



WEBFOLIO

MÓDULO: PERCEPÇÃO TECNOLÓGICA EMPREENDEDORA

NOME: ALFREDO SANTIAGO RIVERO CASTILLO



SOBRE MIM:

- > **Sou um cara que evoluiu bastante durante os semestre, amadureci ideias e amadureci como pessoa, e cada vez mais gosto de trabalhar em grupo e ajudar os meus colegas quando precisam de algum auxilio.**



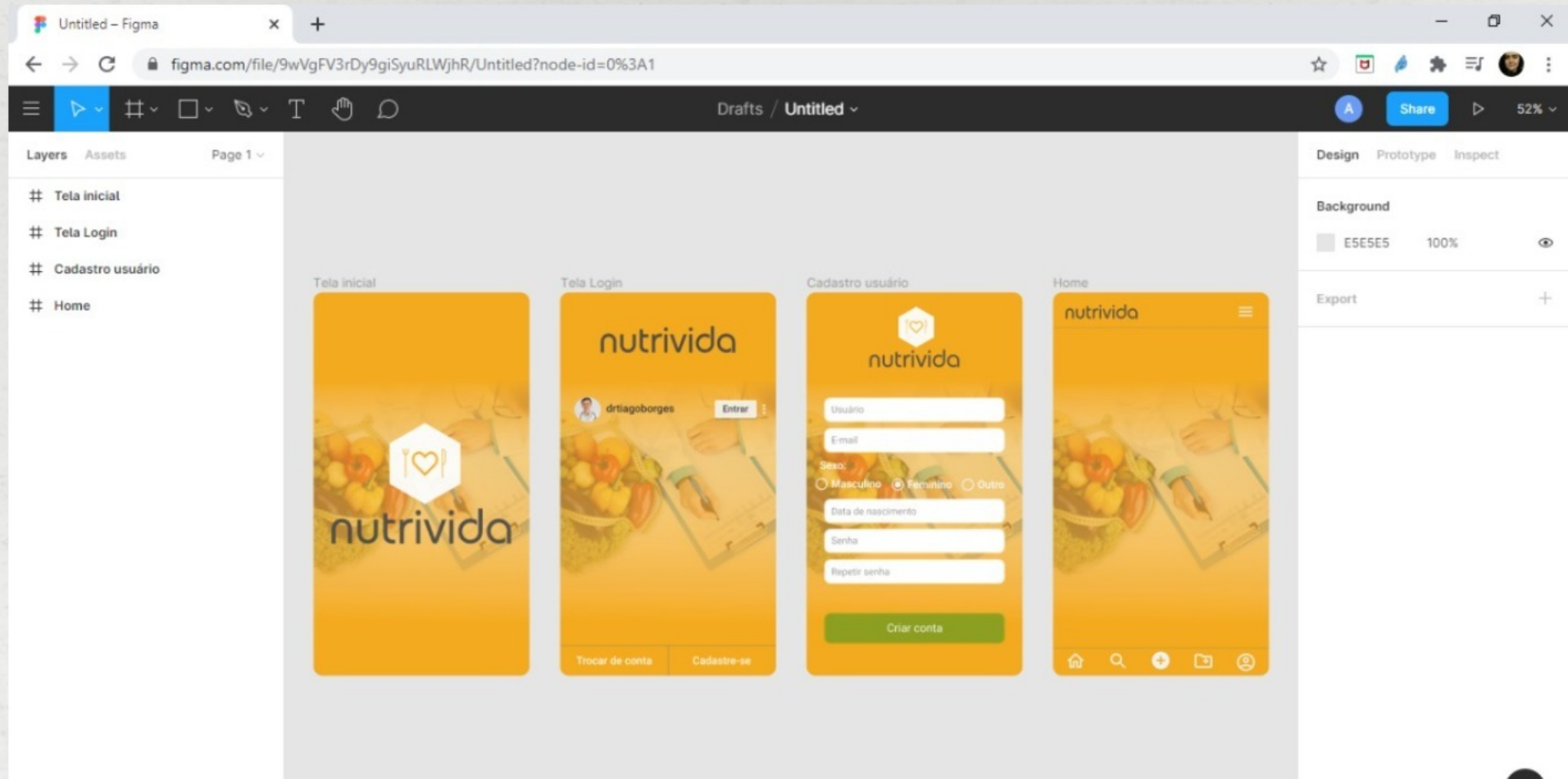
COMPETÊNCIAS E HABILIDADES:


- > **PARTICIPATIVO**
- > **GOSTO DE TRABALHAR EM GRUPO**
- > **DIVERTIDO**

PROJETO INTEGRADOR

PROF:MARIA ELAINE LEON

PROJETO INTEGRADOR: APP NUTRIVIDA



- 
- > JUSTIFICATIVA
 - > PROBLEMA
 - > OBJETIVO GERAL
 - > OBJETIVO ESPECIFICO
 - > APRESENTÇÃO DO MODULO E CPPS
 - > CONSIDERAÇÕES FINAIS
 - > REFERENCIAS BIBLIGRÁFICAS

JUSTIFICATIVA

- > **A avaliação nutricional precoce, é uma ferramenta importante para subsidiar o cuidado nutricional de pacientes hospitalizados. Neles, o objetivo de um procedimento de triagem nutricional é identificar indivíduos desnutridos ou em risco de desnutrição, possibilitando intervenção nutricional precoce e melhor alocação de recursos. Para uma avaliação nutricional é necessário conhecer a dietoterapia e seus fatores nutricionais. As medidas antropométricas mais utilizadas são peso e estatura, os quais são utilizadas para o diagnóstico nutricional, porém outros métodos são utilizados para instituir o monitoramento e acompanhamento nutricional dos pacientes hospitalizados.**

PROBLEMA

- > **Como auxiliar os profissionais de nutrição na conciliação da eficiência à otimização do tempo, no processo da triagem nutricional?**

OBJETIVOS GERAIS

OBJETIVO GERAL: Desenvolver um aplicativo para auxiliar os profissionais de nutrição na agilização do processo da triagem nutricional.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- > **OBJETIVO ESPECIFICO:**
- > **I) Identificar as principais funcionalidades e informações a serem inseridas no protótipo;**
 - > **ii) Desenvolver o protótipo;**
 - > **iii) Identificar as linguagens a serem utilizadas no desenvolvimento do aplicativo;**
 - > **iv) Implementar o aplicativo;**
- > **v) Realizar de testes de funcionamento, avaliação e experiência por parte dos profissionais de nutrição(usuários).**

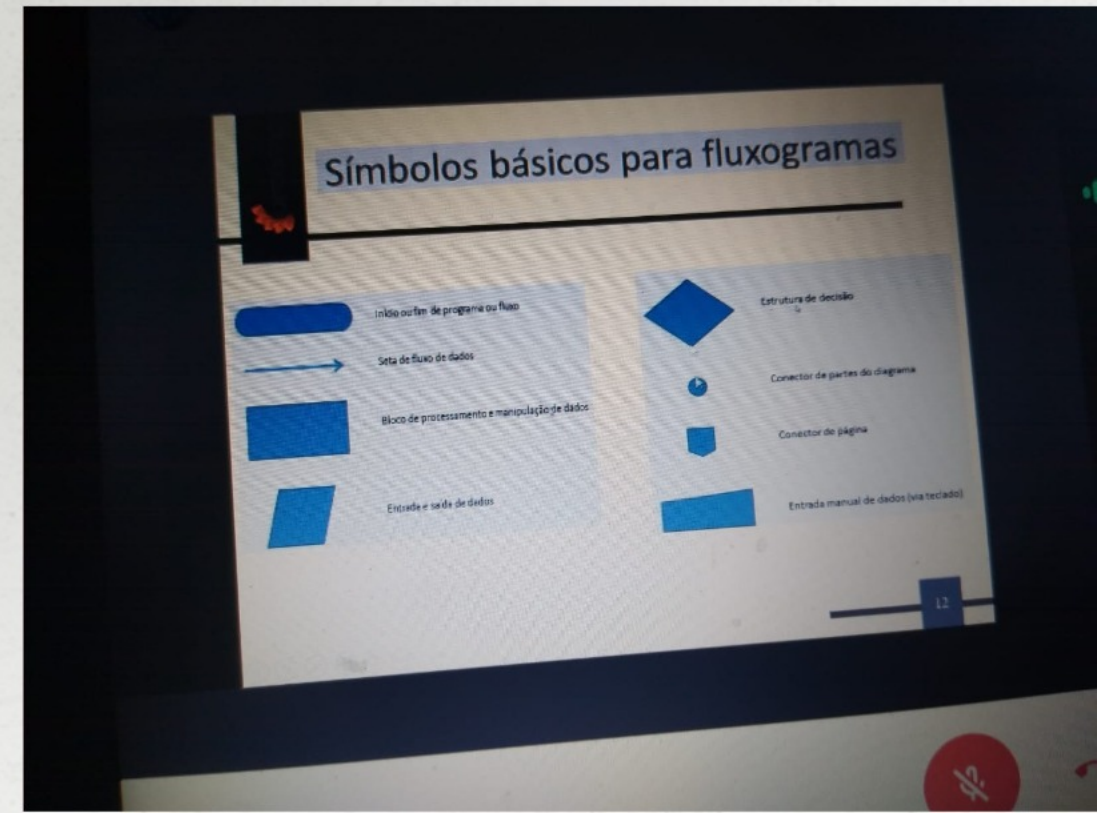
MÓDULO: PERCEPÇÃO TECNOLÓGICA EMPREENDEDORA



ALGORITMOS E ESTRUTURA DE DADOS

PROFESSOR: JOAO ABELAR

- > Elaborar um algoritmo e um fluxograma.
- > Manual do VisualG.
- > Algoritmo média aritmética.



GAMIFICAÇÃO E SOCIEDADE CONECTADA

PROFESSOR: FERNANDO FAGONDE

- > MIRO
- > OCTALYSIS
- > O QUE É GAMIFICAÇÃO?

The screenshot shows a web browser window with several tabs: MIT App Inventor, WEBFOLIO - Zoho Show, Curso: GAMIFICAÇÃO E SOCIEDADE, and (10) WhatsApp. The address bar shows the URL virtual.urcamp.edu.br/course/view.php?id=7293. The page header includes contact information: Fale conosco : (53) 3242-8244, E-mail : nead@urcamp.edu.br, and the name ALFREDO SANTIAGO RIVERO CASTILLO. The main content is a Miro board titled "Gamification e Sociedade conectada". The board is divided into several sections: "Apresentação" (Introduction) with a video player and a collection of sticky notes; "O que é gamificação?" (What is gamification?); "Como se cria?" (How to create?); "O que é PBL?" (What is PBL?); "Circus Mágico?" (Magic Circus?); and "Se eu Gamificasse um mundo real?" (If I gamified a real world?). The board also includes a "Send feedback" button at the bottom right.

Link para as aulas

Gamification e Sociedade conectada

Apresentação

O que é gamificação?

Como se cria?

O que é PBL?

Circus Mágico?

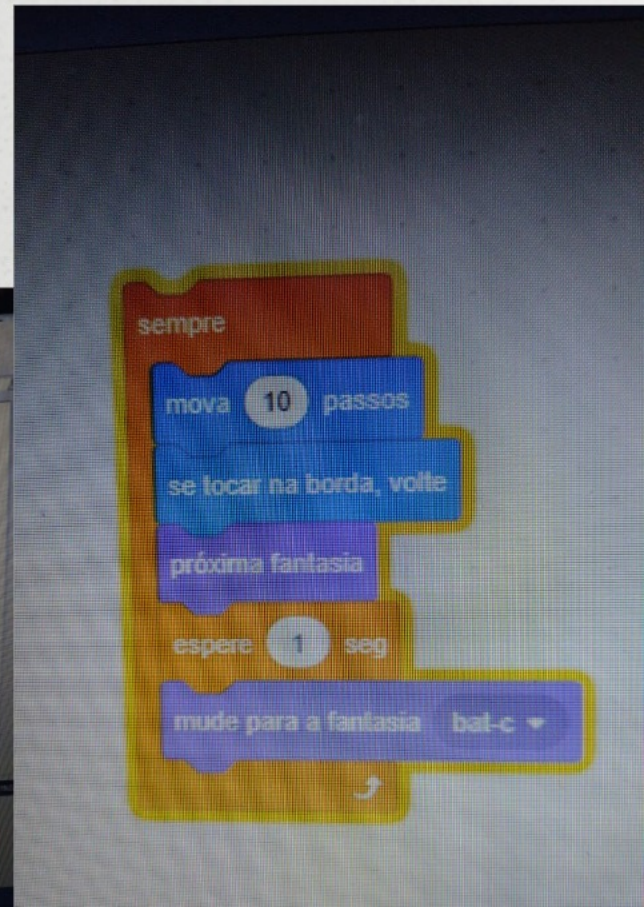
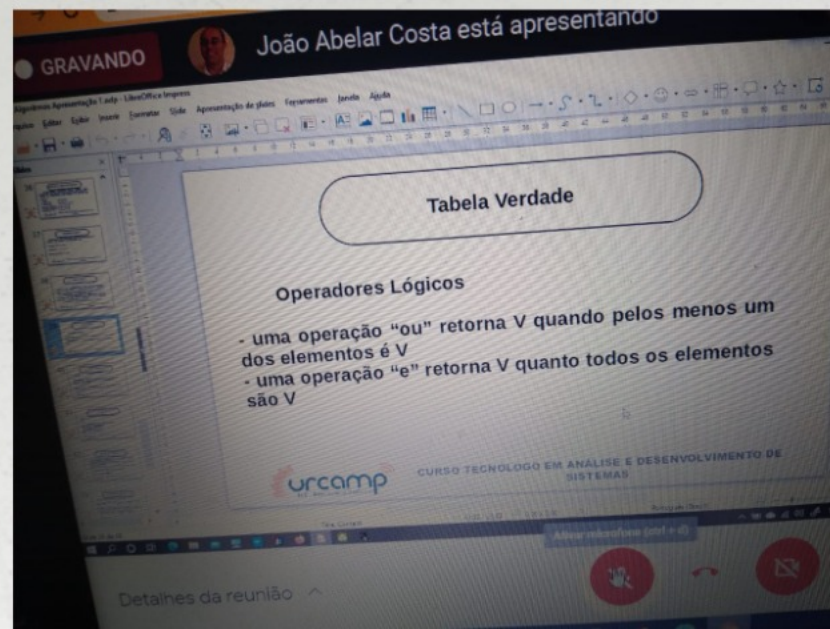
Se eu Gamificasse um mundo real?

Send feedback

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

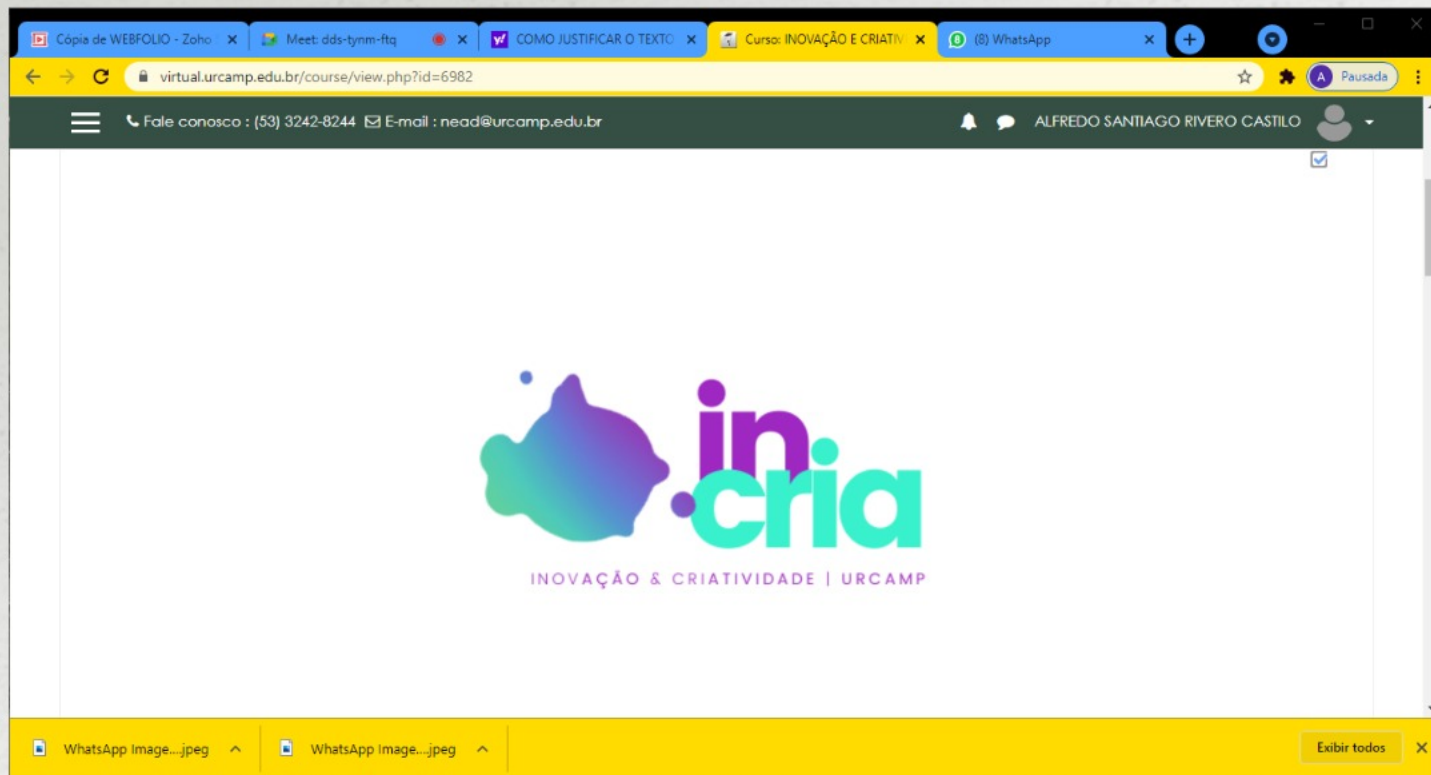
PROFESSOR: CRISTIAN RIBEIRO

- > APP INVENTOR
- > VISUALG
- > EXERCÍCIOS EM AULA PARA RESPONDER
- > SCRATCH



CPP: INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE

- > INTEGRAÇÃO E DESCONSTRUÇÃO
- > DESCONSTRUÇÃO E CRIATIVIDADE
- > PARODIA



1º TRABALHO CPP INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE.

