

Ateliê de Software O desenvolvimento de projetos de software como instrumento de formação na área de Tecnologia da Informação.

Gabriel Henrique Geier¹, Emerson Leonardo Lazzari Ascari¹, Diego Antonio Lusa^{1*}

*Orientador

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

A vivência de mercado na área de Tecnologia da Informação exige profissionais competentes e versáteis, que dominem diferentes tecnologias e ferramentas de software. Considerar apenas os conteúdos ministrados nos diferentes componentes curriculares não é suficiente para a formação profissional do indivíduo. Torna-se necessário, portanto, atividades práticas, envoltas de experiências enriquecedoras, que aproximem o sujeito de um ambiente real de trabalho, de forma a potencializar os conhecimentos curriculares na perspectiva prática de sua efetiva aplicação. Foi com este intuito que o projeto Ateliê de Software foi concebido. Nele, atividades como análise, projeto, codificação, pesquisa e aplicação de tecnologias mundialmente reconhecidas no desenvolvimento de software são desenvolvidas por bolsistas do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do IFRS – Campus Sertão, com vistas a desenvolver softwares para demandas identificadas na própria instituição. O ambiente de trabalho é guiado pelo framework SCRUM, que fornece uma metodologia ágil de gestão e planejamento de projetos de software buscando a entrega rápida de valor ao cliente. Neste contexto, o coordenador do projeto assume o papel de scrum master, atuando na identificação de tarefas e demandas, na distribuição de atividades aos integrantes e no auxílio técnico. As demandas, por sua vez, são elencadas junto aos stakeholders dos diferentes setores da instituição. Com o passar do tempo, espera-se que o projeto abranja todas as etapas do ciclo de vida de um software, desde sua concepção até sua manutenção. Como primeiro projeto, a equipe encontra-se desenvolvendo um software para automatizar rotinas relacionadas ao processo de matrícula dos processos seletivos, com ênfase na distribuição de candidatos homologados nas respectivas vagas oferecidas. Para suprir as necessidades do projeto, optou-se por um sistema web utilizando a linguagem de programação Python e o framework Pyramid. Por fim, a execução do projeto tem demonstrado que as práticas desenvolvidas corroboram significativamente para a consolidação dos conhecimentos teóricos, do autoaprendizado, do trabalho em grupo e da autogestão do tempo.

Palavras-chave: Análise de Software. Codificação de Software. Inovação Tecnológica. Fábrica de Software.

Nível de ensino: Graduação

Área do conhecimento: Ciências Exatas e da Terra

Trabalho executado com recursos do Edital IFRS nº 80/2017 – Bolsas de Ensino 2018.