**ROTEIRO DE EXTENSÃO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO E SOCIEDADE**

Titulo: AlarmMe: Seu Companheiro de Lembretes.

**I - DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO**

**1. Identificação das partes envolvidas e parceiros**

Descrever as partes envolvidas no projeto, quem é o público da comunidade local envolvido na atividade (incluindo: perfil socioeconômico, escolaridade, gênero, faixa etária, dados sociais e quantidade estimada de participantes, dentre outras informações importantes). Nesta etapa, é importante demonstrar quem são as pessoas envolvidas na sua atividade de extensão. Lembre-se: você escolhe qual público deseja escolher para realizar esta atividade.

Exemplo:

Membros da comunidade (mínimo 1, máximo indefinido) como pequenos empreendedores, profissionais liberais, membros de ONGs, organizações locais, entre outros.

(Observe que seu texto deve ser compatível com o previsto na Seção Descrição do Público Envolvido do Plano de Aprendizagem dessa Disciplina.)

**O projeto AlarmMe é destinado aos membros da Igreja Batista do Planalto que participam de ministérios. O público-alvo é composto por jovens e adultos, com idades entre 14 e 30 anos, e é caracterizado por um perfil socioeconômico variado, refletindo as diferentes condições financeiras da comunidade da igreja.**

**Em relação à escolaridade, o público é igualmente diverso, com participantes que possuem ensino médio completo, aqueles que estão em curso de faculdade e outros que já concluíram a graduação, sugerindo que todos têm um nível de ensino satisfatório.**

**É importante destacar que todos os participantes precisarão ter acesso à tecnologia para utilizar o aplicativo, e a expectativa é de que entre 10 a 20 pessoas se envolvam ativamente no projeto. A composição de gênero dos participantes é considerada irrelevante para o escopo desta atividade.**

**A principal parceira do projeto é a própria Igreja Batista do Planalto, que servirá como suporte e comunidade base para a implementação do AlarmMe.**

**2. Situação-problema identificada**

Apresentar os problemas identificados na comunidade local que motiva a elaboração desta atividade de extensão. Nesta etapa, deve-se demonstrar de maneira clara a situação-problema vivenciada no local escolhido para realizar a sua atividade. Mas o que é uma situação-problema? É a principal “dor” ou queixa reconhecida na escuta desta comunidade. Você deverá realizar encontros/conversas/trocas/ com os indivíduos ou grupos da comunidade local para identificar quais são estas dores.

Exemplo:

Nos encontros e conversas com as partes envolvidas foi identificado que os estabelecimentos recebem como colaboradores/membros: refugiados ou índios ou pessoas de diferentes gêneros, que muitas vezes tem dúvidas e questionamentos sobre sua inclusão na sociedade.

**Em conversas e análises com os membros da minha igreja, identificamos um problema recorrente em nossa congregação: a organização das tarefas atribuídas a determinados membros. É comum que um único membro participe de vários ministérios, e, em algumas situações, esse membro enfrenta dúvidas ou dificuldades para gerenciar todas as suas funções.**

**3. Demanda sociocomunitária e motivação acadêmica**

Citar a situação-problema da comunidade e esclarecer de que maneira isto impacta a vida social, educacional, cultural e/ou econômica das pessoas envolvidas. Nesta etapa, você descreverá como os conteúdos estudados na disciplina permitem que ajude esta comunidade a solucionar ou reduzir as queixas identificadas. Aqui, você descobrirá a importância de estudar e como isto pode melhorar a vida das pessoas à sua volta.

Exemplo:

Analisar qual a realidade dessas pessoas (das partes envolvidas escolhidas), quais são seus objetivos e como a sua inserção na sociedade pode ser melhorada, impactando positivamente as suas vidas.

(Observe que a Demanda sociocomunitária deve ser compatível com as Seções Objetivos, e Objetivos Sociocomunitários do Plano de Aprendizagem dessa Disciplina.)

**A situação-problema identificada na comunidade da Igreja Batista do Planalto, relacionada à desorganização das tarefas dos membros, impacta significativamente a vida dos envolvidos. Quando um único membro participa de múltiplos ministérios, a falta de clareza sobre suas responsabilidades pode levar a atrasos e confusões, prejudicando não apenas o cumprimento das funções, mas também a interação social entre os membros da congregação. Isso pode resultar em mal-entendidos e conflitos que afetam o ambiente comunitário, dificultando a construção de relações harmoniosas.**

**Os conteúdos estudados na disciplina de Desenvolvimento de Software e Gestão de Projetos são fundamentais para abordar essa demanda. Através do desenvolvimento do aplicativo AlarmMe, será possível criar uma solução que permita aos membros gerenciar suas tarefas de forma mais eficiente, promovendo a organização e clareza nas atribuições. O conhecimento em programação e design de interfaces permitirá a criação de uma ferramenta intuitiva e acessível, que se adapta às necessidades da comunidade.**

**Dessa forma, ao aplicar os conhecimentos adquiridos na formação acadêmica, será possível não apenas resolver as queixas identificadas, mas também contribuir para a melhoria da qualidade de vida dos membros da igreja, favorecendo um ambiente mais organizado e colaborativo.**

**4. Objetivos a serem alcançados em relação à situação-problema identificada**

Descrever entre um e três objetivos, no máximo, que devem ser alcançados com o desenvolvimento da atividade de extensão. Os resultados esperados de uma atividade de extensão devem ser claros, específicos, possíveis de serem medidos e com prazo de realização para que a comunidade participe e avalie o alcance dos objetivos. Lembre-se: os objetivos devem ser definidos com verbos de ação (verbo no infinito), de maneira clara, em forma de tópicos (quando for mais de um), correspondentes aos resultados que a atividade de extensão realizada por você pretende alcançar.

Exemplo:

**Objetivo 1:** Inspirar e capacitar membros de comunidades carentes e ONGs em atividades que promovem a sustentabilidade e apoiem o meio ambiente

**Objetivo 2:** Mapear as habilidade e competências dos membros da comunidade (indígenas, negros, refugiados etc.) visando identificar oportunidades de trabalho e fazendo essa conexão

(Observe que este(s) objetivo(s) a ser(em) deve(m) ser compatível(is) com as Seções Objetivos, e Objetivos Sociocomunitários do Plano de Aprendizagem dessa Disciplina.)

**Desenvolver o aplicativo AlarmMe: Criar uma ferramenta intuitiva que permita aos membros da Igreja Batista do Planalto gerenciar suas tarefas e responsabilidades de forma eficiente, com funcionalidades de notificações personalizadas para lembrar cada membro de suas funções designadas.**

**Aumentar a organização das atividades ministeriais: Promover um aumento de pelo menos 70% na clareza e na organização das tarefas atribuídas aos membros, avaliando a eficácia do aplicativo por meio de feedbacks coletados após um período de uso de um meses.**

**Fortalecer a interação social: Facilitar a participação dos membros em eventos e atividades da igreja, com a meta de aumentar a frequência em pelo menos 50% nas atividades programados ao longo do ano, incentivando um ambiente mais colaborativo e unido.**

**II - PLANEJAMENTO PARA DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

**1. Plano de trabalho com cronograma das atividades**

Descrever o plano de trabalho (o que fazer; quando fazer; como fazer; para quem fazer, onde fazer), incluindo informações sobre cada uma das ações a serem executadas para alcançar os objetivos da atividade de extensão.

O que fazer: indique a ação que precisa ser realizada;

Quando fazer: quando será realizada a ação, prazo de realização;

Como fazer: como você realizará esta ação, incluindo os recursos mínimos necessários;

Para quem fazer: quem irá participar desta ação;

Onde fazer: local em que realizará a ação.

Exemplo:

**Objetivo:** Inspirar e capacitar membros de comunidades carentes e ONGs em atividades que promovem a sustentabilidade e apoiam o meio ambiente

**Ação 1:** preparar o material da capacitação, organizar os slides e material da sua capacitação até a data X;

**Ação 2:** ler os conteúdos digitais da SAVA, os livros indicados nas referências na Biblioteca Virtual, identificar quais deles utilizará na oficina para os jovens da comunidade que participarão da atividade;

**Ação 3:** marcar a capacitação com as partes envolvidas até a data X;

**Seguir os mesmos passos para as demais ações.**

**Ação 4**

**Ação 5**

Objetivo 1: Desenvolver o aplicativo AlarmMe

Ação 1: Projetar a interface do usuário do aplicativo com foco na simplicidade e usabilidade, durante a primeiro semana de desenvolvimento. O público-alvo são os membros da igreja que utilizarão o aplicativo e será feito por mim remotamente.

Ação 2: Programar as funcionalidades do aplicativo para que os todos os membros que utilizarem o aplicativo AlarmMe possam criar seus lembretes, ainda na primeira semana desenvolvimento. Utilizarei a frameworks "Framework7" e o plugin "cordova-sqlite-storage" para armazenar os lembretes, além de programar com JavaScript, SQLite e HTML/CSS. O desenvolvimento será feito online por meio de ferramentas de programação e ambiente de testes.

Objetivo 2: Aumentar a organização das atividades ministeriais

Ação 3: Conduzir testes com um grupo de membros da igreja para verificar a usabilidade e funcionalidade do aplicativo na segunda semana, após a implementação das funcionalidades principais. Selecionarei 5 a 10 membros para testar o aplicativo na igreja ou remotamente, dependendo da disponibilidade dos membros, e fornecer feedback. Assegurar que os dispositivos estejam funcionando e com acesso à versão de teste para Coletar e analisar o feedback dos usuários.

Ação 4: Analisar os dados obtidos durante o período de testes e identificar áreas de melhoria durante a fase final da segunda semana, com dados coletados durante reuniões com os membros da igreja.

Objetivo 3: Fortalecer a interação social e comunitária

Ação 5: Lançar o aplicativo e incentivar os membros a utilizá-lo para melhorar a organização de suas tarefas ao final do primeiro mês, após os ajustes finais no aplicativo. Farei isso realizando apresentações na igreja explicando como usar o aplicativo para todos os membros da igreja, especialmente aqueles que participam de ministérios. Será feito na igreja, durante os encontros semanais, ou por meio de comunicação online, como redes sociais e grupos de mensagens.

**2. Envolvimento do público participante**

Apresentar como a comunidade atuará no planejamento, desenvolvimento e avaliação da atividade de extensão. O diálogo constante com esses grupos ou indivíduos é fundamental para que ocorra a interação entre a instituição de ensino e a comunidade. É preciso deixar claro como essa troca de informações, dados e conhecimentos ocorre entre o estudante e os participantes da sua atividade. Lembre-se: é imprescindível produzir registros (ex: fotos, capturas de tela, mensagens, formulários etc.) das reuniões, discussões, interações para evidenciar os encontros, garantindo a demonstração do envolvimento da comunidade na sua atividade). Todos estes registros devem entrar na Seção “Evidências das Atividades Realizadas”.

Exemplo:

Roda de conversa com a parte interessada para identificar a situação-problema e como isso pode ser sanado através da ação a ser realizada.

Reunião para organização do material da ação.

Reunião para definição da data da ação e público envolvido.

O envolvimento da comunidade no projeto do aplicativo AlarmMe ocorrerá de forma contínua, desde o planejamento até o desenvolvimento e avaliação. No início, será realizada uma roda de conversa com os membros da Igreja Batista do Planalto para identificar as dificuldades que enfrentam na organização de suas tarefas ministeriais. Durante esses encontros, os participantes poderão sugerir funcionalidades que consideram importantes, ajudando a moldar o aplicativo para que atenda às suas necessidades. Esse diálogo será registrado por meio de fotos, capturas de tela das reuniões e formulários preenchidos pelos membros.

No desenvolvimento, a comunidade também terá um papel ativo. Um grupo de membros será selecionado para testar as funcionalidades do AlarmMe em uma versão de teste. Eles utilizarão o aplicativo e fornecerão feedback sobre sua usabilidade, interface e eficácia das notificações. Durante essa fase, os registros serão coletados através de capturas de tela dos testes e feedbacks recebidos por meio de formulários ou mensagens, além de fotos dos encontros nos quais o aplicativo será apresentado.

Após a fase de testes, será feita uma avaliação conjunta, em uma reunião onde a equipe de desenvolvimento e os membros da igreja discutirão os resultados obtidos. O feedback será analisado, e as sugestões de melhorias serão implementadas, sempre em diálogo com a comunidade. Essa troca constante de informações garantirá que o aplicativo seja eficaz e adequado às necessidades dos participantes, promovendo uma interação colaborativa entre a equipe de desenvolvimento e os usuários finais.

**3. Avaliação dos resultados alcançados**

Descrever os instrumentos que serão usados para avaliar como a atividade de extensão ajudou a comunidade na redução de suas queixas ou problemas identificados. Além disto, é importante também descrever o que você espera em termos de resultado com a realização da sua atividade.

Exemplo:

Nas conversas e análise com a parte interessada, identificou-se que algumas pessoas não conseguem colocações no mercado de trabalho e se sentem excluídas no momento da seleção para as vagas.

Para avaliar o resultado, usou-se os seguintes indicadores:

Quantidade de empresas contactadas com vagas disponíveis;

Quantidade de entrevistas de emprego agendadas e realizadas .

A avaliação dos resultados alcançados com o aplicativo AlarmMe será realizada por meio de instrumentos que permitam medir o impacto da solução na organização dos membros da igreja. O principal indicador de sucesso será o número de membros que reportam uma melhora significativa na organização de suas atividades e compromissos ministeriais.

Para medir esses resultados, serão distribuídos formulários de satisfação entre os usuários após um período de um mês de uso, permitindo que compartilhem suas experiências e avaliem a eficácia do aplicativo. Além disso, será feito um feedback direto durante conversas informais ou reuniões com os participantes, onde eles poderão relatar se o AlarmMe ajudou na gestão de suas funções.

O sucesso do projeto será medido pela quantidade de feedbacks positivos, especialmente aqueles que indicarem uma melhora na organização, além da adesão ao uso contínuo do aplicativo para gerenciar suas atividades.

**III - ENCERRAMENTO DO PROJETO**

**1. Relato da experiência individual no desenvolvimento da atividade**

Seu relato precisará conter:

1. CONTEXTUALIZAÇÃO – Explicar a experiência de extensão vivenciada, contextualizando a sua participação, explicando ainda como teoria e os conteúdos dessa disciplina foram aplicados na prática, a partir desta troca com a comunidade local.

2. METODOLOGIA – Descrever que métodos foram usados para realizar sua atividade de extensão, isto é, dinâmicas de grupo, entrevistas, questionários, ou algum outro método de levantamento de dados, e explicar o que foi efetivamente executado, incluindo os detalhes de implementação.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO - Detalhar os resultados obtidos na atividade realizada, como, por exemplo, os impactos que ela gerou na comunidade envolvida, as facilidades e dificuldades que você enfrentou durante esta experiência e quais descobertas e aprendizagens teve neste processo.

Exemplo:

A relação entre a experiência vivida e o conteúdo estudado foi fundamental para meu desenvolvimento pessoal e profissional ao relacionar a prática com o conteúdo teórico, tive uma compreensão mais profunda e consegui compreender como aplicar na vida real. Tivemos oportunidade de contribuir positivamente para a sociedade ao identificar as necessidades deste público vulnerável.

Realizei duas conversas e duas ações com membros de uma ONG local. Na ocasião, consegui perceber que, eles gostariam de ter mais informações sobre sustentabilidade e direitos humanos.

Preparei materiais para uma capacitação, marcamos a data e realizei o encontro. Ele foi muito produtivo e tivemos uma participação expressiva.

Quando terminei a ação, percebi que esta experiência despertou em mim e nos participantes senso de responsabilidade social e coletiva, dedicando parte do meu tempo de estudo, e, principalmente, que aquilo que aprendi pode fazer a diferença na vida das pessoas.

Contextualização

Minha primeira interação com a comunidade da igreja para identificar a situação-problema foi por meio de uma reunião. Nesse encontro, discutimos a dificuldade que muitos membros enfrentam ao organizar suas atividades nos diferentes ministérios em que participam. A partir dessa análise, ficou claro que havia uma necessidade de uma solução para facilitar a gestão dessas tarefas.

No desenvolvimento do aplicativo AlarmMe, apliquei diretamente os conteúdos de programação estudados no curso. Essa experiência prática foi fundamental para expandir meu conhecimento sobre desenvolvimento de aplicativos e para aprofundar meu envolvimento com as questões organizacionais da igreja. A relação entre a teoria e a prática foi decisiva tanto para o crescimento acadêmico quanto para a aplicação dos conceitos de programação em um contexto real.

Metodologia

Para identificar as necessidades específicas dos membros da igreja, conduzi uma série de perguntas durante as reuniões, com o intuito de entender melhor suas dificuldades. As interações foram bastante positivas, com o público expressando que a ideia do aplicativo seria uma solução viável para melhorar a organização.

O desenvolvimento do aplicativo seguiu três etapas principais: a concepção da ideia, o desenvolvimento do aplicativo em si, e sua implementação na igreja. Para a coleta de feedbacks, utilizei conversas informais e reuniões com os membros da igreja, nas quais discutimos as funcionalidades necessárias e os ajustes durante o processo.

Resultados e Discussão

A recepção inicial da comunidade em relação ao AlarmMe foi extremamente positiva. Os membros da igreja acreditavam que o aplicativo traria melhorias significativas na organização de suas tarefas e atividades nos ministérios.

Durante o processo de desenvolvimento, enfrentei diversas dificuldades, principalmente em relação a funcionalidades específicas que eu não sabia como implementar. Para superá-las, dediquei tempo a estudos, pesquisas e vídeos tutoriais, o que me permitiu expandir meu conhecimento em desenvolvimento de aplicativos e resolver os problemas encontrados.

Mesmo antes da avaliação formal do projeto, percebi um impacto inicial positivo entre os membros da igreja, que demonstraram grande interesse no aplicativo e na sua potencial contribuição para suas atividades. Foi gratificante ver como o projeto despertou engajamento e entusiasmo na comunidade.

**2. Evidências das atividades realizadas**

Incluir evidências do processo de desenvolvimento da atividade de extensão (ex: fotografias, capturas de tela ou por vídeos, carta de autorização assinada pelos participantes da comunidade local, carta de apresentação etc.). Este conjunto de evidências comprovará a realização das atividades, como também poderão ser usadas para exposição do projeto em mostras acadêmico-científicas e seminários de extensão a serem realizados pela instituição de ensino.

Exemplo:

**No preenchimento deste item você deve redigir um texto que:**

* **descreve em detalhes cada evidência que você está fornecendo** no upload de arquivos. Forneça os nomes dos arquivos enviados como anexo. Ex. Imagem1, diagrama1, etc.
* **Contextualize cada evidência:** descreva o contexto para cada evidência anexada, ou seja, o que estava acontecendo no momento e por que a evidência é relevante para a atividade extensionista, além de indicar o que você deseja mostrar com essa evidência. Informe data, local, e qualquer informação específica que a identifique.

**Após o preenchimento do  texto, faça upload dos arquivos das evidências, por exemplo:**

* Foto ou vídeo das Reuniões;
* E-mails trocados entre as partes envolvidas;
* Link para git contendo o código fonte do software desenvolvido;
* outros.