

ência2.2.34Gerenciamento de dependênciasubsection.2.2.3



**Gostou da Aula? - Desenvolvimento de uma aplicação para dispositivos móveis que permite ao aluno Unifieo avaliar as aulas ministradas por seus professores diariamente**

Alex Felipe Vieira

MONOGRAFIA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA APRESENTADA  
AO  
CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFIEO

Curso: Ciência da Computação

Orientador: Prof. Me. Rodrigo Bossini Tavares Moreira

Osasco, junho de 2016

**Gostou da Aula? - Desenvolvimento de uma aplicação para dispositivos móveis que permite ao aluno Unifieo avaliar as aulas ministradas por seus professores diariamente**

Esta versão da monografia contém as correções e alterações sugeridas pelos professores avaliadores após a apresentação do trabalho, realizada em 15/06/2016. Uma cópia da versão original está disponível no Núcleo de Comissões do Centro Universitário UNIFIEO.

Professores Avaliadores:

- Prof. Me. Rodrigo Bossini Tavares Moreira (orientador) - UNIFIEO
- Prof. Dr. Nome Completo - Instituição
- Prof. Dr. Nome Completo - Instituição

# Agradecimentos

Você pode fazer agradecimentos aqui, se quiser. Se não quiser, basta comentar a página.



# Resumo

VIEIRA, A. F., BOSSINI, R. **Gostou da Aula? - Desenvolvimento de uma aplicação para dispositivos móveis que permite ao aluno Unifio avaliar as aulas ministradas por seus professores diariamente.** Monografia de Iniciação Científica - Centro Universitário UNIFIO, Osasco, 2016.

A qualidade do processo de ensino e aprendizagem depende, entre outras coisas, de interação constante entre mestre e aprendiz. Alguns detalhes podem fazer com que, muitas vezes, essa interação não ocorra. Após assistir a uma aula, a avaliação de um aluno sobre ela pode ser boa ou ruim. Embora seja importante que o aluno expresse essa opinião, a fim de que o professor possa melhorar os pontos em que possivelmente falhou, ele pode simplesmente deixar de fazê-lo por diferentes razões. Por exemplo, o aluno pode sentir-se desconfortável caso sinta necessidade de falar sobre pontos negativos que identificou. Independente de ser positiva ou negativa, pode ser que o aluno tenha uma observação muito relevante mas deixe de emití-la no momento da aula para não a interromper, e depois ela acabe caindo no esquecimento. O professor, por sua vez, ao ministrar uma aula, embora o conteúdo seja essencialmente o mesmo, pode personalizar a forma da oferta dependendo do perfil da turma, o que evidentemente depende de ele conhecê-la, o que pode acontecer mais facilmente caso o aluno tenha meios para emitir suas opiniões sem necessariamente ser identificado. O aplicativo *Gostou da Aula?* visa oferecer ao aluno um meio para avaliação das aulas que acabou de assistir. Trata-se de um aplicativo para dispositivos móveis com Android que oferece um questionário pré-definido que o aluno usará para avaliar diferentes aspectos das aulas. O professor, por sua vez, poderá visualizar as avaliações realizadas, obtendo uma visão geral sobre aspectos positivos e negativos para cada aula que ministra. Evidentemente, as avaliações serão sempre anônimas e o professor não poderá associar qualquer avaliação ao aluno que a tenha realizado.

**Palavras-chave:** Avaliação de ensino, Dispositivos Móveis, Ensino/Aprendizagem.





# Abstract

VIEIRA, A. F., BOSSINI, R. **Gostou da Aula? - Development of a mobile application that allows Unifteo students to evaluate the classes given by their teachers daily.** Undergraduate research thesis - Centro Universitário UNIFIEO, Osasco, 2016.

Teaching and learning process quality depends, among other things, on constant interaction between teacher and student. Often, some details may cause that interaction not to occur. After attending a class, the opinion of a student about it may be good or bad. Although it is important that the student expresses it so the teacher may improve some aspects, s/he may simply not do it for different reasons. For example, the student may feel uncomfortable in case his/her opinion includes negative points about the class. Either being positive or negative, it may be that the student has an opinion that is extremely relevant but does not emit it during the class so as not to interrupt it and after that it is simply forgotten. The teacher, in turn, while in a class, although its content is mostly the same, may customize the way the class is taught depending on the students profile, which evidently depending on how well s/he knows it, which may happen more easily if the students have means to emit their opinions without necessarily being identified. The *Gostou da Aula?* application aims on offering students means for evaluating the classes just attended. It is a mobile app for Android devices that offers a predefined questionnaire that students will use to evaluate different aspects of the class. The teacher will be able to visualize the evaluations done so far, obtaining an overview about positive and negative aspects for each class under his or her responsibility. Of course, evaluations will always be anonymous and teachers will not be able to associate any evaluation to the student who made it.

**Keywords:** Education Evaluation, Mobile Devices, Teaching/Learning.



# Sumário

<b>Lista de Figuras</b>	<b>ix</b>
<b>Lista de Tabelas</b>	<b>xi</b>
<b>1 Introdução</b>	<b>1</b>
1.1 Justificativa . . . . .	1
1.2 Objetivos . . . . .	1
1.2.1 Objetivo Geral . . . . .	1
1.2.2 Objetivos Específicos . . . . .	2
1.3 Contribuições . . . . .	2
1.4 Organização do Trabalho . . . . .	2
<b>2 Conceitos e Tecnologia</b>	<b>3</b>
2.1 Conceitos . . . . .	3
2.1.1 Modelagem de Dados Conceitual . . . . .	3
2.1.2 Modelagem de Dados Relacional . . . . .	3
2.2 Tecnologia empregada . . . . .	3
2.2.1 JDK - Java Development Kit . . . . .	3
2.2.2 Maven . . . . .	4
2.2.3 Gerenciamento de dependência . . . . .	4
<b>3 Projeto Técnico</b>	<b>5</b>
<b>4 Relação com disciplinas do curso de Ciência da Computação do UNIFIEO</b>	<b>7</b>
<b>5 Conclusões</b>	<b>9</b>
<b>6 Trabalhos Futuros</b>	<b>11</b>
<b>A Dicionário de Dados</b>	<b>13</b>
<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>15</b>



# Lista de Figuras



# Lista de Tabelas





# Capítulo 1

## Introdução

A qualidade do processo de ensino e aprendizagem depende, entre outras coisas, de interação constante entre mestre e aprendiz. Alguns detalhes podem fazer com que, muitas vezes, essa interação não ocorra. Por exemplo, após assistir a uma aula, a avaliação de um aluno sobre ela pode ser boa ou ruim. Embora seja importante que o aluno expresse essa opinião, a fim de que o professor possa melhorar os pontos em que possivelmente falhou, ele pode simplesmente deixar de fazê-lo por diferentes razões. Além disso, o aluno pode sentir-se desconfortável caso sinta necessidade de falar sobre pontos negativos que identificou. Pode ser também que ele tenha uma opinião muito relevante mas deixe de emití-la no momento da aula para não a interromper, e depois ela acabe caindo no esquecimento. O professor, por sua vez, ao ministrar uma aula, embora o conteúdo seja essencialmente o mesmo, pode personalizar a forma da oferta dependendo do perfil da turma, o que evidentemente depende de ele conhecê-la, o que pode acontecer mais facilmente caso o aluno tenha meios para emitir suas opiniões sem necessariamente ser identificado. O aplicativo *Gostou da Aula?* visa oferecer ao aluno avaliar as aulas que acabou de assistir. Trata-se de um aplicativo para dispositivos móveis com Android que oferece um questionário pré-definido que o aluno usará para avaliar diferentes aspectos das aulas. O professor, por sua vez, poderá visualizar as avaliações realizadas, obtendo uma visão geral sobre aspectos positivos e negativos para cada aula que ministra. Evidentemente, as avaliações serão sempre anônimas e o professor não poderá associar qualquer avaliação ao aluno que a tenha realizado.

### 1.1 Justificativa

O desenvolvimento deste projeto implica em uso de tecnologias atuais no mercado, como aquelas relacionadas a aplicações para dispositivos móveis e computação na nuvem, essenciais aos egressos do curso de Ciência da Computação. Além disso, a documentação servirá como material didático a ser consultado por futuros alunos também interessados na tecnologia utilizada. Além disso, o projeto pode ter aplicabilidade real dentro do Centro Universitário FIEO e, a médio e longo prazo, auxiliar a geração de relatórios que evidenciam a situação atual da relação entre a instituição e seus alunos.

### 1.2 Objetivos

Nesta seção destacamos o objetivo geral do trabalho, o qual a seguir é descrito mais detalhadamente, decomposto em objetivos específicos.

#### 1.2.1 Objetivo Geral

O objetivo geral é desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis com Android que permite ao aluno Unifio avaliar a aula que acabou de assistir.

### 1.2.2 Objetivos Específicos

- Desenvolver uma aplicação para Android com dois perfis diferentes. O perfil aluno permite ao aluno avaliar a aula que acabou de assistir. O perfil professor permite ao professor verificar as avaliações que suas aulas receberam.
- Desenvolver uma aplicação hospedada em um serviço de computação na nuvem, a qual será responsável pelo armazenamento dos questionários e dados de avaliações realizadas utilizando o aplicativo móvel.

## 1.3 Contribuições

As principais contribuições deste trabalho são as seguintes:

- Disponibilização de uma aplicação para dispositivos móveis com Android que permite a avaliação de aulas assistidas por alunos do Unifieo.
- Levantamento de indicadores que revelam aspectos fundamentais para a elaboração de questionários úteis e de acordo com princípios básicos de ética.

## 1.4 Organização do Trabalho

No Capítulo 2, apresentamos os principais conceitos envolvidos na elaboração deste projeto, bem como os componentes tecnológicos utilizados. No Capítulo 3 descrevemos detalhadamente o desenvolvimento técnico do projeto. A descrição fornecida permite ao leitor interessado reproduzir inteiramente o desenvolvimento realizado. No Capítulo 4 o autor indica as principais disciplinas que cursou em Ciência da Computação no Unifieo e discute sobre a importância de cada uma para a elaboração desse trabalho. No Capítulo 5 apresentamos nossas principais conclusões após o término do desenvolvimento do projeto e no Capítulo 6 apresentamos sugestões de trabalhos que podem ser elaborados a partir deste.

## Capítulo 2

# Conceitos e Tecnologia

Neste capítulo abordamos os principais conceitos envolvidos durante o desenvolvimento do projeto proposto. Além disso, um conjunto amplo de tecnologias utilizadas atualmente no mercado foi empregado, o qual também é descrito.

### 2.1 Conceitos

Esta seção é dedicada a descrições detalhadas independentes de implementação ou tecnologia sobre os principais conceitos envolvidos durante a elaboração do projeto.

#### 2.1.1 Modelagem de Dados Conceitual

O desenvolvimento de um sistema computacional que utiliza armazenamento de dados em meio persistente pode ocorrer de diversas formas. Uma possível abordagem, muito utilizada no mercado atualmente, consiste na elaboração de uma descrição sobre os dados com os quais a aplicação irá trabalhar. Essa descrição pode ser textual ou gráfica e ela é elaborada de forma independente de qualquer tecnologia. Em geral, ela é conhecida como modelo conceitual. A modelagem conceitual realizada neste trabalho é descrita no Capítulo 3.

#### 2.1.2 Modelagem de Dados Relacional

Uma vez obtida a descrição conceitual dos dados, a sua implementação pode ser realizada de diferentes formas. Entre as mais utilizadas no mercado atual está a modelagem relacional, que consiste no uso de tabelas para o armazenamento dos dados, além de diferentes restrições, como chaves primárias e estrangeiras.

Criar subseções para os seguintes itens: linguagem SQL e álgebra relacional (é só para descrever o que é, sem mostrar código) orientação a objetos Mapeamento Objeto Relacional Web Services Dispositivos Móveis e aplicações

### 2.2 Tecnologia empregada

Aqui teremos uma subseção para cada item de tecnologia utilizado, cada API, cada linguagem etc. Conforme você descreve cada item, vá citando eles e adicionando à bibliografia (arquivo bibliografia.bib). Siga o exemplo do JDK abaixo. Para cada item basta escrever 3 ou 4 linhas.

#### 2.2.1 JDK - Java Development Kit

O desenvolvimento de aplicações usando a linguagem Java requer o uso do conhecido *JDK* - *Java Development Kit* [Oracle](#) (2015), o qual pode ser obtido gratuitamente a partir do link

disponibilizado na bibliografia. Ele engloba, entre outras coisas, uma implementação da linguagem Java, um compilador, um ambiente de interpretação conhecido como máquina virtual Java etc.

### 2.2.2 Maven

A aplicação foi baseada na estrutura de um projeto maven. O maven é uma biblioteca capaz de gerenciar projetos Java, com a finalidade de fazer o *build* (construção) do projeto resolvendo os problemas de: gerenciamento de dependência, deploy, modularização de projeto, testes e controle de versão do projeto. O Maven permite o build do projeto utilizando o *Project Object Model* (POM). O POM é um arquivo XML que descreve todas as informações que o projeto Maven possui, como por exemplo, lista de dependências, configurações de plugins, profiles entre outras informações que o projeto possa ter. A partir do pom.xml, podemos configurar todas as propriedades para indicar como o Maven se comportará.

### 2.2.3 Gerenciamento de dependência

Durante o desenvolvimento da aplicação, utilizamos outras APIs para resolver determinados problemas, como por exemplo, o Spring, Hibernate, Jackson entre outros. Todas as essas APIs são arquivos .jar que precisam ser baixadas e adicionadas ao projeto, porém, quando fazemos isso manualmente, nem sempre é uma tarefa simples e tende a apresentar problemas, como por exemplo o Hibernate que, além de precisar das bibliotecas próprias, precisa da API da JPA. O Maven resolve todos esses problemas simplesmente adicionando a dependência por meio da tag `<dependency>`:

```
1 <properties>
2   //outras propriedades
3   <hibernate.version>4.3.11.Final</hibernate.version>
4 </properties>
5
6 <dependencies>
7   //outras dependências
8   <dependency>
9     <groupId>org.hibernate</groupId>
10    <artifactId>hibernate-core</artifactId>
11    <version>${hibernate.version}</version>
12  </dependency>
13 </dependencies>
```

**Listing 2.1:** Adicionando o hibernate para a o projeto usando o pom.xml

## Capítulo 3

# Projeto Técnico

Esse é o capítulo mais importante do trabalho. É onde o desenvolvimento da aplicação é detalhado. Quem lê esse capítulo deve ser capaz de seguir os passos aqui descritos e implementar a aplicação que você fez novamente. Coloque o máximo de detalhes que conseguir sobre cada parte desenvolvida. Um bom começo pode ser parecido com o texto a seguir:

A aplicação *Gostou da Aula?* teve seu desenvolvimento iniciado pela modelagem conceitual dos dados. Após análise detalhada, obtivemos um Diagrama Entidade Relacionamento, o qual é exibido pela Figura *citar figura aqui*. Coloque um caption bastante completo sobre a figura.

A seguir, detalhe a implementação de cada entidade e relacionamento no modelo relacional. Depois vamos falar das outras coisas.



## Capítulo 4

# Relação com disciplinas do curso de Ciência da Computação do UNIFIEO

Aqui você vai citar cada disciplina que cursou e dizer qual a relação que ela teve com o desenvolvimento desse projeto.





## Capítulo 5

### Conclusões

Aqui vamos colocar algumas conclusões. Vamos pensar nelas lá no fim do semestre, quando o projeto já estiver quase pronto. Provavelmente vamos falar das observações do prof. Fernando sobre as questões e ética aqui, sobre o quanto foram importantes para a elaboração do questionário.



## Capítulo 6

# Trabalhos Futuros

Aqui vamos colocar sugestões de trabalhos futuros.



## Apêndice A

# Dicionário de Dados

Aqui vamos colocar o dicionário de dados.



# Referências Bibliográficas

**Bates e Sierra (2005)** Bert Bates e Kathy Sierra. *Use a Cabeça! Java*. Altabooks Editora, 2º ed. Citado na pág.

**Deitel e Deitel (2010)** Paul Deitel e Harvey Deitel. *Java Como Programar*. Pearson Education, 8º ed. Citado na pág.

**Deitel et al. (2012a)** Paul Deitel, Harvey Deitel, Abbey Deitel e Michael Morgano. *Android For Programmers An App Driven Approach*. Pearson Education, 1º ed. Citado na pág.

**Deitel et al. (2012b)** Paul Deitel, Harvey Deitel, Abbey Deitel e Michael Morgano. *Android Para Programadores Uma Abordagem baseada em aplicativos*. Bookman, 1º ed. Citado na pág.

**Google (2015)** Google. Android developers. <http://developer.android.com/index.html>, Maio 2015. Último acesso em 05/05/2015. Citado na pág.

**Lecheta (2013)** Ricardo Lecheta. *Google Android Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK*. Novatec, 3º ed. Citado na pág.

**Oracle (2015)** Oracle. Java se - downloads | oracle technology network | oracle. <http://www.oracle.com/technetwork/pt/java/javase/downloads/index.html>, 2015. Último acesso em 05/01/2016. Citado na pág. 3

**Sanderson (2012)** Daniel Sanderson. *Programming Google App Engine*. O'Reilly Media, 2º ed. Citado na pág.