**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| EducaAção |

**Integrantes da equipe**

**Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| **Cássio Gonçalves Gama** | **22023292** |
| **Giulia Nogueira Lopes de Sá** | **23024383** |
| **Heitor Cavalcanti** | **23024807** |
| **Rafaella Morelli Ezequiel** | **23024902** |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| Victor Quiroz |

**Curso**

|  |
| --- |
| Ciência da Computação |

**Linha de atuação**

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

|  |  |
| --- | --- |
| - Projeto Interdisciplinar: Programação Mobile |  |

**Objetivos do Desenvolvimento Sustentável**

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

|  |  |
| --- | --- |
| * 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**

**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**

|  |
| --- |
| A principal proposta do projeto é oferecer educação na área de Tecnologia da Informação, com foco no mercado de trabalho. |

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

|  |
| --- |
| O resultado deste projeto é um aplicativo projetado para auxiliar no estudo do desenvolvimento front-end web, especialmente focado em perguntas para a compreensão da linguagem de marcação HTML.Parte superior do formulário |

**2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO**

**Local (cenário) previsto para a implementação do projeto**

|  |
| --- |
| O objetivo principal do projeto é direcionar-se aos alunos do curso profissionalizante de desenvolvimento front-end web da ONG Unibes, o qual tem como foco preparar jovens de 14 a 23 anos para ingressarem no mercado de trabalho. |

**Público-alvo a ser atendido pelo projeto**

|  |
| --- |
| O público-alvo são jovens interessados tanto na área de tecnologia quanto na integração com o mercado de trabalho, considerando que a área tecnológica é uma das mais promissoras e em maior crescimento atualmente. |

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

|  |
| --- |
| Uma das principais dificuldades que enfrentamos durante o projeto foi na programação, pois envolvia uma linguagem nova com a qual não tínhamos familiaridade antes do projeto. |

**Definição de hipóteses para a solução do problema observado**

|  |
| --- |
| Superamos esses desafios dedicando-nos à pesquisa e buscando esclarecimentos com os professores sempre que possível. |

**3 DESCRIÇÃO DO PROJETO**

O aplicativo consiste em quatro níveis: o primeiro é voltado para iniciantes em HTML, com questionários introdutórios; o segundo apresenta questionários para níveis intermediários em HTML; o terceiro oferece questões avançadas de HTML; e o quarto nível aborda questões de CSS.

A principal proposta do aplicativo é reforçar a memorização de atalhos e linguagens frequentemente utilizadas por profissionais que trabalham com desenvolvimento front-end. Inspirado no modelo do Duolingo, os usuários podem progredir conforme avançam nos níveis e acumular pontos ao longo do processo.

**Resumo**

|  |
| --- |
| O aplicativo possui quatro níveis, cada um com questionários específicos: o primeiro para iniciantes em HTML, o segundo para intermediários em HTML, o terceiro com questões avançadas de HTML e o quarto com questões de CSS. Sua principal proposta é fortalecer a memorização de atalhos e linguagens usados por profissionais de desenvolvimento front-end, seguindo o modelo do Duolingo para permitir o progresso dos usuários e a acumulação de pontos conforme avançam nos níveis.  Parte superior do formulário |

**Introdução**

|  |
| --- |
| Nosso aplicativo de aprendizado para desenvolvimento front-end! Com quatro níveis distintos, desde o básico até o avançado em HTML e CSS, nosso objetivo é fortalecer sua compreensão das linguagens essenciais e facilitar sua entrada ou aprimoramento no mundo do desenvolvimento web. Aproveite a jornada de aprendizado interativa e acumule pontos enquanto aprimora suas habilidades técnicas! |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| * Capacitar os usuários a dominarem as linguagens fundamentais de HTML e CSS, desde conceitos básicos até técnicas avançadas. * Facilitar a entrada de iniciantes no desenvolvimento web, fornecendo um ambiente de aprendizado estruturado e acessível. * Ajudar profissionais de desenvolvimento front-end a aprimorarem suas habilidades e se manterem atualizados com as melhores práticas da indústria. * Oferecer uma experiência de aprendizado interativa e envolvente, inspirada no sucesso do modelo do Duolingo. * Incentivar o progresso contínuo dos usuários através de sistemas de pontuação e desafios progressivamente mais complexos em cada nível. * Fornecer uma base sólida de conhecimento técnico que seja aplicável e útil no contexto do mercado de trabalho de desenvolvimento web. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| 1. **Questionários Interativos:** Desenvolver questionários interativos em cada nível, com perguntas que abrangem desde conceitos básicos até tópicos avançados de HTML e CSS. 2. **Sistema de Pontuação:** Implementar um sistema de pontuação para incentivar os usuários a progredirem e se esforçarem mais em cada desafio, acumulando pontos à medida que avançam nos níveis. 3. **Feedback Instantâneo:** Oferecer feedback instantâneo sobre as respostas dos usuários nos questionários, com explicações detalhadas para as respostas corretas e dicas para as respostas incorretas. 4. **Níveis Progressivos:** Estruturar os questionários de forma progressiva em cada nível, começando com perguntas mais simples e aumentando gradualmente a complexidade para desafiar os usuários de acordo com seu nível de conhecimento. 5. **Revisão de Conteúdo:** Incluir sessões de revisão de conteúdo ao final de cada nível, onde os usuários podem consolidar o que aprenderam e reforçar a memorização dos atalhos e conceitos essenciais. 6. **Interação Social:** Incorporar recursos de interação social, como rankings de pontuação entre os usuários, para incentivar a competição saudável e o engajamento contínuo com o aplicativo. 7. **Atualizações Regulares:** Manter o conteúdo do aplicativo atualizado com as últimas tendências e práticas do desenvolvimento front-end, garantindo que os usuários tenham acesso ao conhecimento mais relevante e atualizado. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| 1. **Melhoria na Compreensão de HTML e CSS:** Os usuários deverão demonstrar uma melhoria significativa na compreensão e aplicação de conceitos básicos, intermediários e avançados de HTML e CSS, conforme avançam nos diferentes níveis do aplicativo. 2. **Aumento da Retenção de Conhecimento:** Espera-se que os usuários retenham melhor os atalhos e conceitos-chave frequentemente utilizados por profissionais de desenvolvimento front-end, resultando em uma maior eficiência no trabalho diário. 3. **Progresso Gradual e Sistemático:** O aplicativo deve proporcionar um progresso gradual e sistemático, garantindo que os usuários construam uma base sólida de conhecimento em HTML, CSS e desenvolvimento front-end de maneira organizada e estruturada. 4. **Engajamento e Motivação:** Espera-se que os usuários se sintam motivados e engajados com a proposta do aplicativo, buscando constantemente progredir nos níveis, acumular pontos e melhorar suas habilidades técnicas. 5. **Feedback Positivo dos Usuários:** O feedback dos usuários deve ser positivo, destacando a utilidade do aplicativo para seu aprendizado e desenvolvimento profissional no campo do desenvolvimento front-end. 6. **Competências Práticas:** Ao concluir o aplicativo, os usuários devem ter adquirido competências práticas que os capacitem a trabalhar de forma eficaz e confiante no desenvolvimento de interfaces web usando HTML, CSS e atalhos relevantes. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| O projeto do aplicativo de aprendizado para desenvolvimento front-end oferece uma abordagem inovadora e eficaz para fortalecer as habilidades dos usuários em HTML, CSS e atalhos essenciais para o trabalho diário. A estrutura em quatro níveis, inspirada no modelo do Duolingo, proporciona uma jornada de aprendizado progressiva e envolvente, incentivando os usuários a progredirem e acumularem pontos ao longo do processo. O feedback instantâneo, os questionários interativos e a revisão de conteúdo ao final de cada nível são recursos importantes que contribuem para a eficácia do aplicativo em consolidar o conhecimento dos usuários. Além disso, a integração de elementos sociais, como rankings de pontuação, promove um ambiente de competição saudável e motivação adicional para os usuários. Espera-se que, ao concluírem o aplicativo, os usuários tenham desenvolvido habilidades práticas e uma compreensão sólida dos conceitos fundamentais do desenvolvimento front-end, capacitando-os a atuar de forma mais eficiente e confiante nesse campo em constante evolução.Com uma abordagem centrada no usuário e na promoção de um aprendizado eficaz e envolvente, o projeto do aplicativo tem o potencial de impactar positivamente a formação e o desenvolvimento profissional de desenvolvedores front-end em todo o mundo. |

**Referências**

|  |
| --- |
| Java POO– Curso em vídeo Android Studio – Canal Fessor Bruno HTML e CSS – Curso em vídeo |

**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:

<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 |  |