**Super Campus Estácio Maracanã**

**Tentativa de App de Loja De Vinho Simple parecido com webapp**

**Bernardo Oliveira de Jesus/Solteiro/Cursando Ensino Superior/Hetero/19**

**João Pedro Roseira Garcia/Solteiro/cursando Ensino Superior/Bissexual/20**

**Nome do professor: SALUSTIANO OLIVEIRA**

**2024**

**Rio de Janeiro/Rio de Janeiro**

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

(Temos várias partes envolvidas nesse projeto. Primeiro, os estudantes universitários, claro. Eles são o coração disso tudo. Além disso, temos professores, pesquisadores e, claro, os membros da comunidade local. E não podemos esquecer dos nossos parceiros, como as ONGs e empresas locais. Eles estão todos nessa bagunça.)

## Problemática e/ou problemas identificados

(A questão principal é que a galera da comunidade tá meio carente de educação tecnológica. Eles não têm muito acesso a isso. Por isso decidimos focar nisso. Afinal, acreditamos que a tecnologia pode dar um empurrãozinho no desenvolvimento da região.)

## Justificativa

(Academicamente, faz todo sentido. Nosso curso de Tecnologia da Informação tem como objetivo formar profissionais que saibam resolver problemas reais usando tecnologia. Então, esse projeto é tipo um laboratório prático. E, claro, estamos todos empolgados em aplicar o que aprendemos na teoria.)

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

(Nossos objetivos incluem:

1- Criar um programa de educação tecnológica acessível para a comunidade.

2- Melhorar as habilidades tecnológicas dos participantes, aumentando sua empregabilidade.

3- Estabelecer uma parceria duradoura entre a universidade e a comunidade local. É tipo um casamento, sabe?)

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

(O referencial teórico é fundamental para embasar e justificar as escolhas feitas em um projeto de extensão. Ele consiste em uma revisão das pesquisas e discussões realizadas por outros autores sobre o tema abordado no projeto. Nesse sentido, apresento três autores cujas obras contribuem para a compreensão e solução dos desafios enfrentados durante a execução do projeto:

1. Paulo Freire:

Obra: "Pedagogia do Oprimido" (1970).

Contribuição: Freire é um dos principais teóricos da educação popular. Sua abordagem enfatiza a conscientização e a participação ativa dos indivíduos no processo educacional. Suas ideias influenciam nossa metodologia participativa com a comunidade.

2. Seymour Papert:

Obra: "Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas" (1980).

Contribuição: Papert é conhecido por suas contribuições na aprendizagem através da tecnologia. Seu trabalho explora como as crianças podem aprender de forma significativa por meio da programação e da construção de projetos. Inspirou nossa abordagem prática e interativa.

3. Lev Vygotsky:

Obra: "Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes" (1978).

Contribuição: Vygotsky destaca a importância da interação social no processo de aprendizagem. Suas teorias sobre a zona de desenvolvimento proximal e a mediação social influenciam nossa compreensão da educação tecnológica na comunidade.

Esses autores fornecem embasamento teórico sólido para justificar nossas escolhas e ações no projeto de extensão. Além disso, a revisão bibliográfica amplia nosso entendimento e nos permite contribuir de forma significativa para a realidade social ao nosso redor¹³⁴.

Referências:

1. Freire, P. (1970). \*Pedagogia do Oprimido\*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

2. Papert, S. (1980). \*Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas\*. New York: Basic Books.

3. Vygotsky, L. S. (1978). \*Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes\*. Cambridge, MA: Harvard University Press.)

# PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

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

(Tá tudo anotado aqui. Cronograma detalhado, prazos, responsáveis por cada tarefa. Vamos avaliar os resultados de tempos em tempos. Afinal, não dá pra perder o foco.)

## 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.

(Os moradores da comunidade tão no meio de tudo. Desde o planejamento até a avaliação. A gente fez workshops, reuniões abertas e manteve canais de comunicação direta. A galera tá bem engajada.)

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

(Cada um de nós tem uma função específica. Eu Bernardo tô cuidando da coordenação geral e do material didático. A gente se entende bem, sabe? Ninguém fica perdido.)

## Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

(Vamos medir o sucesso pelo número de participantes que completarem o programa e pela qualidade dos projetos que eles vão desenvolver. Afinal, não dá pra ficar só no "mais ou menos". )

## Recursos previstos

(Vamos usar as instalações da universidade, os computadores e o tempo dos voluntários. Tentamos economizar ao máximo, porque dinheiro não tá sobrando.)

## Detalhamento técnico do projeto

(Criamos um aplicativo educacional. Ele vai ter cursos interativos e outras coisas legais pra galera aprender.)

# ENCERRAMENTO DO PROJETO

## Relato Coletivo:

(Concordo com P1. O projeto tem sido uma experiência gratificante, mas enfrentamos alguns obstáculos. Um deles é o problema com a recuperação de senha. Quando os usuários esquecem a senha e tentam redefini-la, a funcionalidade não está funcionando corretamente. Isso pode ser frustrante para eles e prejudicar a experiência geral do aplicativo.)

### Avaliação de reação da parte interessada

(Concordo com O Bernardo. O projeto tem sido uma experiência gratificante, mas enfrentamos alguns obstáculos. Um deles é o problema com a recuperação de senha. Quando os usuários esquecem a senha e tentam redefini-la, a funcionalidade não está funcionando corretamente. Isso pode ser frustrante para eles e prejudicar a experiência geral do aplicativo.)

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

(Para mim Garcia a minha experiência pessoal com esses problemas foi desafiadora. Tive que mergulhar fundo na documentação do banco de dados e nas configurações de autenticação. Também tentei depurar a recuperação de senha, mas ainda não encontramos uma solução definitiva.)

### CONTEXTUALIZAÇÃO

### (Como tinha escrevido. A contextualização é importante. Os usuários estão frustrados quando não conseguem acessar suas contas devido a problemas de senha. Precisamos encontrar uma maneira de simplificar esse processo e garantir que eles possam redefinir suas senhas com facilidade.)

### METODOLOGIA

(Estamos revisando nossos métodos de autenticação e explorando alternativas. Talvez seja necessário implementar uma abordagem diferente para a recuperação de senha. Também estamos considerando a possibilidade de usar um provedor de autenticação externo para facilitar o processo.)

### RESULTADOS E DISCUSSÃO: (Observamos o interesse crescente dos participantes pelos conteúdos tecnológicos. Eles se sentiram empoderados ao aprenderem a usar ferramentas digitais. Também enfrentamos desafios, como a falta de acesso à internet em algumas áreas, mas buscamos alternativas criativas para contornar essas limitações.)

### REFLEXÃO APROFUNDADA

### (Refletindo sobre esses desafios, percebo que a segurança e a usabilidade são fundamentais. Precisamos encontrar um equilíbrio entre proteger os dados dos usuários e oferecer uma experiência de usuário fluida.)

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

(Estamos comprometidos em resolver esses problemas o mais rápido possível. Afinal, o sucesso do nosso aplicativo depende da confiança dos usuários. Vamos aprender com essas dificuldades e melhorar continuamente nosso projeto.)

**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.**