

CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA - CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO/FÍSICA/QUÍMICA: Mandando Bem no ENEM

AUTORES: Acad. Lucas Saraiva, Prof. Adriana Bueno, Prof. Cássio H. Costa, Prof. Ramon dos Santos Lummertz

E-MAIL: ramonsl@gmail.com

INSTITUIÇÃO: Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas - ULBRA Campus Torres

RESUMO

Este trabalho é um projeto de pesquisa da Universidade Luterana do Brasil (ULBRA TORRES), que tem por objetivo projetar e desenvolver um jogo educacional, com o foco em potencializar o estudo e preparação para a prova do ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio). O jogo possibilita que professores possam cadastrar questões de exames anteriores ou questões de sua autoria para que seus alunos possam através de seu dispositivo mobile respondê-las de forma a oportunizar uma outra forma de estudar para o exame. Como metodologia de desenvolvimento utiliza o SCRUM, por se tratar de uma metodologia ágil de desenvolvimento. Já os recursos tecnológicos aplicados foram Dreamweaver CS6, Notepad++, Sublime Text 2, utilizando linguagens de programação como: PHP, JavaScript (biblioteca JQuery), JSON (estrutura de dados em JavaScript), CSS e HTML.

INFORMAÇÕES GERAIS - INTRODUÇÃO

Em 1998 foi criado o instrumento de avaliação do ensino médio chamado ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio) que serve, para muitas pessoas, como uma forma de ingressar em universidades particulares e públicas. O exame vem se tornando a principal maneira de entrar nas universidades onde a maioria delas está adotando a prova como uma forma de ingresso para os estudantes. Para o ano de 2014 já são 8,7 milhões de estudantes inscritos. Pensado nessa popularização do ENEM, pensou-se em desenvolver um aplicativo, que seja colaborativo, podendo ser utilizado tanto por educadores e por candidatos que iram prestar o ENEM, potencializando seus estudos.

SISTEMAS COLABORATIVOS

Aplicativos Colaborativos são ferramentas de software utilizadas em redes de computadores para facilitar a execução de trabalhos em grupos. Essas ferramentas devem ser especializadas o bastante, a fim de oferecer aos seus usuários formas de interação, facilitando o controle, a coordenação, a colaboração e a comunicação entre as partes envolvidas que compõe o grupo, tanto no mesmo local, como em locais geograficamente diferentes e que as formas de interação aconteçam tanto ao mesmo tempo ou em tempos diferentes. Percebe-se com isso que o objetivo dos Sistemas Colaborativos é diminuir as barreiras impostas pelo espaço físico e o tempo (CAMARGO, KHOURI, GIAROLA, 2005).

Percebe-se que o foco de um Sistema colaborativo proposto é diminuir barreiras de espaço e tempo, possibilitando o estudante que irá prestar o ENEM uma forma diferente de estudar.

OBJETIVOS

O objetivo do app Mandando Bem No ENEM, é ser uma plataforma colaborativa de apoio ao ensino, possibilitando uma ferramenta diferente de apoiar o ensino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

CAMARGO, Álvaro Antônio Bueno De. KHOURI, Lourdes Halim El e GIAROLA, Paulo César. O Uso de Sistemas Colaborativos na Gestão de Projetos: Fatores Relevantes para o Sucesso. Trabalho de Conclusão de Curso. Fundação Instituto de Administração – FIA. 2005.

SABBAGH, Rafael. Scrum: Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. São Paulo: Casa do Código, 2013.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Desenvolvimento de uma plataforma colaborativa para cadastro de escolas, professores e questões.

Desenvolvimento de um aplicativo mobile multiplataforma para os estudantes.

Criação de um ranking por escola, por cidade e região.

Elaboração de uma formula matemática para o cálculo do ranking.

METODOLOGIA

Para desenvolvimento deste projeto, utilizaremos o SCRUM.

No Scrum dividimos o desenvolvimento do software em ciclos (sprints), que é o período de tempo determinado para realizar uma tarefa. Essas Sprints são divididas em fases menores: reunião de planejamento, reunião diária, desenvolvimento, revisão da Sprint, retrospectiva da Sprint. Para haver Sprint é necessário ter um product backlog, que é basicamente uma lista de requisitos ou itens, que o cliente deseja. Tal lista de requisitos é montada e mantida pelas histórias de usuário, termo que designa as necessidades do usuário em relação ao software.

O ciclo de vida da SCRUM é baseado em três fases principais (SABBAGH, 2014):

Pré – planejamento: nessa etapa são definidos os requisitos do projeto onde é armazenado em um documento chamado product backlog. Posteriormente são realizadas avaliações para o desenvolvimento de cada requisito. E aonde são definidos os stakeholders do projeto e ferramenta que irão utilizar.

Desenvolvimento: nessa etapa o software é desenvolvido em ciclos com suas subfases: análise, projeto, implementação e testes. Cada um desses ciclos tem duração de duas semanas a um mês.

Pós – planejamento: essa é a etapa final da fase onde são feitas reuniões para analisar o que foi desenvolvido e mostra o software atual para o cliente, assim tendo um aval do mesmo.



Figura 1: Metodologia SCRUM

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto mandando bem no ENEM, está em fase de desenvolvimento, o app ao termino tornara uma ferramenta que possibilitara uma forma diferenciada de apoio ao estudante que visar prestar o exame com o intuito de conseguir ingressar em uma universidade ou conseguir uma bolsa de PROUNI por exemplo.

O projeto tem como prazo de conclusão dezembro de 2014, para que o mesmo já venha a ser utilizado pelos estudantes no ENEM de 2015.