

Extensão Curricularizada 2025/2

Fábrica de Software: Conectando Conhecimento e Comunidade

Promovendo a universalização tecnológica através de oficinas práticas e desenvolvimento de ferramentas inovadoras.

Agenda: Nossa Jornada de Extensão

01

Introdução: A Fábrica de Software

Visão geral do projeto e seu impacto na educação e comunidade.

02

Objetivos e Impacto Esperado

O que queremos alcançar e como medimos o sucesso.

03

Atividades Essenciais do Projeto

Parcerias, workshops, palestras e hackathons.

04

Estrutura e Equipe

Detalhes sobre a disciplina, equipe e apoio necessário.

05

Documentação e Avaliação

A importância da transparência e do registro em cada etapa.

Fábrica de Software: Promovendo a Universalização Tecnológica

Nosso projeto "**Fábrica de Software**" visa preencher a lacuna na educação formal, promovendo o acesso e a disseminação de conhecimentos em desenvolvimento de software para escolas de ensino médio. Acreditamos que a tecnologia é uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento pessoal e coletivo.

Com oficinas interativas e a criação de novas ferramentas tecnológicas, buscamos capacitar os jovens, estimulando a criatividade e o pensamento crítico em um mundo cada vez mais digital.



Nossos Objetivos: Transformando Vidas pela Tecnologia



Estimular a Criatividade e Pensamento Crítico

Incentivar os alunos a pensar de forma inovadora e resolver problemas através do desenvolvimento de software.



Desenvolver Habilidades Técnicas Práticas

Proporcionar contato real com o ciclo de vida do desenvolvimento de software, do conceito à entrega, com clientes reais.



Promover a Interação Universidade-Sociedade

Criar um ambiente de troca de conhecimentos e experiências entre estudantes universitários e escolas da comunidade.

Atividades Essenciais



Parcerias Estratégicas

Estabelecer colaborações com escolas de Ensino Médio locais para maximizar o alcance e impacto da disseminação tecnológica.



Workshops e Palestras Interativas

Realizar sessões dinâmicas e oficinas sobre tópicos chave do desenvolvimento de software, apresentando exemplos práticos e compreender o processo de criação de artefatos tecnológicos.



Hackathons e Desafios Tecnológicos

Organizar competições focadas na resolução de problemas reais da comunidade ou de escolas parceiras, oferecendo uma experiência prática valiosa aos participantes.



Criação de soluções tecnológicas educacionais

Além das ações diretas, os discentes universitários podem desenvolver **aplicativos, plataformas e ferramentas digitais voltadas para estudantes do ensino médio**, com o objetivo de:

- Facilitar o aprendizado de conteúdos escolares.
- Apoiar na preparação para vestibulares e concursos públicos.
- Incentivar o estudo autônomo e o uso de tecnologias educativas.
- Fornecer simulados, videoaulas, jogos educativos e materiais interativos.

Essas soluções tecnológicas contribuem significativamente para a **democratização do acesso ao conhecimento**, o **fortalecimento do protagonismo juvenil** e a **redução das desigualdades educacionais**, promovendo a transformação social a partir do ambiente escolar.



O Poder dos Hackathons

Os hackathons são uma atividade central na "**Fábrica de Software**". Eles proporcionam um ambiente imersivo onde os discentes universitários e os jovens da comunidade podem aplicar seus conhecimentos para resolver desafios tecnológicos reais. As escolas atuam como "**clientes**", apresentando problemas que os participantes devem solucionar de forma criativa.

Essa experiência não só estimula a inovação, mas também promove o trabalho em equipe, a resiliência e a capacidade de entregar soluções funcionais em um curto período. É uma verdadeira "**fábrica**" de ideias e talentos!

Estrutura e Equipe do Projeto

Detalhes da Disciplina e Dedicação

O projeto "Fábrica de Software" está vinculado à disciplina APIExt II, garantindo rigor acadêmico e integração curricular. A equipe é composta por **6 alunos** dedicados, que investirão seu tempo e talento nas **5 aulas** previstas para o desenvolvimento e execução das oficinas.

Suporte e Localização

Para garantir o sucesso, haverá um mínimo de **2 assessoramentos** antes do início do projeto e mais **3 antes do relatório final**, oferecendo orientação contínua. As intervenções ocorrerão em Escolas de Ensino Médio parceiras, levando a tecnologia diretamente para o ambiente educacional.

Documentação Essencial: Transparência e Qualidade

A rigorosa documentação é parte integrante do nosso compromisso com a transparência e a excelência acadêmica. Cada etapa do projeto é registrada e avaliada para garantir a qualidade e o impacto.

PEX-MDL-54: Projeto de Extensão

Detalhes do plano, objetivos e metodologia do projeto.
Requer aprovação docente e define a Nota AV1.

PEX-MDL-56: Relatório de Extensão

Compilação dos resultados, aprendizados e impacto alcançado. Essencial para a aprovação docente e a Nota AV2.

Evidências e Comprovação

Fotos do Projeto

Evidências visuais da preparação e execução das intervenções, capturando momentos de aprendizado e interação.

Declaração de Comparecimento

Documento oficial emitido pelo local da intervenção, atestando a realização do projeto e a participação dos alunos.

CCG-FOR-52: Lista de Comparecimento

Registro essencial das assinaturas de todos os participantes, garantindo a validação da presença e engajamento.

Conectando o Futuro: Próximos Passos

A "Fábrica de Software" não é apenas um projeto, é um compromisso contínuo com a inovação, a educação e o impacto social. Estamos prontos para a **Extensão Curricularizada Tecnologia 2025/2!**



Engajar Novas Parcerias

Buscamos mais escolas e instituições interessadas em transformar a educação tecnológica.



Ampliar o Alcance

Planejamos expandir o número de oficinas e hackathons, impactando mais jovens e comunidades.



Medir o Impacto

Continuaremos aprimorando nossas métricas para demonstrar o valor gerado pela Fábrica de Software.

Para mais informações, entre em contato com a coordenação acadêmica.