**ATIVIDADES EXTENSIONISTAS**

**Proposta de Tema / Trabalho Final**

**Curso**

(    ) Bacharelado em Engenharia da Computação

( x ) 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

( x ) 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

**Etapa**

( x ) Validação da proposta

(    ) Trabalho final

**Aluno(s) e RU(s)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aluno** | **RU** |
| GUSTAVO FERNANDES DOS SANTOS | 3924514 |
| CLEBER ALEXANDRE FOGAÇA DA SILVA | 3971860 |
| JHONATAS GABRIEL REIS FERREIRA SOUZA | 3775093 |

**Título**

**Implementação de uma Aplicação para conectar feirantes/clientes**

**Setor de Aplicação**

**A Aplicação sera desenvolvida a nivel municipal**

**Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)**

(    ) 01. Erradicação da pobreza

( x ) 02. Fome zero e agricultura sustentável

(    ) 03. Saúde e bem-estar

(    ) 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

( x ) 12. Consumo e produção responsáveis

(    ) 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**

O presente trabalho visa garantir emprego e renda para os feirantes, tendo como contrapartida o pagamento de um valor simbólico. Outrossim, existem os objetivos específicos, por exemplo, a entrega de alimentos ou a redução do valor próximo ao final da feira. Isso garantirá a redução do desperdício, pois muitas vezes os feirantes desprezam esses alimentos, devido à sua inviabilidade para a próxima feira. Assim, é possível verificar que tanto os feirantes, quanto os consumidores irão usufruir do aplicativo.

**Metodologia**

**Instrução:**

Insira o(s) diagrama(s) que apresenta(m) a metodologia aplicada no projeto.

Metodologia é uma palavra derivada de “método”, cujo significado é “caminho ou via para a realização de algo”. Logo, a metodologia é a parte em que é feita a descrição minuciosa e rigorosa do objeto de estudo, bem como das técnicas utilizadas nas atividades. Em outras palavras, metodologia é uma estrutura que apresenta um caminho lógico para responder as perguntas levantadas no início do projeto.

A definição da metodologia do trabalho depende de vários fatores, sendo importante:

1. Definir o setor de aplicação.
2. Pensar no objetivo do trabalho.
3. Compreender o campo de estudo.
4. Identificar os dados que serão trabalhados.
5. Listar os recursos necessários.

Diante do exposto, a metodologia deve apresentar o passo a passo do desenvolvimento do projeto, isto é, o caminho do início ao fim. Para isso, utilize um diagrama, que nada mais é que um gráfico apresentando a sequência de atividades que constitui o projeto e como as mesmas interagem entre si. Como exemplo de apresentação de metodologia, veja o diagrama abaixo.

A figura apresenta um diagrama com "início do projeto" e "fim do projeto", etapas essas que são representadas por elipses. Entre essas elipses há nove atividades, as quais são representadas por retângulos, contendo o nome da atividade e a duração. Tais atividades são interligadas por flechas/setas.
O diagrama possui quatro possíveis caminhos, os quais são:
* 1º Caminho - Início do projeto, vai para a atividade A que tem duração de 4 dias, vai para a pela atividade B que tem duração de 3 dias, vai para a atividade E que tem duração de 5 dias, vai para a atividade I que tem duração de 3 dias e chega ao fim do projeto.
* 2º Caminho - Início do projeto, vai para a atividade A que tem duração de 4 dias, vai para a atividade C que tem duração de 3 dias, vai para a atividade I que tem duração de 3 dias e chega ao fim do projeto.
* 3º Caminho - Início do projeto, vai para a atividade A que tem duração de 4 dias, vai para a atividade D que tem duração de 4 dias, vai para a atividade F que tem duração de 1 dia, vai para a atividade G que tem duração de 2 dias, vai para a atividade I que tem duração de 3 dias e chega ao fim do projeto.
* 4º Caminho - Início do projeto, vai para a atividade A que tem duração de 4 dias, vai para a atividade D que tem duração de 4 dias, vai para a atividade F que tem duração de 1 dia, vai para a atividade H que tem duração de 1 dia, vai para a atividade I que tem duração de 3 dias e chega ao fim do projeto.

Fonte: <https://robsoncamargo.com.br/blog/Diagrama-de-rede-na-gestao-de-projetos>.

**Resultados Esperados/Obtidos**

**Instrução:**

Insira os resultados esperados/obtidos com a aplicação do projeto.

Os resultados devem apresentar as principais ações realizadas no projeto, mostrando os efeitos das ações. Para comprovar os resultados obtidos, escolha e utilize uma das seguintes formas: fotos, tabelas, códigos, *links* de vídeos (de 2 a 5 minutos) ou *links* de áudios (de 2 a 5 minutos).

**Considerações Finais**

**Instrução:**

Liste, no mínimo, três aprendizados obtidos com o projeto.

As considerações finais devem trazer os principais aprendizados e/ou dificuldades encontradas na execução do projeto.