

## DOCUMENTO DE PROJETO DE EXTENSÃO

### 1. DADOS GERAIS

#### Título do Projeto

Dashboard de Eventos Interativo para o Instituto Criativo

#### Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Vitor Manoel Cosme da Silva	24026801
Eduardo Araujo de Oliveira	24026678
Luan Rocha da Silva	24026633

#### Professor responsável

José Carlos Buesso Junior

#### Curso

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

#### Linha de atuação

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

- Projeto Interdisciplinar:	✓ 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

Acessibilidade tecnológica e organização de eventos educacionais em instituições criativas

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

Protótipo funcional de um sistema web de gerenciamento de eventos, com área administrativa e visualização de eventos por usuários. Evidências: prints do sistema, código hospedado no GitHub, vídeo demonstrativo.

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

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

O projeto será implementado no ambiente digital do Instituto Criativo, uma instituição voltada à promoção de ações educacionais e culturais.

### Público-alvo a ser atendido pelo projeto

Administradores, organizadores e participantes de eventos do Instituto Criativo. Perfil socioeconômico diversificado, com predominância de pessoas engajadas com projetos sociais e culturais.

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

A ausência de uma plataforma centralizada para cadastro, organização e divulgação de eventos causava falhas na comunicação e desorganização.

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

- Dashboard com áreas específicas para Admin, Organizador e Aluno
- Cadastro de eventos com imagem, título, data e descrição
- Acesso seguro e segmentado por tipo de usuário
- Sistema simples e escalável com HTML, CSS, Node.js, MySQL

## 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

O projeto consiste no desenvolvimento de um sistema web interativo para gerenciamento de eventos no Instituto Criativo. Visa solucionar problemas de comunicação e organização, oferecendo um dashboard com autenticação por tipo de usuário.

### Introdução

O acesso à tecnologia ainda representa um desafio para diversas instituições culturais e educacionais. A falta de sistemas de gerenciamento internos pode prejudicar a comunicação e o engajamento de seus públicos. O Instituto Criativo busca aprimorar sua organização e, nesse

contexto, propôs-se o desenvolvimento de um dashboard web para facilitar a gestão e visualização de eventos.

Com base nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) — especialmente o ODS 4 (Educação de qualidade) e ODS 9 (Indústria, inovação e infraestrutura) —, a intervenção proposta visa promover acessibilidade tecnológica e inovação no ambiente institucional. Segundo Filatro (2018), o uso de tecnologias educacionais pode ampliar o impacto social e a efetividade das ações formativas.

### Objetivos

- Criar um dashboard funcional com interface amigável para cadastro e visualização de eventos.
- Implementar controle de acesso com níveis de permissão (Admin, Organizador, Aluno).
- Promover o engajamento institucional por meio da digitalização da gestão de eventos.
- Validar a solução com os usuários-alvo.

### Métodos

Levantamento de requisitos com os envolvidos na gestão de eventos. Desenvolvimento com Node.js, MySQL, HTML/CSS. Validação com testes e feedback dos usuários.

### Resultados (ou resultados esperados)

- Redução de falhas na comunicação de eventos.
- Aumento da eficiência na organização interna.
- Engajamento dos usuários.
- Produto reutilizável por outras instituições.

### Considerações finais

O projeto forneceu uma solução concreta para o Instituto Criativo. A plataforma permite melhor controle dos eventos e proporciona experiência mais clara aos envolvidos. Recomenda-se evolução com novas integrações futuras.

### Referências

FILATRO, Andrea. Design instrucional contextualizado. São Paulo: Senac, 2018.  
ONU BRASIL. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 19 maio 2025.  
FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Minidicionário da Língua Portuguesa. 8. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2020.

## 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; hot site; fotografia; vídeos; áudios; tutoriais, dentre outros.

**Fontes:****Links:****Documentos FECAP**

Regulamento das Atividade de Extensão

Versão 2.0 – 10/2024