



DESENVOLVENDO UM APLICATIVO INFORMATIVO PARA O CONGREGA 2017

¹Mateus Soares Moreira, ¹Denizar Souza, ²Fabio Paz, ³Clarisse Ismério

O desenvolvimento de aplicativos móveis torna-se cada vez mais comum por vários fatores, à popularização de smartphones em todo o mundo, a mobilidade e o acesso mais fácil à informação são apenas alguns dos fatores que contribuem para esse aumento. Nesse contexto, eventos científicos também exigem uma divulgação de suas informações de uma maneira fácil e rápida. Portanto, o objetivo deste trabalho foi desenvolver um aplicativo mobile para o CONGREGA Urcamp 2017. Para a realização deste projeto utilizou-se livros, artigos e materiais disponíveis da internet como vídeo aulas e a metodologia de desenvolvimento de software foi a prototipação. Foi desenvolvido um protótipo de um aplicativo móvel para facilitar o acesso a diferentes notícias e os principais acontecimentos do evento CONGREGA Urcamp 2017, Utilizou se o Google App Inventor para o desenvolvimento do protótipo, que é uma ferramenta web para a criação de aplicativos sem a necessidade de programar, o App Inventor é uma ferramenta desenvolvida pelo Google e mantida atualmente pelo *Massachusetts Institute of Technology*(MIT). O protótipo permitiu validar algumas informações com usuários de eventos anteriores, os quais sinalizaram melhorias a serem feitas. Logo após os testes partiu-se para a criação da aplicação definitiva, o qual foi optou-se pela plataforma Android por serem utilizados pela maioria dos aparelhos do mercado, permitindo assim atingir um número maior de usuários. O desenvolvimento foi realizado na IDE (Integrated Development Environment) do AndroidStudio que o Google disponibilizou oficialmente no final de 2014, que contém tudo o que é necessário para o desenvolvimento de app's . O Android Studio conta com uma IDE baseada no IntelliJ IDEA e utiliza linguagem JAVA que é a linguagem nativa da plataforma Android utilizando o seu pacote de desenvolvimento SDK(Software Development Kit) que reúne as ferramentas necessárias para compilar e emular as aplicações. **Conclusão:** Assim conclui se que com o aplicativo permitiu aos usuários um acesso muito mais rápido e facilitado de toda a informação gerada para os participantes do evento, não precisando estar continuamente conectado a internet.

Palavras-chave: informação; android; aplicativo.

¹ Discente do Curso de Sistemas da Informação da Urcamp

² Prof. do Curso de Sistemas da Informação da Urcamp

³ Profª Doutora do Curso de História da Urcamp

¹ Discente do Curso de Sistemas da Informação da Urcamp

² Prof. do Curso de Sistemas da Informação da Urcamp

³ Profª Doutora do Curso de História da Urcamp

Anais da 14ª Mostra de Iniciação Científica.
Submetido: 04/09/2017 Aceito: 04/10/2017.
Urcamp Bagé - RS, 2017.