

DADOS DO ALUNO

Aluno: [Nome completo]

RA: [Número do RA do aluno]

POLO / UNIDADE:

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):

Local de realização da atividade extensionista:

Durante a ação:

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

Resultado da ação:

Conclusão:

Depoimentos (se houver):

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.

DEPOIMENTO DA INSTITUIÇÃO PARTICIPANTE

CAMPO OBRIGATÓRIO - insira depoimento(s) do(s) gestor(es) da instituição/órgão/associação participante que contribuam como um feedback da ação realizada por você.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPO OBRIGATÓRIO – Siga a normas ABNT, para isso consulte sua Biblioteca Virtual; Utilize como referências bibliográficas as indicações do Campo: Indicações Bibliográficas e as demais referências utilizadas no desenvolvimento do seu projeto.

AUTOAVALIAÇÃO DA ATIVIDADE

Realize a sua avaliação em relação à atividade desenvolvida considerando uma escala de 0 a 10 para cada pergunta, assinalando com um X:

1. A atividade permitiu o desenvolvimento do projeto de extensão articulando as competências e conteúdos propostos junto ao Curso?

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

2. A atividade possui carga horária suficiente para a sua realização?

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

3. A atividade é relevante para a sua formação e articulação de competências e conteúdos?

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

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
()	()	()	()	()	()	()	()	()	()	()

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
()	()	()	()	()	()	()	()	()	()	()

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
()	()	()	()	()	()	()	()	()	()	()

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

--