**FACULDADE ESTÁCIO DE SÁ**

**RECIFE**

**POMODORA – SUA ATIVIDADE EM FOCO**

**Discentes: Carolina Silva, Emilly Iasmin, Hygor Tiago, João Souza e Myrella Bezerra**

**Professor: Davi Barros**

**Recife – PE**

**2025**

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

O aplicativo Pomodora tem como principais partes interessadas um público composto majoritariamente por indivíduos de classe média a alta, que possuem acesso a smartphones e internet, refletindo a acessibilidade da solução proposta. O perfil dos usuários abrange principalmente estudantes (do ensino médio à pós-graduação) e profissionais com formação técnica ou superior, evidenciando uma aplicação voltada para contextos acadêmicos e corporativos. A distribuição por gênero é equilibrada, com uma proporção estimada de 45% a 55% para homens e mulheres, enquanto a faixa etária predominante situa-se entre 16 e 35 anos, concentrando-se em jovens adultos da Geração Z e millennials, grupos particularmente afetados por distrações digitais.

## Problemática e/ou problemas identificados

O projeto de extensão Pomodora surge como resposta a uma problemática contemporânea amplamente reconhecida: a dificuldade de manter o foco e a produtividade em meio a um ambiente digital repleto de distrações. Essa demanda foi identificada a partir de diálogos com estudantes, profissionais e educadores, que relataram desafios recorrentes na gestão do tempo, especialmente em contextos de estudo remoto e home office.

## Justificativa

A concepção do Pomodora surgiu como resposta direta a demandas identificadas através de um processo de escuta ativa junto ao público-alvo. Através de encontros presenciais com alunos em ambientes universitários, constatou-se três problemas principais que afetam a produtividade dos jovens brasileiros.

Em primeiro lugar, identificou-se uma significativa falta de métodos acessíveis de gestão do tempo. Apesar da existência de técnicas comprovadas como o Método Pomodoro, muitos estudantes e jovens profissionais não as conhecem ou não conseguem aplicá-las de forma consistente no seu dia a dia. Em segundo lugar, observou-se que as ferramentas disponíveis no mercado, quando utilizadas, muitas vezes se mostram excessivamente complexas ou repletas de anúncios publicitários, o que paradoxalmente acaba por desviar a atenção que deveriam ajudar a concentrar. Por fim, mas não menos importante, a pesquisa revelou um claro interesse dos jovens entre 16 e 35 anos por sistemas gamificados que possam transformar a produtividade em uma experiência mais engajadora e recompensadora.

Diante dessas constatações, o Pomodora apresenta-se como uma solução especialmente desenhada para superar esses desafios. Sua justificativa assenta-se em três pilares fundamentais. O primeiro é a simplicidade: ao adotar Método Pomodoro (com ciclos de 25 minutos de foco seguidos por 5 minutos de pausa), o aplicativo oferece uma técnica cientificamente validada para melhoria da concentração, apresentada de forma intuitiva e fácil de adotar. O segundo pilar é a acessibilidade: desenvolvido para funcionar offline e disponibilizado gratuitamente para dispositivos Android (a plataforma mais utilizada no Brasil), o app remove barreiras econômicas e tecnológicas que poderiam limitar seu alcance. Por último, o elemento de gamificação - com sistemas de moedas virtuais e conquistas - foi cuidadosamente incorporado para responder ao perfil comportamental do público jovem, transformando a produtividade em uma experiência mais lúdica e motivadora.

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

O desenvolvimento do aplicativo Pomodora tem como objetivo central combater a queda de produtividade causada por distrações digitais, oferecendo uma solução acessível e eficaz para melhorar a gestão do tempo entre estudantes e jovens profissionais. A partir do problema identificado - a dificuldade crônica de manter o foco em ambientes de estudo e trabalho - o projeto visa alcançar os seguintes resultados concretos:

Em relação aos usuários diretos (estudantes do ensino médio à pós-graduação e profissionais jovens), espera-se:

1. Aumento de 30% no tempo de concentração contínua (de 15 para 45 minutos em média), mensurado por dados internos do app;
2. Redução de 40% nas interrupções por redes sociais durante ciclos de estudo/trabalho, comprovado por pesquisas de satisfação;
3. Adoção consistente de técnicas de gestão do tempo por 70% dos usuários ativos, com melhoria autorrelatada na organização de tarefas;
4. Engajamento sustentado através da gamificação, mantendo 60% dos usuários retornando ao app após 30 dias de uso (índice superior à média do segmento).

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

Utilizamos como material de apoio vídeos especializados do YouTube, que ofereceram tutoriais práticos e discussões contemporâneas sobre código, produtividade, design centrado no usuário e metodologias ágeis. Esses recursos complementaram a base prática do desenvolvimento, permitindo a aplicação imediata de conceitos durante o desenvolvimento.

# PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

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

Para garantir o desenvolvimento eficiente e organizado do aplicativo Pomodora, foi estabelecido um plano de trabalho detalhado utilizando ferramentas colaborativas que permitiram o acompanhamento síncrono e assíncrono de todas as etapas do projeto. A equipe utilizou o Trello para gerenciar as tarefas e o backlog, o Discord para comunicação diária e reuniões de alinhamento, e o Notion para centralizar toda a documentação, incluindo requisitos, cronogramas e relatórios de progresso. Essas ferramentas foram essenciais para manter todos os membros da equipe alinhados e comprometidos com os prazos e objetivos do projeto.

O desenvolvimento foi dividido em etapas claras, com responsabilidades específicas atribuídas a cada membro da equipe. João assumiu a responsabilidade pelo back-end e banco de dados, garantindo que a infraestrutura do aplicativo fosse robusta e escalável. Hygor e Myrella ficaram encarregados do front-end, focando na criação de uma interface intuitiva e alinhada com as expectativas dos usuários. Carolina liderou a documentação, o acompanhamento do desenvolvimento e a criação do protótipo no Figma, assegurando que todas as etapas fossem registradas e validadas. Emilly auxiliou na elaboração do protótipo no Figma, contribuindo para o design e a experiência do usuário.

Para acompanhar os resultados, a equipe realizou reuniões semanais no Discord e atualizou constantemente o Trello com o status de cada tarefa. O Notion serviu como repositório central para relatórios de progresso, feedbacks dos testes e ajustes necessários. Essa abordagem garantiu transparência e permitiu que todos os membros contribuíssem de forma eficaz, mantendo o projeto dentro do cronograma e com a qualidade esperada.

Em resumo, o plano de trabalho foi essencial para o sucesso do projeto, combinando ferramentas digitais, divisão clara de responsabilidades e um cronograma realista. Essa estrutura não apenas facilitou o desenvolvimento do Pomodora, mas também serviu como modelo para futuros projetos, demonstrando a importância do planejamento e da colaboração em equipe.

## 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 encontros para o desenvolvimento do projeto ocorreram de forma assíncrona e síncrona, garantindo flexibilidade e participação contínua. As interações síncronas aconteciam presencialmente na faculdade, em sala de aula, e online, por meio de plataformas como WhatsApp e Discord, permitindo a integração de todos os envolvidos, independentemente de sua disponibilidade ou localização. As reuniões eram realizadas semanalmente, assegurando o alinhamento das atividades e a troca de feedbacks. Para organizar e monitorar as tarefas, utilizamos o Trello, onde eram registradas e atualizadas todas as ações, prazos e responsabilidades, facilitando o acompanhamento coletivo do progresso do projeto. Comunicação constante via grupos de WhatsApp e Discord, mantendo todos informados e engajados; Encontros presenciais e virtuais regulares para debates e tomada de decisões conjuntas; Registros documentais (fotos, prints de conversas, formulários de feedback) que evidenciaram a interação e a construção coletiva; Utilização do Trello para transparência e acompanhamento das etapas, assegurando que todos tivessem acesso às atualizações.

Whatsapp: Projeto Mobile <https://chat.whatsapp.com/HBirnnJCzZc9RYfVbz5upq>

Uma imagem contendo relógio

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Notion: <https://encurtador.com.br/6y87f>

Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Discord: <https://discord.com/invite/GbCjHhp4yf>

Tela de computador com fundo preto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Trello: <https://trello.com/b/FFr5ax1O/projeto-mobile-pomodora>

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

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

João foi responsável pelo back-end e banco de dados, garantindo a estrutura técnica do aplicativo, sua performance e escalabilidade. Sua atuação foi essencial para a integração dos dados e o funcionamento das funcionalidades centrais.

Hygor e Myrella lideraram o desenvolvimento do front-end, focando na criação de uma interface intuitiva, responsiva e alinhada às necessidades dos usuários.

Carolina coordenou a documentação do projeto e o acompanhamento das etapas de desenvolvimento, além de criar o protótipo no Figma para validação das funcionalidades. Sua atuação assegurou que todas as decisões fossem registradas e que o produto estivesse em conformidade com os requisitos iniciais.

Emilly auxiliou na elaboração do protótipo no Figma, contribuindo com o design e a experiência do usuário (UX/UI), garantindo que a interface fosse acessível e visualmente atraente.

## Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

O projeto contou com a atuação colaborativa de todos os integrantes, sendo que cada membro assumiu responsabilidades específicas para garantir a eficiência e organização das atividades. A divisão de tarefas foi definida conforme as habilidades e disponibilidades individuais, assegurando o equilíbrio na distribuição de demandas.

João foi responsável pelo back-end e banco de dados, garantindo a estrutura técnica do aplicativo, sua performance e escalabilidade. Sua atuação foi essencial para a integração dos dados e o funcionamento das funcionalidades centrais.

Hygor e Myrella lideraram o desenvolvimento do front-end, focando na criação de uma interface intuitiva, responsiva e alinhada às necessidades dos usuários. Trabalharam na usabilidade e no design interativo para melhorar a experiência do público.

Carolina organizou a documentação do projeto e o acompanhamento das etapas de desenvolvimento, além de ajudar com protótipo no Figma para validação das funcionalidades. Sua atuação assegurou que todas as decisões fossem registradas e que o produto estivesse em conformidade com os requisitos iniciais.

Emilly auxiliou na elaboração do protótipo no Figma, contribuindo com o design e a experiência do usuário (UX/UI), garantindo que a interface fosse acessível e visualmente atraente.

## Recursos previstos

Utilizamos ferramentas gratuitas ou de acesso institucional, como Figma (para prototipagem), Trello (gestão de tarefas), Discord e WhatsApp (comunicação), além de computadores pessoais e infraestrutura da faculdade (salas de aula e laboratórios) para encontros presenciais. Não houve custos com licenças ou aquisição de softwares.

## Detalhamento técnico do projeto

O projeto desenvolveu uma solução de Tecnologia da Informação focada em combater um problema contemporâneo relevante e validado pela comunidade: a dificuldade de manter o foco e a produtividade em ambientes digitais repletos de distrações. A solução foi projetada para ter impacto imediato, com usabilidade prioritária e alinhamento perfeito às necessidades reais identificadas na fase de pesquisa, oferecendo uma resposta técnica eficaz a um problema socialmente relevante. Para o desenvolvimento deste aplicativo, foram utilizadas as seguintes ferramentas e tecnologias:

Figma: Utilizado para a criação de protótipos de alta fidelidade, garantindo uma interface intuitiva e alinhada com as necessidades do usuário.

Draw.io: Empregado na modelagem do banco de dados relacional, permitindo uma estruturação clara e eficiente dos dados.

Render: Serviu como plataforma de hospedagem para o webservice desenvolvido em FastAPI, assegurando disponibilidade e escalabilidade.

Visual Studio Code: Ambiente de desenvolvimento principal, proporcionando produtividade e integração com diversas ferramentas essenciais.

Android Studio: Utilizado para emular a aplicação em dispositivos móveis, facilitando testes e validações durante o processo de desenvolvimento.

# ENCERRAMENTO DO PROJETO

## Relato Coletivo:

O grupo conclui que o projeto alcançou satisfatoriamente seus objetivos, tanto acadêmicos quanto sociocomunitários, promovendo uma efetiva integração entre a universidade e a comunidade. A solução tecnológica, desenvolvida para melhorar o foco e evitar distrações digitais e aumentar a produtividade, mostrou-se alinhada às demandas reais.

### Avaliação de reação da parte interessada

Embora não tenham sido realizados formulários estruturados ou entrevistas formais com as partes interessadas, a avaliação do alcance dos objetivos sociocomunitários foi conduzida por meio de observação direta e interações informais durante o desenvolvimento e implementação do projeto.

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

**Carolina Silva**: Durante o projeto, fui responsável por organizar a documentação e acompanhar as etapas de desenvolvimento, além de contribuir com a criação do protótipo no Figma para validação das funcionalidades. Essa experiência me permitiu vivenciar na prática como funciona o trabalho em uma squad de desenvolvimento, utilizando ferramentas essenciais para a área de TI. Durante o desenvolvimento do projeto, atuei em um ambiente híbrido, com encontros presenciais na faculdade e reuniões online realizadas via Discord e WhatsApp. A equipe era composta por estudantes de back-end, front-end e design. O trabalho foi realizado ao longo de quatro meses, entre março e junho de 2025. Minhas principais responsabilidades incluíram a organização da documentação, com a elaboração de relatórios de progresso, atas de reunião e gestão do backlog no Trello. Também auxiliei no acompanhamento das etapas de desenvolvimento, assegurando que os prazos fossem cumpridos e que todas as tarefas estivessem alinhadas com os objetivos do projeto. Além disso, contribuí ativamente na criação e validação do protótipo no Figma, incorporando sugestões da equipe e dos usuários para garantir uma interface intuitiva e funcional. Essa experiência foi extremamente enriquecedora, permitindo-me vivenciar na prática o funcionamento de uma squad de desenvolvimento e o uso de ferramentas essenciais para a área de TI.

**Emilly Iasmin:** Durante a construção do aplicativo, minha principal contribuição foi no desenvolvimento do protótipo no Figma, onde pude aplicar conceitos de UX/UI para criar uma interface intuitiva e acessível.

**Hygor Tiago:** No projeto de extensão Pomodora, atuei diretamente no desenvolvimento do front-end do aplicativo, em colaboração com a colega Myrella. Minha principal responsabilidade foi transformar os protótipos desenvolvidos no Figma em interfaces funcionais, garantindo que a navegação fosse fluida, responsiva e agradável para os usuários. Contribuí com a construção de telas e componentes essenciais, sempre buscando manter a coerência visual e a usabilidade, alinhadas ao perfil do público-alvo jovens estudantes e profissionais entre 16 e 35 anos.

**João Silva:** Durante o desenvolvimento do projeto Pomodora, atuei principalmente na construção da infraestrutura e na implementação do backend da aplicação. Minhas responsabilidades incluíram o planejamento e a criação de Web Services e APIs RESTful utilizando o framework FastAPI, garantindo uma comunicação eficiente e segura entre o frontend e o backend. Além disso, participei da definição da arquitetura do sistema, organização das rotas, lógicas de negócio e integração com o banco de dados. Como parte do processo de disponibilização do sistema, também fui responsável pela hospedagem da aplicação backend na plataforma Render, o que envolveu configuração de deploy contínuo e cuidados com variáveis de ambiente e escalabilidade.

**Myrella Bezerra:** Durante o desenvolvimento do projeto de extensão Pomodora, atuei diretamente na área de front-end, sendo responsável pela implementação da interface do usuário do aplicativo. Trabalhei em conjunto com o Hygor para garantir que o design fosse não apenas funcional, mas também intuitivo e atrativo para o público-alvo, composto por jovens estudantes e profissionais.

# CONTEXTUALIZAÇÃO

* **Carolina Silva:**  Durante o desenvolvimento do Projeto Pomodora, tive a oportunidade de vivenciar na prática o trabalho em uma squad multidisciplinar, composta por estudantes de back-end, front-end e design, em um ambiente híbrido que mesclou encontros presenciais na faculdade com reuniões online via Discord e WhatsApp ao longo de quatro meses (março a junho de 2025).
* **Emilly Iasmin:** Participar da definição da identidade visual até a estruturação dos fluxos de navegação, foi muito bom para entender as necessidades do usuário e todas as possibilidades técnicas que pude inserir no projeto.
* **Hygor Tiago:** Durante o projeto, fui capaz de aprender com o coletivo como transformar ideias em interfaces funcionais e eficazes. Essa troca constante com a equipe foi essencial para o desenvolvimento de uma solução acessível, intuitiva e realmente útil.
* **João Silva:** Durante o desenvolvimento do Projeto Pomodora, tive a oportunidade de atuar principalmente na construção da infraestrutura e implementação do backend, o que me permitiu adquirir conhecimentos valiosos e consolidar habilidades técnicas.
* **Myrella Bezerra**: Fui capaz de aprender, junto ao coletivo, as melhores formas de compreender as necessidades do usuário e interpretar os dados obtidos durante os testes do aplicativo, o que me ajudou a entender na prática como funciona o desenvolvimento de soluções centradas no usuário.

# METODOLOGIA

A metodologia adotada no projeto combinou práticas colaborativas, organização por meio de ferramentas digitais e aplicação de conceitos de design centrado no usuário.

* **Ferramentas Utilizadas:**

**Trello**: organização e acompanhamento das tarefas e entregas;

**Discord**: comunicação diária e reuniões semanais de alinhamento;

**Notion**: documentação centralizada e compartilhamento de relatórios e requisitos;

**Figma**: desenvolvimento do protótipo visual.

**Draw.io**: Criação dos modelos de banco de dados relacional.

**Render**: Sistema de hospedagem do webservice FastAPI.

**Visual Studio Code**: Ambiente de desenvolvimento.

**Android Studio**: Emulação da aplicação em um aparelho celular.

* **Processo de Desenvolvimento:**
* O desenvolvimento seguiu os ciclos definidos no plano de trabalho, com entregas parciais e constantes ajustes com base nos testes realizados e no retorno da equipe.

# RESULTADOS E DISCUSSÃO:

* **Carolina Silva:** Ao longo do desenvolvimento do projeto, pude observar como a combinação de metodologias ágeis, ferramentas colaborativas e uma abordagem centrada no usuário foi essencial para o progresso da aplicação.
* **Emilly Iasmin:** Ao trabalhar no Figma, aprendi a importância de testes iterativos e feedback contínuo para refinar a interface.
* **Hygor Tiago**: Durante o desenvolvimento da aplicação, tive a oportunidade de compreender profundamente a arquitetura de um aplicativo, explorando tanto as camadas de frontend quanto de backend. Essa experiência foi fundamental para consolidar meu entendimento sobre a estruturação de projetos de software e os requisitos necessários para sua implementação.
* **João Silva**:  A experiência com FastAPI e Render me mostrou a importância de uma infraestrutura bem planejada, enquanto os testes no Android Studio reforçaram a necessidade de adaptar a interface às demandas reais dos usuários.
* **Myrella Bezerra:** O resultado direto da minha participação foi a implementação de uma interface funcional e condizente com os objetivos do projeto: proporcionar uma experiência agradável, prática e engajadora no uso do aplicativo Pomodora. Durante o processo, discutimos e superamos desafios como a necessidade de equilibrar a simplicidade com o estímulo visual, principalmente considerando o perfil jovem do público.

# REFLEXÃO APROFUNDADA

* **Carolina Silva:** Este projeto foi muito mais do que uma aplicação técnica; foi um aprendizado profundo sobre como equipes multidisciplinares transformam ideias em realidade.
* **Emilly Iasmin:** Essa experiência me fez perceber que um bom design vai além da estética – ele deve resolver problemas reais do usuário. Aprendi a equilibrar criatividade com praticidade, entendendo que cada elemento na tela deve ter um propósito claro.
* **Hygor Tiago:** Trabalhar no Pomodora foi uma experiência enriquecedora tanto no aspecto técnico quanto na vivência coletiva. Aprendi na prática como adaptar uma ideia inicial em um produto digital real, e como as decisões tomadas no design e no código influenciam diretamente na experiência do usuário. O contato com os demais membros da equipe também me proporcionou crescimento pessoal.
* **João Silva:** Desenvolver esse app foi desafiador e carregado de muito aprendizado e disciplina. Uma boa oportunidade de trabalhar em equipe não apenas desenvolvendo, mas aprendendo e repassando o conhecimento.
* **Myrella Bezerra:** Com os conceitos passados em sala de aula, pude desenvolver um bom projeto prático. E sempre que possível compartilhando com meus colegas.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

* **Carolina Silva:** Ao participar das reuniões para pensar sobre o projeto Pomodora, precisei constantemente balancear prazos com qualidade, entendendo que organização não é só sobre cumprir etapas, mas sobre criar um fluxo sustentável de trabalho.
* **Emilly Iasmin:** Contribuir para o design do aplicativo foi uma jornada de aprendizado intenso e gratificante. Saio desse projeto com habilidades mais sólidas em UX/UI, mas também com a consciência de que o design é um processo em constante evolução. Levo comigo a lição de que a empatia com o usuário é o alicerce de qualquer interface bem-sucedida, e pretendo aplicar esses insights em futuros trabalhos, buscando sempre unir beleza, funcionalidade e acessibilidade.
* **Hygor Tiago:** Minha participação no projeto Pomodora foi uma oportunidade valiosa de crescimento. Contribuí diretamente para a entrega de um produto funcional e alinhado aos objetivos iniciais, e saio dessa experiência com novos conhecimentos técnicos, habilidades interpessoais e maior clareza sobre a importância do trabalho colaborativo.
* **João Silva:** Percebi como a integração entre diferentes tecnologias exige não apenas conhecimento individual de cada ferramenta, mas também uma compreensão clara de como elas se comunicam. Os resultados obtidos me mostraram que a teoria, quando aplicada em um contexto real, revela nuances que só são captadas por meio da experimentação e da resolução de problemas concretos.
* **Myrella Bezerra**: Acredito que nosso projeto seja uma análise bastante funcional, uma experiência bastante enriquecedora para fins de aprendizagem, fiquei satisfeita com o resultado do nosso projeto. Acredito que o que utilizamos e aprendemos será bastante útil para planos futuros.

**GITHUB:** [**https://github.com/iamjonesss/Estudo-Ionic**](https://github.com/iamjonesss/Estudo-Ionic)

**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.**