**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**

|  |  |
| --- | --- |
| **✓** 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 | * 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 |

**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”, proporcionado momentos de alegria. O projeto busca promover valores de empatia e colaboração, fortalecendo o sendo 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 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 seleto 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 as 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.  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** |  |
| Regulamento das Atividade de Extensão – Bacharelado em Ciência da Computação |  |