**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| Beat Cards |

**Integrantes da equipe**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| Beatriz de Castilho Ferreira | 23024947 |
| Guilherme Alves de Oliveira | 23024640 |
| João Pedro Lima Paulo | 23024780 |
| Lara Marina de Oliveira | 23024708 |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| Victor Bruno Alexander Rosseti de Quiroz |

**Curso**

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

**Linha de atuação**

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

|  |  |
| --- | --- |
| - Projeto Interdisciplinar: Jogos Digitais | **✓** |

**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**

|  |
| --- |
| Implementando na prática o tema Educação de qualidade, ODS 4, nosso projeto tem como principal tema ajudar as pessoas nos estudos, com o método de FlashCards. |

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

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

|  |
| --- |
| Decidimos trazer toda a praticidade que um estudante precisa em um aplicativo. Certamente, com o avanço da tecnologia, o celular se tornou indispensável na vida de muitas pessoas, sendo assim, programar um aplicativo para estudos individuais foi um cenário que se valorizou o uso do Beat Cards. |

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

|  |
| --- |
| O aplicativo Beat Cards tem como principal público-alvo os estudantes de todas as idades, estejam eles na faculdade, na escola ou no período pré-vestibular. Além disso, nosso aplicativo também pode ser usado por pessoas que precisam que organização na rotina de estudos, colocando em prática assuntos que devem ser lembrados ou fazendo uma rápida revisão de algum conteúdo importante. |

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

|  |
| --- |
| Conforme observado pelo grupo do projeto, alunos que estão em busca de atingir seus objetivos de estudos acadêmicos ainda sofrem muito com a organização. Por isso iremos construir e desenvolver uma plataforma que seja diferente das atuais, onde muitas vezes essas são complicadas de serem utilizadas. O Beat Cards tem a proposta de ser intuitivo, fácil e de rápido acesso, trazendo conhecimento e nível de organização desejado. |

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

|  |
| --- |
| Diversos APPs de organização (Notion, Trello, MOnday) tem como foco o dia a dia da pessoa, assim sendo muito generalizado. O Beat Cards será exclusivo para uso dos estudantes sejam eles de qualquer nível. Nosso objetivo é trazer simplicidade de uso para o aplicativo de estudo. Telas de fácil entendimento e que tragam um apresso para o estudo diário. |

**3 DESCRIÇÃO DO PROJETO**

**Resumo**

|  |
| --- |
| O aplicativo Beat Cards foi pensado para o conforto e praticidade do estudante na hora de fazer suas revisões ou estudos diários. Utilizando o método de FlashCards, o estudante consegue ter um estudo eficiente com perguntas e respostas para testar e avaliar o conhecimento. Além disso, calendário com data dos principais vestibulares e uma aba com cursinhos populares serão responsáveis por deixar o aplicativo ainda mais completo e mais eficiente para o usuário. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| Utilizando a 4º área da ODS, descrita como educação de qualidade, nosso aplicativo visa ajudar estudantes com o método FlashCards, que consiste em aprendizado com perguntas e respostas. Com a periodicidade de estudos no aplicativo, o usuário pode escolher o conteúdo a ser estudado e a frequência com que o conteúdo pode ser estudado, sendo ele o principal coordenador do próprio estudo. O aplicativo também conta com outras funcionalidades, como calendário dos principais vestibulares e referência para os principais cursinhos populares. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| Nosso principal objetivo é tornar a vida de quem estuda mais prática e simples, trazendo um método de estudo eficiente para um aplicativo onde os estudantes podem revisar e estudar em qualquer lugar e a qualquer hora. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| Como um aplicativo de estudo, nosso principal método foi estudos por FlashCards. Esse método consiste em relacionar perguntas com respostas em um cartão frente e verso. Como o App é bem intuitivo, o próprio usuário decide quais perguntas ele coloca no seu deck de estudos. Com o método, também pensamos na repetição desse conteúdo pela frequência de estudos, fazendo com que o estudante tenha um relatório de erros e notificação de conteúdos mais difíceis ou com mais esquecimento. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| Esperamos tornar o estudo do usuário algo menos maçante, mais simples, rápido e otimizado. Queremos nos tornar um App que o mesmo pode usar fora de casa, assim podendo estudar em horários onde está fazendo outra coisa e precisa tirar alguns minutos para estudo. O resultado que queremos é tornar o App um companheiro e algo essencial para o estudo de quem está usufruindo ele. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| Com os nossos objetivos e métodos expostos, esperamos que o aplicativo ajude muitas pessoas que têm dificuldade com organização e estudos. No dia a dia, colocar na palma da mão algo que facilita o conhecimento pode ser essencial para o desenvolvimento pessoal de uma pessoa interessada em desenvolver seus estudos. |

**Referências**

|  |
| --- |
| Inserir os dados neste espaço. Orientações: Adotar a versão atual da ABNT. |

**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 |  |