



Inovação e Excelência **desde 1902**

PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

A SKL é um projeto voltado para o 1º Objetivo da ONU (Erradicação da pobreza) e o 2º Objetivo (Fome zero), a qual será desenvolvido um aplicativo mobile de gestão e divulgação da entidade estudantil Fecap Social.

Integrantes da equipe

| Nome: | RA: |
|---------------------------|----------|
| Ana Flavia Lorêdo | 23025092 |
| Fernanda Mayumi Kuba Kato | 23024484 |
| Kevin Makoto Shiroma | 20020925 |
| Renato Riichi Kato | 23024516 |

Professor responsável

Victor Bruno Alexander Rosetti de Quiroz

Adriano Felix Valente

Curso

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Linha de atuação

- Projeto Interdisciplinar: Desenvolvimento de Aplicativo Mobile

Objetivos do Desenvolvimento Sustentável

| | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">✓ 1- Erradicação da Pobreza✓ 2- Fome Zero• 3- Saúde e Bem-Estar• 4- Educação de Qualidade• 5- Igualdade de Gênero• 6- Água Potável e Saneamento• 7- Energia Limpa e Acessível• 8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico• 9- Indústria, Inovação e Infraestrutura | <ul style="list-style-type: none">• 10- Redução das Desigualdades• 11- Cidades e Comunidades Sustentáveis• 12- Consumo e Produção Responsáveis• 13- Ação Contra a Mudança Global do Clima• 14- Vida na Água• 15- Vida Terrestre• 16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes• 17- Parcerias e Meios de Implementação |
|---|--|

[11] 3272-2222 | www.fecap.br

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

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



Inovação e Excelência desde 1902

Tipo de projeto

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

Tema gerador

Erradicando a pobreza e a fome.

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

Aplicativo Mobile de Gestão e Divulgação da entidade FECAP Social

2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

Foi identificado que a entidade necessita de soluções para melhor se organizar em relação as doações e divulgação. A hipótese de solução para o projeto é que o desenvolvimento de um aplicativo mobile forneça funcionalidades que ajudem na divulgação das ações, gestão de voluntários, transparência das doações e acompanhamento do impacto de forma positiva que as ações geram (através de um QRCode). Acredita-se que o aplicativo contribuirá significativamente para o alcance dos objetivos da entidade relacionados à erradicação da pobreza e da fome.

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

O projeto visa atender grupos distintos na comunidade, dependendo da ação: por exemplo, os novos alunos universitários e as crianças em situação de vulnerabilidade. Para os novos alunos, oferece o "Trote solidário", promovendo a integração à vida acadêmica de forma solidária e acolhedora. Já para as crianças em situação de vulnerabilidade, são realizadas ações como a "Hamburgada", proporcionando momentos de alegria. O projeto busca promover valores de empatia e colaboração, fortalecendo o senso de comunidade e contribuindo para o bem-estar emocional e social de todos os envolvidos.

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

Dados observados:

- Divulgação: Necessidade de uma divulgação eficaz de suas ações para a comunidade, o que resulta na falta de visibilidade das iniciativas e dificuldade em atrair voluntários e doações.
- Acompanhamento de doações: Foi observado que a entidade carece de algo que o ajudem no melhor gerenciamento e controle das doações recebidas. E isso pode levar a possíveis desorganizações no acompanhamento do impacto das contribuições.

Problema Selecionado: Com base nos dados observados, o problema selecionado como objeto de intervenção é a falta de algo a mais que ajude na divulgação das atividades da entidade. Esse problema foi escolhido devido à sua relevância em dificultar o alcance dos objetivos da entidade relacionados à erradicação da pobreza e fome.

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

Hipóteses para a solução do problema observado:

- Desenvolvimento de um aplicativo mobile de Gestão e divulgação da entidade: A principal hipótese é que o aplicativo mobile oferecerá uma solução abrangente para os problemas observados. Esse aplicativo pode fornecer funcionalidades como calendário de atividades, gestão de voluntários, transparência e rastreamento das doações e uma divulgação eficaz das ações da entidade.
- Implementação de QRCode para o rastreamento de doações: Outra hipótese é que com a utilização de QRCode para o rastrear e registrar as doações, isso contribuirá para uma gestão mais transparente e eficiente dos recursos financeiros e melhor controle das doações que a entidade recebe. Isso pode

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

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

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



facilitar a prestação de contas e aumentar a confiança dos doadores.

- Integrar um mecanismo de calendário de ações para aumentar o engajamento da comunidade: A terceira hipótese seria a implementação de um mecanismo de calendário, o que pode aumentar no engajamento da comunidade e a participação nas ações da entidade, mantendo os membros informados sobre os futuros e atuais eventos, campanhas e oportunidade de voluntariado.

3 DESCRIÇÃO DO PROJETO

Resumo

O projeto SKL visa desenvolver um aplicativo mobile que auxilie na gestão e divulgação das ações sociais da entidade estudantil "Fecap Social", voltada para a erradicação da pobreza e da fome. Através do aplicativo, pretende-se melhorar a organização interna da entidade, aumentar a transparência na gestão de doações, promover a participação da comunidade e ampliar o impacto social das iniciativas.

Introdução

A tecnologia da informação desempenha um papel crucial na melhoria da gestão e divulgação de ações sociais. Desenvolver um aplicativo mobile pode fortalecer o trabalho da Fecap Social, ajudando no combate à pobreza e da fome de forma mais eficaz.

Este projeto visa auxiliar e ajudar nos desafios enfrentados pela entidade estudantil, oferecendo soluções tecnológicas que promovam uma gestão mais eficiente, transparente na utilização de recursos e engajamento da comunidade. Desenvolver um aplicativo com funcionalidades específicas para facilitar o gerenciamento das atividades, voluntários e doações, tem como objetivo principal facilitar o trabalho interno da entidade e aumentar a participação ativa da comunidade.

Alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, este projeto busca contribuir para a erradicação da pobreza e da fome.

Objetivos

- Desenvolver um aplicativo mobile com funcionalidades de gestão das ações, voluntários e doações;
- Facilitar e aumentar a visibilidade da divulgação das ações da Fecap Social e promover o engajamento da comunidade;
- Melhorar a transparência na gestão de recursos e o acompanhamento do impacto social que são geradas através das ações.
- Ampliar o impacto social das iniciativas da entidade na erradicação da pobreza e da fome.

Métodos

Para a implementação deste projeto, serão utilizados os seguintes métodos, técnicas e estratégias:

- Levantamento de Requisitos: Inicialmente, será realizado uma reunião com os membros da Fecap Social para entender as necessidades específicas da entidade em relação à gestão de suas ações, voluntários e doações. Essa etapa permitirá uma compreensão mais aprofundada dos requisitos do aplicativo e garantirá que ele atenda às necessidades reais da organização.
- Design de Experiência do Usuário (UX): Será utilizado técnicas e ferramentas de Design UX, como o Figma para criar wireframes e protótipos do aplicativo, garantindo uma experiência de usuário intuitiva e que o aplicativo seja fácil de usar e ofereça uma experiência positiva para o usuário. Durante o processo de design, faremos uso do método "Crazy Eight", uma técnica de ideação rápida que envolve a geração de oito ideias em oito minutos para estimular a criatividade e explorar diferentes soluções de design. Serão realizados testes de usabilidade para identificar possíveis pontos de fricção e melhorar a navegabilidade do aplicativo.



- Desenvolvimento do Aplicativo Mobile: Com base nos requisitos levantados, a equipe de desenvolvimento utilizará tecnologias como Java, Javascript e Android Studio para criar o aplicativo móvel. Serão realizados testes regulares para garantir a funcionalidade adequada do aplicativo e para realizar ajustes conforme necessário.
- Validação do Aplicativo: Antes do lançamento oficial, o aplicativo passará por um período de testes, onde um grupo seletivo de usuários e a Fecap Social terá a oportunidade de experimentar o aplicativo e fornecer feedback. Essa etapa de validação garantirá que o aplicativo mobile atenda às expectativas dos usuários e funcione conforme o esperado.

Resultados (ou resultados esperados)

Espera-se que o projeto SKL tenha os seguintes resultados:

- Melhoria na gestão interna: O aplicativo desenvolvido proporcionará uma gestão mais eficiente das atividades, voluntários e doações da Fecap Social, aumentando a organização e a produtividade da entidade.
- Transparência na utilização de recursos: A transparência será promovida por meio da divulgação clara e acessível das informações sobre as atividades e finanças da entidade, permitindo que os usuários acompanhem como seus recursos estão sendo utilizados.
- Engajamento da comunidade: O aplicativo facilitará o engajamento da comunidade, oferecendo informações atualizadas sobre as ações da Fecap Social e oportunidades de participação, como voluntariado e doações.
- Facilidade do acesso às ações sociais: Os usuários terão fácil e rápido acesso às informações sobre as atuais e futuras ações sociais realizadas pela entidade estudantil, incluindo detalhes sobre as datas, locais, formas de participação e principais informações.
- Contribuição para os objetivos de desenvolvimento sustentável: Ao fortalecer o trabalho da Fecap Social, o projeto contribuirá para o alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, principalmente aos relacionados à erradicação da pobreza e da fome zero.

Considerações finais

Com o projeto concluído, o aplicativo móvel da Fecap Social tornou-se uma ferramenta para gerenciar e promover nossas atividades comunitárias. Priorizamos a experiência do usuário e recebemos feedback valioso para melhorar continuamente a plataforma. Agora, estamos mais próximos de nossa visão de uma sociedade mais justa e inclusiva. Este projeto representa um passo significativo em nossa jornada para fortalecer nossa comunidade e promover mudanças positivas. Continuaremos aprimorando o aplicativo para atender às necessidades em constante evolução de nossa comunidade, enquanto continuamos comprometidos com nossa missão de fazer a diferença.

Referências

Oracle. Documentação da Plataforma Java, Standard Edition. Disponível em: <https://docs.oracle.com/en/java/>. Acesso em: 03/03/2024.



Inovação e Excelência desde 1902

Google. Desenvolvedores Android. Disponível em: <https://developer.android.com/develop?hl=pt-br>. Acesso em: 03/03/2024.

Microsoft. C Sharp, Guia de Programação. Disponível em: <https://learn.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/>. Acesso em: 03/03/2024

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 |
| 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 |

Documentos FECAP



*Inovação e Excelência **desde 1902***

| | |
|--|--|
| Regulamento das Atividade de Extensão – Bacharelado em Ciência da Computação | |
|--|--|