|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ALUNO: | | | | |
|  | | | | |
| 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 DE 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 inovadores 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 compromissado 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 - | | | | |
| 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. | | | | |
| **TEMPLATE PDCA:** | | | | |
| Aluno e Aluna, essa atividade é para sua organização e uso da metodologia PDCA. Por isso é um documento orientativo e **não precisa ser entregue**. Veja as orientações apresentadas no MANUAL DE ATIVIDADES EXTENSIONISTAS. | | | | |
| **1. PLANEJAMENTO (PLAN)** | | | | |
| Antes de definir sua proposta, explore os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU) no **link** [**https://brasil.un.org/pt-br/sdgs**](https://brasil.un.org/pt-br/sdgs). Se preferir, pode baixar o documento pelo **link https://brasil.un.org/sites/default/files/2020-09/agenda2030-pt-br.pdf**.  Compreenda a proposta da ONU e engaje-se nessa oportunidade de contribuir com as metas de um organismo internacional tão importante ao mesmo tempo em que participa de soluções de seu contexto!  Analise os 17 objetivos e escolha quais metas podem ser aderentes à sua proposta e ao seu projeto. Para isso, clique no ícone de cada objetivo e observe a listagem de metas disponível em cada um. É necessário que você **escolha pelo menos uma meta**. Pode ser que você encontre metas aderentes à sua proposta em diferentes objetivos, mas não se restrinja. Pode escolher dessa forma e mantenha o foco da essência de sua proposta.  Feito isso, liste aqui suas escolhas. Essa informação também deverá ser declarada em seu Relatório Final de Atividades Extensionistas.  LISTAR METAS DOS ODS ADERENTES AO SEU PROJETO | | | | |
|  | | | | |
| **DEFINA A PROPOSTA.**  IMERSÃO:  DEFINA OS ITENS DA IMERSÃO  *Segue sugestão de perguntas para utilizar na entrevista com o parceiro.*  ***SUGESTÃO DE SCRIPT DE ENTREVISTA***   1. *Quais os principais problemas, fragilidades ou dificuldades que a instituição/parceiro convive com maior frequência?*    1. *Os problemas estão articulados com o programa/conteúdo proposto no componente curricular?*   *Se não estiver, será necessário voltar à pergunta 1.*   * 1. *É possível resolver ou mitigar os problemas identificados no prazo de duração de projeto de extensão.*   *Se não for possível deve voltar à pergunta 1.*   * 1. *A solução ou mitigação auxiliará a comunidade ou um grupo de pessoas da comunidade?*   *Se não auxiliar deve voltar à pergunta 1.*   1. *Quais serão as pessoas envolvidas na ação para buscar resolver ou mitigar os problemas identificados?* 2. *Onde será realizada a ação?* 3. *Há limitação de pessoas ou restrição para acesso ao local indicado?* 4. *Quais serão as pessoas beneficiadas diretamente?* 5. *Necessitará de insumos/recursos financeiros para a realização da ação?* 6. *Será necessário agendamento?* 7. *Qual o período, dia da semana, horário que será realizada a ação?* | | | | |
|  | | | | |
| IDEAÇÃO:  DEFINA OS ITENS DA IDEAÇÃO. | | | | |
|  | | | | |
| PROTOTIPAÇÃO:  DEFINA OS ITENS DA PROTOTIPAÇÃO. | | | | |
|  | | | | |
| IDEIAS E ANOTAÇÕES: | | | | |
|  | | | | |
| **2. REALIZAÇÃO (DO)** | | | | |
| CRONOGRAMA: | | | | |
| **ATIVIDADES** | **PER. 1** | **PER. 2** | **PER. 3** | **PER.4** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **3. VERIFICAÇÃO (CHECK)** | | | | |
| **Planejamento:** | | | | |
| Imersão realizada? | | | | |
| () SIM | | | | |
| () NÃO | | | | |
| Ideação realizada? | | | | |
| () SIM | | | | |
| () NÃO | | | | |
| Prototipação realizada? | | | | |
| () SIM | | | | |
| () NÃO | | | | |
| Planejamento está ok? | | | | |
| () SIM | | | | |
| () NÃO | | | | |
| **Realização:** | | | | |
| Cronograma realizado? | | | | |
| () SIM | | | | |
| () NÃO | | | | |
| Cronograma atende a realização do projeto? | | | | |
| () SIM | | | | |
| () NÃO | | | | |
| **Verificação:** | | | | |
| Cronograma atende a realização do projeto? | | | | |
| () SIM | | | | |
| () NÃO | | | | |
| Projeto atende a proposta da instituição escolhida? | | | | |
| () SIM | | | | |
| () NÃO | | | | |
| Houve necessidade de mudança de estratégia? | | | | |
| () SIM | | | | |
| () NÃO | | | | |
| Em caso positivo, mencione as mudanças e novas estratégias? | | | | |
|  | | | | |
| **4. AÇÃO (ACT)** | | | | |
| AÇÃO PROPOSTA: | | | | |
|  | | | | |
| **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**  **CAMPO OBRIGATÓRIO – Siga a normas ABNT, para isso consulte sua Biblioteca Virtual.** | | | | |
|  | | | | |