

Projeto MyCup Explorando uma paixão nacional na formação técnica em informática.

Garrenlus de Souza¹, Fernanda Hippler¹, Paula Caroline Werner¹, Raiana Gaiardo Girardi¹, Rogério Xavier Azambuja^{1*}
*Orientador

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

O projeto de Ensino MyCup buscou desenvolver nos alunos as habilidades envolvidas num processo completo de desenvolvimento de softwares, normalmente fragmentadas em diversas disciplinas, vindo de encontro à proposta formativa definida no PPC-Projeto Pedagógico de Curso do Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, oferecido no IFRS Campus Farroupilha. O projeto foi realizado em 2018/1, na disciplina de Engenharia de Software, ministrada no quarto ano letivo pelo professor Rogério Xavier de Azambuja. Aproveitando o momento da realização da Copa do Mundo FIFA 2018, o objetivo específico foi de abordar as diferentes etapas da construção de um software aplicativo para smartphones, integrando conteúdos ministrados em outras disciplinas no curso técnico. O software construído deveria apresentar interface amigável e acessível por diferentes usuários (jogadores), disponibilizando informações sobre as seleções participantes do mundial e com segurança, permitisse o registro de apostas individuais nos jogos realizados, bem como um sistema de pontuação e bonificação, gerando um ranqueamento por acertos. A turma composta por vinte alunos foi dividida em quatro grupos distintos por afinidade dos alunos: Design Gráfico, Banco de Dados, Desenvolvimento Web e Desenvolvimento Mobile. O professor foi o analista de sistemas, coordenando e avaliando. As aulas tradicionais tomaram a forma de reuniões de projeto, com coletividade na tomada de decisões. Cada grupo realizou tarefas específicas, organizadas por etapas, que juntas vieram a compor o MyCup disponibilizado ao público interessado nos meses de junho e julho. Seguiu-se indiretamente o modelo de processo unificado (UP), sendo produzidos diversos artefatos que uniram teoria e prática, tais como: diagrama de casos de uso UML, prototipação, diagrama de entidade e relacionamento (ER), bem como à programação e testes do software construído. Utilizando-se APIs (Interface de Programação entre Aplicações) e serviços Web RESTful o software foi construído para trocar dados no formato JSON em tempo real entre cliente (client-side) e servidor (server-side). Após a realização do mundial, um formulário avaliativo foi elaborado e enviado aos jogadores. Diversas possibilidades de análise de dados se abriram no banco de dados resultante: um total de 205 jogadores registraram 2766 apostas (média de 13,4927), sendo a maioria no turno da noite, são alguns dos números do MyCup. Por fim, uma excelente e satisfatória experiência prática foi verificada na exposição dos alunos da turma, relacionando conteúdos apresentados em diferentes disciplinas do curso, tais como: artes, geografia, programação, banco de dados dentre outras, alcançando de forma plena o objetivo inicial proposto.

Palavras-chave: Ensino. Engenharia de Software. Desenvolvimento de Software.

Nível de ensino: Técnico de nível médio

Área do conhecimento: Ciências Exatas e da Terra

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