**DOCUMENTO DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**FecaPass**

|  |
| --- |
| Aplicativo para venda e resgate de ingressos para o teatro Fecap. |

**Integrantes da equipe**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| Adriano Xu Miag Hui | 24025742 |
| Anie Augusto Bissoli | 24025800 |
| Erika Santana da Silva | 24026205 |
| Isabela Nunes | 24026460 |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| Vinicius Heltai |

**Curso**

|  |
| --- |
| Análise e Desenvolvimento de Sistemas. |

**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**

|  |
| --- |
| Implementação da API da NEON criando um sistema de gerenciamento de  pagamentos acadêmicos (cantina, boletos, biblioteca, livraria...). |

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

|  |
| --- |
| Aplicativo para venda e resgate de ingressos para o teatro fecap. |

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

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

|  |
| --- |
| A intervenção está prevista para ocorrer no ambiente acadêmico da Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado (FECAP), com foco nos eventos internos realizados no Teatro FECAP e demais espaços da instituição. O local apresenta eventos frequentes voltados à comunidade acadêmica, como palestras, workshops e feiras, que demandam controle e organização adequados para garantir o acesso e a segurança dos participantes. A escolha do local é tecnicamente viável e o projeto pode ser facilmente implementado com os recursos digitais existentes na instituição. |

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

|  |
| --- |
| Alunos da FECAP e público participante dos eventos internos da instituição. |

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

|  |
| --- |
| Foi observada a ausência de um sistema unificado para gerenciar a emissão, distribuição e controle de ingressos para eventos realizados na FECAP. Atualmente, esses processos são realizados de forma improvisada, o que gera desorganização, falta de controle de lotação e dificuldades para os alunos acessarem os eventos. Em casos com maior demanda, como a presença de personalidades influentes, essa lacuna torna-se ainda mais crítica. O objeto de estudo e intervenção consiste, portanto, na criação de uma solução tecnológica para gerenciar e organizar o acesso a esses eventos de forma segura, prática e acessível. |

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

|  |
| --- |
| A criação de um aplicativo móvel (FecaPass) permitirá a organização digital de eventos acadêmicos.  O uso de ingressos digitais com códigos únicos facilitará o controle de entrada e evitará excedente de lotação.  A integração com pagamentos via Pix possibilitará a cobrança simbólica em eventos especiais, com arrecadação revertida a ações sociais, tornando o projeto economicamente viável e socialmente responsável.  A digitalização do processo de inscrição e controle aumentará a eficiência organizacional e a experiência do aluno. |

**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 FecaPass propõe o desenvolvimento de um aplicativo para a gestão digital de ingressos para eventos internos da FECAP. Ele visa resolver problemas de organização, controle de entrada e praticidade no acesso a palestras, workshops e demais atividades acadêmicas. O público-alvo são os alunos da FECAP e a comunidade participante. O sistema permitirá a visualização de eventos, resgate ou compra de ingressos com pagamento via Pix e controle por código único. A proposta busca promover maior eficiência organizacional, acessibilidade e apoio a causas sociais, com potencial expansão futura com dados analíticos e notificações personalizadas. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| A realização de eventos acadêmicos demanda organização eficiente e controle de público, especialmente em ambientes como o Teatro FECAP. No entanto, a ausência de um sistema digital unificado compromete a gestão e a experiência dos participantes. O FecaPass surge como uma resposta a essa necessidade, utilizando a tecnologia para facilitar o acesso e melhorar a organização. O projeto está alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente os ODS 4 (Educação de Qualidade), 9 (Indústria, Inovação e Infraestrutura) e 10 (Redução das Desigualdades), ao promover inclusão digital e acesso facilitado à educação complementar. Referencial teórico: autores como Castells (2003) e Lévy (1999) reforçam a importância das tecnologias digitais como catalisadoras de inclusão e eficiência em ambientes educacionais. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| Desenvolver um aplicativo de ingressos voltado ao público acadêmico da FECAP.  Digitalizar o processo de reserva, aquisição e controle de acesso a eventos.  Promover acessibilidade e organização nos eventos da instituição.  Integrar sistema de pagamento via Pix para eventos com valor simbólico.  Criar base de dados que apoie decisões institucionais com base em indicadores de participação. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| A ação extensionista será realizada com alunos da FECAP por meio da implantação do aplicativo FecaPass. As etapas incluem a realização de levantamento de demandas junto aos organizadores de eventos, testes de usabilidade com alunos e coleta de feedback. O aplicativo será desenvolvido com tecnologias compatíveis com dispositivos móveis Android, integrando funcionalidades como cadastro de eventos, aquisição de ingressos e controle de entrada via código único. Serão utilizadas ferramentas como questionários online, entrevistas com usuários e testes piloto em eventos simulados ou reais. A interação com a comunidade ocorrerá de forma contínua durante os testes e melhorias. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| Espera-se que a implementação do FecaPass otimize a gestão dos eventos acadêmicos da FECAP, reduzindo falhas organizacionais, filas e superlotação. O sistema proporcionará uma experiência digital fluida para os alunos e oferecerá dados analíticos valiosos à instituição. Além disso, a inclusão da função de pagamento por Pix e reversão simbólica para projetos sociais contribuirá para uma cultura de responsabilidade e engajamento institucional. O projeto também visa inspirar outras instituições a adotarem soluções tecnológicas semelhantes. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| O FecaPass é uma resposta viável e eficaz aos desafios enfrentados na gestão de eventos acadêmicos da FECAP. Ele cumpre os objetivos de digitalizar o acesso, melhorar a organização e promover inclusão. A iniciativa atende às necessidades da comunidade acadêmica e aponta caminhos para futuras melhorias com base em feedbacks e dados gerados pelo próprio sistema. A longo prazo, o projeto pode ser expandido para outras instituições e eventos, promovendo inovação, sustentabilidade e acessibilidade no ambiente educacional. |

**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. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Fontes:** | **Links:** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Documentos FECAP** |  |
| Regulamento das Atividade de Extensão |  |

Versão 2.0 – 10/2024