



Unopar | Ananguera – BA
GRADUANDO EM ENGENHARIA DE SOFTWARES

DIEGO SOUSA SENA

PORTIFÓLIO – RELATÓRIO DE AULA PRÁTICA:
PROJETO DE EXTENSÃO I- ENGENHARIA DE SOFTWARES

CANDEIAS-BA
2025
DIEGO SOUSA SENA

Projeto de Extensão I - Engenharia de Software

Boa noite Diego,

A proposta do projeto de extensão é realizar atividades de extensão universitária relacionadas ao programa de ação e difusão cultural do Bacharelado em Engenharia de Software. O objetivo é utilizar os conhecimentos de tecnologia da informação para apoiar e promover atividades culturais em sua comunidade local. Isso envolve a colaboração com entidades culturais, como secretarias da cultura, pinacotecas, teatros, grupos de artesanato, bandas e outros grupos ou locais relacionados a atividades culturais.

Atividades Propostas:

Identificação de Necessidades Tecnológicas: Realize um levantamento das necessidades tecnológicas das entidades culturais em sua comunidade. Isso pode envolver a identificação de áreas onde a tecnologia pode ser aplicada para melhorar suas operações, promover eventos culturais ou expandir o alcance de seu trabalho.

Desenvolvimento de Soluções Tecnológicas: Com base nas necessidades identificadas, proponha e desenvolva soluções tecnológicas. Isso pode incluir a criação de sites, aplicativos móveis, sistemas de gerenciamento de eventos, sistemas de gestão de acervos culturais e muito mais. Certifique-se de que as soluções atendam às necessidades específicas de cada entidade cultural.

Capacitação e Treinamento: Ofereça treinamento e capacitação para os membros das entidades culturais, permitindo que eles usem e gerenciem as soluções tecnológicas desenvolvidas. Isso pode incluir workshops, tutoriais e suporte contínuo.

Promoção Cultural: Colabore com as entidades culturais para promover eventos, exposições e atividades culturais por meio de tecnologia, como a transmissão ao vivo de apresentações ou a criação de plataformas de venda de produtos artesanais.

Avaliação e Documentação: Avalie o impacto das soluções tecnológicas e documente os resultados, incluindo melhorias nas operações das entidades culturais e feedback dos envolvidos.

Isso seriam algumas atividades que você poderia desenvolver em seu projeto.

Segue também duas sugestões de projetos que poderia adotar.

Sugestão de Projeto 1: Sistema de Gerenciamento de Eventos Culturais Online:

Desenvolva um sistema online que permita a entidades culturais promover e gerenciar eventos culturais, como exposições de arte, concertos e performances teatrais. O sistema pode incluir recursos de venda de ingressos online, programação de eventos, transmissão ao vivo e feedback dos participantes. (Ou algo mais básico mesmo, apenas para divulgação do evento por exemplo).

Sugestão de Projeto 2: Plataforma de Apoio a Artistas Locais:

Crie uma plataforma que permita a artistas locais, incluindo músicos, artesãos e pintores, mostrar seu trabalho e se conectar com potenciais compradores. A plataforma pode incluir perfis de artistas, galerias de obras de arte, opções de compra online e recursos de promoção.

Lembrando que você pode adaptar essas sugestões de projeto de acordo com as necessidades e interesses das entidades culturais com as quais deseja colaborar.

Qualquer dúvida fico a disposição.

Atenciosamente,

Vinicius Prattes.

Tutor Eletrônico.