



Inovação e Excelência **desde 1902**

## PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

### 1. DADOS GERAIS

#### Título do Projeto

Nosso projeto tem como objetivo principal, criar um aplicativo mobile, capaz de ajudar a promover ONGS e trabalhos voluntários de uma forma simples e dinâmica e que englobe todas as ODS.

#### Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Davilh Paes de Barros	23024825
Victor Locateli	23024638
Gustavo Araujo	23024729
Flavio Henrique Oliveira	23024838

#### Professor responsável

Victor Rosetti de Queiroz

#### Curso

Ciências 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

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

#### 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

Este tema gerador propõe a criação de um aplicativo móvel que visa aproximar pessoas dispostas a ajudar com organizações que necessitam de apoio. O aplicativo serviria como uma plataforma centralizada onde usuários podem descobrir e se envolver em projetos voluntários, encontrar informações sobre diversas ONGs, acompanhar eventos e oportunidades de voluntariado, além de facilitar a comunicação e a colaboração entre voluntários e organizações. O objetivo é promover uma cultura de solidariedade e engajamento cívico, proporcionando uma maneira acessível e conveniente para as pessoas contribuírem com causas sociais que lhes são importantes.

### 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

Percebemos um cenário precário quando se trata de aplicativo moveis para ONGS, onde não se encontra com facilidade informações. Então surgiu a hipótese de criar uma aplicativo móvel que junta todas as principais ONGS em um só lugar.

### Público-alvo a ser atendido pelo projeto

O nosso publico alvo são todas as pessoas que tem interesse em ajudar e se juntar as causas da ODS. Fazendo uma ponte de intermediação com o nosso aplicativo com os mais necessitados.

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

Os principais problemas observados foram: Falta de Conexão entre Voluntários e ONGS, muitas pessoas desejam contribuir com trabalho voluntário, mas enfrentam dificuldades para encontrar oportunidades relevantes e confiáveis. Então decidimos criar um aplicativo que reunisse as principais ONGS e informações em um só lugar.

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

Nossa hipóteses iniciais foram criar um aplicativo móvel, que faça toda a busca e o conjunto de informações das ONGS e reúna em um só lugar, assim o usuário vai ter mais confiança e facilidade para encontrar a ONG que deseja ajudar.

## 3 DESCRIÇÃO DO PROJETO

É importante destacar que um projeto de extensão não precisa ser necessariamente igual a um projeto de pesquisa. Mesmo que haja necessidade de pesquisa prévia para a fundamentação teórica, construção da introdução e para um melhor entendimento sobre a realidade a ser trabalhada, é preciso que um projeto de extensão contemple práticas que promovam mudanças e/ou melhorias identificadas como necessárias. O projeto final deverá ser simples, objetivo, claro e ter de 3 a 5 páginas, dentro do modelo aqui proposto.

### Resumo

Nosso aplicativo representa uma solução inovadora para os desafios enfrentados por quem deseja fazer trabalho voluntário. Ao conectar voluntários a ONGs e oportunidades de voluntariado de forma



## Inovação e Excelência desde 1902

simples e direta, estamos construindo uma ponte entre o desejo de ajudar e a ação concreta. Com uma interface intuitiva e eficiente, capacitamos indivíduos a encontrar e participar de projetos que correspondam aos seus interesses e disponibilidade, promovendo assim um engajamento mais significativo e impactante na comunidade. Junte-se a nós nesta jornada para criar um mundo mais solidário e inclusivo.

### Introdução

Nosso aplicativo representa uma solução inovadora para os desafios enfrentados por quem deseja fazer trabalho voluntário. Ao conectar voluntários a ONGs e oportunidades de voluntariado de forma simples e direta, estamos construindo uma ponte entre o desejo de ajudar e a ação concreta. Com uma interface intuitiva e eficiente, capacitamos indivíduos a encontrar e participar de projetos que correspondam aos seus interesses e disponibilidade, promovendo assim um engajamento mais significativo e impactante na comunidade. Junte-se a nós nesta jornada para criar um mundo mais solidário e inclusivo.

### Objetivos

Facilitar o encontro entre voluntários e organizações, fornecendo uma plataforma intuitiva e centralizada que permita aos usuários descobrir, avaliar e se inscrever em oportunidades de voluntariado com base em suas preferências, habilidades e disponibilidade, promovendo assim um engajamento eficaz e significativo na comunidade e ampliando o impacto positivo das ações voluntárias.

### Métodos

Design Centrado no Usuário: Desenvolver wireframes e protótipos iterativos do aplicativo para garantir uma experiência de usuário intuitiva e atraente. Desenvolvimento de Software: escolher uma metodologia de desenvolvimento ágil para gerenciar o processo de desenvolvimento de forma eficiente.

### Resultados (ou resultados esperados)

Inserir os dados neste espaço. Orientações: este item pode ser apresentado como resultados parciais, ou resultados finais para projetos implementados, ou, ainda, resultados esperados para propostas de projetos. Descrever de forma objetiva de que modo o projeto espera modificar as condições inicialmente diagnosticadas no público-alvo envolvido. Trata-se de uma projeção dos impactos sociais esperados ou desejados, considerando que a extensão universitária busca estar atenta aos interesses e necessidades da maioria da população, buscando superar desigualdades, garantir diversidade, evitar exclusões, implementar o desenvolvimento regional e desenvolver políticas públicas.

### Considerações finais

Estamos confiantes de que o aplicativo tem o potencial de fazer uma diferença significativa na vida de muitas pessoas, facilitando o acesso a oportunidades de voluntariado e fortalecendo os laços entre voluntários e organizações. Nosso objetivo é criar um impacto positivo duradouro, promovendo uma cultura de colaboração e apoio mútuo em nossas comunidades.

### Referências

Aplicativos Mobile, tais como: Google Maps, Facebook e X.

## ANEXO I



*Inovação e Excelência desde 1902*

-MySQL, Figma, Trello, Canvas, Android Studio e Google Maps.

Revistas	Link:
CAMINHO ABERTO: REVISTA DE EXTENSÃO DO IFSC	<a href="https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/index">https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/index</a>
EXTRAMUROS	<a href="https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/extramuros">https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/extramuros</a>
REVISTA BRASILEIRA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA	<a href="https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/">https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/</a>
REVISTA CIÊNCIA EM EXTENSÃO	<a href="https://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/index">https://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/index</a>
REVISTA DE CULTURA E EXTENSÃO	<a href="https://www.revistas.usp.br/rce">https://www.revistas.usp.br/rce</a>
REVISTA EXTENSÃO EM AÇÃO	<a href="http://periodicos.ufc.br/extensaoemacao">http://periodicos.ufc.br/extensaoemacao</a>
EXPRESSA EXTENSÃO (UFPEL)	<a href="https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/index">https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/index</a>

Outras revistas podem ser consultadas em:

<https://www.ufrgs.br/ppggeo/ppggeo/wp-content/uploads/2019/12/QUALIS-NOVO-1.pdf>

<b>Documentos FECAP</b>	
Regulamento das Atividade de Extensão – Bacharelado em Ciência da Computação	