

JICS

JOGOS INTERCAMPI DOS SERVIDORES

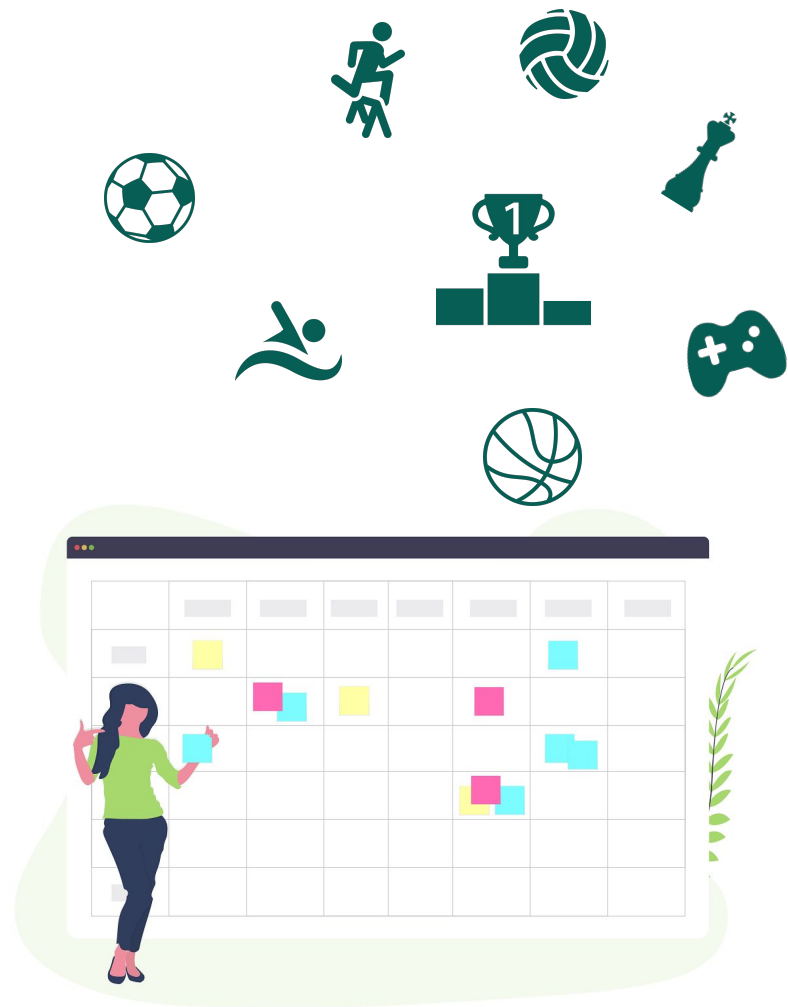
Os Jogos Intercampi dos Servidores na palma da sua mão

Vinícius Fernandes Diógenes - vinicius.fernandes@escolar.ifrn.edu.br



Agenda

- Contextualização
- Problema
- Materiais e Métodos
- Resultados
 - Funcionamento e Entidades envolvidas
 - Demonstração
- Conclusões
- Trabalhos Futuros



1. Contextualização

- O que são os Jogos Intercampi dos Servidores (**JICS**)?
- Qual sua importância?



“ O aprendizado de qualquer informação não é um fenômeno exclusivo do cérebro ou da mente, mas uma ação de todo o corpo. Ou aprendemos de corpo inteiro ou não há aprendizado real. (NOGUEIRA, 2008, p. 20).



Jogos Intercampi dos Servidores

- Os **JICS** tem como intenção principal a **integração dos servidores do IFRN**.
- Nestes importantes jogos, atletas de diversos campi disputam entre si, em inúmeras competições esportivas em busca de obter pontuações para o seu campus.
- O campus com maior número de pontuação ao final dos jogos, será o grande campeão geral do evento.



Mas afinal!

Qual a importância desses Jogos Intercampi dos Servidores (**JICS**)?



JICS e sua importância

Os **JICS** tem como intenção principal a **integração dos servidores do IFRN**.

Ao considerarmos que as práticas desportivas são essenciais para a vida dos cidadãos, pois:

- **formam a personalidade**
- **prepara-os para o mundo profissional,**
- **promovem melhoria da saúde**
- **socialização e da qualidade de vida**



JICS e sua importância

- Incrementar as boas relações entre os diversos campi do **IFRN** através das práticas de desportos
- e, promover espaços de cuidado com a saúde e atividades de expressões culturais.



2. Problema

- Quais os problemas na metodologia utilizada hoje para organizar esses jogos?



Problemas e necessidades

- Processo manual e repetitivo
- Despadronização no Armazenamento de informações (resultados, recordes obtidos, etc.)
- Custo para obtenção dos resultados parciais
- Negligência de dados



Problemas e necessidades

- Necessidade de um meio de comunicação ágil e prática entre atletas e comissão organizadora.
- Demora na visualização do quadro de pontuação geral dos jogos
- Processo manual na atualização do quadro de pontuação geral



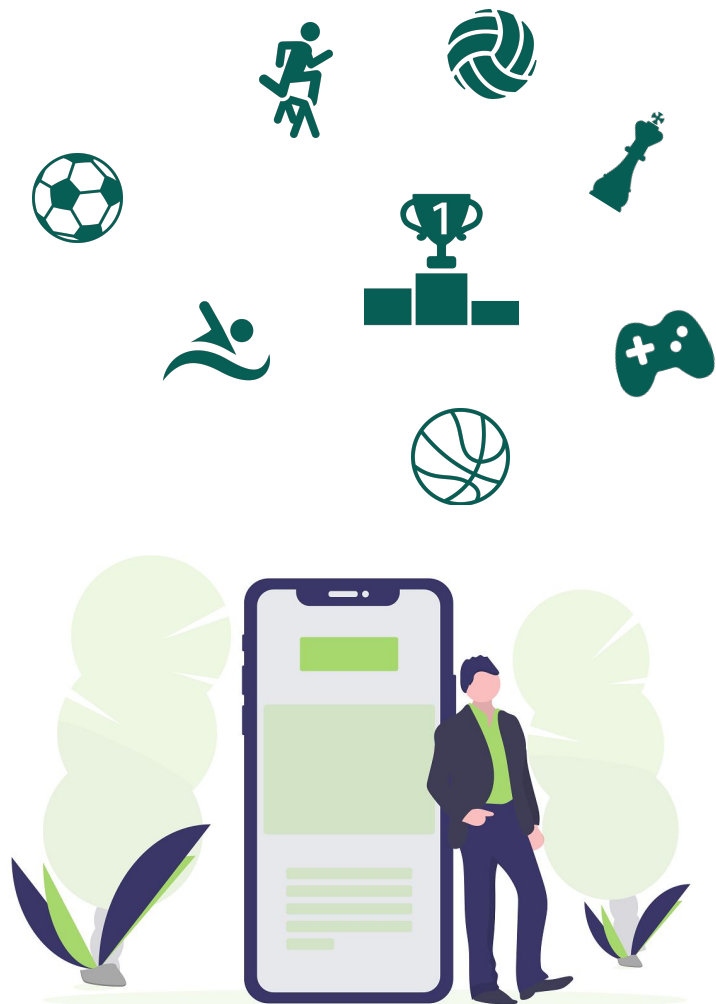
Problemas e necessidades

- Necessidade da possibilidade de visualização do quadro de pontuação por competição
- Acesso prático de informações de jogos anteriores



Conheça o IF JICS

E tenha os Jogos Intercampi dos
Servidores na palma da sua mão!



3.

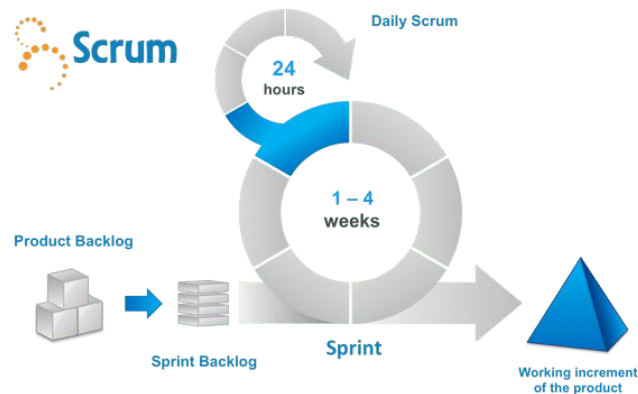
Materiais e Métodos

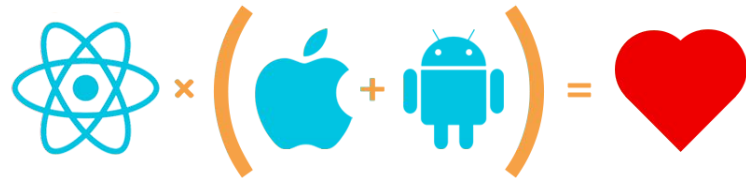
- Quais ferramentas e técnicas foram utilizadas para a construção do IF JICS?



SCRUM

- Como metodologia de trabalho, utilizamos o *Scrum*.
- Esta metodologia é um conjunto de princípios e práticas simples, mas incrivelmente poderoso, que ajuda as equipes a fornecer produtos em ciclos **curtos**,
- permitindo **feedback rápido**,
- melhoria contínua e **rápida** adaptação à mudança





REACT NATIVE

- O aplicativo *mobile* foi desenvolvido no **React Native**.
- O React consiste em uma série de ferramentas que viabilizam a criação de aplicações móveis nativas para a plataforma **IOS** e **Android**,
- utilizando JavaScript, permitindo compor uma rica interface de usuário móvel,
- possibilitando assim uma melhor experiência para os usuários do aplicativo



SPRING BOOT

- O **Spring** é um framework que **simplifica** a maneira de se desenvolver uma aplicação.
- Seu objetivo é criar aplicações **completas** com o mínimo de configuração,
- O foco é no desenvolvimento de aplicações **melhores** e na aprimoração das regras de negócios.
- Com isso, proporciona uma experiência ao desenvolvedor radicalmente mais



4.

Resultados

- Mas como é o funcionamento do aplicativo?
- Quais são as entidades envolvidas?



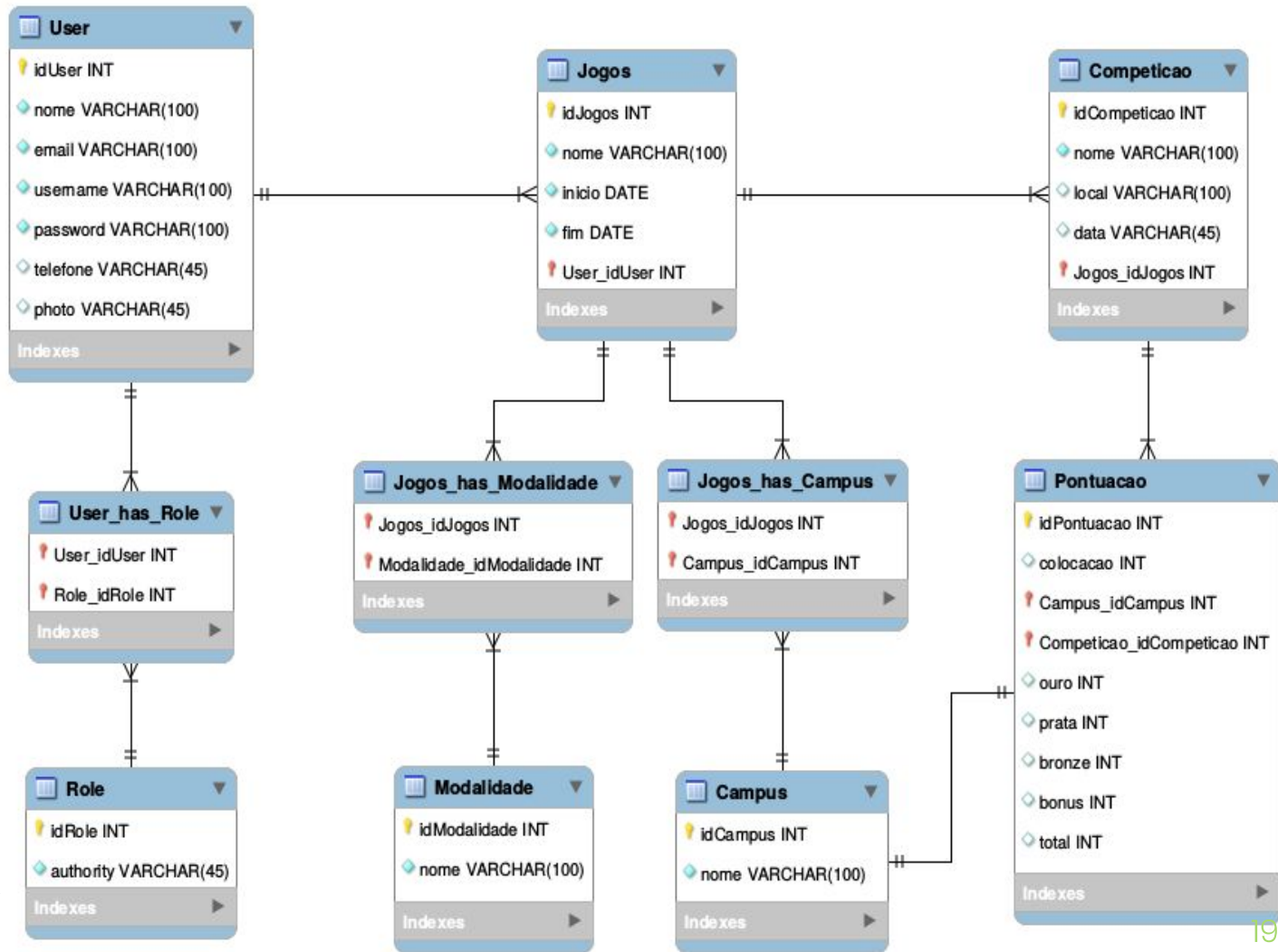


Diagrama EER

Tipos de usuários

1

Usuário comum

Este tipo de usuário pode visualizar o quadro de pontuação geral e se manter atualizados dos resultados dos principais jogos e competições que estão ocorrendo.

2

Moderador

O moderador é responsável por cadastrar os campi que irão competir. Os jogos, As modalidades esportivas; e os resultados das pontuações das competições.

3

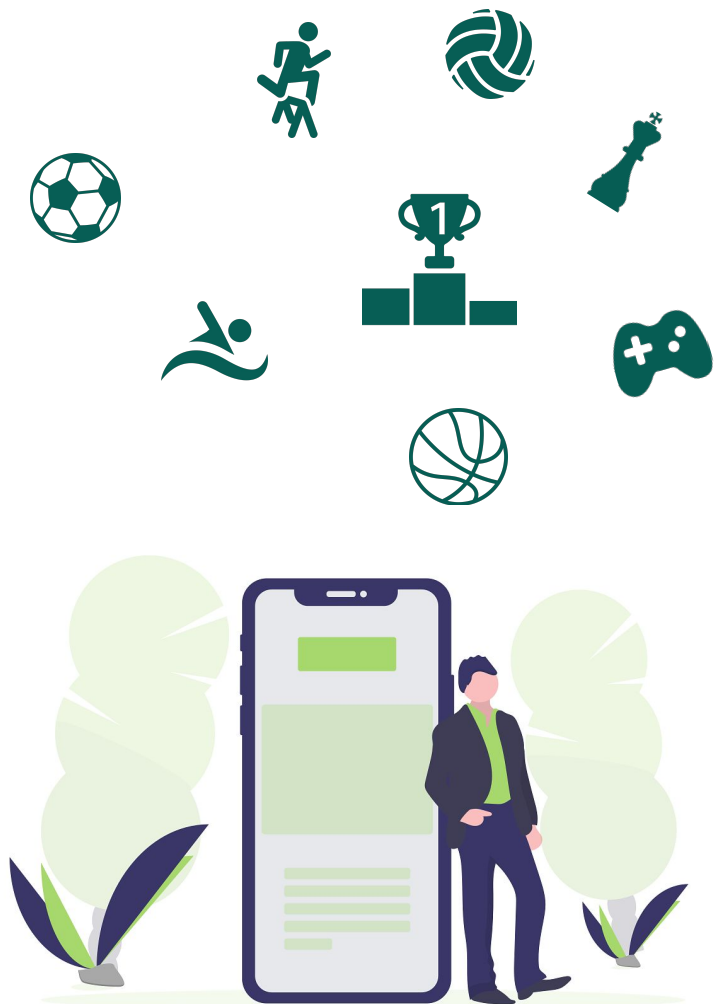
Administrador

O administrador é o responsável por gerenciar todo o sistema. Podendo realizar as mesmas funções que um moderador e outras mais, como criar novos moderadores e/ou outros administradores.



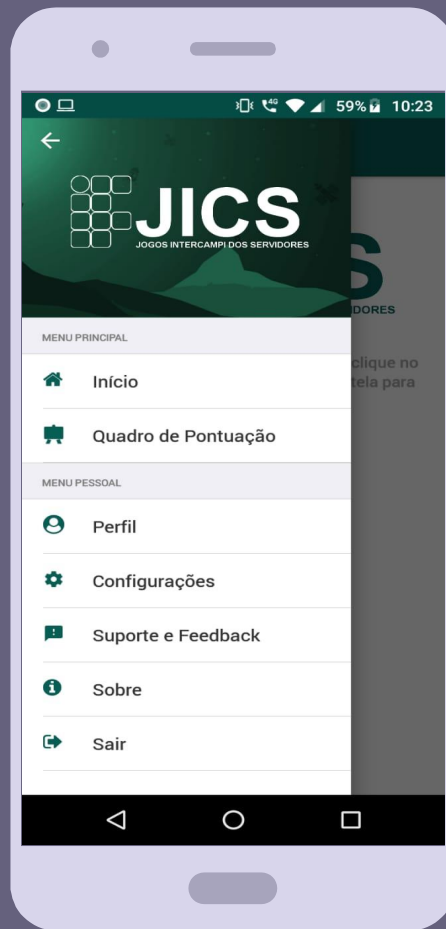
Baixe o APK

Baixar APK



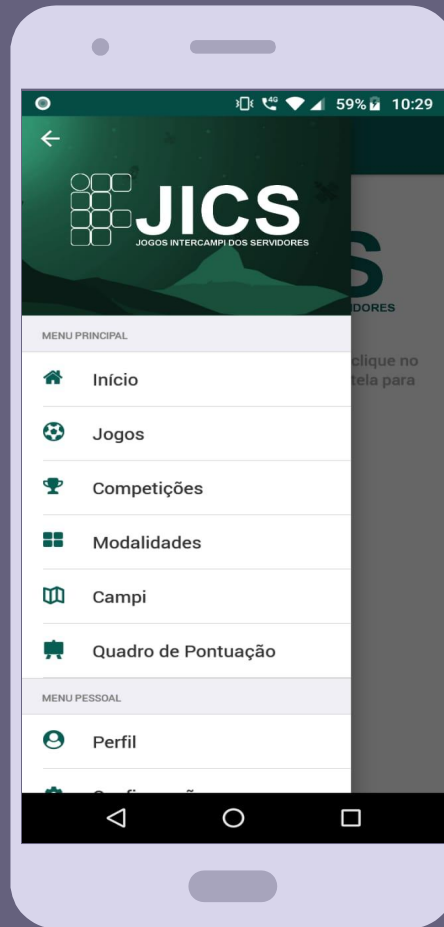
Usuário comum

Demonstração



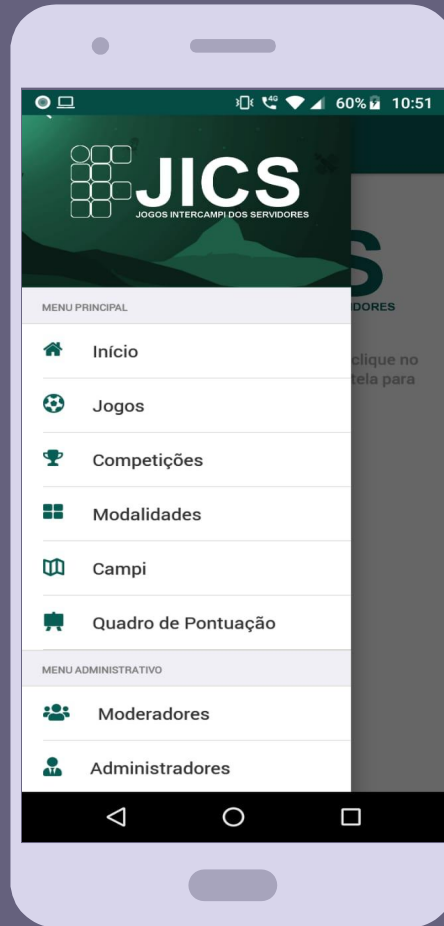
Modera dor

Demonstração



Administrador

Demonstração



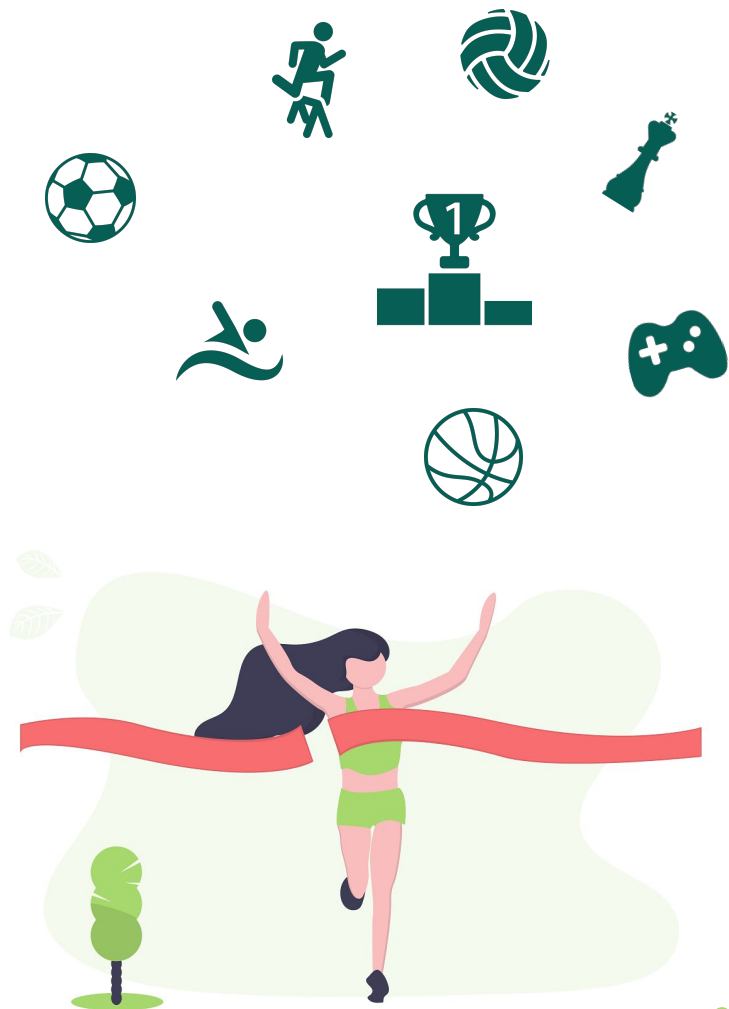
5. Conclusões

Conclusões finais



Conclusões

- Neste trabalho foi apresentado o aplicativo **IF JICS** que propôs:
- Um aplicativo acessível onde os organizadores dos jogos possam manter atualizadas toda e quaisquer informações pertinentes aos jogos, da maneira mais prática o possível
- contando ainda com uma base de dados, garantindo a segurança contra perda dos dados e um controle mais eficaz na gerência destes.



Conclusões

- Não só os organizadores dos jogos poderão se beneficiar com o aplicativo.
- Os atletas assim como os torcedores e entusiastas dos jogos, poderão também utilizar o **IF JICS** a fim de acompanhar os locais e horários da realização das competições esportivas
- e também visualizar a performance dos competidores no quadro de pontuação geral e por competição específica.



6.

Trabalhos Futuros

- Vem mais por aí?!
- Quais serão as melhorias implementadas para as próximas etapas?



Sistema web

Uma proposta a ser implementada nas próximas etapas é a versão web do IF JICS. Onde os usuários possam optar por utilizar a plataforma nas duas versões. Com seu smartphone na palma da sua mão, ou através de um computador.



Uma plataforma social

Almejamos tornar o IF JICS uma plataforma de meio social, contendo informações dos atletas participantes dos jogos e suas respectivas características e resultados. Assim será possível: visualizar um ranking de melhor atleta; recordista de medalhas; entre outras informações, impulsionando o espírito competitivo entre os atletas.



Sincronização dos dados

Pretendemos ainda implementar uma estratégia de sincronização dos dados. Para que ao atualizar qualquer informação no aplicativo, esta informação seja automaticamente repassada para o servidor web. Atualizando o sistema na versão web e mobile. Tornando mais vívida a experiência para o usuário.



Que venha os JICS 2019

Outro objetivo visionado por este projeto, é utilizar o piloto nos Jogos Intercampi dos Servidores **2019**, em busca de obter um *feedback* antes do lançamento da primeira versão oficial do aplicativo.



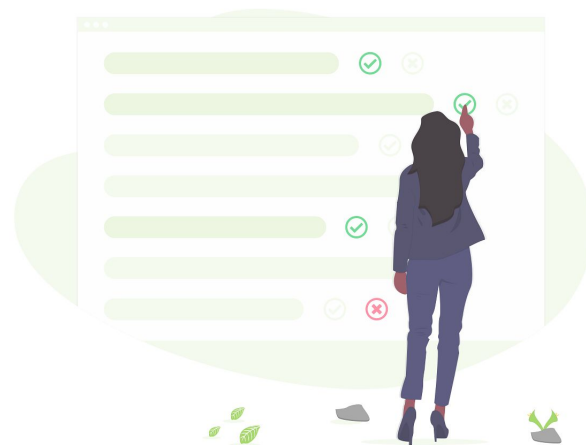
Referências

NOGUEIRA, Judith. Do movimento ao verbo: desenvolvimento cognitivo e ação corporal. Annablume, 2008.

REACT NATIVE. Build native mobile apps using JavaScript and React. Disponível em: <<https://facebook.github.io/react-native>>. Acesso em: 1 de dez. 2018.

REGULAMENTO GERAL - JICS 2018. Disponível em: <<http://portal.ifrn.edu.br/ifrn/servidores/jogos-intercampi/2018/lateral/regulamentos/regulamento-geral>>. Acesso em: 27 de nov. 2018.

SCRUM ALIANCE (2010). Disponível em: <<https://www.scrumalliance.org>>. Acesso em: 27 de nov. 2018.



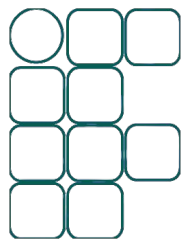
Obrigado!

Alguma dúvida?

Você pode me encontrar em:

- @vyni_fernandes
- vinicius.fernandes@escolar.ifrn.edu.br
- vinicius_sfo@hotmail.com





JICS

JOGOS INTERCAMPI DOS SERVIDORES

Os Jogos Intercampi dos Servidores na palma da sua mão

Vinícius Fernandes Diógenes - vinicius.fernandes@escolar.ifrn.edu.br

