



ISSN: 2526-3250

## **Aprendizado e Desenvolvimento de Software Interativo Utilizando a Plataforma Unity**

Autor: Amaury Teixeira Cassola

Coautores: Julio Augusto Carraro

Orientador: Diana Cabral Cavalcanti

Nível: Ensino Médio Técnico

Categoria: Extensão: Tecnologia E Produção

Resumo:

O projeto de extensão “Aprendizado e desenvolvimento de Software Interativo Utilizando a Plataforma Unity” tem o objetivo de promover à comunidade interna e externa do campus Osório - IFRS a oportunidade de explorar de forma mais intuitiva o ensino de lógica de programação, estimular o raciocínio lógico e incentivar estudantes de informática a produzir projetos que fogem do contexto comum em disciplinas de programação. No campus nota-se uma resistência dos alunos do curso de Ensino Médio Integrado (EMI) - Técnico em Informática pela programação e o desenvolvimento de software em geral, os alunos seguem o curso, mas demonstram muita dificuldade em desenvolver o raciocínio lógico. Para desenvolver este projeto de extensão foram previstas duas etapas: a primeira foi realizada uma pesquisa internamente no campus entre os alunos do EMI para avaliar a satisfação dos mesmos quanto ao ensino da programação de software. Os pontos principais da pesquisa foram o interesse dos alunos pelas disciplinas de programação, a satisfação com o modo como estas são lecionadas e o desejo dos alunos em prosseguir trabalhando na área. A partir dos resultados da pesquisa foi proposto promover um curso de desenvolvimento de games a fim de despertar um maior interesse de alunos em programação. O curso teve uma duração de 20 horas, abordou o desenvolvimento de jogos eletrônicos a partir da plataforma Unity, uma interface voltada para a produção de software interativo utilizado tanto por desenvolvedores amadores quanto profissionais. As aulas tiveram como foco o ensino da linguagem C# e a programação orientada a objetos. A segunda etapa, em andamento, corresponde à formação, com os alunos participantes do curso, de um grupo de desenvolvimento de jogos eletrônicos de modo a concretizar os conhecimentos adquiridos pelos discentes. O projeto apresenta notável potencial por atrair os estudantes, criando um ambiente diferenciado e acessível para todos aprenderem o ofício da programação.

Anais da 6ª Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório 27 e 28 de setembro de 2016.  
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais/2016>