**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| Projeto visa ajudar a sociedade a obter conhecimento de forma gratuita, através da permuta de aulas de assuntos diversos. Assim, transformando o jeito que se aprende e ensina habilidades novas. |

**Integrantes da equipe**

**Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| Leonardo Ferreira da Silva | **23025389** |
| Maria Kassandra Alves Gomes | **23025405** |
|  |  |
|  |  |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| David de Oliveira Lemes |

**Curso**

|  |
| --- |
| Ciência da Computação |

**Linha de atuação**

**Identificar com ✓ uma ou mais linhas de atuação conforme** **projeto pedagógico de curso.**

|  |  |
| --- | --- |
| - Projeto Interdisciplinar: Programação Web |  |

**Objetivos do Desenvolvimento Sustentável**

**Identificar com ✓ um ou mais ODS impactado(s) pelo projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| * 1- Erradicação da Pobreza * 2- Fome Zero * 3- Saúde e Bem Estar * 4- Educação de Qualidade **✓** * 5- Igualdade de Gênero * 6- Água Potável e Saneamento * 7- Energia Limpa e Acessível * 8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico * 9- Indústria, Inovação e Infraestrutura | * 10- Redução das Desigualdades * 11-Cidades e Comunidades Sustentáveis **✓** * 12- Consumo e Produção Responsáveis * 13- Ação Contra a Mudança Global do Clima * 14- Vida na Água * 15- Vida Terrestre * 16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes * 17- Parcerias e Meios de Implementação |

**Tipo de projeto**

**Identificar com ✓ o tipo de projeto.**

|  |
| --- |
| * Atividade de Extensão não implementado na prática (proposta de intervenção) **✓** * Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada) **✓** |

**Tema gerador**

|  |
| --- |
| Ciência da Computação e a ODS escolhida foi a educação de qualidade e cidades e comunidades sustentáveis |

**Produto decorrente do projeto (opcional dependendo do tipo de projeto)**

|  |
| --- |
| O projeto foi planejado na plataforma Figma e o Trello, e posteriormente concretizado no visual studio code, com as seguintes linguagens: html, css e react. O github também foi utilizado para armazenar os códigos do projeto. |

**2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO**

**Local (cenário) previsto para a implementação do projeto**

|  |
| --- |
| O projeto tem como objetivo alcançar pessoas de diversas camadas sociais, especialmente aquelas com recursos limitados, mas que buscam conhecimento em diversas áreas e com habilidades para compartilhar. Ele é direcionado àqueles que estão em constante busca por aprimoramento e desejam compartilhar suas experiências e competências adquiridas ao longo da vida. Ao mesmo tempo, busca-se contribuir para aumentar o número de falantes fluentes de inglês no Brasil, dado que apenas 1% da população domina o idioma, conforme dados do G1. Nosso site foi concebido sem fins lucrativos, com o propósito de democratizar o acesso ao conhecimento para todos |

**Público-alvo a ser atendido pelo projeto**

|  |
| --- |
| O nosso público-alvo é diverso, abrangendo pessoas de todas as idades, origens socioeconômicas e níveis de educação. Estamos direcionados a indivíduos que buscam pelo aprendizado contínuo, que veem aquisição de conhecimento como uma jornada sem fim. Eles compartilham não apenas o desejo de aprender, mas também a disposição genuína de compartilhar suas próprias experiências e saberes com os outros.  Estamos focados em atender aqueles que valorizam acesso igualitário à educação e acreditam na democratização do conhecimento. Nosso objetivo é proporcionar recursos educacionais de alta qualidade, totalmente gratuitos e sem fins lucrativos, para que todos possam prosperar e se desenvolver, independentemente de suas circunstâncias econômicas ou sociais. |

**Apresentação do(s) problema(s) observado(s) e delimitação do objeto de estudo e intervenção**

|  |
| --- |
| Atualmente, a falta de recursos financeiros impede muitas pessoas de acessarem a educação. Essa escassez exclui indivíduos do conhecimento disponível. Além disso, o excesso de publicidade em diversos sites gratuitos prejudica sua eficácia. |

**Definição de hipóteses para a solução do problema observado**

|  |
| --- |
| Com o projeto Skommbo, buscamos resolver questão de exclusão, proporcionando um serviço completamente funcional e livre de custos para todos. O nosso propósito é democratizar o acesso ao conhecimento, independentemente da condição financeira. E sem utilização de propagandas. |

**3 DESCRIÇÃO DO PROJETO**

**É importante destacar que um projeto de extensão não precisa ser necessariamente igual a um projeto de pesquisa. Mesmo que haja necessidade de pesquisa prévia para a fundamentação teórica, construção da introdução e para um melhor entendimento sobre a realidade a ser trabalhada, é preciso que um projeto de extensão contemple práticas que promovam mudanças e/ou melhorias identificadas como necessárias. O projeto final deverá ser simples, objetivo, claro e ter de 3 a 5 páginas, dentro do modelo aqui proposto.**

**Resumo**

|  |
| --- |
| O Skommbo é um site que visa promover a troca de conhecimento entre os usuários, onde qualquer pessoa pode ensinar e aprender habilidades sem a necessidade de dinheiro. Os usuários compartilham suas habilidades através do site, mas para isso é preciso adquirir uma chave de acesso. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| O nosso projeto visa democratizar o acesso à educação. Os usuários podem trocar conhecimentos por meio de aulas disponibilizadas na plataforma. Ao se cadastrar, os usuários podem oferecer suas próprias aulas e acessar as de outros participantes. Desenvolvido com base no Objetivo de Desenvolvimento Sustentável de Educação de Qualidade, o Skammbo busca tornar a educação acessível a todos. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| O nosso site Skomboo tem como propósito a expansão do conhecimento, oferecendo a oportunidade para que indivíduos compartilhem suas habilidades uns com os outros. Dessa forma, qualquer pessoa interessada em aprender e ensinar pode se tornar um usuário do Skomboo, já que o acesso não requer dinheiro, mas sim disposição para trocar conhecimento. Todos os usuários do Skomboo podem contribuir ensinando algo, contudo, para isso acontecer, é necessário adquirir uma chave. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| O Skammbo é uma plataforma online inovadora que busca promover a democratização do acesso à educação, sem fins lucrativos. Por meio do Skammbo, os usuários podem compartilhar seus conhecimentos e habilidades em troca de cursos que são do seu interesse. O processo é simplificado: ao se cadastrar, os usuários preenchem um formulário e disponibilizam suas aulas, criando assim uma comunidade de aprendizado colaborativo.  Qualquer usuário cadastrado pode acessar as aulas disponibilizadas na plataforma quando o próprio fornece sua habilidade, promovendo a troca de conhecimentos e experiências. Além disso, o Skammbo adota um modelo de reciprocidade, onde o usuário que compartilha seu conhecimento ganha acesso às aulas oferecidas por outros professores.  Desenvolvido alinhado com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) de Educação de Qualidade, o Skammbo tem como missão principal tornar a educação acessível a todos, contribuindo para a construção de uma sociedade mais igualitária e informada. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| O Skammbo é uma plataforma online que permite aos usuários trocarem conhecimentos e habilidades, promovendo a aprendizagem colaborativa. Ao se cadastrar e disponibilizar suas aulas, os usuários ganham acesso às aulas de outros participantes, seguindo um modelo de reciprocidade. Alinhado com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável de Educação de Qualidade, o Skammbo busca tornar a educação acessível a todos, reduzindo disparidades e promovendo uma sociedade mais igualitária e informada. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| Para impulsionar seu impacto na democratização da educação, o Skammbo tem planos para implementar melhorias em diversas áreas. Isso inclui aprimoramentos na usabilidade da plataforma, expansão da comunidade através de estratégias de engajamento, introdução de recursos de avaliação para garantir a qualidade do conteúdo, incentivo à participação ativa dos usuários e estabelecimento de parcerias estratégicas. Além disso, o desenvolvimento de recursos educacionais específicos e a internacionalização da plataforma são metas importantes. Um sistema de monitoramento contínuo será essencial para avaliar o progresso e o impacto do Skammbo ao longo do tempo. Essas iniciativas visam fortalecer o compromisso do Skammbo em democratizar a educação e torná-la acessível a todos. |

**Referências**

|  |
| --- |
| khan academy, Ninja, educação escola |

**ANEXO I**

|  |
| --- |
| As atividades de extensão podem resultar em produto caracterizado a partir do fazer extensionista, sempre mediados pela interação dialógica entre a comunidade acadêmica e a sociedade e seus setores, sendo exemplos: softwares; aplicativos; protótipos; desenhos técnicos; patentes; simuladores; objetos de aprendizagem; games; insumos alternativos; processos e procedimentos operativos inovadores; relatórios; relatos de experiências; cartilhas; revistas; manuais; jornais; informativos; livros; anais; cartazes; artigos; resumos; pôster; banner; site; portal; hotsite; fotografia; vídeos; áudios; tutoriais, dentre outros. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Revistas** | **Link:** |
| CAMINHO ABERTO: REVISTA DE EXTENSÃO DO IFSC | https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/index |
| EXTRAMUROS | https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/extramuros |
| REVISTA BRASILEIRA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA | https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/ |
| REVISTA CIÊNCIA EM EXTENSÃO | https://ojs.unesp.br/index.php/revista\_proex/index |
| REVISTA DE CULTURA E EXTENSÃO | https://www.revistas.usp.br/rce |
| REVISTA EXTENSÃO EM AÇÃO | http://periodicos.ufc.br/extensaoemacao |
| EXPRESSA EXTENSÃO (UFPEL) | https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/index |

Outras revistas podem ser consultadas em:

<https://www.ufrgs.br/ppggeo/ppggeo/wp-content/uploads/2019/12/QUALIS-NOVO-1.pdf>

|  |  |
| --- | --- |
| **Documentos FECAP** |  |
| Regulamento das Atividade de Extensão – Bacharelado em Ciência da Computação |  |