

Relato de Experiência - Estágio Mostra Acadêmica

Autores

Renata Tenorio Cavalcante
Ameris Ferreira
Fernanda Aparecida Gabasso
Aila Tais Santos
Raquel Nassar
Marcos Rogerio Bonifacio
Felipe Aron Polla Fretez
Davi Augusto Galdino
Julio Cesar Mion de Moraes
Raphael Hespanhol
Alan Falcin Amorim

1. Introdução

A experiência aqui relatada e vivenciada faz parte do ambiente da disciplina Estágio Supervisionado sob a coordenação do Professor Eduardo Antonio Vicentini e a supervisão dos Professores Eduardo Antonio Vicentini e José Alberto F. Rodrigues Filho do curso de Sistemas de Informação da Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP.

O usuário representante do projeto, indicado pela Vice-reitoria Acadêmica é o Professor Waldo Luis de Lucca.

O objeto central do trabalho é a Mostra Acadêmica da UNIMEP. Trata-se de um evento de ocorrência anual, envolvendo os cursos de Graduação e Pós-graduação, bem como outros setores, atendendo aos três campi, cujo propósito é socializar as produções acadêmicas, científicas, artística e cultural do corpo docente, discente e funcional da UNIMEP e de outras comunidades acadêmicas.

2. Objetivos

O principal objetivo é a construção de um sistema parametrizável disponibilizado na Internet, que permita o gerenciamento de todo conjunto de eventos que compõe a Mostra Acadêmica da Unimep em sua edição atual e, dentro das possibilidades, das vindouras.

Através desse mecanismo pretende-se gerenciar as seguintes atividades:

1. Preparação: o Coordenador Geral da Mostra Acadêmica cadastra todos os eventos que a comporá e seus respectivos coordenadores;
2. Inscrição: permitir a inscrição de trabalhos na Mostra Acadêmica de acordo com o evento e com parâmetros pré-definidos;
3. Revisão: é a fase em que os coordenadores de evento atribuem trabalhos aos revisores de acordo com sua área, cabendo a eles, a análise dos mesmos, podendo aceitá-los, rejeitá-los ou pedir correções;
4. Organização: é a alocação de espaço e recursos necessários para a apresentação dos trabalhos;
5. Encerramento: após a realização de uma edição da Mostra Acadêmica, todos os dados são armazenados para referência futura e o banco de dados preparado para uso na edição seguinte.

3. Desenvolvimento

O trabalho se estende desde a análise, projeto, implementação até o teste do sistema. As informações foram documentadas e o projeto ocorreu em diversas fases, de acordo com o ciclo de vida clássico. Os subprocessos são executados em seqüência, o que permite marcá-los com pontos de controle, tornando-o confiável e utilizável em projetos de qualquer escala (Pressman, 1995):

- Levantamento de dados: os dados necessários para o desenvolvimento do sistema foram coletados através de entrevistas com os usuários.
- Análise: todos os dados levantados são avaliados e transformados em requisitos para que possam ser usados como base para o planejamento do sistema.
- Projeto: o projeto traduz as exigências numa representação em diagramas, podendo ser avaliada a qualidade antes que a implementação se inicie.
- Implementação: o projeto é codificado, ou seja, traduzido em uma linguagem legível à máquina.
- Testes: concentra-se nos aspectos lógicos internos do software e aspectos funcionais externos, garantindo que todas as instruções tenham sido testadas, realizando testes para descobrir defeitos e assegurar que a entrada produza resultados reais que concordem com os resultados exigidos.
- Manutenção: os defeitos e alterações indicados pelos usuários serão corrigidos.

O Sistema de Gestão da Mostra Acadêmica foi desenvolvido com a seguinte metodologia:

- Linguagem PHP orientada a objetos: é uma linguagem para criação de scripts para a Web do lado do servidor, embutidos em HTML, cujo código-fonte é aberto, e que é compatível com os mais importantes servidores Web (especialmente o Apache). O PHP permite incorporar fragmentos de códigos em páginas de HTML normais - código esse que é interpretado à medida que suas páginas são oferecidas aos usuários (Converse, 2003).
- Notações UML – (Linguagem de Modelagem Unificada): é uma linguagem gráfica para visualização, especificação, construção e documentação de artefatos de sistemas complexos de software. A UML proporciona uma forma-padrão para a preparação de planos de arquitetura de projetos de sistemas, incluindo aspectos conceituais tais processos de negócios e funções do sistema, além de itens concretos como as classes escritas em determinada linguagem de programação, esquemas de bancos de dados e componentes de software reutilizáveis (Booch, 2000).

Abaixo estão relacionados todos os equipamentos e ferramentas utilizadas no desenvolvimento do sistema:

- Laboratório contando com dez micro-computadores, uma impressora laser e uma impressora a jato de tinta;
- Sala de estágio contando com dois micro-computadores, uma impressora a jato de tinta e mesa de reunião para discutir assuntos pertinentes ao desenvolvimento do projeto;
- Dreamweaver MX 2004: é uma ferramenta projetada por programadores da Web, para acelerar a construção e manutenção dos sites (Lowery, 2000);
- EasyPHP 1.7: conjunto de ferramentas de uso livre para disponibilização de páginas PHP;
- MYSQL: sistema gerenciador de banco de dados de uso livre (SGBD).
- PHP: linguagem voltada para a Web;
- Jude UML Modeling Tool: ferramenta de uso livre de desenvolvimento de diagramas UML;

4. Resultados

O sistema desenvolvido permitirá uma maior agilidade na execução dos processos do evento Mostra Acadêmica, englobando as fases de Preparação e Administração do sistema e eventos que o compõe, módulo de inscrição, módulo de revisão, módulo de organização e encerramento, permitindo também a definição de parâmetros, onde é possível informar as particularidades de cada evento, como por exemplo: informar que tipos de autores podem se inscrever, identificação da agencia de financiamento, possibilidade de co-autor, identificação do eixo temático além do cadastro de projetos e autores vinculados, dentre outros. Esta nova versão do sistema buscou atender os novos requisitos apresentados pelos usuários envolvidos, tendo como novidade a introdução da formatação (negrito, itálico, sublinhado e caracteres especiais) durante

a inscrição de trabalhos.

Complementando as funções desenvolvidas, o sistema permite a inscrição de trabalhos vinculados aos eventos participantes da Mostra Acadêmica, e posteriormente, o controle de revisão dos mesmos. Para cada trabalho é atribuído um revisor, de acordo com a sua área, este por sua vez visualizará todos os trabalhos de sua responsabilidade, os ciclos em que estão (em revisão ou em correção) e sua situação (aprovado ou reprovado).

Toda comunicação entre o sistema e seus usuários é feita através do e-mail previamente cadastrado.

O sistema auxiliará na organização da Mostra Acadêmica. Terminada a fase de revisão, os trabalhos aceitos para publicação são incluídos na programação de apresentação dos eventos alocando-se espaço e recursos necessários para a apresentação dos mesmos.

O sistema permitirá o cadastramento dos coordenadores e debatedores de sessões, além dos recursos necessários (retro projetor, multimídia, computador, TV, painel, pôster ou outros) que devem ser especificados.

A organização das sessões, como horários e recursos nas salas, deve ser feitos manualmente e incluídos no sistema que, por sua vez, irá alertar, mas não impedir os diversos choques que poderão ocorrer.

Após a realização de uma edição da Mostra Acadêmica, todos os dados serão armazenados para referência futura e o banco de dados esvaziado para uso na edição seguinte. Esse processo visa manter a segurança e a credibilidade do grande volume de informação gerado e manipulado pelo sistema.

5. Considerações Finais

Com o desenvolvimento do Sistema de Gestão da Mostra Acadêmica, apesar de todas as dificuldades e barreiras, inerentes a um projeto de software, o grupo conseguiu atingir o objetivo proposto pelo projeto de estágio e pelos usuários do sistema.

Esta experiência proporcionou aprendizado tanto na parte prática como na teórica, vivenciado diante de uma situação real, em todos os sentidos com prazos curtos, cobranças, exigência de resultados, etc. Para a grande maioria do grupo esta foi a primeira experiência de desenvolvimento completo, passando por todas as fases de um sistema de informação, sendo assim houve um grande interesse por parte de todos os integrantes.

O grupo foi dividido em duas equipes: a primeira ficou com o processo de modelagem do sistema, levantamento de dados, análise e documentação, podendo aplicar todos os conceitos adquiridos durante o curso.

A segunda equipe encarregou-se com a programação e a interface da base de dados.

A grande experiência deste convívio de um ano é sem dúvida o aprendizado, pois aprendemos a trabalhar em equipe, a respeitar a opinião do próximo, de dar opiniões, de saber cobrar e ser cobrado, entre outros. Nos esforçamos ao máximo para superar todas as dificuldades e poder entregar um sistema que realmente atenda todas as necessidades do usuário.

A leitura deste relato pelos revisores da 4ª Mostra Acadêmica, bem como sua publicação em seus anais é o registro de que o objetivo foi atingido.

Referências Bibliográficas

BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. UML Guia do Usuário. Tradução de Fábio Freitas da Silva. Rio de Janeiro: Elsevier, 2001.

LOWERY, Joseph W.; Dreamweaver 3: A Bíblia. Tradução de Rejane Freitas. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2000.

CONVERSE, Tim; PARK, Joyce. PHP A Bíblia. Tradução de Edson Furmankiewicz. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.