

NOTÍCIAS | TECNOLOGIA

PESQUISA TECNOLÓGICA

Criado por professor do IFMT, software é registrado e pode ser usado em todo o Brasil

29 Mai 2019 - 14:15

Da Redação - Isabela Mercuri

- A +



Foto: Assessoria / IFMT



Em 2016, grande parte das madrugadas do professor de informática Pedro Clarindo da Silva Neto, 33, foram passadas em claro. Servidor do Instituto Federal de Mato Grosso, ele não aceitava a burocracia e lentidão nas inscrições de alunos nos Jogos dos Institutos (JIFs), e decidiu desenvolver um software para mudar essa realidade. Com sua criação, esta etapa do campeonato, que antes demorava quatro meses, passou a durar apenas três semanas. A inovação chamou a atenção de outros institutos do Brasil e, em maio de 2019, o professor conseguiu, finalmente, o Registro de Propriedade Intelectual de seu programa.

Leia também:

[Encontro para discutir ciência na mesa de bar chega pela primeira vez a Cuiabá](#)

Os JIFs são realizados nos institutos de todo o Brasil, e têm etapas regionais, estaduais e nacionais. Quando desenvolveu o software, o professor – que também é ex-aluno do IFMT – trabalhava no campus de Tangará da Serra. “Vão mais ou menos mil atletas participar de 18 modalidades diferentes. Mas Tangará era um campus muito pequeno, então entre professores e técnicos administrativos, nós éramos 26 pessoas, no máximo. E é um trabalho muito grande o de organizar o evento”, lembra.

Para que o aluno pudesse se inscrever nos jogos, ele primeiramente tinha que preencher uma ficha impressa, que tinha, no total, quatro folhas. Ali, ele colocava seus dados pessoais. Em outra ficha, ele fazia sua inscrição para a modalidade desejada, e, ainda, era necessário enviar a assinatura do diretor do campus, professor de educação física, e a secretaria escolar, dizendo que ele realmente era aluno matriculado no instituto.

“Todos os campi tinham que fazer isso. Assinar o papel, escanear e mandar para quem ia organizar. E quem ia organizar precisava imprimir de novo, e começar a contar”, lembra o professor. “Isso

tinha que fazer antes do evento, porque era preciso contratar os árbitros, e depois os árbitros faziam o chaveamento para saber quantas quadras seria preciso alugar. Uma coisa vai dependendo da outra. Tudo isso demorava em torno de uns quatro meses”.

Vendo toda essa dificuldade, o professor, que já pesquisa o desenvolvimento de softwares, teve a ideia de criar um para acelerar o processo. E deu certo. O próprio programa já mostra, por exemplo, quantos alunos estão inscritos, quantos são de cada modalidade, etc. “Tanto a parte da organização dos campi, com os professores de educação física, ficou mais fácil, quanto a pratica de contratar uma equipe de arbitragem. Porque como são árbitros de fora, de federação, é preciso fazer licitação pra abrir o processo pra ver qual vai ser a empresa que vai contratá-los”, explica.

O software foi desenvolvido em 2016, e desde então os institutos da Bahia e de Brasília já pediram autorização para utilizá-lo. Só agora, com o auxílio da ‘Agência de Inovação’ da Pró-Reitoria de Pesquisa, pós-graduação e inovação (PROPES), no entanto, que o professor e o IFMT conseguiram registrá-lo, e a expectativa é que outros institutos também tenham acesso a ele.

Para Pedro, este processo é importantíssimo, e a tendência, agora, é que os alunos também passem a registrar suas criações. “A cada semestre que a gente trabalha com os alunos, eles desenvolvem projetos para seus TCCs, saem softwares interessantes que o próprio mercado acaba consumindo, e há interesse da indústria também. É importante porque garante a propriedade intelectual do aluno”.

Além disso, outro benefício está em mostrar para a sociedade o que é feito dentro dos institutos federais. “Temos também muitos alunos da educação à distancia, que trabalham em órgãos públicos do interior, desenvolvem softwares e utilizam nestes órgãos, e acabam não registrando, agora vamos facilitar esse registro. É a hora dos Institutos pensarem na importância de mostrar para o público externo o que é produzido ali dentro. E o registro é uma forma de mostrar”, finaliza o professor.

Entre em nosso grupo de WhatsApp e receba notícias em tempo real, [clique aqui](#)

- A +



COMENTÁRIOS NO FACEBOOK

0 comentários

Classificar por



Adicione um comentário...

[Plugin de comentários do Facebook](#)

TECNOLOGIA

Linguajar cuiabano vira tema de jogo eletrônico desenvolvido em Mato Grosso

Robôs educacionais são desenvolvidos para auxiliar ensino e aplicações inovadoras para o comércio

Maior rede de studios de entretenimento e educação gamer do Brasil, Studio Games inaugura loja em Cuiabá

Fotógrafo que roda o Pantanal em Truck Home, Izan Petterle registra Cavahada e tenta capturar a essência do pantaneiro em Poconé

[+ mais notícias](#)