



Inovação e Excelência **desde 1902**

PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

APP de gestão de horas complementares/ estudos semanais para que o usuário possa programar sua rotina de estudos. Direcionado a universitários, porém todos são bem-vindos já que o intuito do APP não somente é ser um planner para estudantes do ensino superior, mas incentivar qualquer um, de qualquer idade a continuar os estudos e exercitar suas funções cognitivas.

Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Rafael Pinto da Silva	23025211
Vinicius Massao Kato	23024536
Vinicius Diniz da Silva Burato	22024055
Felipe Ribeiro Almeida	23024683
Victor Malzone	23024457

Professor responsável

Adriano Felix Valente

Victor Bruno Alexander Rosetti de Quiroz

Curso

Curso Superior De Tecnologia Em Análise E Desenvolvimento De Sistemas

Linha de atuação

Identificar com ✓ uma ou mais linhas de atuação conforme projeto pedagógico de curso.

- Projeto Interdisciplinar: Jogos Digitais	✓ - Projeto Interdisciplinar: Desenvolvimento e Publicação de Aplicativo Mobile
--	---

Objetivos do Desenvolvimento Sustentável

Identificar com ✓ um ou mais ODS impactado(s) pelo projeto

<ul style="list-style-type: none">1- Erradicação da Pobreza2- Fome Zero3- Saúde e Bem Estar✓ 4- Educação de Qualidade5- Igualdade de Gênero6- Água Potável e Saneamento7- Energia Limpa e Acessível	<ul style="list-style-type: none">10- Redução das Desigualdades11- Cidades e Comunidades Sustentáveis12- Consumo e Produção Responsáveis13- Ação Contra a Mudança Global do Clima14- Vida na Água15- Vida Terrestre16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes
---	---

(11) 3272-2222 | www.fecap.br

Av. Liberdade, 532 | 01502-001 | São Paulo - SP

Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado - **FECAP**



✓ 8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico ● 9- Indústria, Inovação e Infraestrutura	● 17- Parcerias e Meios de Implementação
--	--

Tipo de projeto

Identificar com ✓ o tipo de projeto.

● Atividade de Extensão não implementado na prática (proposta de intervenção) ✓ Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada)
--

Tema gerador

Tema gerado pela dificuldade dos estudantes do ensino superior em planejar suas horas

Produto decorrente do projeto (opcional dependendo do tipo de projeto)

Inserir os dados neste espaço. Orientações: Descrever o produto decorrente da atividade de Extensão. Consultar Regulamento do Curso. Apresentar evidências como fotos, links, folder, cartilha, código, apresentação, etc.
--

2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

Em relação ao cenário o foco é a pessoa estudante ou não que tem dificuldade em planejar seus estudos. O aplicativo vai ser disponibilizado ao público geral por meio da Google Play Store, onde qualquer usuário poderá acessar a aplicação

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

O foco da aplicação são os estudantes de ensino superior que desejam um auxílio em manejar seu tempo/estudos com relação especialmente ao cumprimento de horas complementares e todos aqueles que desejam desenvolver suas habilidades mesmo aqueles sem nenhum vínculo com instituições.

Apresentação do(s) problema(s) observado(s) e delimitação do objeto de estudo e intervenção

Pontos chave deste projeto foram observados na própria realidade de estudantes em universidades que por muitas vezes possuem dificuldade em se programar e cumprir as horas complementares de maneira eficaz considerando por muitas vezes as regras das instituições em que estudam. Também foram considerados todos aqueles que gostariam de desenvolver-se por desejo pessoal ou necessidade empregatícia e possuem dificuldade em planejar os estudos em suas rotinas.

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

incentivar o usuário comum; aquele que não esteja matriculado em nenhuma instituição, o APP terá os seguintes sistemas: Sistema de milhas para incentivar o usuário; para cada curso concluído são calculadas “milhas de aprendizagem” com base na carga horária do curso. Sistema de “dias corridos”, onde parabeniza o usuário pela sequência de dias em que utilizou o APP, com uma área em que é apresentado quantos dias de logins consecutivos o usuário tem e qual foi seu “Record”.



Assim incentivando o retorno do usuário.

No caso dos estudantes a criação de um formulário para que usuário acompanhe e planeje suas horas complementares.

3 DESCRIÇÃO DO PROJETO

É importante destacar que um projeto de extensão não precisa ser necessariamente igual a um projeto de pesquisa. Mesmo que haja necessidade de pesquisa prévia para a fundamentação teórica, construção da introdução e para um melhor entendimento sobre a realidade a ser trabalhada, é preciso que um projeto de extensão contemple práticas que promovam mudanças e/ou melhorias identificadas como necessárias. O projeto final deverá ser simples, objetivo, claro e ter de 3 a 5 páginas, dentro do modelo aqui proposto.

Resumo

O projeto visa a atender o público que deseja auxílio para planejar sua rotina, especialmente em relação as pessoas que gostariam de aprender alguma habilidade seja ela por hobby ou necessidade (trabalho/ensino superior). O escopo do projeto é que o usuário tenha facilidade de cadastrar e monitorar suas tarefas e possa se organizar melhor com ajuda da aplicação, por está razão adotaremos uma metodologia em que as interações com o usuário não seja muito complexas, assim o ponto de abrangência do projeto ira se manter pela facilidade de utilização por grande parte dos usuários.

Introdução

A concepção deste projeto foi dada com base na da ODS-4 Educação de qualidade e ODS-8 Trabalho Decente e Crescimento, mais especificamente os pontos a seguir:

4.4 Até 2030, aumentar substancialmente o número de jovens e adultos que tenham habilidades relevantes, inclusive competências técnicas e profissionais, para emprego, trabalho decente e empreendedorismo

4.5 Até 2030, eliminar as disparidades de gênero na educação e garantir a igualdade de acesso a todos os níveis de educação e formação profissional para os mais vulneráveis, incluindo as pessoas com deficiência, povos indígenas e as crianças em situação de vulnerabilidade

8.6 Até 2020, reduzir substancialmente a proporção de jovens sem emprego, educação ou formação

Esses pontos serão atendidos com base na disponibilidade do aplicativo que será gratuito e sua natureza educativa promovendo o acesso do usuário não somente em cursos pagos, mas também aqueles ofertados gratuitamente pelas instituições públicas etc.

Objetivos

- **Gestão Personalizada do Tempo:** Permitir que o usuário configure suas horas complementares e defina seus próprios limites de estudo, garantindo autonomia e controle sobre sua rotina.
- **Planejamento Eficaz:** Fornecer ferramentas para a criação de um plano de estudos personalizado e flexível, adaptado às necessidades e objetivos de cada indivíduo.
- **Acompanhamento Detalhado:** Monitorar o progresso do usuário com relatórios e estatísticas personalizáveis, evidenciando seu desenvolvimento e incentivando a perseverança.
- **Experiência Inclusiva:** Desenvolver um **aplicativo** intuitivo e acessível para todos os públicos, incluindo pessoas com deficiência visual ou outras necessidades especiais.



- **Estímulo ao Aprendizado Contínuo:** Incentivar o aprendizado ao longo da vida e o desenvolvimento de habilidades essenciais para o mercado de trabalho, promovendo a cidadania e o desenvolvimento pessoal.

Métodos

Serão realizados testes pontuais com cobaias, com foco nas funcionalidades, usabilidade e interface do aplicativo. Ajustes em sua estrutura também poderão ser considerados.

Resultados (ou resultados esperados)

Os resultados esperados para o projeto EducaMilhas incluem a melhoria na qualidade de vida e organização pessoal dos usuários, aumento na produtividade, melhora no desempenho no plano acadêmico e em prospecções de carreira, estímulo ao Aprendizado ao Longo da Vida e redução da desigualdade educacional.

Considerações finais

Para futuras ações, é essencial a contínua colaboração com instituições e usuários, visando aprimorar a plataforma, ampliar seu alcance e buscar parcerias para uma implementação mais abrangente. O trabalho sinaliza um caminho promissor para avançarmos na criação de soluções educativas.

Referências

LinkedIn. **Acesso às APIs do LinkedIn**, 2022. Disponível em: <<https://www.linkedin.com/help/linkedin/answer/a526048/acesso-as-apis-do-linkedin?lang=pt/>>. Acesso em: 3 mar. 2022.

ANEXO I

As atividades de extensão podem resultar em produto caracterizado a partir do fazer extensionista, sempre mediados pela interação dialógica entre a comunidade acadêmica e a sociedade e seus setores, sendo exemplos: softwares; aplicativos; protótipos; desenhos técnicos; patentes; simuladores; objetos de aprendizagem; games; insumos alternativos; processos e procedimentos operativos inovadores; relatórios; relatos de experiências; cartilhas; revistas; manuais; jornais; informativos; livros; anais; cartazes; artigos; resumos; pôster; banner; site; portal; hotsite; fotografia; vídeos; áudios; tutoriais, dentre outros.

Revistas	Link:
CAMINHO ABERTO: REVISTA DE EXTENSÃO DO IFSC	https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/index
EXTRAMUROS	https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/extramuros



Inovação e Excelência desde 1902

REVISTA BRASILEIRA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA	https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/
REVISTA CIÊNCIA EM EXTENSÃO	https://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/index
REVISTA DE CULTURA E EXTENSÃO	https://www.revistas.usp.br/rce
REVISTA EXTENSÃO EM AÇÃO	http://periodicos.ufc.br/extensaoemacao
EXPRESSA EXTENSÃO (UFPEL)	https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/index

Outras revistas podem ser consultadas em:

<https://www.ufrgs.br/ppggeo/ppggeo/wp-content/uploads/2019/12/QUALIS-NOVO-1.pdf>

Documentos FECAP	
Regulamento das Atividade de Extensão – Bacharelado em Ciência da Computação	