



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO
NORTE
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO E
AUTOMAÇÃO

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Estagiário:
Sergio Filipe Gadelha Roza
2015008813

Professor orientador:
Luiz Affonso Henderson Guedes de Oliveira

Supervisor:
Barbara Nobrega Nepomuceno

10 de Junho de 2016

Conteúdo

1	Introdução	2
2	APRESENTAÇÃO DA EMPRESA	2
2.1	A empresa	2
2.2	Ramo	2
3	Atividades	3
4	Conclusão	3

1 Introdução

O estágio foi realizado na empresa ENSINART EDITORA LTDA na área da tecnologia da informação.

O estágio foi realizado no período de fevereiro de 2016 à junho de 2016.

A oportunidade do estágio me proporcionou uma grande evolução das minhas práticas como programador. A vivência na empresa contribuiu com minha capacidade de trabalhar em equipe, adaptando-me à padrões de projeto adotados na empresa e uma boa noção de desenvolvimento de sistemas para web.

Este Relatório pessoal contém a apresentação da empresa com seu ramo de atividade, principais marcas e produtos. Na sequência é apresentado o desenvolvimento do tema, contendo a descrição e documentação de todas as atividades desenvolvidas no estágio. Nas considerações finais descrevo minhas avaliações e conclusões quanto à experiência vivida.

2 APRESENTAÇÃO DA EMPRESA

2.1 A empresa

A Ensinart Editora é uma empresa voltada para um novo conceito de ensino que associa um livro a um curso on-line, disponibilizando recursos tecnológicos que possibilitam a qualificação pela internet de forma individual (em casa, na empresa, no telecentro ou na lan house) ou de forma coletiva e presencial, através de programas e projetos, nos laboratórios das escolas e/ou telecentros.

2.2 Ramo

A Ensinart atua no ramo da tecnologia e educação mais especificamente na produção de livros com elementos didáticos interativos (em HTML5) e videoaulas e também games educacionais.

Atualmente a maioria dos livros da editora estão associados a cursos que estão hospedados na plataforma de ensino adaptativo o WIQUADRO (wiquadro.com.br).

O Wiquadro é uma plataforma adaptativa que proporciona ensino personalizado, adequado à cultura local, perfil e ritmo de cada aluno. Possibilita construir e disponibilizar conteúdos em qualquer formato, como: games, imagens, vídeos, textos, exercícios além de disponibilizar acesso personalizado de acordo com as necessidades do usuário: gestores, professores, alunos e responsáveis.

Basicamente o wiquadro funciona para o aluno em 4 módulos. O estude, o pratique, a área de teste e desempenho.

O Estude é a área onde o aluno acessa as aulas disponibilizadas pelo professor, na forma de textos, imagens, ilustrações, vídeos, atividades interativas, permitindo estudar no próprio ritmo, receber orientações e tarefas personalizadas.

No pratique o aluno acessa os exercícios de cada lição, dispondo de dicas e resoluções das questões no formato carregado pelo professor: vídeo, texto e outros.

O teste é a área onde o professor disponibiliza o banco de questões para testar os conhecimentos adquiridos relativos às aulas individualizadas, e também disponibiliza avaliação final.

No Desempenho todas as interações do aluno são registradas, gerando relatórios que permitem avaliar a evolução do processo de aprendizagem, possibilitando oferecer conteúdos e tarefas personalizadas, para suprir as carências observadas.

3 Atividades

Como funcionário da Ensinart comecei a trabalhar com o desenvolvimento de jogos educacionais para ensino a distância programados em HTML5, javascript e CSS3.

Após um tempo comecei a trabalhar na plataforma que está associada a coleção de livros, fiquei a princípio responsável por resoluções de bugs do sistema. Com o aumento da demanda de funcionalidades do wiquadro foi preciso que eu trabalhasse diretamente com desenvolvimento do sistema wiquadro. O projeto é construído em PHP e sua base de dados é modelada em linguagem SQL usando mysql como SGBD (Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados).

Para garantir a durabilidade do sistema e facilidade de manutenção também tive que atuar na criação de rotinas de testes unitários e de integração que são executados no serviço de integração contínua (neste caso o circle CI) no servidor de produção.

4 Conclusão

A disciplina de projeto e desenvolvimento de softwares ministrada pelo professor doutor Anderson Cavalcanti possibilitou um grande impulso na minha curva de aprendizagem dentro da empresa e hoje trabalho na concepção de novas funcionalidades.

Como profissional posso dizer que tive um ótimo aproveitamento sobre técnicas de desenvolvimento de software que só podemos adquirir quando realmente estamos em um ambiente profissional. E após esse período me sinto apto a trabalhar no ramo de TI e bem qualificado para o trabalho.