

DESENVOLVIMENTO DE UMA APLICAÇÃO PROGRESSIVA PARA A DIVULGAÇÃO E O CONTROLE DE INSCRIÇÕES DO EVENTO GAMEFICA

Lucas Dias Ricardo, Evandro Luis Souza Falleiros

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul – Campus Dourados - MS

lucasdiasr01@gmail.com, evandro.falleiros@ifms.edu.br

Palavras-chave: Gamefica, Cultura *gamer*, Aplicação web.

Introdução

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul Campus Dourados, promove, desde 2016, o Gamefica, um evento que visa a promoção da cultura *gamer* enquanto entretenimento e oportunidade de formação. Todavia, o evento ainda não conta com um site próprio para o controle de inscrições, assim como para a divulgação das atividades promovidas durante o evento.

Nos últimos anos os usuários presentes de Celulares digitais vem crescendo. Atividades que antes poderiam ser realizadas exclusivamente pelos computadores agora podem ser desenvolvidas através do aparelho mobile. O mercado de aplicativos também está em constante expansão. Segundo a Flurry, o uso de aplicativos móveis obteve um “crescimento e aumento da popularidade entre os usuários. Assim, o ano de 2015 não fugiu à regra e registrou um aumento de 58% no uso de aplicativos ao redor do planeta.” (KHALAF, 2016).

Dessa forma, o presente poderá ser trabalhado na forma de aplicativo *mobile*, quanto uma página web, realizando os requisitos propostos para a realização e divulgação do evento e inscrição dos participantes.

Nesse sentido, tem-se como proposta a implementação de uma aplicação web progressiva que supra tais necessidades.

Metodologia

Inicialmente foi realizado o levantamento de requisitos de software para se entender quais as características e dimensão do projeto. Posteriormente, foi realizado o Diagrama de Entidade de Relacionamento (DER).

Tendo como base o levantamento de requisitos e o DER, foram diagramados os protótipos de baixa fidelidade, utilizando-se papel para o desenho. O referido protótipo foi sendo refinado iterativamente.

No momento, a aplicação encontra-se em fase de prototipagem de alta fidelidade. São utilizadas as linguagens HTML, CSS e JavaScript para a implementação da aplicação. Com a validação do protótipo de alta fidelidade, inicia-se a etapa de implementação da aplicação, que será utilizada no Gamefica 2018.

Resultados e Discussão

Os protótipos diagramados até o presente momento estão em consonância com os requisitos de software levantados durante as etapas de Engenharia de Software, conforme observado nas Figuras 1 e 2.

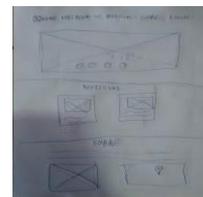


Figura 1. Protótipos de baixa fidelidade



Figura 2. Protótipos de alta fidelidade

As funcionalidades propostas até o momento são: Cadastro e login de usuários, inscrição dos usuários nas competições e informações sobre o evento.

Considerações Finais

O projeto em questão tem como principal proposta o auxílio aos organizadores e coordenadores do evento Gamefica, para que estes possam administrar as inscrições para as atividades proposta, além da divulgação do evento.

Nesse sentido, o referido projeto mostra-se viável e a aplicação a ser implementada será utilizada durante o Gamefica 2018.

Referências

KHALAF, Simom. Flurry Mobile Analytics, 2016. Crescimento para o segmento móvel. Disponível em: <<https://yahooobr.tumblr.com/post/137102240333/aplicativos-de-not%C3%ADcias-productividade-e>> . Acesso em: 05 mai. 2018.