

**PROJETO DE EXTENSÃO EXECUTADO NA DISCIPLINA
PROJETO DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÃO WEB**

**São José dos Campos, SP
2025**

**PROJETO DE EXTENSÃO EXECUTADO NA DISCIPLINA DE
PROJETO DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÃO WEB**

ROLÊ AMIGO

Prof(a) Dr(a) ANDRÉ OLÍMPIO

1. TÍTULO

Rolê Amigo: Desenvolvimento de Aplicação Web para Promoção de Interações Sociais Presenciais

2. ÁREA TEMÁTICA

Tecnologia e Sociedade

3. COORDENADORAS

Prof(a) Dr(a) André Olimpio

4. EQUIPE TÉCNICA

Giovani da Silva Lopes - RA: 1192025200075

Luana Vitória Silva Cunha - RA: 1192025200073

5. DEPARTAMENTO OU SETOR

Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas – Urbanova EAD

8. LOCAL DE REALIZAÇÃO

Av. Shishima Hifumi, 2911 – Urbanova, São José dos Campos – SP, 12244-390

9. PERÍODO

Primeiro Semestre do curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas – EAD – Universidade do Vale do Paraíba - ano 2025

10. RESUMO DA PROPOSTA

O projeto Rolê Amigo consiste no desenvolvimento de uma aplicação web voltada para a promoção de interações sociais presenciais. A proposta busca oferecer uma plataforma onde qualquer pessoa possa criar ou participar de eventos (“rolês”), inserindo informações como título, imagem, local, data, horário e descrição. Desenvolvido em CSS, HTML e JavaScript, o site é aberto, acessível e gratuito

permitindo que os usuários se conectem de maneira simples e segura para interações reais, em contraponto ao excesso de contatos virtuais.

11. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A sociedade contemporânea é caracterizada pelo predomínio do digital, que transformou significativamente as formas de interação social. As redes sociais como Instagram, Facebook e TikTok, criaram novas formas de interações, mas muitas vezes limitadas a vínculos superficiais e virtuais. Estudos apontam que o uso excessivo dessas plataformas pode estar relacionado ao isolamento social, ansiedade e depressão (Twenge, 2019; Andreassen et al., 2017).

Diante desse cenário, torna-se essencial resgatar formas de socialização presencial, que fortalecem vínculos interpessoais e contribuem para o bem-estar psicológico. Putnam (2000) introduz o conceito de capital social, destacando que conexões reais entre indivíduos são fundamentais para a formação de comunidades colaborativas.

O projeto Rolê Amigo busca justamente fortalecer esse capital social por meio da criação de experiências coletivas.

O público-alvo do projeto é amplo e diverso, abrangendo qualquer pessoa interessada em participar ou organizar encontros sociais. A plataforma é inclusiva, possibilitando que o usuário crie e publique o seu próprio evento. Essa flexibilidade amplia o alcance e a relevância do site, atendendo qualquer tipo de atividade proposta por seus usuários, desde atividades esportivas até eventos culturais.

Assim, a proposta dialoga com duas necessidades contemporâneas: a inovação tecnológica e o estímulo à convivência humana. Ao utilizar o digital como meio para promover experiências presenciais, o Rolê Amigo representa uma solução criativa que busca equilibrar tecnologia e sociabilidade, fortalecendo a saúde mental e emocional dos participantes.

12. OBJETIVOS

Objetivo Geral: Desenvolver uma aplicação web que promova encontros sociais presenciais, facilitando a criação e divulgação de atividades coletivas.

Objetivos Específicos:

- Criar uma plataforma acessível que permita publicar e procurar eventos sociais.
- Estimular a interação entre pessoas de diferentes perfis e interesses.
- Contribuir para a redução do isolamento social por meio de experiências presenciais.
- Incentivar a prática de atividades físicas, culturais e de lazer em grupo.

13. JUSTIFICATIVA

O excesso de tempo gasto em ambientes digitais e a prevalência de vínculos virtuais têm contribuído para o aumento de sentimentos de solidão e para o enfraquecimento de conexões sociais reais. Apesar de proporcionarem interação constante, as redes sociais digitais muitas vezes reforçam o isolamento ao substituir contatos presenciais por relações superficiais.

Nesse contexto, o Rolê Amigo surge como uma alternativa inovadora, propondo utilizar a tecnologia de forma construtiva para aproximar pessoas no mundo físico. O projeto se justifica pela sua relevância social, pois atua diretamente na promoção do convívio humano, no fortalecimento de amizades e no incentivo à vida comunitária.

Além disso, ao permitir que os usuários criem e participem de atividades de acordo com seus interesses, a plataforma se torna uma ferramenta inclusiva e democrática, aberta a todos os perfis e faixas etárias.

14. METODOLOGIA

O desenvolvimento do projeto seguiu etapas de planejamento, prototipagem, codificação, testes e ajustes finais. As tecnologias utilizadas foram CSS, HTML e JavaScript, que permitiram estruturar e programar as funcionalidades básicas do site.

O funcionamento da plataforma se baseia em um formulário onde o usuário pode inserir: título do evento (rolê), imagem ilustrativa, descrição detalhada, local de realização, data e horário.

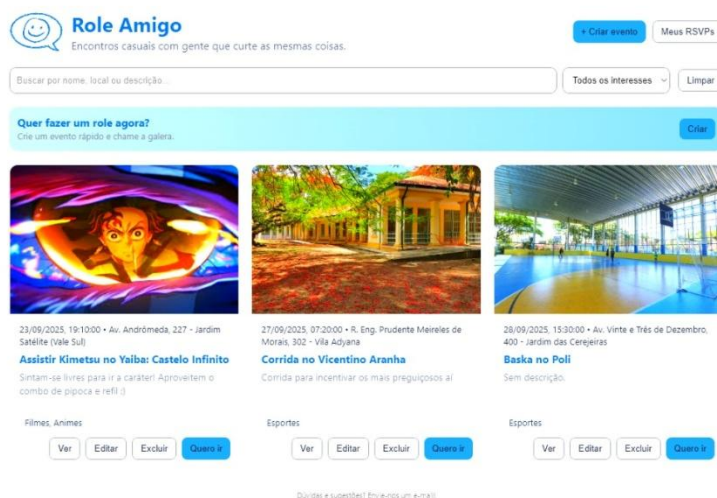
O público-alvo é geral, composto por qualquer pessoa interessada em criar ou participar de eventos coletivos.

O período de realização do projeto correspondeu ao primeiro semestre do curso. Como ferramentas para a criação do projeto, foram utilizados computadores, ferramentas de edição de código (Visual Studio Code), GitHub, e bibliografia acadêmica.

16. RESULTADOS ALCANÇADOS

O projeto Rolê Amigo cumpriu os objetivos inicialmente propostos, alcançando resultados significativos no desenvolvimento e aplicação de uma plataforma digital voltada para a promoção de interações sociais presenciais. A meta de criar um ambiente acessível, simples e intuitivo foi atingida, uma vez que o site permite que usuários publiquem e encontrem eventos de forma prática.

Figura 1: Interface do web site Rolê Amigo



Fonte: Autoral

O projeto Rolê Amigo cumpriu com sucesso o objetivo de desenvolver uma aplicação web que promova interações sociais reais. Os resultados alcançados demonstraram a viabilidade da proposta, com a criação de uma plataforma inclusiva e aberta a todos os públicos.

Entre as principais contribuições, destaca-se o impacto social positivo na comunidade acadêmica e externa, ao propor um espaço de integração e convivência presencial. Além disso, o trabalho de extensão contribuiu para a formação dos alunos envolvidos, proporcionando experiência prática no desenvolvimento de aplicações web com relevância social.

ANDREASSEN, Cecilie Schou et al. The relationship between addictive use of social media, narcissism, and self-esteem: Findings from a large national survey. *Addictive Behaviors*, v. 64, p. 287–293, 2017.

PUTNAM, Robert D. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster, 2000.

TWENGE, Jean M. *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood*. New York: Atria Books, 2019.

TURKLE, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2011.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. 12. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2018.