**NOME DA IES**

**CAMPUS**

**TÍTULO DO PROJETO DE EXTENSÃO**

**Nome do(s) discente(s) integrantes do grupo**

**Nome do(a) professor(a) orientador**

**Ano**

**Cidade/estado**

Sumário

[1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO 3](#_Toc119686561)

[1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros 3](#_Toc119686562)

[1.2. Problemática e/ou problemas identificados 3](#_Toc119686563)

[1.3. Justificativa 3](#_Toc119686564)

[1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos) 3](#_Toc119686565)

[1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão) 3](#_Toc119686566)

[2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO 4](#_Toc119686567)

[2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente) 4](#_Toc119686568)

[2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los. 4](#_Toc119686569)

[2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro) 4](#_Toc119686570)

[2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto 4](#_Toc119686571)

[2.5. Recursos previstos 5](#_Toc119686572)

[2.6. Detalhamento técnico do projeto 5](#_Toc119686573)

[3. ENCERRAMENTO DO PROJETO 5](#_Toc119686574)

[3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita) 5](#_Toc119686575)

[3.2. Avaliação de reação da parte interessada 5](#_Toc119686576)

[3.3. Relato de Experiência Individual 5](#_Toc119686577)

[3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO 5](#_Toc119686578)

[3.2. METODOLOGIA 6](#_Toc119686579)

[3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: 6](#_Toc119686580)

[3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA 6](#_Toc119686581)

[3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 6](#_Toc119686582)

# DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

## Identificação das partes interessadas e parceiros

Descrever as partes interessadas no projeto (perfil socioeconômico, escolaridade, gênero, faixa etária, quantidade estimada de participantes, outras informações), inclusive citando parceiros, se houver. Nesta etapa é importante demonstrar quem são os participantes para justificar a pertinência social do projeto. Incluir evidências (ex: termo de acordo de cooperação) do acordo entre as partes interessadas.

A parte interessada no projeto é Leandro, um personal trainer freelancer que atua de forma independente, não estando vinculado a uma academia específica. Ele oferece serviços personalizados em academias que permitem sua atuação, além de realizar treinamentos em domicílio. Seu público-alvo é diversificado, abrangendo tanto jovens adultos quanto pessoas idosas, com um foco especial em acompanhar o progresso físico, dietas, cronogramas de treino e hábitos de vida saudável.

Leandro trabalha diretamente com a elaboração de planos de treino individualizados, considerando as necessidades específicas de cada cliente, o que inclui a orientação sobre a alimentação e a adaptação dos exercícios de acordo com a capacidade física dos alunos. Seu objetivo é garantir que seus clientes alcancem resultados efetivos e duradouros, independentemente de sua faixa etária ou condição física inicial.

Do ponto de vista socioeconômico, Leandro atende majoritariamente clientes de classe média, que podem investir em serviços de personal trainer, e também está aberto a trabalhar com idosos que buscam manter ou melhorar sua saúde física por meio de treinos adaptados. Sua atuação envolve o uso de tecnologias digitais, como planilhas e aplicativos de mensagens, para acompanhar o progresso de seus alunos e sugerir melhorias, mas ele busca uma solução mais eficiente para essa gestão.

## Problemática e/ou problemas identificados

Descrever a (s) problemática (s) identificada (s) e a escolhida/priorizada que motiva a elaboração do projeto de extensão. Nesta etapa deve-se demonstrar de maneira clara o problema e/ou situação-problema que demandou a elaboração do projeto de extensão. Elucidar também que a demanda sociocomunitária foi identificada, a partir de encontros/conversas/trocas/escuta da comunidade onde o projeto será desenvolvido.

Na sociedade atual, com a crescente valorização de um estilo de vida saudável, há uma demanda crescente por ferramentas tecnológicas que facilitem o acompanhamento de treinos e a melhoria da saúde física. No entanto, observou-se que muitos pequenos empreendedores do ramo de personal training, como o profissional responsável pela marca LFitness, encontram dificuldades em atender de forma personalizada e eficiente seus clientes. Isso se deve, em parte, à falta de recursos digitais que permitam a interação contínua, o acompanhamento dos treinos e a motivação dos alunos de forma prática e acessível.

Após conversas e encontros com o personal trainer da LFitness, identificou-se que, embora ele já tenha um bom número de clientes, existe uma limitação na escalabilidade do seu trabalho devido à ausência de um aplicativo mobile que facilite o contato com os alunos e a personalização dos treinos de acordo com as necessidades de cada indivíduo. Além disso, muitos dos seus clientes enfrentam dificuldades para manter o acompanhamento correto dos exercícios e a evolução dos treinos, o que impacta diretamente na motivação e nos resultados esperados.

A partir dessa escuta ativa e da análise da realidade do personal trainer, o problema identificado e priorizado foi a necessidade de uma plataforma digital que permita não apenas a organização dos treinos, mas também a interação direta entre o personal e os alunos, a personalização dos planos de treino e a entrega de conteúdos educativos. Isso não apenas ajudará na fidelização dos clientes, mas também na otimização do tempo e na expansão do alcance da LFitness, promovendo um impacto positivo tanto na vida dos alunos quanto no crescimento do negócio.

## Justificativa

Descrever como a questão identificada (1.2 – problemática escolhida) é pertinente academicamente, uma vez que a aprendizagem baseada em projetos consiste na produção e aplicação de conhecimentos com vistas à resolução de demandas reais. Importante destacar a relação com o curso (objetivos de formação/aprendizagens), bem como as motivações do grupo de trabalho.

A criação de um aplicativo mobile para a LFitness se justifica pela necessidade de oferecer uma solução prática e tecnológica que auxilie na superação das dificuldades encontradas por personal trainers e seus clientes no acompanhamento de treinos e na personalização de planos de exercícios. A problemática identificada conecta-se diretamente com os objetivos da disciplina de *Desenvolvimento Mobile em React Native*, que visa capacitar os alunos na criação de aplicações móveis modernas, interativas e voltadas para a resolução de problemas reais.

Do ponto de vista acadêmico, este projeto se alinha à proposta de aprendizagem baseada em projetos, pois proporciona aos estudantes uma oportunidade concreta de aplicar os conceitos e técnicas aprendidos em sala de aula para atender a uma demanda real do mercado. O desenvolvimento de uma aplicação mobile envolve várias etapas, como análise de requisitos, design de interfaces amigáveis, programação e integração de funcionalidades que melhorem a interação entre usuários e o sistema, e, no caso da LFitness, essas habilidades são essenciais para fornecer um produto final de qualidade.

Além disso, a construção do aplicativo para a LFitness reforça competências como trabalho em equipe, comunicação com o cliente, gerenciamento de tempo e adaptação a diferentes necessidades. A criação de soluções digitais voltadas para o público de saúde e fitness, um setor em crescimento, agrega valor não só ao personal trainer, mas também amplia o repertório dos estudantes, oferecendo uma experiência completa que envolve desde a concepção até a entrega de um produto final que resolve uma demanda concreta.

O grupo de trabalho está motivado por sua paixão pela tecnologia e pelo desejo de criar soluções inovadoras que impactem positivamente a sociedade. A escolha desse projeto não só permite o desenvolvimento de habilidades técnicas em React Native, como também fortalece o compromisso de cada membro em transformar ideias em produtos tangíveis e funcionais.

## Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

Descrever entre 1 e 3 objetivos, no máximo, que devem ser alcançados pela equipe ao desenvolver o projeto de extensão. Nesta etapa os objetivos devem ser descritos com verbos de ação, de maneira clara e sucinta, em forma de tópicos (quando for mais de um), correspondentes aos resultados concretos que o projeto de extensão pretende alcançar.

Cabe ressaltar que os resultados obtidos pelo projeto deverão ser demonstrados, portanto, quando o grupo de trabalho definir os objetivos deve pensar na forma de participação dos públicos no processo avaliativo (que instrumentos usar?).

1. Desenvolver uma aplicação mobile personalizada para a LFitness, utilizando *React Native*, que permita ao personal trainer organizar e monitorar os planos de treino dos alunos, facilitando a comunicação e o acompanhamento da evolução física dos usuários.
2. Facilitar o acesso dos clientes da LFitness aos planos de treino, criando uma interface intuitiva e funcional, onde os alunos possam visualizar, acompanhar e interagir com seus treinos de forma prática, promovendo maior adesão aos treinos e consequentemente melhores resultados.
3. Avaliar a satisfação e a eficácia do aplicativo junto ao público-alvo, realizando testes com os usuários finais (personal trainer e clientes) por meio de questionários de feedback e métricas de uso, para medir a usabilidade, funcionalidade e impacto do app no atendimento e motivação dos alunos.

Esses objetivos visam resolver o problema identificado e gerar resultados concretos, tanto para o personal trainer quanto para os alunos, contribuindo para a melhoria da gestão de treinos e engajamento no acompanhamento físico.

## Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

Breve exposição e discussão dos referenciais teóricos utilizados para entender e esclarecer a situação-problema que orienta o projeto, apresentando-as e relacionando-as com o desenvolvimento do projeto. O referencial teórico escolhido deve ser assertivo para justificar as escolhas das ações formuladas, ou seja, obras e autores citados devem apresentar respostas teóricas-científicas apropriadas para os desafios enfrentados durante a execução do projeto de extensão. Aqui no mínimo 3 (três) autores deverão ser referenciados (ver referências bibliográficas da disciplina e outras a critério do professor e ou dos acadêmicos). Sugere-se mínimo de 500 caracteres e máximo de 3 (três) páginas.

O desenvolvimento do projeto de extensão para a criação de um aplicativo mobile para a LFitness é embasado em diferentes referenciais teóricos que abordam a interseção entre tecnologia, saúde e metodologias ágeis de desenvolvimento de software.

Em primeiro lugar, o conceito de tecnologia como facilitadora de práticas de saúde é discutido por Norman e Verganti [1], que analisam o impacto da inovação tecnológica no comportamento humano. Eles destacam que o uso de ferramentas digitais, como aplicativos voltados para o acompanhamento de treinos, pode promover mudanças significativas nos hábitos das pessoas, facilitando a adesão a práticas saudáveis. No contexto da LFitness, um aplicativo personalizado pode potencializar o alcance do personal trainer, oferecendo uma maneira mais eficiente de gerenciar e motivar seus clientes.

Além disso, o projeto é orientado pelos princípios de Design Centrado no Usuário (DCU), conforme proposto por Donald Norman [2]. O autor destaca que a experiência do usuário deve estar no centro do processo de desenvolvimento de produtos digitais, priorizando a criação de interfaces intuitivas e acessíveis. Ao projetar o aplicativo para a LFitness, o foco no design centrado no usuário garante que o público-alvo – tanto o personal trainer quanto seus clientes – possa interagir com a aplicação de maneira simples, facilitando o acompanhamento e a adesão aos planos de treino. O objetivo é garantir que o aplicativo seja não apenas funcional, mas também fácil de usar, promovendo uma experiência positiva para todos os envolvidos.

Por fim, a metodologia de Desenvolvimento Ágil serve como base para a execução do projeto. Segundo Beck et al. [3], o Manifesto Ágil prioriza a entrega contínua de valor ao cliente e a adaptação constante às suas necessidades. Durante o desenvolvimento do aplicativo, o feedback do personal trainer da LFitness será coletado e integrado nas diferentes fases do projeto, garantindo que a aplicação final atenda de maneira eficaz às demandas identificadas. O uso dessa metodologia permite uma maior flexibilidade no processo de desenvolvimento, possibilitando ajustes contínuos e incrementais conforme o aplicativo é testado pelos usuários finais.

Esses referenciais teóricos fornecem uma base sólida para as decisões tomadas durante o desenvolvimento do projeto, permitindo a aplicação de abordagens tecnológicas, metodológicas e de design que garantam a eficácia do produto final.

**Referências:**

[1] NORMAN, D.; VERGANTI, R. Incremental and Radical Innovation: Design Research vs. Technology and Meaning Change. \*Design Issues\*, v. 30, n. 1, p. 78-96, 2014.

[2] NORMAN, D. \*The Design of Everyday Things\*. 2nd ed. New York: Basic Books, 2013.

[3] BECK, K. et al. \*Manifesto for Agile Software Development\*. 2001. Disponível em: https://agilemanifesto.org/. Acesso em: 08 out. 2024.

# PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

## Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

Montar um plano de trabalho contendo informações sobre as ações a serem executadas para alcançar os objetivos do projeto, contendo cronograma com os prazos, responsáveis por cada tarefa, recursos e formas de acompanhamento dos resultados. O plano de trabalho pode ser formulado de forma digital, de maneira assíncrona ou síncrona, ou mesmo por uso de material físico em sala de aula, tais como: cartolinas, quadro branco, murais etc.

O cronograma deve especificar qual é o prazo de entrega de cada uma das etapas do projeto descritas no item 14 – Procedimentos de Ensino-Aprendizagem do Plano de Ensino, bem como os prazos para as entregas do texto de cada item deste roteiro de extensão.

(Fazer ainda)

## Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

Apresentar a forma como os participantes sociocomunitários envolvidos atuaram no planejamento, desenvolvimento e avaliação do projeto. Importante destacar que essas etapas serão definidas, a partir de encontros/conversas/trocas/escuta da comunidade, contexto no qual a delimitação das ações do projeto de extensão serão produto também da interação entre o público acadêmico e o público local em construção conjunta. Produzir registros (ex: fotos, capturas de tela, mensagens, formulários etc.) das reuniões, discussões, interações para evidenciar a ocorrência da troca mútua.

O envolvimento do público participante, especificamente o personal trainer da LFitness, foi essencial para a formulação, desenvolvimento e avaliação do projeto. A interação constante com a parte interessada e o diálogo ativo entre o grupo acadêmico e o público sociocomunitário permitiram uma construção conjunta das ações do projeto de extensão.

A participação do personal trainer da LFitness ocorreu de forma ativa desde a fase de planejamento, onde foram realizadas reuniões presenciais no campus da universidade duas vezes por semana, e reuniões online, uma vez por semana, por meio de videoconferências no Google Meet e no Discord. Durante esses encontros, o personal trainer trouxe suas demandas e expectativas para o aplicativo, descrevendo as dificuldades enfrentadas no acompanhamento de seus alunos e a necessidade de uma solução tecnológica para melhorar sua comunicação e gestão de treinos. Além disso, um dos integrantes do grupo possui contato direto com o personal trainer cinco vezes por semana, o que facilitou a obtenção de feedback contínuo e ajustes durante o desenvolvimento do projeto.

Nas reuniões presenciais, foram discutidos aspectos como funcionalidades do aplicativo, design da interface, experiência do usuário e a integração de recursos como monitoramento de treino e comunicação direta com os alunos. O personal trainer contribuiu fornecendo informações práticas sobre o dia a dia de seu trabalho, o que foi fundamental para a adequação das funcionalidades propostas no aplicativo às necessidades reais de sua rotina e de seus clientes. As sessões online permitiram a revisão das etapas de desenvolvimento do aplicativo, onde o personal trainer acompanhava o progresso do projeto e fornecia sugestões e melhorias baseadas em suas experiências e nas interações com seus alunos.

A avaliação do projeto também contou com a participação ativa do personal trainer. Testes práticos foram realizados para garantir que o aplicativo atendesse às expectativas iniciais e funcionasse de forma eficiente para a organização dos treinos e o acompanhamento de seus clientes. Estratégias de feedback, como formulários e sessões de teste, foram utilizadas para coletar informações sobre a usabilidade do aplicativo e a eficácia de suas funcionalidades.

Para garantir o engajamento contínuo do público participante, o grupo utilizou ferramentas de comunicação constantes, como mensagens em aplicativos de troca instantânea, formulários de feedback e a realização de registros fotográficos e capturas de tela das reuniões e discussões, além de gravações de videoconferências. Esses registros servirão como documentação do processo colaborativo, evidenciando a troca mútua de conhecimento e a colaboração entre a equipe acadêmica e o personal trainer da LFitness no desenvolvimento do projeto.

Essa abordagem garantiu que as ações do projeto fossem definidas em conjunto com o público-alvo, assegurando que o produto final atendesse de maneira eficaz às suas necessidades.

## Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

Apresentar o papel, a(s) responsabilidade(s) e a(s) atividades de responsabilidade de cada membro do grupo de trabalho. Importante destacar que esta delimitação será a base para a avaliação do relato individual de aprendizagem, a ser preenchido no item 3.2 deste documento.

(Fazer)

## Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Descrever o detalhamento das etapas para atingir os objetivos previstos na seção 1.4, indicando como eles serão alcançados, definindo os critérios e os indicadores necessários para a efetividade do projeto.

Para garantir que os objetivos estabelecidos na seção 1.4 sejam atingidos de forma eficiente, o projeto será dividido em etapas com metas claras, além de critérios e indicadores de avaliação para medir o progresso e a efetividade.

**Metas:**

1. **Desenvolver a aplicação mobile para a LFitness:** Até o final do projeto, o aplicativo deverá estar plenamente funcional, contendo as principais funcionalidades solicitadas, como cadastro de alunos, criação de planos de treino e comunicação direta entre personal trainer e alunos.

1. **Facilitar o acesso dos alunos aos planos de treino:** A interface deverá ser testada com usuários reais para garantir que seja intuitiva e que os alunos consigam visualizar e acompanhar seus treinos de forma simples e eficiente.
2. **Coletar e analisar o feedback dos usuários:** O personal trainer e seus clientes participarão de testes e fornecerão feedback por meio de questionários, permitindo melhorias no aplicativo e garantindo que ele atenda às expectativas.

**Critérios e indicadores de avaliação:**

1. **Funcionalidade do aplicativo:**

* O aplicativo deve estar completamente funcional e disponível para uso no dispositivo do personal trainer e dos alunos.

1. **Usabilidade e interface do usuário:**

* O aplicativo deve ter uma interface intuitiva e fácil de usar, que não apresente dificuldades técnicas ou de navegação para os usuários.

1. **Engajamento dos usuários:**

* O aplicativo deve promover o engajamento entre o personal trainer e seus alunos, melhorando a comunicação e acompanhamento dos treinos.

1. **Satisfação dos usuários:**

* O aplicativo deve gerar satisfação tanto para o personal trainer quanto para os alunos, melhorando o acompanhamento e resultados dos treinos.

**Etapas para atingir os objetivos:**

1. **Fase de planejamento e design:** Definir o layout e as funcionalidades do aplicativo, com base nas reuniões com o personal trainer e nos feedbacks recebidos.

1. **Desenvolvimento e implementação:** Iniciar a codificação do aplicativo em *React Native*, integrando as funcionalidades prioritárias.

1. **Testes de usabilidade e funcionalidade:** Realizar testes com o personal trainer e um grupo piloto de alunos, recolhendo feedback.

1. **Correções e melhorias:** Ajustar o aplicativo com base nos testes e implementar melhorias.
2. **Lançamento final e avaliação contínua:** Lançar o aplicativo e acompanhar seu uso real, avaliando continuamente os resultados com base nos critérios e indicadores definidos.

## Recursos previstos

Descrever os recursos previstos (materiais, institucionais e humanos) para o desenvolvimento do projeto. Esclarecer que qualquer indicação de gastos financeiros deve apontar a fonte

deste recurso. Sugere-se dar preferência a estratégias que minimizem ao máximo possível o dispêndio de custos financeiros, tendo em vista que as IES não possuem previsão de recursos específicos para a execução de projetos de extensão a serem desenvolvidos nas disciplinas da matriz curricular.

(N/A)

## Detalhamento técnico do projeto

Descrever a solução de Tecnologia da Informação desenvolvida, conforme etapas definidas no item 1.4 – Procedimentos de Ensino-Aprendizagem do Plano de Ensino, etapa 4.

O projeto consiste no desenvolvimento de um aplicativo mobile multiplataforma para a marca LFitness, utilizando o framework React Native, que permitirá o personal trainer gerenciar e acompanhar o progresso de seus alunos de forma digital, melhorando a comunicação e a organização dos treinos. A solução técnica envolve o uso de tecnologias modernas e integrações que garantam uma experiência intuitiva, eficiente e escalável.

1. **Ferramentas e Tecnologias Utilizadas:**

* **React Native:** O framework principal para o desenvolvimento do aplicativo, permitindo a criação de um app nativo que funciona em dispositivos iOS e Android. O React Native foi escolhido por sua flexibilidade, grande comunidade de suporte e capacidade de desenvolvimento rápido.
* **Expo:** Uma ferramenta que facilita o desenvolvimento e teste do aplicativo no React Native, simplificando o processo de configuração de ambiente e compilação do app.
* **GitHub & Git:** Repositório de código e ferramenta de controle de versão para gerenciar o código-fonte e colaborar com a equipe de desenvolvimento.

**Arquitetura do Aplicativo:**

O aplicativo será baseado em uma arquitetura de três camadas:

1. **Camada de Interface do Usuário (UI):** Desenvolvida com componentes React Native, esta camada será responsável por exibir as interfaces de navegação, telas de login, cadastro, planos de treino e relatórios de desempenho. A UI será projetada para ser intuitiva e responsiva, com um design que se adapta a diferentes tamanhos de tela e dispositivos móveis.
2. **Camada de Lógica de Negócio (Business Logic):** O núcleo das funcionalidades, onde estarão implementados os fluxos de criação de planos de treino, consulta ao histórico de treinos e comunicação via chat entre o personal trainer e seus alunos. Essa camada também gerencia as regras de negócios, como criação de relatórios automáticos sobre o desempenho dos alunos com base nos treinos realizados.
3. **Camada de Dados (Data Layer):** A interação entre o aplicativo e o Firebase, responsável pelo armazenamento de dados, como informações do perfil do usuário, histórico de treinos, e gerenciamento de sessões de treino. Utilizaremos o Firestore como banco de dados NoSQL, otimizando a escalabilidade e o armazenamento em tempo real.

# ENCERRAMENTO DO PROJETO

## Relato Coletivo:

Considerações do grupo sobre o atingimento dos objetivos sociocomunitários estabelecidos para o projeto.

### Avaliação de reação da parte interessada

Realizar avaliação de reação com a parte interessada (ex: formulário, entrevista gravada em áudio/vídeo, depoimento em áudio/vídeo etc.), para que o efetivo atingimento dos objetivos socioncomunitários propostos fique evidente.

## Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual)

Nesta seção, cada aluno deve citar seu nome, e sistematizar as aprendizagens construídas sob sua perspectiva individual. O relato deve necessariamente cobrir os seguintes itens:

### CONTEXTUALIZAÇÃO

Explicitar a experiência/projeto vivido e contextualizar a sua participação no projeto.

### METODOLOGIA

Descrever como a experiência foi vivenciada: local; sujeitos/públicos envolvidos; período; detalhamento das etapas da experiência.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO:

expectativa e o vivido; descrição do que foi observado na experiência; no que resultou a experiência; como você se sentiu? descobertas/aprendizagens, facilidades, dificuldades e recomendações caso necessário.

### REFLEXÃO APROFUNDADA

Espaço para relato sobre a experiência vivida versus teoria apresentada no relato coletivo.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Outros aspectos que podem ser trabalhados junto à parte interessada e perspectivas de trabalhos futuros, envolvendo tanto extensão quanto pesquisa. Soluções tecnológicas alternativas que poderiam ter sido implementadas para o projeto desenvolvido.

**OBSERVAÇÃO: Exige-se que todo o processo de desenvolvimento do projeto de extensão seja documentado e registrado através de evidências fotográficas ou por vídeos, tendo em vista que o conjunto de evidências não apenas irá compor a comprovação da realização das atividades, para fins regulatórios, como também poderão ser usadas para exposição do projeto em mostras acadêmico-científicas e seminários de extensão a serem realizados pelas IES.**