Participação no Innovation Awards

Diana Ribeiro

(Relatório de Aprendizagem)

Resumo—Esta actividade foi realizada para resolver um problema na comunidade académica do IST. O acesso ao FénixEdu através de um telemóvel ou tablet, no browser, era muito lento e exigia muitos passos. Assim, desenvolvemos uma aplicação Android onde é possível encontrar toda a informação que é necessária no dia-a-dia de um utilizador do FénixEdu.

Palavras Chave—FenixMobile, Innovation Awards, Trabalho de equipa, Apresentação

1

Introdução

7 STE relatório tem como objectivo descre $oldsymbol{L}$ ver as aprendizagens adquiridas ao longo da actividade, que consistiu em desenvolver uma aplicação em Android para o sistema FénixEdu. A actividade realizou-se de Dezembro a Fevereiro, com o meu colega Ricardo Paradela, terminando com a apresentação da aplicação no concurso Innovation Awards realizado no âmbito da SINFO e das JEEC's.

Em primeiro lugar, falarei sobre os motivos que me levaram a realizar esta actividade, seguindo com uma descrição detalhada das minhas aprendizagens, no âmbito do trabalho de equipa, dos conhecimentos técnicos de Android e finalmente da apresentação oral do projecto.

MOTIVAÇÃO 2

Com a crescente utilização de *smartphones* e com a constante necessidade de aceder diariamente ao FénixEdu para consultar horários ou anúncios das cadeiras, senti que era necessário juntar o útil ao agradável e desenvolver uma aplicação Android para o FénixEdu. Para tal juntei-me ao meu colega e decidimos participar no concurso com a nossa aplicação.

• Diana Ribeiro, nº. 70096, E-mail: diana.ribeiro@tecnico.ulisboa.pt, é aluna do curso de Engenharia De Informática e Computadores, Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito entregue em 30 de Maio de 2014.

Trabalho de equipa

Dado que esta actividade foi realizada em grupo, posso dizer certamente que consolidei as minhas capacidades de trabalho em equipa. Sendo o grupo tão pequeno (duas pessoas), foi fácil manter uma comunicação aberta e dividir as tarefas.

Posso dizer que aprendi a ser mais autónoma e a não depender tanto do trabalho dos outros, pois com um grupo tão pequeno e uma aplicação com esta dimensão, soube que tinha que realizar as tarefas que me foram destinadas e que o trabalho do meu colega dependia do

ANDROID deve at an var principais apper 1. As principais aprendizagens adquiridas foram no domínio de aplicações Android. Como a minha parte consistia no desenho de ecrãs, foquei muito a minha aprendizagem nessa zona, complementando os conhecimentos adquiridos na

cadeira de Interfaces Pessoa-Máquina. Depois de ter os ecrãs desenhados em papel, o passo seguinte consistiu em perceber como desenhálos na minha aplicação.

Os principais conceitos que aprendi e que fazem parte da aplicação são "gaveta de navegação", que consiste num menu que está escondido e aparece da esquerda para a direita quando o dedo faz esse movimento, e "vista de separadores", que consiste em ter vários separadores com informação diferente, em que

(1.0) Excelent	LEARNING					DOCUMENT						
(0.8) Very Good	CONTEXT	SKILLS	REFLECT	S+C	SCORE	Structure	Ortogr.	Gramm.	Format	Title	Filename	SCORE
(0.6) Good	x2	x1	x4	x1	SCOTIL	x0.25	x0.25	x0,.25	x0.25	x0.5	x0.5	SCOIL
(0.4) Fair	10	05	24	05	44	0.13	0.7	12	D 23	05	15	176
(0.2) Weak	7.0	٥. ر	۷. ۱	<i>U</i> . J	7 . 1	כיו נט	٧. ک	ر ک	0.23	U. J	0.7	1.76

para passar de um para o outro basta deslizar o dedo horizontalmente no ecrã.

5 APRESENTAÇÃO

A parte final desta actividade consistiu em preparar uma apresentação para o júri do concurso. Esta apresentação tinha que ser em inglês e ter uma duração de 3 minutos. Para mim esta parte ajudou-me muito a desenvolver as minhas capacidades de comunicação oral sob um ambiente de pressão, pois não estou habituada a apresentar trabalhos em inglês e também porque o júri era composto por conhecedores da área em questão, inclusive a professora Trina Gregory, da *University of South California*.

Além disso, foi bom para aprender a fazer "discursos de elevador" que têm que ser curtos mas ao mesmo tempo apresentar toda a informação necessária. Isto tornará mais fácil a apresentação de ideias, ou de produtos a possíveis clientes no mundo profissional.

6 CONCLUSÃO

Creio que esta actividade foi realizada com sucesso pois posso afirmar que me ajudou a tornar-me numa melhor profissional, preparando-me para o mundo do trabalho, pois cada vez mais o mercado de aplicações móveis é procurado. Sendo assim, sinto que estou preparada para seguir esta área no mestrado que iniciarei no próximo ano.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer ao meu colega Ricardo Paradela, por todo o apoio, trabalho e conhecimentos transmitidos durante o projecto.

REFERÊNCIAS

- [1] FenixEdu Documentation http://fenixedu.org/dev/
- [2] Android Documentation http://developer.android.com/index.html

Veste tipe de documente a lor clus es dens corolar como pur los em de arrento.

de prin real co o peretto de.