



Inovação e Excelência desde 1902

Título do Projeto

Educaliza

Integrantes da equipe

Nome:	RA:
Matheus Adaniya Santiago	23025170
Cleiton Lima da Silva	22024231
Wilson José Testoni Junior	22024290
Gabriel Ítalo da Silva Lima	22024115

Professor responsável

Adriano Félix Valente
Victor Bruno Alexander Rosetti de Quiroz

Curso

ADS - Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Linha de atuação

- Projeto Interdisciplinar: Desenvolvimento e
Publicação de Aplicativo Mobile

Objetivos do Desenvolvimento Sustentável

<ul style="list-style-type: none">1- Erradicação da Pobreza2- Fome Zero3- Saúde e Bem Estar4- Educação de Qualidade ✓5- Igualdade de Gênero6- Água Potável e Saneamento7- Energia Limpa e Acessível8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico9- Indústria, Inovação e Infraestrutura	<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 Eficazes17- 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) ✓



Inovação e Excelência desde 1902

Tema gerador

Realização de um aplicativo mobile, com foco na ODS número 4, educação de qualidade.

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

O projeto tem como cenário de implementação inicial regiões urbanas ou periurbanas de áreas com predominância das classes monetárias C, D e E. Estas áreas são caracterizadas por uma concentração significativa de pessoas de média/baixa renda, o que se alinha com o público-alvo do aplicativo. Dessa forma, a intervenção prevista seria direcionada a comunidades urbanas ou periurbanas onde há uma demanda real por acesso à educação, mas cujos recursos financeiros são limitados.

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

O público-alvo abrange indivíduos com idades compreendidas entre 14 e 55 anos, pertencentes às classes monetárias C, D e E. Estes grupos geralmente possuem níveis educacionais variados, que vão desde a ausência de ensino formal até a conclusão do segundo grau.

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

O projeto visa abordar a escassez de oportunidades educacionais para pessoas de baixa renda devido a restrições financeiras. Um aplicativo será desenvolvido para facilitar o acesso dessas pessoas a materiais educacionais e aulas fornecidas pelos parceiros, visando promover o estudo e o desenvolvimento pessoal.

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

Acesso simplificado: A hipótese é que a criação de um aplicativo móvel de fácil acesso e uso simplificado permitirá que pessoas de média/baixa renda encontrem e participem de aulas e cursos gratuitos com maior facilidade. Isso pode ser alcançado por meio de uma interface intuitiva, recursos de pesquisa avançada e notificações personalizadas.

3 DESCRIÇÃO DO PROJETO

Nosso projeto consiste em um aplicativo mobile que será feito para android, onde visa oferecer qualquer tipo de curso de graça para um certo público alvo (classe baixa/média), mas visando também qualquer pessoa que tenha interesse em estudar. No aplicativo vamos oferecer qualquer tipo de curso ou aulas que as ONGs consigam disponibilizar, sendo elas, esporte, instrumento, programação, idiomas, etc. O objetivo é que as pessoas consigam ter mais conhecimento e melhorem seu aprendizado, para conseguir um currículo robusto e conseguir um emprego melhor.



Resumo

O projeto consiste em um aplicativo mobile voltado para a educação, onde visa mostrar disponibilidade de aulas e cursos gratuitos disponibilizados por ONGS ou outras instituições. O fator idealizador deste projeto é a questão financeira da população, ele é voltado para as pessoas de baixa renda que não tiveram e não têm oportunidades de educação ou desenvolvimento. O objetivo é fazer com que o público-alvo seja atraído justamente pelos próprios cursos gratuitos, incentivando seu interesse contínuo e estimulando sua participação em uma ampla gama de cursos oferecidos pela plataforma. O aplicativo irá possuir um layout intuitivo e de fácil utilização, fazendo com que possa abranger pessoas de praticamente todas as faixas etárias. Acreditamos que ao fornecer acessibilidade a esse conhecimento gratuito, estaremos contribuindo para o crescimento pessoal e profissional de nossos usuários, capacitando-os a alcançar seus objetivos.

Introdução

A educação é um elemento essencial para o desenvolvimento humano e social, mas o acesso igualitário a ela ainda é um desafio, especialmente em comunidades de média/baixa renda. Este projeto propõe um aplicativo móvel para facilitar o acesso a aulas e cursos gratuitos oferecidos por diversas instituições. O objetivo é contribuir para a redução das desigualdades e promover o desenvolvimento pessoal e econômico. Alinhado com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente o ODS 4 - Educação de Qualidade.

Objetivos

- Facilitar a localização de cursos/aulas gratuitas;
- Incentivar o estudo contínuo por meio das aulas promovidas pelas instituições parceiras;
- Atingir o máximo de usuários que possuem vontade de se desenvolver ou de ter um momento de lazer e que não tiveram oportunidades;
- Abranger pessoas de praticamente todas as faixas etárias.

Métodos

A ação extensionista envolverá a implementação do aplicativo móvel, com ênfase na disponibilização de cursos atrativos, como esportes, instrumentos musicais, programação, etc. A estratégia é atrair o público-alvo por meio desses cursos gratuitos, incentivando seu interesse contínuo no aplicativo e estimulando sua participação em mais cursos oferecidos pela plataforma.

Resultados (ou resultados esperados)

Aumento do acesso à educação: Espera-se que o aplicativo móvel desenvolvido facilite o acesso a aulas e cursos gratuitos, ampliando assim as oportunidades de aprendizado para pessoas de média/baixa renda. Isso pode levar a um aumento significativo no número de usuários engajados em atividades educacionais, contribuindo para a democratização do conhecimento.

Considerações finais

Sabendo das dificuldades da classe baixa de obter e ter interesse em atividades extracurriculares. Este aplicativo Android foi criado para atender essas expectativas disponibilizando cursos presenciais com base em filtros de categoria e localidade que o usuário final deseja, para assim ficar ciente dos cursos disponíveis por perto, com isso é esperado que o usuário final diversifique seus conhecimentos e tenha vontade de cada vez mais evoluir e de conquistar seus objetivos. Futuramente o aplicativo poderá proporcionar uma experiência ainda mais imersiva ao usuário, hospedando os cursos diretamente no aplicativo para aumentar e incentivar ainda mais o crescimento pessoal e profissional de todos.



Inovação e Excelência desde 1902

O principal ponto do nosso projeto é atender as expectativas das pessoas de conseguirem ter um aplicativo onde consiga ter cursos grátis para estudos e aprendam coisas novas como tocar um instrumento, realizar um esporte que goste, para conseguir ter um futuro brilhante.

Referências

A Eventbrite é uma referência relevante para o nosso projeto, pois, ao contrário de se concentrar exclusivamente em ONGs e instituições de ensino gratuito como a nossa plataforma, ela oferece uma ampla gama de eventos, incluindo cursos e workshops de diversas origens. Buscamos nos inspirar na forma como a Eventbrite simplifica a localização dos eventos e a inscrição dos participantes, visando proporcionar uma experiência igualmente conveniente aos usuários de nossa plataforma.

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

Outras revistas podem ser consultadas em:



*Inovação e Excelência **desde 1902***

<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	