



FEPEX APP FEPEX APP

Autores: Leonardo Venâncio TEIXEIRA¹, Fabricio BIZOTTO ², Marcelo Volpato MARQUES³.

Identificação autores: ¹Bolsista PROPI Coordenações de Pesquisa do Curso Superior Análise e Desenvolvimentos de Sistemas do IFC/*Campus* Fraiburgo; ²Professor Orientador IFC/*Campus* Fraiburgo; ³Técnico-Administrativo em Educação (TAE) Orientador IFC/*Campus* Fraiburgo.

RESUMO

FEPEX APP é um aplicativo voltado para dispositivos móveis com o intuito de auxiliar na organização do evento: Feira de Ensino, Pesquisa e Extensão (FEPEX) realizada no campus Fraiburgo. A ideia da comunicação com o FEPEX APP foi centralizar toda a programação do evento nos dias consecutivos, ter a cobertura completa das principais notícias, fotos do evento, cronograma de apresentações orais, culturais, além de detalhar as oficinas oferecidas durante a realização do mesmo. Tudo isso em uma única plataforma, trazendo bastante conteúdo e interação para o público interessado. Com o aplicativo, além do excesso de papel de divulgação jogado no lixo, esse tipo de material chega a ser defasado, pois não é o mais prático para os participantes de eventos científicos ao se comparar com a programação em um smartphone ou tablet. Todas as informações estarão salvas para consulta offline, mesmo após o evento, sem ocupar espaço físico extra.

Palavras-chave: Programação; Offline; Aplicativo.

ABSTRACT

FEPEX APP is a mobile application designed to help organize the event: Teaching, Research and Extension Fair (FEPEX) held at the Fraiburgo *Campus*. The idea of communicating with the FEPEX APP was to centralize the entire program of the event in consecutive days, to have complete coverage of the main news, photos of the event, schedule of oral and cultural presentations, and to detail the workshops offered during the event. All on a single platform, bringing plenty of content and interaction for the interested audience. With the application, in addition to the excessive role of disclosure thrown in the trash, this type of material is lagging behind, as it is not the most practical for participants of scientific events when compared to programming on a smartphone or tablet. All information will be saved for offline consultation even after the event without taking up extra physical space.

Keywords: Programming; Offline; App.

INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

Atualmente, manter a audiência interessada e engajada no evento vem se tornando uma preocupação para organizadores. Muitos participantes não conseguem visitar todos os trabalhos exibidos no evento científico devido ao horário muitas vezes curto ou com a grande variedade de trabalhos e atividades a serem

visitadas e realizadas. Eventos científicos, como o da “FEPEX” realizado no IFC *Campus* Fraiburgo, exige que uma comissão organizadora atenda todos os pontos propostos pelos eventos tornando-se cada vez mais necessária uma comunicação direta e simples com todos os participantes, pois é completamente normal que haja mudanças ou alterações durante o período do evento. Essa comunicação online é apenas uma das vantagens oferecidas pelo FEPEX APP já que, quando conectado, ele automaticamente atualiza possíveis notícias que a comissão organizadora possa ter inserido, além de alertas de quaisquer possíveis alterações que a programação possa sofrer de última hora. O Aplicativo fornece todo cronograma de apresentações de banner, orais, culturais, contendo todos os trabalhos acadêmicos, além de detalhar as oficinas oferecidas durante a realização do mesmo. Não havendo frustrações ou tornando um evento improdutivo.

A atenção do público muitas vezes é fragmentada por outros estímulos, como as notificações que recebem em seus smartphones. Esse foco de distração que, a princípio, poderia ser encarado como vilão, no entanto, pode ser usado de maneira produtiva, facilitando a gestão dos eventos e mantendo a audiência engajada. (MUNHOZ, CERRI e RODRIGUES, 2019).

FEPEX APP é um projeto realizado por aluno do Curso Superior Análise e Desenvolvimento de Sistemas sendo bolsista da Coordenação de Pesquisa do IFC *Campus* Fraiburgo, que pretende aprimorar o que é aprendido em sala de aula, criando um aplicativo que irá auxiliar na organização do evento, tornando o evento produtivo e engajado.

METODOLOGIA

Procedimentos metodológicos:

1. **Revisão bibliográfica:** pesquisas em livros, artigos, vídeos, juntamente com o coordenador do projeto, para aperfeiçoar e trabalhar com desenvolvimento mobile utilizando tecnologia híbrida. Pesquisar conceitos de como é feito a organização de forma digital e tecnológicas tendo como base outros eventos científicos e cultural.
2. **Criação de projetos:** O desenvolvimento do aplicativo teve início juntamente com a vigência da bolsa de março até o mês do evento em setembro. Teve também como suporte e apoio à comissão organizadora do evento, que após ter finalizados os cronogramas de todas as apresentações, oficinas e as informações dos trabalhos acadêmicos dos alunos submetidos, que foram passadas para o bolsista, que adaptou o mesmo para o aplicativo.
3. **Apresentação dos projetos:** Ao final do projeto o aplicativo foi apresentado a comissão organizadora do evento e aos demais discentes do *campus*, que após os mesmos terem aprovado como projeto final o **FEPEX APP**. Durante o evento o aplicativo foi disponibilizado por link hospedado no google drive e no momento também está disponibilizado para Download no **Google PLAY**.
4. **Avaliação do projeto:** a avaliação será feita através das ferramentas de Análise de informações do Google *Analytics* tendo como base todos os usuários que utilizaram o aplicativo durante o evento.

Para desenvolvimento do projeto, o bolsista utilizou a tecnologia para desenvolvimento de aplicativos HÍBRIDOS IONIC 4:

É um framework para desenvolvimento de aplicações mobile híbridas. É possível criar aplicações com apenas uma base de código, e no final, gerar instaladores para Android e iOS. Um APP escrito com IONIC, utiliza, JavaScript, HTML, CSS(SASS) e Angular (TypeScript). (PASSOS, 2018)

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como resultado do projeto, o aluno bolsista lançou o aplicativo para o **Google Play**, que é um serviço de distribuição digital de aplicativos, que foi divulgado via banners colocados em murais em toda instituição do *Campus*. Para que todos os participantes pudessem instalar em seus dispositivos móveis.

Imagem 01 – Banner de divulgação do aplicativo

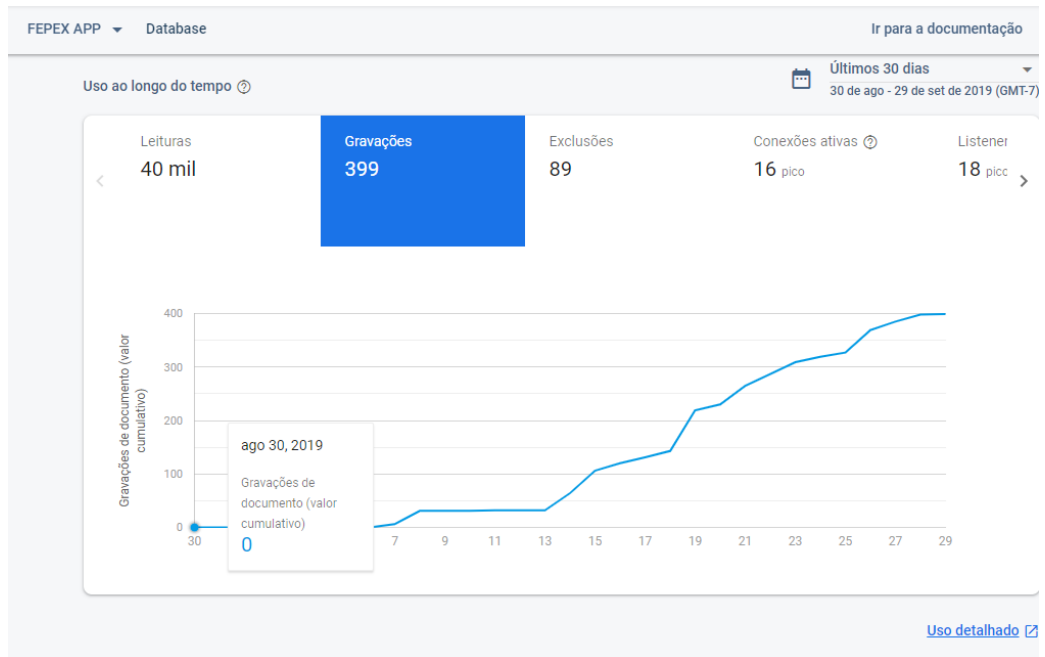


Fonte: O Autor

Grande parte dos participantes do evento, fizeram download do aplicativo. O Aplicativo obteve mais de 40 mil leituras de informações visualizadas pelos usuários. Assim, se tornou mais um espaço de interação do evento, onde a experiência do mesmo seja ainda mais enriquecedora e atinja o máximo do seu potencial.

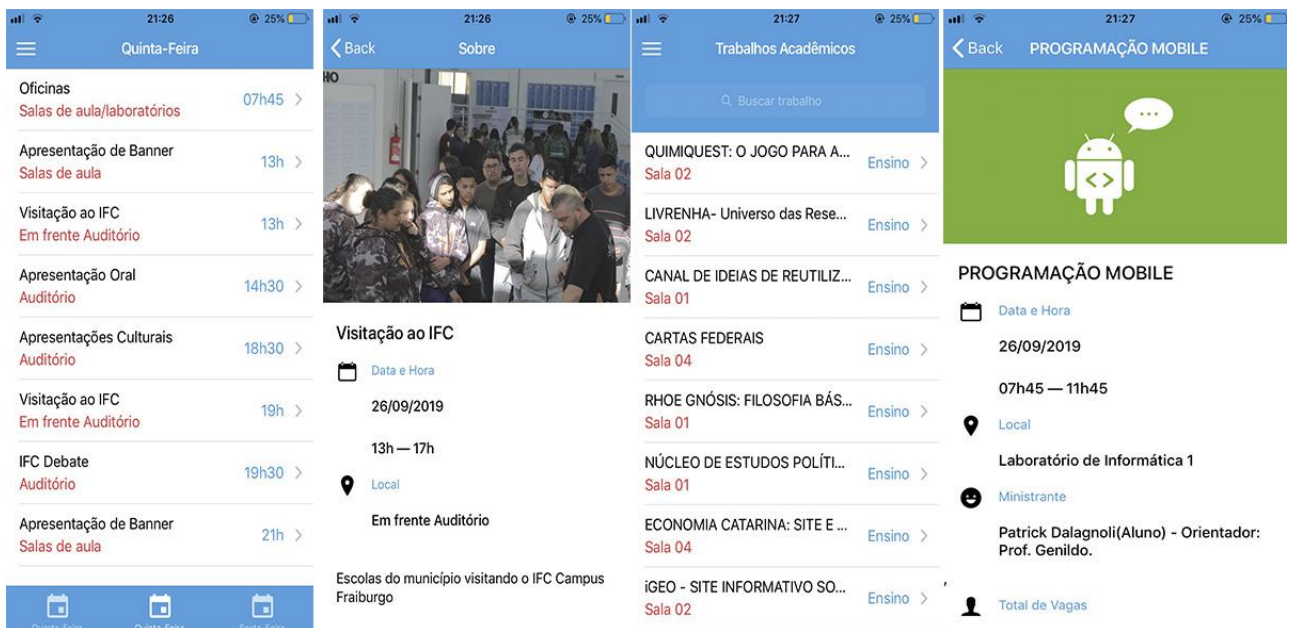
Na imagem abaixo foi emitido um relatório de dados utilizado pelo APP, pesquisa feita pelo banco de dados do GOOGLE FIREBASE:

Imagem 02 – Relatório de leituras realizadas pelos usuários do aplicativo



Fonte: O Autor

Imagem 03 – Algumas das telas do aplicativo



Fonte: O Autor

Imagem 04 – Página de Notícias do evento



Fonte: O Autor

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O FEPEX APP foi uma prática incrível de conquistar os participantes com possibilidades de interação e engajamento, fornecer informações mais completas e updates em tempo real a respeito de tudo que tem a ver com o evento e com o *Campus*.

O Aplicativo se encontra na plataforma digital **Play Store** para download no link <https://play.google.com/store/apps/details?id=pesquisa.fepex.app.fraiburgo> e com o código fonte aberto em um repositório na nuvem, na plataforma **GITHUB** no seguinte link: https://github.com/leoteixeiraa/fepex_app. Os demais campi do IFC poderão solicitar junto ao *Campus Fraiburgo* permissão para utilizarem esta tecnologia e adaptarem às suas necessidades, auxiliando e melhorando o seu evento científico.

REFERÊNCIAS

MUNHOZ, J. V.; CERRI, N.; RODRIGUES, J. Aplicativo de eventos. **moble**, 2019. Disponível em: <<https://www.moble.com.br/aplicativo-de-eventos/>>. Acesso em: 29 set. 2019.

PASSOS, C. K. N. O que é o IONIC ? **medium**, 2018. Disponível em: <<https://medium.com/codigorefinado/o-que-e-o-ionic-4f8c7b94c51b>>. Acesso em: 28 set. 2019.