme significação ao trabalho desenvolvido e com certeza é uma experiência muito importante no crescimento do aluno e do profissional que lida com tecnologia da informação.

Imagem 2: Aplicativo Roleta Atômica em um smartphone. Fonte: Própria

Considerações

O desenvolvimento de atividades de extensão voltadas à integração da tecnologia com outras áreas do conhecimento e principalmente na academia como instrumento de disseminação da informação apresentou um resultado muito positivos nas experiências relatadas. Deixando claro o papel transformador que os sistemas da informação estão desenvolvendo na sociedade atual.

Referências

ARAÚJO, N. K. S; ARAÚJO, R.G.B. ; NASCIMENTO, A. M. S. ; VIANA, K. S. L. . Roleta Atômica: Um jogo didático no ensino de Química elencando através do ciclo da experiência Kellyana (CEK). In: III CONEDU Congresso Nacional da Educação, 2016, Natal-RN. Roleta Atômica: Um jogo didático no ensino de Química elencando através do ciclo da experiência Kellyana (CEK), 2016.

O'Brien, James (2004). *Sistema de Informação e as decisões gerenciais na era da internet*.