

Projeto de Desenvolvimento

Joao Marcos Lyra Vieira

1 Introdução

A disciplina Projeto de Desenvolvimento é ofertada aos alunos de ciência da computação(5º período), de Engenharia da computação(8º período) e de Design e tem como objetivo final a realização de um projeto que englobe todo o conhecimento já adquirido no curso, tais como conhecimentos técnicos como de empreendedorismo. Essa cadeira é considerada de suma importância pois representa “um marco do fim do ciclo básico”. [2]

Projeto da UFPE vira aplicativo no mercado

EDUCAÇÃO Alunos do Centro de Informática da Federal apresentam projetos de startups desenvolvidas em disciplina. Entre elas, dois apps com serviços úteis ao público

Renato Maia
maia@jc.com.br

Serão realizadas hoje as apresentações dos projetos da disciplina Projeto de Desenvolvimento do Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco (CIn-UFPE). Ministrada pelos professores do CIn, Geber Ramalho e Cristiano Araújo, e pelo professor do Departamento de Design André Neves, a cadeira propõe aos graduandos a criação de uma startup, com estudantes de diferentes cursos trabalhando em conjunto, como numa empresa real.

A disciplina é tão popular que ganhou até apelido: Projeto. Não raro, muitos dos projetos iniciados no curso acabam sendo levados para fora da sala de aula e ganham o mercado. Por isso, a apresentação dos trabalhos é um evento importante no calendário da instituição, aguardada com expectativa por alu-

nos, professores e por quem está interessado em novas ideias para o setor de TI.

As apresentações acontecem durante todo o dia, a partir das 9h, nas dependências do CIn. Às 16h cada uma das seis startups criadas neste semestre terão uma apresentação de 10 minutos no Anfiteatro do Centro. Os grupos são formados por alunos do 5º período de ciência da computação, 8º período de engenharia da computação e por estudantes de design da UFPE.

Uma visão geral dos projetos pode ser encontrada no site da disciplina (<http://projeto.ufpe.wix.com/projeto>), mas alguns dos trabalhos já estão disponíveis para serem usados pelo público geral, como um aplicativo para smartphones Android, o BusOn, voltado para a mobilidade urbana. “A versão de testes está no ar há duas semanas, mas só ontem foi o lançamento oficial. Mesmo assim a adesão foi incrível”, comenta o

estudante Filipe Arruda, um dos criadores do app. “Divulgamos o BusOn somente na comunidade da UFPE, mas ele se espalhou rapidamente. Temos mais de 500 usuários, de onze Estados”, completa.

O BusOn foi criado para tentar facilitar a vida de quem optou pelo transporte público. “É uma espécie de Waze, mas para quem anda de ônibus”, explica Arruda, comparando o projeto ao popular aplicativo, que alerta os motoristas sobre a melhor rota. “O nosso app fornece outras informações, como lotação ou atraso no itinerário”, conta o estudante.

Todo conteúdo do BusOn é colaborativo. “Quando você embarca no ônibus, faz o check-in naquela linha e diz se o veículo está cheio ou vazio. A partir daí, outros usuários podem acompanhar o trajeto pelo GPS e saber se o coletivo ainda está longe ou se pode demorar”, afirma Arruda.

Outro projeto colaborativo

e que também pode ser testado por qualquer pessoa é o SafeFood, um aplicativo Android que ajuda pessoas com restrições alimentares a encontrar opções de restaurantes e pratos adequados às suas preferências. “Atualmente, atendemos a cinco perfis alimentares: vegetariano, vegano, crudistas e quem tem intolerância a lactose e a glúten”, explica o estudante Jonas de Araújo Lima.

No app, os usuários podem classificar os restaurantes visitados e os pratos consumidos, além de poder deixar dicas para a comunidade. O aplicativo também conta com a opção de cadastrar os pratos com o botão “safe” para indicar que ele está em acordo com o que está apresentando.

Contra como funciona o app BusOn em www.jc.com.br



Fig. 1: Manchete sobre a disciplina no Jornal do Comercio [4]

2 Relevância

O projeto realizado na matéria tem como um de suas exigências a criação de uma Startup e isso faz com que os alunos tenham uma visão mais real dos problemas enfrentados por empresas e ao

mesmo tempo que produzem um projeto acadêmico eles produzem um projeto profissional que pode ser levado para fora da universidade como foi o caso da In Loco Media, que teve sua ideação um pouco antes do "Projetão" (como é chamada a disciplina pelo estudantes), mas só foi praticamente inicializada durante essa cadeira, atualmente, com quase 10 anos de mercado, a In Loco Media é uma das maiores empresas de tecnologia do Brasil. A relevância dessa matéria pode ser explicitada na frase dirigida a In Loco: "um projeto de faculdade se tornou uma tecnologia de impacto global".[3]

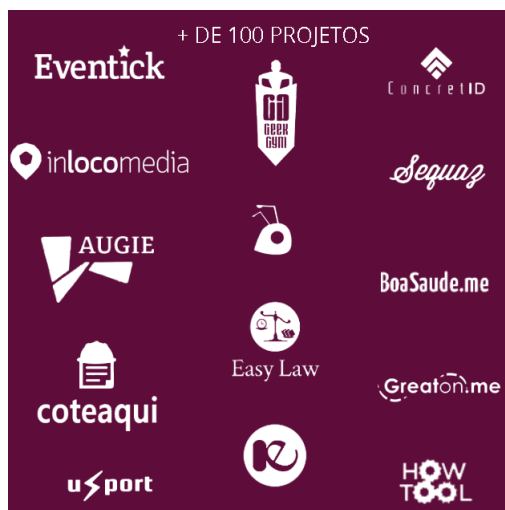


Fig. 2: Algumas das empresas que foram oriundas do Projeto de Desenvolvimento [1]

3 Relação com outras disciplinas

A matéria tem como objetivo principal utilizar todos os conhecimentos adquiridos até o momento para a realização de um projeto que retorna um produto final pronto para entrar no mercado. Porém alguns conceitos da área de empreendedorismo são mais bem vistos na cadeira, tais como: "Gestão de Equipes Multidisciplinares, Gestão de Projetos, Identificação de Oportunidades para Inovação, Desenvolvimento e Validação de Produtos e Serviços, Comunicação em Inovação e Novos Negócios" [1]. Na teoria o "Projetão" é uma matéria que "finaliza" o curso, pois após o quinto período os estudantes não cursam mais cadeiras obrigatórias, somente as eletivas, que não tem menos importância, mas são escolhidas pelos próprios discentes e tendem a ser algo mais confortável para o mesmo.

References

- [1] Projetao ufpe, 2017.
- [2] Cristiano Coêlho de Araújo Geber Ramalho , André Neves. A disciplina — projetão.
- [3] Laís Grillett. In loco media: Conheça a história. 2017.
- [4] Renato Mota. Universidade federal de pernambuco.