

## **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS**

### **Proposta de Tema / Relatório Final**

#### **Curso**

- ☐ Bacharelado em Engenharia da Computação
- ☐ Bacharelado em Engenharia de Software
- ☒ CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- ☐ CST em Banco de Dados
- ☐ CST em Ciência de Dados
- ☐ CST em Desenvolvimento Mobile
- ☐ CST em Gestão da Tecnologia da Informação
- ☐ CST em Jogos Digitais
- ☐ CST em Redes de Computadores

#### **Disciplina**

- ☒ Atividade Extensionista I: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Levantamento
- ☐ Atividade Extensionista II: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Projeto
- ☐ Atividade Extensionista III: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Análise
- ☐ Atividade Extensionista IV: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Implementação

#### **Etapas**

- ☐ Validação da proposta
- ☒ Trabalho final

## Aluno(s) e RU(s)

Aluno	RU
Marcos Vinicius Ruggeri Botelho	3648661
Marllon Rodrigues dos Santos	4280538
Natasha Bandeira de Oliveira	1796136

## Título

Desenvolvimento em aplicativo, implementando ferramentas para auxílio nos estudos.

## Setor de Aplicação

Escolas de São Paulo, que queiram aderir ao uso do aplicativo nas escolas.

## Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

- ( ) 01. Erradicação da pobreza
- ( ) 02. Fome zero e agricultura sustentável
- ( ) 03. Saúde e bem-estar
- ( x ) 04. Educação de qualidade
- ( ) 05. Igualdade de gênero
- ( ) 06. Água potável e saneamento
- ( ) 07. Energia limpa e acessível
- ( ) 08. Trabalho decente e crescimento econômico
- ( ) 09. Indústria, inovação e infraestrutura
- ( ) 10. Redução das desigualdades
- ( ) 11. Cidades e comunidades sustentáveis
- ( ) 12. Consumo e produção responsáveis
- ( x ) 13. Ação contra a mudança global do clima
- ( ) 14. Vida na água
- ( ) 15. Vida terrestre
- ( ) 16. Paz, justiça e instituições eficazes
- ( ) 17. Parcerias e meios de implementação

## Objetivos

- 1 - Controlar notas e frequência.
- 2 - Acompanhar cronograma de aulas.
- 3 - Editar aulas e dados dos alunos.
- 4 - Pesquisar temas de aulas.
- 5 - Reduzir uso de papel em ambiente escola.

O aplicativo tem como objetivo fornecer um controle escolar para alunos e professores, ele irá auxiliar no controle de frequência, notas dos alunos, cronograma de provas, e atividades.

## Metodologia

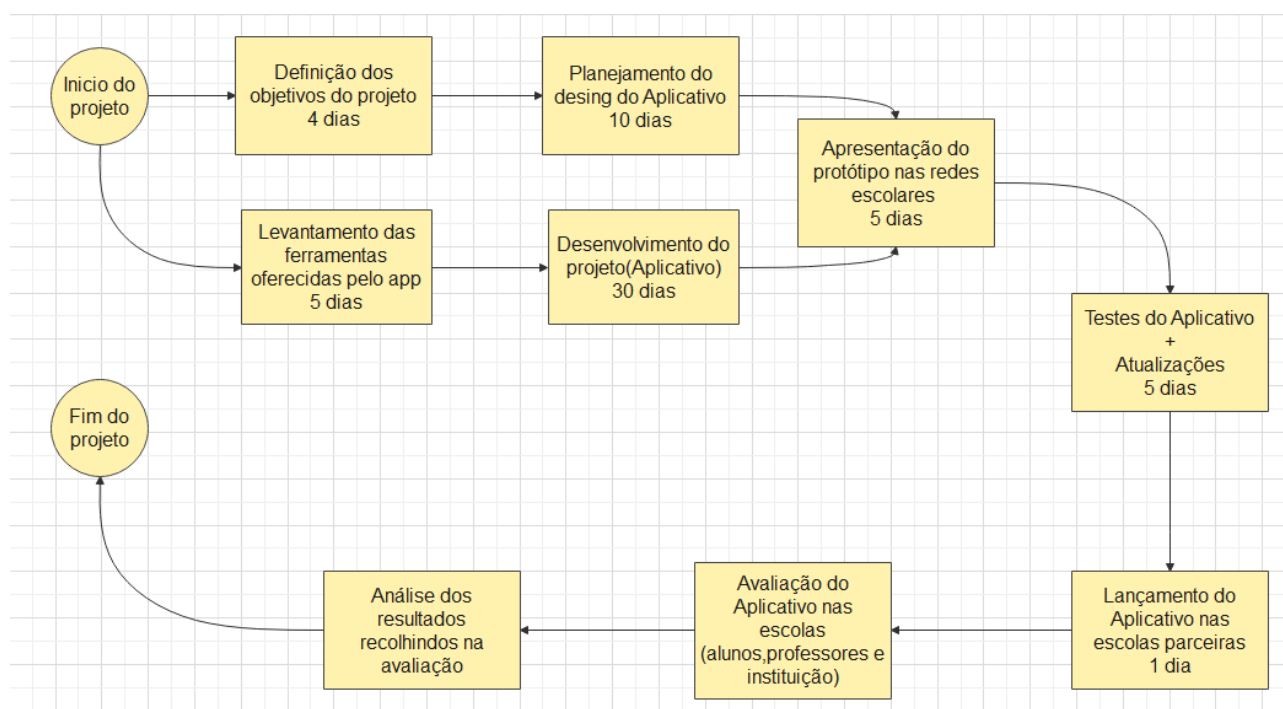


Figura 1: Diagrama da metodologia para o desenvolvimento de um aplicativo mobile “Always Learning Togheter”.

## Resultados Esperados/Obtidos

Esperamos uma melhora no rendimento escolar após o uso do nosso aplicativo, para isso precisamos de feedback dos usuários, para reportar problemas e melhorias futuras.

Durante o desenvolvimento, obtemos resultados positivos, as instituições escolares de São Paulo demonstraram grande interesse em nosso aplicativo, com objetivo de facilitar o ano letivo dos alunos nas escolas.



Figura 1

Tela de login.

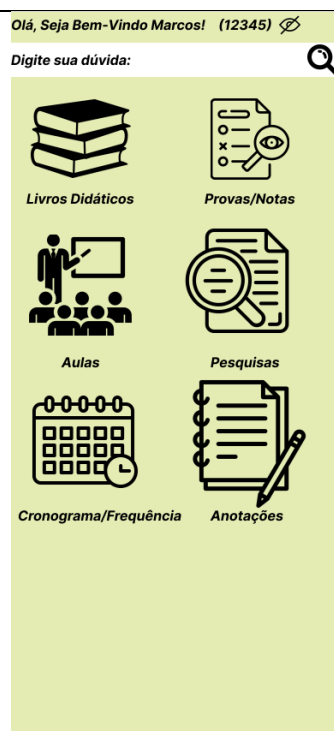


Figura 2

Tela inicial do aluno.

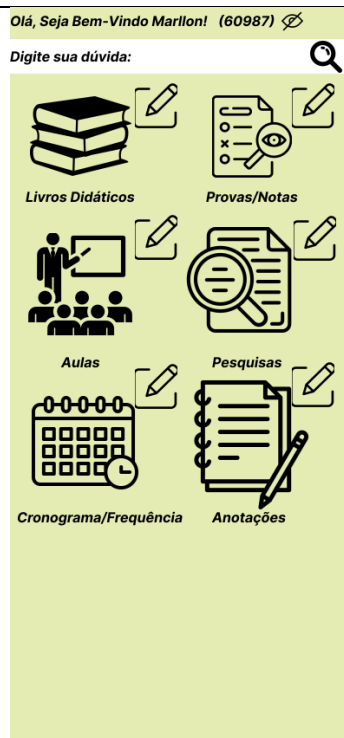


Figura 3

Tela inicial do professor, com opção de editar ferramentas.

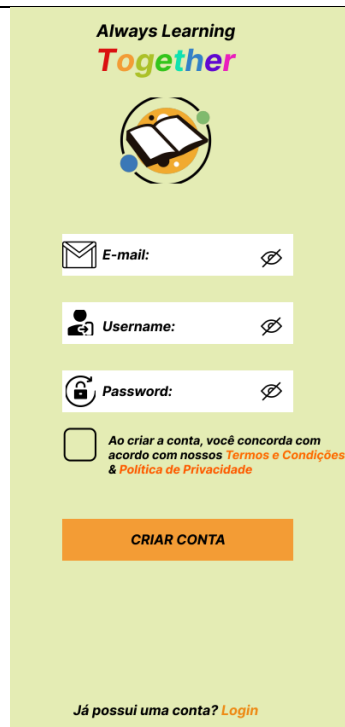


Figura 4

Tela de criação de conta.

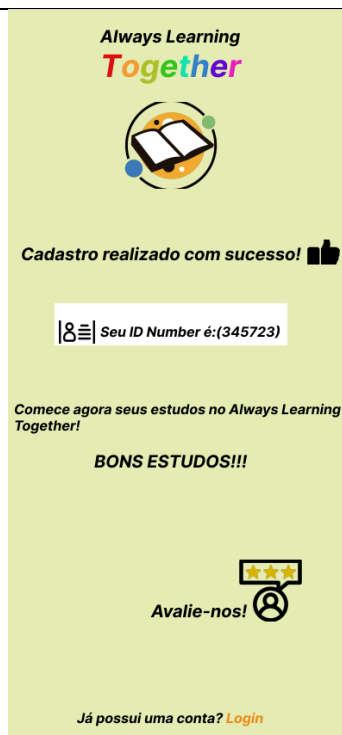


Figura 5

Tela de cadastro realizado, com identificação de ID Number.

## Considerações Finais

### 1 - Comunicação com cliente e usuário.

Durante o desenvolvimento e a implementação, foi necessário conversar com o cliente e com os usuários para definirmos pontos positivos e negativos do aplicativo. Aprendemos o recolhimento de informações feitas pelos usuários e a instituição.

### 2 - Gestão de projeto e prazo.

Para realizar a entrega do aplicativo, foi necessário realizar uma estruturação nas ideias e aplicá-las dentro de um prazo estimado pelo grupo. A gestão e prazo do projeto foi um aprendizado muito importante, pois podemos afirmar que o projeto do aplicativo deu certo graças a esse aprendizado.

### 3 - Benefícios à comunidade.

O projeto abriu nossas mentes para atividades práticas para o cunho social, pois esse aplicativo nos mostrou a carência e a necessidade de que essas instituições sofrem diariamente com a falta de recursos. Desenvolvendo esse aplicativo, percebemos o impacto social que ele pode causar.

### 4 - Aprimoramento na linguagem Java.

Esse projeto nos possibilitou a ampliar nossos conhecimentos na linguagem Java, adquirir experiências no ambiente desenvolvimento do aplicativo, e essa experiência agregou muito para nosso crescimento de desenvolvedor.