

## DADOS DO ALUNO

Aluno: [Nome completo]

Vagner Eduardo de Souza

RA: [Número do RA do aluno]

4372768302

POLO / UNIDADE:

Campo grande/ms - unaes

CURSO:

**ENGENHARIA DE SOFTWARE - BACHARELADO**

COMPONENTE CURRICULAR:

**PROJETO DE EXTENSÃO II - ENGENHARIA DE SOFTWARE**

PROGRAMA DE EXTENSÃO:

**PROGRAMA DE INOVAÇÃO E EMPREENDEDORISMO.**

FINALIDADE E MOTIVAÇÃO:

A extensão universitária pelo programa de inovação e empreendedorismo no Bacharelado em Engenharia de Software, tem por finalidade a aplicação dos conhecimentos e habilidades adquiridos para proporcionar oportunidades comerciais e econômicas por meio de desenvolvimento de soluções computacionais. As atividades de extensão desse programa podem ser realizadas em: estabelecimentos comerciais, associação comercial e industrial, associação comunitária, serviços públicos, entre outros grupos ou locais.

COMPETÊNCIAS:

- I - Conceber, aplicar e validar princípios, padrões e boas práticas no desenvolvimento de software;
- II - Analisar e criar modelos relacionados ao desenvolvimento de software;
- III - Identificar novas oportunidades de negócios e desenvolver soluções inovadoras.

PERFIL DO EGRESSO:

No Bacharelado em Engenharia de Software, o perfil do egresso visa uma formação profissional atualizado, criativo e atento as novas tendências e tecnologias. A atuação frente ao programa de inovação e empreendedorismo, demonstra as habilidades de comunicação criatividade, planejamento e aprendizado ativo, capaz de desenvolver soluções tecnológicas dentro dos princípios éticos. Tais atividades proporcionam além da compreensão de outros contextos social pelo contato com diferentes realidades e culturas, atuar de forma ativa na promoção das atividades de cunho de empreendedorismo e inovação. Sendo assim, espera-se que o perfil do egresso do Bacharelado em Engenharia de Software possa:

Projetar, desenvolver, implantar e manter sistemas de software de alta qualidade;

- Criar soluções de softwares para problemas complexos, a partir de técnicas, métodos e tecnologias eficientes e sustentáveis;
- Desenvolver softwares considerando contexto social e os impactos, diretos ou indiretos, para a sociedade.
- Selecionar e ser capaz de utilizar as principais metodologias, tecnologias e ferramentas referentes a engenharia de software;
- Ser capaz de compreender e avaliar aspectos econômicos e financeiros para elaboração de novos produtos e soluções;
- Compreender as premissas de negócios e oportunidades para elaboração de soluções inovadoras e criativas para atendimento as necessidades de usuários e corporações;
- Elaborar aplicativos e ferramentas relacionados a área de engenharia de software;
- Planejar estrategicamente na área de informática nas organizações, atuando no ambiente organizacional, formando redes de relacionamento interpessoal e desenvolvendo trabalho coletivo;
- Ser capaz de pesquisar e buscar novos conhecimentos e produtos referentes à área de tecnologia, sendo capaz de se inserir no mundo do trabalho comprometido com a sustentabilidade e de interagir e aprimorar continuamente seus aprendizados;
- Desenvolver ações empreendedoras, agindo pautado na ética, de modo participativo, propositivo, consciente e crítico do seu papel profissional na sociedade. Diante do perfil apresentado, este profissional será capaz de atuar nas principais áreas de Engenharia de Software:
- Arquitetura de software;
- Gestão de tecnologia da informação;
- Desenvolvimento de software.

#### SOFT SKILLS (COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS):

Criatividade e inovação  
Planejamento e organização  
Aprendizado Ativo

#### OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

A extensão universitária vinculada ao programa de inovação e empreendedorismo do Bacharelado em Engenharia de Software, tem como objetivo proporcionar a aplicação dos conhecimentos técnicos adquiridos durante a formação, em soluções inovadoras que permitam realizar atividades profissionais empreendedoras, por meio de soluções computacionais que oportunize o desenvolvimento comercial e econômico da região.

#### CONTEÚDOS:

I - Algoritmos e Estruturas de Dados;  
II - Interação Homem-Computador;  
III - Lógica e Matemática Discreta;  
IV - Fundamentos e Técnicas de Programação;  
V - Paradigmas de Linguagens de Programação;  
VI - Inteligência Artificial;

VII - Bancos de Dados;  
VIII - Sistemas Operacionais;  
IX - Redes de Computadores;  
X - Segurança da Informação.

#### INDICAÇÕES BIBLIOGRÁFICAS:

MANZANO, José Augusto N. G.; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 29. ed. São Paulo: Érica, 2019.  
PINTO, Rafael Albuquerque...[et al.]. Estrutura de dados. Porto Alegre: SAGAH, 2019.  
NUNES, Sergio Eduardo. Programação em banco de dados. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018.

## RELATÓRIO FINAL

Aluno e Aluna, após realizar suas atividades de extensão, é necessário que você o formalize, **enviando esse Relatório Final para ser avaliado junto ao seu Ambiente Virtual (AVA)** e também para você poder comprovar sua atuação.

Para o preenchimento, busque as anotações junto ao TEMPLATE PCDA para auxiliar na apresentação das atividades desenvolvidas.

Todos os campos são de preenchimento obrigatório!

## DESCRIÇÃO DA AÇÃO COM RESULTADOS ALCANÇADOS

Metas dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) aderentes a este projeto:

**CAMPO OBRIGATÓRIO** – busque no seu Template PDCA quais Metas você selecionou como aderentes ao seu projeto, conforme cada Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU) que você explorou no seu planejamento.

Liste as Metas selecionadas (pelo menos uma opção):

4-Educação de Qualidade  
Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos.

Local de realização da atividade extensionista:

Escola Municipal Professor Carlos Henrique Schrader

Durante a ação:

Foi realizado uma palestra: “Tecnologia e Empreendedorismo - Criando Ideias que Transformam” com alunos da 6ª série do ensino fundamental e teve como proposta aproximar as crianças do universo da inovação e mostrar que, mesmo ainda jovens, elas já podem pensar como empreendedoras e criadoras de soluções para o mundo ao seu redor.

De forma leve, divertida e participativa, os estudantes conheceram exemplos de como é possível jovens criarem projetos incríveis, e foram incentivados a observar situações do dia a dia em que poderiam propor melhorias. A palestra também trouxe uma introdução aos principais conceitos da área da tecnologia, como programação, explicada como a “linguagem que usamos para conversar com os computadores”; algoritmos, apresentados como o passo a passo para resolver qualquer problema; banco de dados, comparado a um grande armário onde guardamos informações organizadas; e redes de computadores, explicadas como as conexões que fazem os aparelhos “conversarem” entre si — como quando usamos a internet.

As crianças participaram ativamente, tiraram dúvidas, deram ideias e, no final, foram desafiadas a imaginar um produto, serviço ou invenção que pudesse melhorar sua escola ou sua comunidade. O resultado foi uma manhã cheia de criatividade, aprendizado e muito entusiasmo — mostrando que o futuro da inovação pode, sim, começar agora, com os pequenos.

**Caso necessário, houve mudança de estratégia para alcançar o resultado:**

Não houve;

**Resultado da ação:**

O resultado foi mostrar como a tecnologia e empreendedorismo pode despertar o interesse em crianças do ensino fundamental

**Conclusão:**

Realizar palestras como essa ampliam horizontes e plantam sementes de empreendedorismos nas crianças

**Depoimentos (se houver):**

Não houve;

## **RELATE SUA PERCEPÇÃO DAS AÇÕES EXTENSIONISTAS REALIZADAS NO PROGRAMA DESENVOLVIDO**

**CAMPO OBRIGATÓRIO** – relate em no mínimo 15 (quinze) linhas sua experiência com as ações extensionistas. O texto deve ser de sua autoria e inédito, evite plágio.

**Questões norteadoras:**

- (1) Você notou que suas habilidades profissionais foram aprimoradas, com a atuação nas ações extensionistas?
- (2) Você identificou melhoria/resolução do problema identificado?
- (3) Você conseguiu articular os conhecimentos adquiridos no curso com as ações extensionistas?

**Ao escrever seu texto evite deixá-lo em forma de respostas as questões norteadoras, relate sua experiência em forma de texto dissertativo com justificativas.**

A participação em ações extensionistas foi uma experiência profundamente enriquecedora e transformadora na minha formação acadêmica e pessoal. Ao atuar diretamente com crianças do ensino fundamental em atividades voltadas à tecnologia e empreendedorismo, pude explicar alguns conceitos e utilizar alguns conhecimentos adquiridos ao longo do curso, como por exemplo lógica de programação, banco de dados, algoritmos entre outros. A necessidade de adaptar conteúdos técnicos para uma linguagem acessível às crianças foi fundamental para que a ideia chegasse ao maior número possível de ouvintes.

Percebi, ao longo das ações, que as atividades propostas despertaram o interesse genuíno dos alunos, incentivando a curiosidade, o pensamento crítico e a iniciativa. O problema inicial identificado — a ausência de contato precoce com conceitos de tecnologia nas escolas públicas — foi parcialmente resolvido ao oferecer uma introdução lúdica e interativa sobre temas como programação, algoritmos e redes de computadores. As reações dos alunos e os resultados obtidos nas dinâmicas mostraram que, mesmo com recursos simples, é possível provocar impacto educacional e social relevante.

[illegible]

4. A atividade contribui para o cumprimento dos objetivos definidos pela Instituição de Ensino (IES) e Curso, observando o Plano de Desenvolvimento Institucional e Projeto Pedagógico de Curso vigentes?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
()	()	()	()	()	()	()	()	()	()	(x)

5. A atividade contribui para a melhoria da sociedade por meio dos resultados demonstrados no relatório ou pelos relatos apresentados pelos envolvidos?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
()	()	()	()	()	()	()	()	()	()	(x)

6. A atividade permite o desenvolvimento de ações junto à Iniciação Científica e ao Ensino?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
()	()	()	()	()	()	()	()	()	()	(x)

7. Caso queira contribuir com maior detalhamento, traga seu depoimento/ sugestão.

--