



Conectados
pela Ciência

7º SEMEPT
Seminário de Educação
Profissional e Tecnológica



Rap 3.0 – reasoning and programming: treinando para competições de programação e construindo aplicações

¹Guilherme Alves da Silva, ¹Leonardo Fochesato Michelin

*Ricardo Luis dos Santos

*Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *campus* Vacaria.
Vacaria, RS, Brasil

Raciocínio lógico e um bom embasamento sobre a construção de algoritmos são essenciais no desenvolvimento de softwares úteis e com qualidade. Com essa premissa, o projeto RAP 3.0 - Reasoning and Programming: Treinando para Competições e Construindo Aplicações é desenvolvido pelo seu quarto ano, com foco em estudantes do Curso Técnico em Multimídia Integrado. Espera-se que seus participantes possam aprimorar o raciocínio lógico, explorar novas tecnologias, linguagens e técnicas não abordadas nos componentes curriculares regulares e envolver-se ativamente com todo o processo de desenvolvimento de aplicações, desde a idealização até a implementação, motivando liderança e trabalho em equipe. Além disso, são planejados encontros semanais, que têm por objetivo o aprendizado de linguagens e tecnologias, como por exemplo, o framework Django integrado a linguagens como HTML, CSS e JavaScript para a construção, estilização e atribuição de funcionalidades dinâmicas às páginas Web, e ferramentas como o SGBD MySQL para o desenvolvimento web, assim como as linguagens de programação Java e Dart, para o desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis. Entre os softwares oriundos do projeto e já disponibilizados para a comunidade acadêmica ou em fase final de desenvolvimento estão: o site da Semana Acadêmica do IFRS - Campus Vacaria (<http://semac.vacaria.ifrs.edu.br>), cuja função é facilitar o gerenciamento de inscrições e presenças no evento, bem como das inscrições, submissões e avaliações do IV Salão de Ensino, Pesquisa e Extensão do IFRS - Campus Vacaria; e o IFApp, aplicativo que visa facilitar a comunicação entre a instituição e a comunidade acadêmica contando com recursos para divulgação de eventos, calendário acadêmico, horários semanais e calendário de avaliações das turmas. Há ainda outras aplicações planejadas, como o Clash of Students, para permitir, aos professores, o gerenciamento eficiente de bancos de questões e um software para facilitar a organização de horários das aulas. O projeto ainda está em desenvolvimento e já trouxe resultados positivos, especialmente no desenvolvimento de aplicações. Espera-se que com os encontros destinados ao aprendizado das tecnologias citadas, os alunos tenham liberdade para criar aplicações de uso tanto da comunidade interna quanto da externa.

Palavras-chave: Programação; Aplicativos; Software;

Nível de ensino: Ensino Médio/Técnico

Área do conhecimento: Ciências Exatas e da Terra

Trabalho executado com recursos do Edital Fomento Interno Pesquisa (IFRS).