Descrever as partes envolvidas no projeto, identificando o público da comunidade local que será impactado pela atividade. Exemplo: colaboradores de uma pequena lanchonete local que atualmente controlam suas vendas e estoque manualmente, com dados de perfil socioeconômico, escolaridade, gênero, faixa etária e outros. Incluir informações como nome, endereço, CNPJ, website e os principais colaboradores envolvidos.

**Partes Envolvidas no Projeto e Público Impactado**

O projeto de extensão foi realizado em parceria com as seguintes instituições:

* **Associação Tech Jovem**
  + Endereço: Av. Raul Bandeira, 21 Centro, Paudalho - PE / CEP:55825-000
  + **Website:** https://www.paudalho.pe.gov.br/portal/tag/casa-das-juventudes/
  + **Descrição:** Organização sem fins lucrativos voltada para a promoção da inclusão digital entre jovens de comunidades periféricas. Atua oferecendo cursos de tecnologia, com foco em habilidades como programação, pacote Office, uso de ferramentas de IA e desenvolvimento de aplicativos.
* **Casa das Juventudes – Paudalho-PE**
  + Projeto municipal com apoio da **Prefeitura de Paudalho**, voltado para políticas públicas de juventude, inclusão social e capacitação profissional.
  + Endereço: Av. Raul Bandeira, 21 Centro, Paudalho - PE / CEP:55825-000
  + **Website:** https://www.paudalho.pe.gov.br/portal/tag/casa-das-juventudes/

**Público Impactado**

Os principais beneficiários da iniciativa foram **adolescentes e jovens adultos**, em sua maioria moradores de bairros periféricos de Paudalho. O perfil socioeconômico e demográfico dos participantes é descrito a seguir:

* **Faixa etária:** 16 a 21 anos
* **Renda familiar média:** 1 a 2 salários mínimos
* **Acesso à tecnologia:** Limitado; muitos participantes não possuíam computador em casa
* **Experiência prévia em tecnologia:** A maioria sem contato anterior com programação ou ferramentas profissionais de escritório
* **Motivação:** Interesse em capacitação profissional, busca por oportunidades de emprego, e incentivo de professores e familiares

**Colaboradores e Envolvidos no Projeto**

* **Apoio Pedagógico:** Professores da rede municipal de ensino de Paudalho
* **Gestores Institucionais:**
  + Ana Paula Mendes – Coordenadora da Associação Tech Jovem

A falta de acesso ao conhecimento tecnológico é uma das principais barreiras enfrentadas por jovens de comunidades periféricas. Sem infraestrutura adequada para o ensino de programação e desenvolvimento de software, muitos acabam sendo excluídos das oportunidades de trabalho na área de tecnologia — uma das mais promissoras do mercado atual.

O ensino básico raramente oferece disciplinas voltadas para o uso profissional das Tecnologias da Informação e da Comunicação, especialmente no que diz respeito à programação, o que dificulta ainda mais o acesso dos jovens a esse setor.

Além disso, o alto custo de cursos especializados e a falta de acesso a computadores e internet de qualidade agravam ainda mais essa desigualdade. Muitos jovens demonstram interesse em aprender sobre tecnologia, mas não dispõem do suporte nem dos recursos necessários para se capacitar adequadamente.

Diante desse cenário, o projeto surgiu com o propósito de reduzir essa lacuna, oferecendo um curso introdutório e acessível, que proporcionasse um primeiro contato com a informática profissional e o desenvolvimento de sistemas. A iniciativa busca despertar o interesse dos participantes pela área de tecnologia, ampliando suas perspectivas de futuro e inserção no mercado de trabalho.

Nos primeiros dias foram feitas reuniões com líderes comunitários para ouvir as queixas sobre as necessidades da comunidade, constatou-se que

Primeiro Dia (6 horas):  
    •    Apresentação do curso, da ONG e dos participantes.  
    •    Introdução ao desenvolvimento mobile e ao sistema Android.  
    •    Instalação e configuração do Android Studio e dos primeiros emuladores.  
    •    Explicação sobre a estrutura de um projeto Android.  
    •    Primeiros conceitos sobre Kotlin e sua importância no desenvolvimento mobile.

Segundo Dia (6 horas):  
    •    Introdução à criação de interfaces gráficas utilizando XML no Android Studio.  
    •    Construção de uma tela simples com botões, campos de texto e labels.  
    •    Implementação da lógica de funcionamento do aplicativo utilizando Kotlin.  
    •    Desenvolvimento do primeiro aplicativo prático: um bloco de notas simples.  
    •    Testes e ajustes nos dispositivos dos participantes.

Terceiro Dia (6 horas):  
    •    Explicação sobre armazenamento de dados e persistência no Android.  
    •    Implementação do salvamento das anotações no aplicativo desenvolvido.  
    •    Testes finais e ajustes de funcionalidades.  
    •    Feedback dos alunos sobre a experiência de aprendizado.  
    •    Discussão sobre oportunidades de estudo e trabalho na área de tecnologia.  
    •    Encerramento e entrega de certificados de participação.