

DOCUMENTO DE PROJETO DE EXTENSÃO

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

Dashboard de Gestão para Monitoramento de Indicadores do Instituto Criativo

Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Breno Costa do Nascimento	24026753
Bruno Souza Lima	24026560
Felipe Toshio Yamaschita	24026779
Marcos Hiroshi Yogi	24026686
Vinicius Nishimura Reis	24026962

Professor responsável

David De Oliveira Lemes

Curso

Ciências da Computação

Linha de atuação

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

- Projeto Interdisciplinar:

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

Instituto Criativo – ONG voltada para a educação

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

Painel interativo de dados (dashboard) para visualização de métricas de impacto, eficiência operacional e desempenho financeiro da ONG Instituto Criativo, com integração de fontes de dados em tempo real.

2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

Local	(Cenário)	Previsto	para	Implementação
Sede administrativa do Instituto Criativo (São Paulo/SP), com acesso remoto para equipes regionais.				

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

Público-Alvo

- Gestores e coordenadores da ONG.
- Equipes operacionais (educadores, assistentes sociais).
- Parceiros e financiadores (para relatórios transparentes).

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

Problema Observado

Dificuldade na consolidação e análise manual de dados dispersos (planilhas, relatórios), levando a:

- Atrasos na tomada de decisão.
- Falta de visibilidade sobre o impacto real dos projetos.
- Dificuldade em comunicar resultados a stakeholders.

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

Hipóteses de Solução

1. Automatizar a coleta e visualização de dados críticos (captação de recursos, atendimentos, custos).
2. Criar alertas para métricas abaixo do esperado.
3. Gerar relatórios automáticos alinhados aos ODS.

3 DESCRIÇÃO DO PROJETO

Resumo

O projeto propõe o desenvolvimento de um dashboard para otimizar a gestão do Instituto Criativo, integrando dados operacionais, financeiros e de impacto social em uma plataforma centralizada. A solução visa agilizar análises, melhorar a transparência e apoiar decisões estratégicas.

Introdução

ONGs como o Instituto Criativo enfrentam desafios na gestão de dados devido à alta demanda por transparência e eficiência (FERNANDES, 2023). Ferramentas de Business Intelligence são estratégicas para organizações do terceiro setor (ABONG, 2022), pois convertem dados brutos em insights acionáveis.

Objetivos

1. Desenvolver um painel intuitivo com visualizações personalizadas.
2. Reduzir em 50% o tempo gasto com geração de relatórios manuais.
3. Capacitar a equipe da ONG na utilização da ferramenta.

Métodos

- Fase 1: Levantamento de requisitos com entrevistas aos gestores.

- Fase 2: Modelagem do banco de dados (SQL) e integração com fontes existentes.
- Fase 3: Desenvolvimento do dashboard (Power BI ou Metabase).
- Fase 4: Treinamento e documentação técnica.

Resultados (ou resultados esperados)

Maior eficiência operacional (redução de 30% em processos manuais).
Relatórios de impacto social padronizados para captação de recursos.
Protótipo replicável para outras ONGs.

Considerações finais

O projeto demonstra o potencial da tecnologia para ampliar o impacto social, com baixo custo e alta escalabilidade. Recomenda-se a expansão para métricas de diversidade e inclusão em futuras iterações.

Referências

INSTITUTO CRIATIVO. *Instituto Criativo*. Disponível em: <https://www.institutocriativo.com.br/>. Acesso em: 17 abr. 2025.

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.

Fontes:	Links:
Documentos FECAP	
Regulamento das Atividade de Extensão	

Versão 2.0 – 10/2024