

EXPERIMENTAÇÃO DE FERRAMENTAS DE PROGRAMAÇÃO VISUAL E SEU POTENCIAL DE APLICAÇÃO

Daniel Portela Bandeira, Rafael Augusto Ferreira do Carmo

Com o início das aulas remotas na pandemia causada pelo COVID-19, diversos alunos iniciaram os primeiros semestres neste novo modelo não tiveram a oportunidade de conhecer e experimentar o ambiente acadêmico de forma física, tendo seu primeiro contato com a universidade comprometida. Nesse contexto, com a iniciativa do Grupo de Estudos em Unreal do curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD), está sendo desenvolvido um ambiente virtual interativo do bloco acadêmico que possibilitará que qualquer pessoa conheça o local, foi possível estudar e entender conceitos e fundamentos da programação visual, um paradigma que se mostra promissor no ensino de programação. Com isso, foi almejado o desenvolvimento e publicação de um ambiente virtual interativo do bloco acadêmico do curso de SMD que possibilite ao aluno ter a experiência de explorar, conhecer e interagir com o local do curso. Adicionalmente, ao se utilizar programação visual, também será possível estudá-la de forma mais aprofundada para aplicações futuras no ensino do curso de SMD. O projeto foi desenvolvido dentro do grupo de estudos, onde foi feita modelagem dos elementos a partir do software livre Blender com base em informações arquitetônicas e fotos do local. O ambiente interativo está sendo implementado no motor gráfico gratuito Unreal, empregando a programação visual por Blueprints. Por meio dessa iniciativa do grupo de estudos, foi possível modelar, estruturar e criar interações em blocos que possibilitam o aluno conhecer o ambiente. Além do estudo e aprofundamento no uso da programação visual que estão presentes na ferramenta. Dessa forma, com a finalização do projeto, além de ser possível mostrar na prática o potencial da linguagem visual, também será possível que outras pessoas conheçam e tenham contato com o ambiente do SMD. Vale ressaltar que após a finalização do projeto, ele será aberto para quem tiver interesse em modificá-lo e criar em cima dessa base o que desejar de forma simples.

Palavras-chave: programação visual. desenvolvimento. SMD.