

# Exemplos de projetos

## 1. Aplicativo de Saúde Comunitária

- **Descrição:** Registro de visitas domiciliares feitas por estudantes de saúde (nutrição, enfermagem, educação física).
  - **Funcionalidades:**
    - Cadastro de famílias e pacientes.
    - Registro de indicadores básicos (pressão arterial, peso, glicemia, alimentação).
    - Geração de relatórios simples.
  - **Impacto:** Apoio à atenção básica e acompanhamento de comunidades atendidas em programas universitários.
- 

## 2. App de Turismo Local

- **Descrição:** Guia turístico digital da cidade/bairro com pontos de interesse.
  - **Funcionalidades:**
    - Mapas com rotas.
    - Lista de restaurantes, museus, praças e eventos.
    - Avaliações e comentários dos usuários.
  - **Impacto:** Incentivo à economia local e valorização da cultura regional.
- 

## 3. Plataforma de Denúncias e Sugestões Comunitárias

- **Descrição:** Aplicativo onde moradores podem registrar problemas públicos (iluminação, buracos, lixo acumulado).
  - **Funcionalidades:**
    - Envio de fotos com geolocalização.
    - Classificação de ocorrências (saúde, trânsito, segurança).
    - Painel para acompanhamento de status.
  - **Impacto:** Facilita comunicação entre comunidade e órgãos públicos.
- 

## 4. App de Educação Ambiental

- **Descrição:** Plataforma gamificada para conscientizar sobre reciclagem, economia de água e energia.
- **Funcionalidades:**
  - Quiz interativo.
  - Registro de pontos de coleta.
  - Ranking entre usuários.

- **Impacto:** Incentivo a práticas sustentáveis.
- 

## 5. Aplicativo de Transporte Solidário Universitário

- **Descrição:** Ferramenta para conectar alunos que oferecem carona dentro da comunidade acadêmica.
  - **Funcionalidades:**
    - Cadastro de motoristas e passageiros.
    - Criação de rotas e horários.
    - Sistema simples de avaliação e confiança.
  - **Impacto:** Economia de transporte, redução de impacto ambiental e integração universitária.
- 

## 6. App de Monitoramento de Alimentação Escolar

- **Descrição:** Registro do consumo alimentar dos alunos atendidos por programas de merenda escolar.
  - **Funcionalidades:**
    - Registro de cardápio diário.
    - Feedback de aceitação pelos estudantes.
    - Relatórios para nutricionistas.
  - **Impacto:** Apoio ao controle nutricional em escolas públicas.
- 

## 7. Diário de Atividades Físicas para Idosos

- **Descrição:** Aplicativo simples para acompanhamento de exercícios físicos em academias ao ar livre.
  - **Funcionalidades:**
    - Registro diário de caminhadas e exercícios.
    - Alertas de lembrete.
    - Ranking de engajamento.
  - **Impacto:** Incentiva hábitos saudáveis e promove inclusão digital.
- 

## 8. Aplicativo de Feiras e Produtores Locais

- **Descrição:** Plataforma para conectar pequenos produtores rurais e consumidores urbanos.
- **Funcionalidades:**
  - Cadastro de feiras e produtores.
  - Catálogo de produtos sazonais.

- Agenda de eventos.
- **Impacto:** Fortalece a agricultura familiar e estimula o consumo local.

# Plano Semestral de Desenvolvimento de Projetos Móveis

## Etapa 1 – Concepção e Planejamento (Semanas 1–3)

Objetivo: Definir o problema real, público-alvo e funcionalidades iniciais.

- **Semana 1:**
    - Apresentação da disciplina e metodologia extensionista.
    - Brainstorming de ideias de projetos com base nas necessidades da comunidade.
    - Formação de equipes multidisciplinares (3–5 alunos).
  - **Semana 2:**
    - Levantamento de requisitos com a comunidade (entrevistas, questionários ou reuniões).
    - Definição do problema principal e proposta de solução.
    - Entrega: **Canvas do Projeto** (público, justificativa, objetivos, funcionalidades principais).
  - **Semana 3:**
    - Introdução a UX/UI para mobile.
    - Prototipação inicial em papel ou ferramenta (Figma/Marvel).
    - Entrega: **Protótipo de baixa fidelidade**.
- 

## Etapa 2 – Fundamentos Técnicos e Primeiros Protótipos (Semanas 4–7)

Objetivo: Construir a base técnica e validar a interface.

- **Semana 4:**
  - Introdução ao ambiente de desenvolvimento (React Native, Flutter ou Android nativo).
  - Configuração do ambiente e primeiro app "Hello World".
- **Semana 5:**
  - Estrutura de navegação (stacks, tabs, drawers).
  - Implementação do fluxo básico do protótipo.
- **Semana 6:**
  - Introdução a persistência local (SQLite, AsyncStorage, Room DB).
  - Cadastro básico (ex.: usuários, registros).
- **Semana 7:**
  - Integração com recursos nativos (câmera, GPS, notificações).
  - Entrega: **MVP inicial navegável** (mesmo sem todos os dados reais).

---

## Etapa 3 – MVP Funcional e Testes com Usuários (Semanas 8–11)

Objetivo: Criar uma versão funcional com dados reais e testar em campo.

- **Semana 8:**
  - Implementação do backend simples (Firebase, Supabase ou Node.js/Express).
  - Integração com APIs externas (ex.: Google Maps, serviços públicos).
- **Semana 9:**
  - Autenticação de usuários (login, cadastro, perfis).
  - Refinamento do design com base no feedback inicial.
- **Semana 10:**
  - Testes de usabilidade com a comunidade atendida.
  - Registro de feedbacks e ajustes.
- **Semana 11:**
  - Implementação de relatórios, gráficos ou dashboards simples.
  - Entrega: **MVP funcional testado pela comunidade.**

---

## Etapa 4 – Refinamento, Validação e Apresentação (Semanas 12–16)

Objetivo: Finalizar o app, validar impacto e apresentar publicamente.

- **Semana 12:**
  - Implementação de melhorias a partir do feedback.
  - Ajustes de performance e correção de bugs.
- **Semana 13:**
  - Publicação em ambiente de testes (APK, TestFlight ou Expo).
  - Preparação de materiais de divulgação (banner, manual do usuário).
- **Semana 14:**
  - Avaliação do impacto junto à comunidade (questionários, entrevistas).
  - Documentação do projeto (manual técnico + relatório de extensão).
- **Semana 15:**
  - Apresentação dos projetos em evento interno (demo day).
  - Pitch de 10 minutos por grupo mostrando problema, solução e impacto.
- **Semana 16:**
  - Reflexão final com os alunos e comunidade.
  - Discussão sobre melhorias futuras e sustentabilidade do app.
  - Entrega final: **MVP + Relatório de Impacto Extensionista.**

# Rubrica de Avaliação – Disciplina de Programação para Dispositivos Móveis (Extensionista)

## 1. Planejamento e Ideação (20%)

- **10% – Identificação do problema**
    - Excelente: O problema é real, relevante para a comunidade e claramente delimitado.
    - Bom: O problema é relevante, mas pouco delimitado.
    - Insuficiente: O problema é vago ou não tem ligação clara com a comunidade.
  - **10% – Definição de requisitos e prototipação inicial**
    - Excelente: Protótipo coerente, funcionalidades bem definidas, validação inicial feita com usuários.
    - Bom: Protótipo coerente, mas sem validação com usuários.
    - Insuficiente: Protótipo inconsistente ou incompleto.
- 

## 2. Desenvolvimento Técnico (35%)

- **15% – Implementação básica**
    - Excelente: Estrutura do app funcional (CRUD, navegação, persistência).
    - Bom: Funcionalidades principais implementadas, mas com falhas menores.
    - Insuficiente: Implementação incompleta ou inconsistente.
  - **10% – Integração de recursos nativos/APIs**
    - Excelente: Integração bem-sucedida (GPS, câmera, notificações ou APIs externas).
    - Bom: Apenas uma integração básica.
    - Insuficiente: Nenhuma integração realizada.
  - **10% – Qualidade do código e boas práticas**
    - Excelente: Código organizado, comentado, uso de boas práticas de arquitetura.
    - Bom: Código compreensível, mas sem padrão claro.
    - Insuficiente: Código confuso, duplicado ou sem documentação.
- 

## 3. Impacto e Relação com a Comunidade (25%)

- **15% – Validação com a comunidade**
  - Excelente: Testes feitos com usuários reais, feedback coletado e incorporado.

- Bom: Testes feitos mas sem análise profunda do feedback.
    - Insuficiente: Nenhum contato ou validação com usuários.
  - **10% – Relevância social do app**
    - Excelente: O app resolve um problema real e tem potencial de impacto positivo.
    - Bom: O app resolve parcialmente o problema ou tem impacto limitado.
    - Insuficiente: O app não apresenta impacto claro.
- 

## 4. Apresentação e Entrega Final (20%)

- **10% – Demonstração do MVP**
    - Excelente: Apresentação clara, MVP funcional, exemplos reais de uso.
    - Bom: Apresentação boa, MVP parcialmente funcional.
    - Insuficiente: Apresentação confusa ou MVP não funcional.
  - **10% – Relatório/documentação**
    - Excelente: Relatório completo (problema, solução, metodologia, resultados, próximos passos).
    - Bom: Relatório entregue, mas superficial.
    - Insuficiente: Relatório incompleto ou não entregue.
- 

## Pesos Totais:

- Planejamento e Ideação → **20%**
- Desenvolvimento Técnico → **35%**
- Impacto e Relação com a Comunidade → **25%**
- Apresentação e Entrega Final → **20%**

**Nota final: 100 pontos (ou 10, dependendo da escala da universidade).**