

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 de Desenvolvimento

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

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).

Checklist de Acompanhamento Semanal

Semana	Atividade esperada	Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D
1	Brainstorming de ideias de app	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Levantamento de requisitos com a comunidade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Protótipo inicial (papel/Figma) entregue	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ambiente configurado (React Native/Flutter/Android)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Estrutura de navegação implementada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Persistência local funcionando (SQLite, AsyncStorage, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	MVP navegável pronto (fluxo principal)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Backend configurado (Firebase/API)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Autenticação implementada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Testes iniciais com usuários reais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	MVP funcional validado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Correções e melhorias com base no feedback	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Publicação de versão de testes (APK/TestFlight)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Relatório técnico + avaliação de impacto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Apresentação pública (demo day)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Reflexão final + entrega completa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>