

CONSTRUÇÃO DE CONSOLE PARA EXPOSIÇÃO DE TRABALHOS DE ALUNOS DO CURSO DE BACHARELADO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

VI Encontro de Monitoria de Projetos da Graduação

Antonio Nathan Serra Souza, Clemilson Costa dos Santos, Antônio José Melo Leite Júnior, Luiz Carlos Murakami, Ernesto Trajano de Lima Neto

O curso de Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais (SMD) da Universidade Federal do Ceará é um curso de natureza interdisciplinar. Nos semestres iniciais, por exemplo, os alunos têm como uma de suas atividades o desenvolvimento de um trabalho que integre os conhecimentos das disciplinas cursadas no semestre. No caso particular do primeiro semestre, o trabalho a ser realizado pelos alunos é o de desenvolver um jogo de temática definida pelos professores. Uma limitação deste trabalho integrado é que seus resultados (i.e., os jogos) não são largamente conhecidos pela comunidade discente e docente do curso, ficando restrito aos alunos e professores do semestre no qual foram desenvolvidos. Com o intuito de mitigar este problema, o presente projeto tem como objetivo construir um console/fliperama totalmente funcional e estilizado onde os jogos desenvolvidos possam ser instalados, fazendo com que eles passem a ser conhecidos por todos. Além de servir como uma forma de incentivo, em especial para os alunos novatos, o fliperama também servirá como uma espécie de portfólio de produtos do curso. O console encontra-se em fase de desenvolvimento e será formado por um corpo em madeira (no estilo dos fliperamas dos anos 1970/1980) com um computador embutido em seu interior. Também encontra-se em desenvolvimento o sistema que permitirá que os jogos sejam adequadamente utilizados e que os novos jogos desenvolvidos a cada semestre possam ser adicionados. Terminada a construção do console, ele será disponibilizado para todos os alunos do curso, de todos os semestres, possibilitando uma auto avaliação e socialização dos discentes e docentes, assim como conhecer o que acontece no próprio curso. Além disso, o console pode ser utilizado para demonstrações em eventos como a Feira das Profissões ou em divulgações do curso, assim como nas aulas de introdução ao curso, dando uma ideia mais clara ao aluno ingressante do que pode ser desenvolvido no curso.

Palavras-chave: Fliperama. Jogos. Portfólio.