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

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **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. 40hrs  Workshop para professores e alunos: Aprox. 10hrs |

|  |
| --- |
| 1. **DESENVOLVIMENTO** |
| * 1. **Breve relato sobre a atividade realizada, a partir das seguintes premissas:** |
| *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* |
| * 1. **Descrição das etapas da atividade realizada:** |
| *03/04/25 - Início do projeto/Reunião de possíveis ideias*  *04/04/25 - Escolhida a ideia de um aplicativo que pudesse usar a IA no processo de aprendizado.*  *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.*  *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* |
| * 1. **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 pratica 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, aprimoraram 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 redirecionado os 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* |
|  |
| * 1. **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* |
| * 1. **Anexos**   *Download do APK:*https://bresodev.github.io/aprendIA/APK/aprendIA.apk  *Registros Fotográficos logo abaixo:* |

Caxias do Sul, 02 de Maio de 2024



|  |  |
| --- | --- |
| Assinatura do Aluno | Assinatura do Beneficiário(a) da ação |