

## RELATÓRIO DAS ATIVIDADES DE EXTENSÃO

1. IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO	
Nome	Eduardo Bresolin
RGM	33877751
Curso	Ciências da Computação
Campus/Polo	Polo Caxias do Sul

2. IDENTIFICAÇÃO DA ATIVIDADE	
Nome do Projeto	aprendIA
Ação	Desenvolver uma plataforma de ensino e teste de conhecimentos utilizando IA
Instituição parceira (se houver)	
Período de Realização	03/04/25 a 27/04/25
Público-alvo	Público em geral
Número de pessoas atendidas	Indeterminado (muitos alunos estavam usando)
Carga Horária	Desenvolvimento do Software: Aprox. <u>40hrs</u> Workshop para professores e alunos: Aprox. 10hrs

3. DESENVOLVIMENTO
<b>3.1 Breve relato sobre a atividade realizada, a partir das seguintes premissas:</b>
<i>Baseado na ODS 4 (Educação de Qualidade), resolvemos criar um sistema de aprendizado rápido e fácil, usando perguntas e respostas, que fosse algo simples, para incentivar o usuário a usar quando está com tempo livre. Utilizando IA, o usuário define a área/tema, e são geradas perguntas e respostas, com a dificuldade baseada no nível do usuário</i>
<b>3.2 Descrição das etapas da atividade realizada:</b>
<i>03/04/25 - Início do projeto/Reunião de possíveis ideias</i> <i>04/04/25 - Escolhida a ideia de um aplicativo que pudesse usar a IA no processo de aprendizado.</i> <i>08/04/25 - Começo do 'rascunho' do programa, onde por costume próprio, começo a fazer o back-end, sendo a parte mais complexa. No modelo de LLM usado, optei pelo GPT3.5 da OpenAI, que se trata de um modelo open-source e muito completo.</i>

## RELATÓRIO DAS ATIVIDADES DE EXTENSÃO

10/04/25 - Finalizado o back-end e fazendo os primeiros testes, onde tudo funcionou conforme o esperado.

12/04/25 - Iniciada a parte do front-end do projeto e criação do logo

14/04/25 - Finalizado o aplicativo e realizando os últimos testes.

18/04/25 - Apresentação do protótipo aos professores disponíveis no dia. Depois de alguns testes, tivemos a ideia de tirar a limitação de assuntos relacionados apenas a escola, para qualquer assunto, assim abrindo infinitas possibilidades de aprendizado, assim usando todo poder que a IA pode fornecer

19/04/25 - Aplicando as alterações sugeridas pelos professores e alunos

22/04/25 - Revisão das alterações com os professores disponíveis no dia

25/04/25 - Testes finais. Foram escolhidos alguns funcionários e alunos para testar a versão que seria, a princípio, a versão final.

27/04/25 - Projeto finalizado e disponibilizado para os usuários

### 3.3 Discussão e Resultados alcançados:

Como parte do desenvolvimento do projeto, aprendi a importância da comunicação direta com os alunos e professores e a capacidade de compreender e absorver suas necessidades e ideias, e pôr em prática algo que possa fixar o aprendizado. Isso me ajudou a desenvolver habilidades de empatia e trabalho com contato direto com os alunos, essenciais para lidar com diferentes perspectivas e garantir a satisfação dos usuários, melhorando e agilizando processos de aprendizado, que muitas vezes são complicados e 'chatos' de serem feitos.

Além disso, ao enfrentar os desafios técnicos do desenvolvimento de software, aprimorei minhas habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico em uma área que eu havia trabalhado muito pouco, que era a área de inteligência artificial.

A atividade de desenvolvimento desse projeto, proporcionou uma aplicação prática dos conhecimentos adquiridos durante minha formação acadêmica. Os conteúdos aprendidos em disciplinas relacionadas à programação, design de software e inteligência artificial foram diretamente aplicados no desenvolvimento do software, além disso, a experiência de trabalhar em um projeto real me permitiu entender melhor os conceitos teóricos, conectando-os com situações reais e desafios do mundo profissional.

O software de ensino teve um impacto significativo na escola local e no público-alvo, oferecendo uma solução conveniente e segura para os alunos testarem os conhecimentos em qualquer lugar. Dentro desse projeto, a escola atingiu:

**-Aumento da acessibilidade:** O software permitiu que os alunos estudem e testem seus conhecimentos a qualquer hora e lugar.

**-Tempo de Qualidade:** Incentiva as pessoas a procurar algo para aprender, ao invés de perder horas em redes sociais

**-Redução significativa de exercícios:** Exercícios que eram passados pelo professor em sala de aula, agora estão sendo redirecionados aos alunos para o aplicativo, com o tema/assunto específico (ditado pelo professor) que aborde os temas da aula, para que o aluno possa estudar de casa ou qualquer outro lugar.

**-Acompanhamento do progresso:** Agora, tanto os alunos, quanto os professores, podem acompanhar o desempenho do aluno diretamente via app

## RELATÓRIO DAS ATIVIDADES DE EXTENSÃO

### 3.4 Autoavaliação:

*Um projeto assim, com certeza, seria um desafio muito grande, e que deveria ser 100% funcional, atingindo o objetivo de ajudar o público em geral, desde o estudante ao simples curioso. Como todos projetos, o grande desafio é a parte de back-end, onde tudo precisa funcionar e “conversar” com todo sistema, de forma que não haja erros ou brechas que podem vir a prejudicar o funcionamento, então essa parte necessita de uma grande bateria de testes, para ter a absoluta certeza que o sistema está 100% funcional. Então, sem dúvidas, o maior desafio foi fazer todo o back-end funcional, que foi a etapa que mais levou tempo*

### 3.5 Anexos

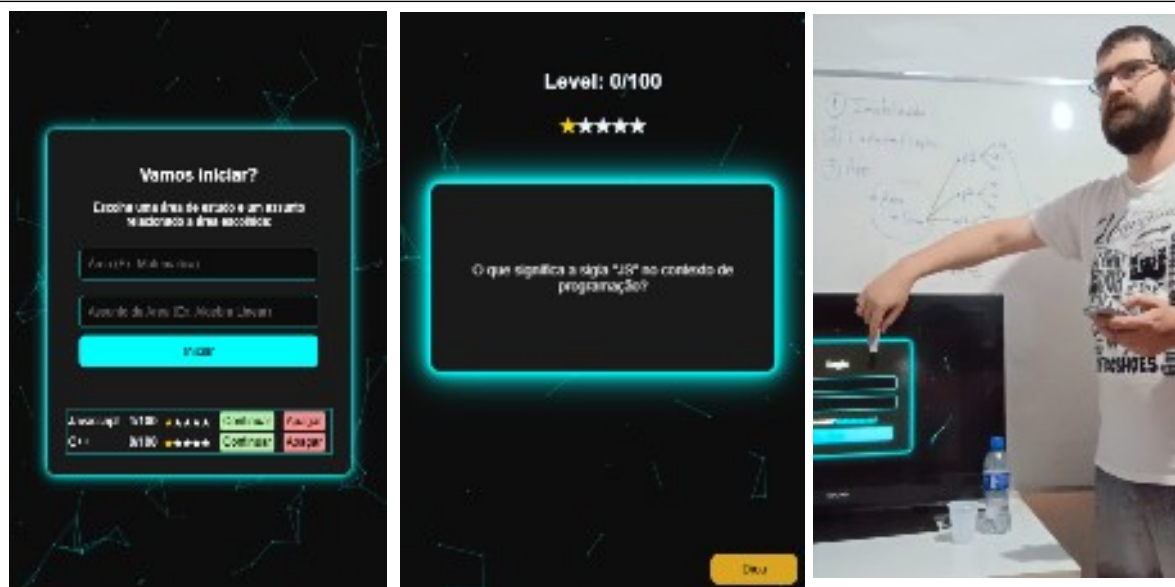
Download do APK:

<https://bresodev.github.io/aprendIA/APK/aprendIA.apk>

Registros Fotográficos logo abaixo:



## RELATÓRIO DAS ATIVIDADES DE EXTENSÃO

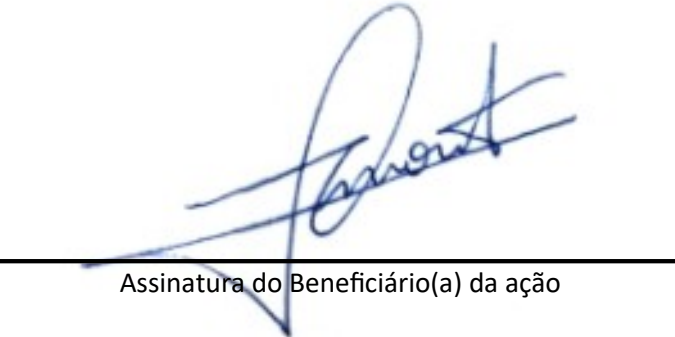


Caxias do Sul, 02 de Maio de 2024



---

Assinatura do Aluno



---

Assinatura do Beneficiário(a) da ação