

Unimetrocamp-Wyden

Missão Urbana APP

Rian Reis

Gregory G N Ribiero

Pedro Daniel

Caio Rafael

Adriano de Sousa

Nome do(a) professor(a) orientador

Luiz Turatti

2024

Campinas/SP

Sumário

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO	3
1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros	3
1.2. Problemática e/ou problemas identificados.....	3
1.3. Justificativa	3
1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos).....	3
1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)	3
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	4
2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)	4
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.	5
2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)	5
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto.....	5
2.5. Recursos previstos.....	6
2.6. Detalhamento técnico do projeto.....	6
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO.....	6
3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita).....	6
3.2. Avaliação de reação da parte interessada	6
3.3. Relato de Experiência Individual	6
3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO	6
3.2. METODOLOGIA	7
3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:	7
3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA	7
3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	7

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

Esse projeto está sendo desenvolvido por Rian, Gregory, Pedro, Caio e Adriano, alunos da Unimetrocamp-Wyden, para uma pessoa conhecida do Pedro, e também para outras pessoas.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

Este é um aplicativo que tem como objeto, a criação de ocorrência pela sociedade para ajustes e manutenções de patrimônios públicos. A criação desse aplicativo entre a sociedade e os responsáveis pela manutenção dos patrimônios públicos visa não apenas resolver problemas de infraestrutura, mas também fomentar a cidadania ativa e a participação da população nas decisões sobre o uso e conservação dos bens públicos.

1.3. Justificativa

O projeto reflete uma aplicação prática e contemporânea dos conceitos estudados durante o curso, ao mesmo tempo em que contribui para o desenvolvimento de habilidades técnicas e sociais dos alunos, preparando-os para atuar em contextos reais e desafiadores.

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

Desenvolver e implementar um aplicativo funcional para a criação e gestão de ocorrências de ajustes e manutenções de ocorrências públicas, permitindo que os cidadãos registrem, acompanhem e reportem problemas em bens públicos de maneira eficiente e acessível.

Capacitar os usuários finais no uso do aplicativo, por meio de tutoriais e sessões de treinamento, garantindo que todos os públicos envolvidos possam utilizar a ferramenta de forma prática e eficaz.

Avaliar a eficácia do aplicativo por meio de feedback contínuo dos usuários (cidadãos e gestores públicos), utilizando ferramentas como questionários de satisfação e entrevistas, para identificar melhorias e garantir que a plataforma atenda às necessidades da população e da gestão pública.

1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

A participação cidadã no contexto da administração pública é um tema amplamente discutido por autores como Couto (2002) e Santos (2004). Couto, em seu estudo sobre a democracia participativa, defende que a participação ativa da sociedade nas decisões governamentais contribui para a construção de uma democracia mais sólida e para o aprimoramento dos serviços públicos. A criação de um canal digital para o registro de ocorrências de manutenção de patrimônios públicos reflete essa concepção de participação, uma vez que oferece à população uma ferramenta direta e eficaz para contribuir com a gestão pública. Segundo Santos (2004), a utilização de plataformas digitais pode fortalecer a relação entre cidadãos e governantes, permitindo uma resposta mais rápida e eficiente às demandas sociais.

O uso de tecnologias de informação para engajamento público também está alinhado com a teoria de Bobbio (2001), que destaca a importância das TIC na

democratização das interações entre o público e o governo. No contexto deste projeto, o aplicativo representa um meio digital inovador para facilitar a comunicação e aumentar a transparência das ações do governo local, atendendo a uma demanda crescente por soluções que integrem o uso de tecnologia na administração pública.

BOBBIO, N. (2001). *A era dos direitos*. Rio de Janeiro: Campus.

CASTELLS, M. (2003). *A sociedade em rede: a era da informação*. São Paulo: Paz e Terra.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

1. Levantamento de Requisitos (Semana 1-2) Nesta fase inicial, será realizada uma análise detalhada das necessidades dos usuários (cidadãos e gestores públicos) por meio de reuniões e entrevistas. O objetivo é coletar informações sobre as funcionalidades essenciais do aplicativo. A equipe de desenvolvimento (composta por 3 alunos) trabalhará em conjunto com os representantes da prefeitura para entender as demandas reais.

2. Definição da Arquitetura do Sistema (Semana 3-4) Com base nos requisitos levantados, a equipe de desenvolvimento (alunos de TI) irá definir a arquitetura do sistema, incluindo o banco de dados, o layout e as funcionalidades do aplicativo. A fase também inclui a elaboração de um plano técnico detalhado para o desenvolvimento.

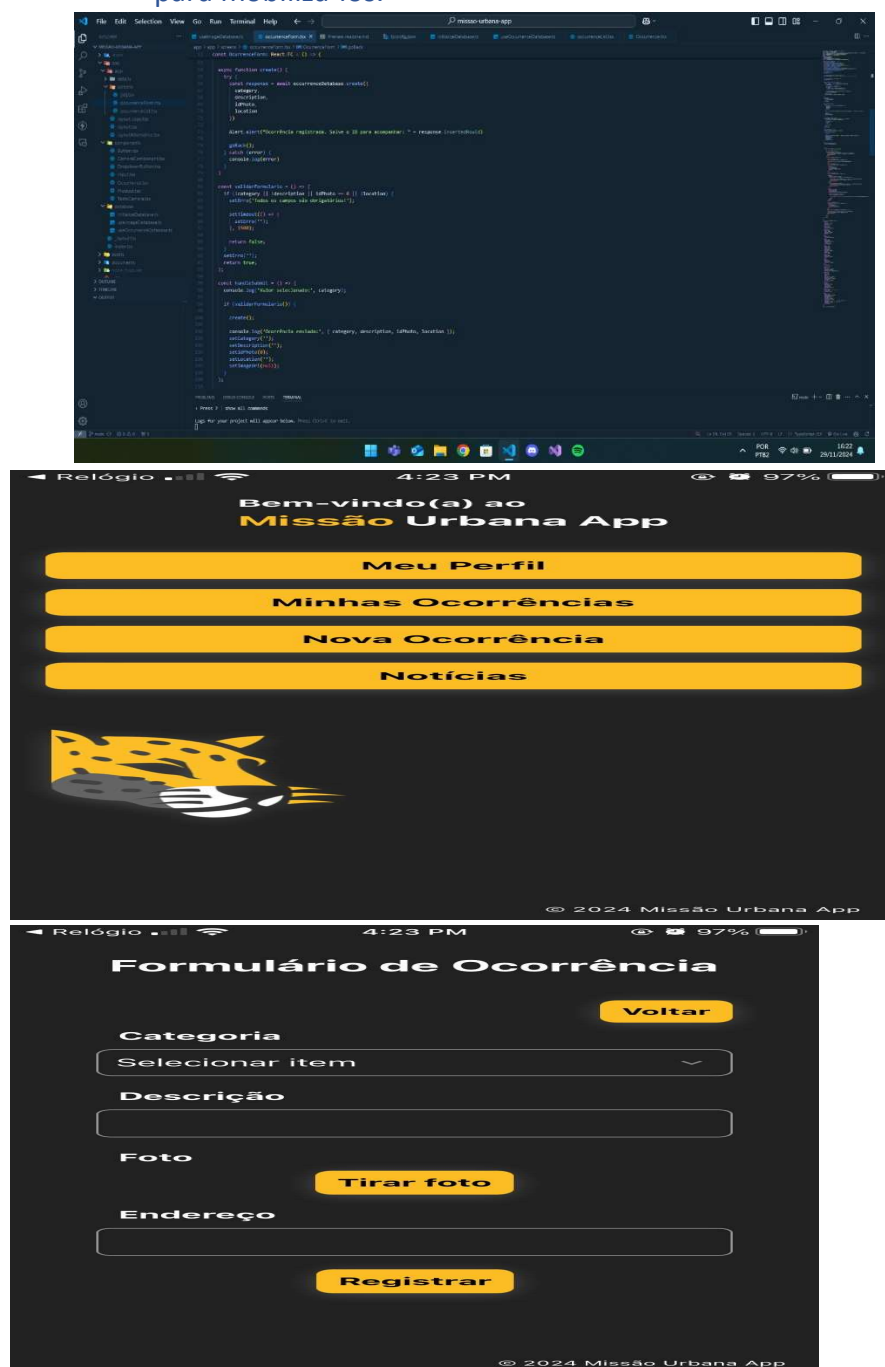
3. Desenvolvimento do Aplicativo (Semana 5-10)

A etapa de desenvolvimento envolve a programação do aplicativo, implementando as funcionalidades definidas nas fases anteriores. A equipe de desenvolvedores (5 alunos) será responsável pela codificação, testes internos e integração do sistema. Durante este período, serão realizados testes contínuos para corrigir possíveis erros e garantir a qualidade do aplicativo.

4. Testes e Validação (Semana 11-12)

Após o desenvolvimento, será realizada uma fase de testes internos, seguidos por testes com um grupo piloto de usuários, composto por cidadãos e gestores públicos. O objetivo é avaliar a usabilidade, identificar falhas e ajustar o aplicativo conforme necessário. Os recursos necessários incluem dispositivos móveis para testes, emuladores, e plataformas de feedback.

- 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.



- 2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

Rian Reis: Responsável pela criação do sistema do app.

Caio e Pedro: Responsáveis pela plataformas de feedback do projeto, ou seja, recebiam dúvidas das pessoas sobre o projeto.

Gregory e Adriano: Responsáveis pela entrega das documentações.

- 2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Meta: Criar um aplicativo funcional que permita o registro de ocorrências de manutenção e ajuste de patrimônios públicos, com usabilidade simples e interface amigável.

Critérios para Avaliação: Funcionalidade Completa: O aplicativo deve permitir que os cidadãos registrem ocorrências de manutenção de patrimônios públicos de forma rápida e fácil, e que os gestores possam acompanhar e gerenciar essas ocorrências.

Interface Amigável e Acessível: O design e a navegação do aplicativo devem ser intuitivos, permitindo que qualquer usuário, independentemente de suas habilidades tecnológicas, consiga utilizar a ferramenta sem dificuldades.

2.5. Recursos previstos

Materiais dados em aula pelo professor, uso do Github para armazenar as informações e algumas tecnologias como React Native, Expo e Typescript.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

Utilizamos as informações que professor disponibilizou em aula junto com algumas tecnologias para compor o sistema como React Native, Expo e Typescript. Com isso criamos um sistema funcional para as pessoas registrarem alguma ocorrência pública.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

O projeto de extensão, cujo objetivo principal é o desenvolvimento e implementação de um aplicativo para o registro e gerenciamento de ocorrências. Ao longo da execução do projeto, o grupo de teve a oportunidade de refletir sobre o impacto sociocomunitário do projeto, analisando os resultados alcançados em relação aos objetivos estabelecidos e identificando áreas de sucesso, bem como desafios a serem superados.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Fizemos feedbacks com pessoas conhecidas do Pedro Daniel e algumas desconhecidas e eles acharam a ideia bem interessante e gostaram bastante da ideia boa parte aprovou a ideia e o uso do app.

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

O Gregory e o Adriano resolvemos a parte da documentação do projeto e também contribuimos no projeto em geral.

O Caio e o Pedro ficaram responsáveis pela procura do cliente e contribuíram do projeto em geral.

O Rian ficou responsável pelo desenvolvimento do sistema do app, achando bastante desafiador.

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Nesse projeto o Gregory e o Adriano fizemos a parte da documentação, preenchemos a Carta de Apresentação, a Carta de Autorização e a Declaração de Uso de Dados Públicos e preenchi também o MVP, a descrição do projeto.

Nesse projeto eu juntamente ao Gregory fizemos a parte da documentação, preenchendo as Cartas de Autorização e Apresentação bem como a Declaração de Uso de Dados Públicos, além de pequenas contribuições em geral em outros documentos e/ou apresentações.

O Caio fez a parte de orientação do Usuário de teste para o uso do programa, conselheiro de ideias do conceito do projeto e assistente(ajudante) na formação do código principal.

O Pedro Daniel obtenção do cliente para o projeto, conselheiro de ideias do conceito do projeto, além de pequenas contribuições em geral em outros documentos e/ou apresentações

O Rian fez a parte do sistema do app, utilizando aprendizados dados em aula e aprendizados de fora, então fiz a parte desse sistema colocando no app lugar para fotos dessa ocorrência e a descrição desse problema para o órgão responsável resolver.

3.2.2. METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido de forma híbrida, com atividades realizadas tanto de maneira presencial quanto remota. As reuniões de planejamento e discussão inicial ocorreram em salas de aula da instituição de ensino, enquanto o desenvolvimento técnico e as reuniões de acompanhamento foram feitas principalmente de forma online, utilizando plataformas de videoconferência.

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência foi muito mais desafiadora do que imaginávamos inicialmente. Ao longo do processo, percebemos que criar uma ferramenta que atenda a diversas necessidades e públicos não é uma tarefa simples. Embora o aplicativo tenha cumprido seu papel de forma eficiente, a real experiência de interação com a comunidade.

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

Foi uma experiência que jamais imaginávamos, foi desafiadora a criação do sistema ao feedback das pessoas e o app, funcionando bem e tendo boas avaliações do app.

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O app está funcionando bem e a parte interessada gostou bastante, tanto do app, quanto ao poder tirar foto do problema ocorrido para ser solucionado, o app foi aprovado e podendo no futuro implementá-lo ainda mais.