

PROJETOS DE EXTENSÃO – 2024 a 2026

PROJETOS INTEGRADORES DESENVOLVIDOS PELOS ALUNOS DO CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Café com TI

Objetivo:

O projeto "Café com TI" tem como objetivo principal promover a interação entre alunos do curso de Ciência da Computação e empresários locais, criando um espaço para ouvir as necessidades e desafios das empresas em relação à tecnologia. Através desse encontro, pretende-se facilitar o fechamento de parcerias entre estudantes e empresas, permitindo que os alunos apliquem na prática os conhecimentos adquiridos no curso. Além disso, o projeto visa desenvolver competências profissionais e habilidades de comunicação nos alunos, ao mesmo tempo em que contribui para a criação e aprimoramento de soluções tecnológicas que atendam às demandas reais do mercado local. Por fim, "Café com TI" busca ampliar a rede de contatos dos estudantes, criando um ambiente propício para futuras oportunidades de emprego e estágio.

Período: Anual

Unifucamp Game Arena.

Objetivo:

O projeto Unifucamp Game Arena tem como objetivo principal promover a integração, a sociabilidade e o espírito competitivo saudável por meio da organização de campeonatos de jogos eletrônicos online, abertos a diversos públicos e com modalidades que podem variar a cada edição. O evento visa incentivar a cultura dos eSports, destacando a relevância da estratégia, do trabalho em equipe e da comunicação eficaz. Para os estudantes do curso de Ciência da Computação envolvidos na organização, a iniciativa oferece uma experiência prática valiosa em planejamento de eventos digitais, coordenação de logística de torneios, infraestrutura de redes e gestão de transmissões online. Além disso, o campeonato visa fortalecer a cultura digital na instituição e atrair parcerias e apoiadores do ecossistema de tecnologia e eSports.

Período: Anual

Tecnocamp

Objetivo:

Nesse projeto os alunos do curso de Ciência da Computação ministram aulas à comunidade, tem como objetivo principal promover a inclusão digital e fornecer conhecimentos práticos em ferramentas essenciais como Word, Excel e PowerPoint. Através dessas aulas, os participantes da comunidade terão a oportunidade de desenvolver habilidades fundamentais para o mercado de trabalho e para a vida cotidiana. Além de beneficiar os alunos da comunidade, o projeto proporciona aos estudantes de Ciência da Computação a oportunidade de aplicar seus conhecimentos de maneira prática, desenvolver habilidades pedagógicas e de comunicação, e aprender a trabalhar em

equipe na organização e execução do curso. Dessa forma, o projeto contribui para o desenvolvimento pessoal e profissional dos estudantes, ao mesmo tempo em que fortalece os laços entre a universidade e a comunidade local.

Período: Semanal (curso contínuo durante o semestre)

Bitcamp

Objetivo:

O projeto de curso de programação para iniciantes, ministrado por alunos do curso de Ciência da Computação, tem como objetivo principal capacitar membros da comunidade com habilidades básicas em programação, tornando a tecnologia mais acessível a todos. Este curso oferece uma introdução a conceitos fundamentais de programação, promovendo o desenvolvimento de competências essenciais para o mercado de trabalho contemporâneo. Além de beneficiar os participantes, o projeto proporciona aos estudantes de Ciência da Computação a oportunidade de aplicar seus conhecimentos de forma prática, aprimorar suas habilidades pedagógicas e de comunicação, e desenvolver o trabalho em equipe na organização e execução das aulas.

Período: Semanal (curso contínuo durante o semestre)

Semeando inclusão, colhendo amor

Objetivo:

O projeto de introdução à informática para crianças com necessidades especiais, ministrado por alunos do curso de Ciência da Computação, tem como objetivo principal proporcionar a essas crianças acesso ao mundo digital de forma inclusiva e adaptada às suas necessidades. As aulas são planejadas para ensinar habilidades básicas de informática, utilizando ferramentas como computadores e softwares educacionais, para promover o desenvolvimento cognitivo, a criatividade e a autonomia das crianças. Além de beneficiar diretamente os participantes, o projeto oferece aos estudantes de Ciência da Computação a oportunidade de aplicar seus conhecimentos de maneira prática, desenvolvendo habilidades pedagógicas e de comunicação específicas para o ensino de crianças com necessidades especiais. Ao trabalhar em equipe na organização e execução das aulas, os alunos também aprendem sobre empatia, paciência e adaptabilidade. Dessa forma, o projeto contribui para o crescimento pessoal e profissional dos estudantes, enquanto fortalece a inclusão digital e social, e estreita os laços entre a universidade e a comunidade local.

Período: Semanal (curso contínuo durante o semestre)

Fábrica de Softwares

Objetivo:

O projeto, onde alunos de Ciência da Computação desenvolvem softwares para outros cursos da faculdade e empresários locais, visa aplicar conhecimentos acadêmicos em contextos práticos, atendendo às necessidades específicas de diversas áreas e do mercado. Os estudantes ganham experiência real em desenvolvimento de software, gestão de projetos e interação com clientes, aprimorando

habilidades técnicas e de comunicação. A colaboração em equipe é essencial, promovendo a coordenação e a resolução conjunta de problemas. Este projeto fortalece os laços entre cursos e com a comunidade empresarial, impulsionando a inovação e destacando a tecnologia como um motor de progresso e desenvolvimento.

Período: Anual

Mostra Tecnológica Imersiva

Objetivo:

O projeto "Mostra Tecnológica Imersiva" tem como objetivo principal promover a inclusão digital e a democratização do acesso a tecnologias emergentes por meio do uso de equipamentos de Realidade Virtual (VR). O evento visa proporcionar à comunidade experiências interativas e educativas, despertando o interesse de crianças, jovens e adultos pelo universo da inovação, das ciências e da tecnologia. Por se tratar de uma ação itinerante e flexível, sem uma periodicidade fixa, o projeto é executado de forma estratégica em parceria com eventos promovidos pela Prefeitura Municipal, feiras de ciências, exposições tecnológicas e eventos comunitários. Para os alunos do curso de Ciência da Computação, a ação oferece a oportunidade prática de demonstrar o funcionamento e os impactos de tecnologias imersivas, aprimorar habilidades de comunicação, atendimento ao público e organização de eventos, consolidando o papel da instituição na disseminação do conhecimento tecnológico na sociedade.

Período: Eventual / Itinerante (conforme demandas e calendário de eventos municipais e acadêmicos)

Inclusão Digital Infantojuvenil

Objetivo:

O projeto de extensão desenvolvido em parceria com a CARMOCEB tem como objetivo principal promover a inclusão digital de crianças atendidas pela instituição, oferecendo oficinas e aulas práticas de informática básica de forma lúdica e acessível. Ministrado pelos alunos do curso de Ciência da Computação, o projeto busca ensinar o manuseio de computadores, introdução aos sistemas operacionais, navegação segura na internet e utilização de ferramentas essenciais para o aprendizado e desenvolvimento infantil. Além do impacto direto no desenvolvimento educacional e social das crianças, a iniciativa permite que os graduandos vivenciem a responsabilidade social do conhecimento acadêmico, aprimorando suas competências pedagógicas, a capacidade de comunicação adaptada ao público infantil, a empatia e o trabalho em equipe.

Período: Semanal (curso contínuo durante o semestre)

Canal de Conteúdo Audiovisual e Inclusão Digital

Objetivo:

O projeto de produção audiovisual tem como objetivo principal disseminar o conhecimento tecnológico e promover a inclusão digital por meio da criação e publicação de vídeos educativos no canal oficial do curso no YouTube (Computação - UNIFUCAMP). O conteúdo abrange desde videoaulas e tutoriais focados em disciplinas acadêmicas do curso de Ciência da Computação até orientações acessíveis de informática básica e tecnologia para a comunidade em geral. Para os estudantes, a iniciativa oferece a oportunidade prática de aprofundar conteúdos técnicos, desenvolver habilidades de comunicação pública, didática, roteirização, gravação e edição de vídeo, além de compreender a gestão de mídias sociais e divulgação científica. Com isso, o projeto expande os limites da sala de aula e disponibiliza um acervo digital gratuito e permanente para toda a sociedade.

Período: Contínuo

OpenTech – Publicação de E-books e Cartilhas Digitais

Objetivo:

O projeto tem como objetivo principal a produção, diagramação e publicação de e-books, manuais e cartilhas digitais cobrindo tanto tópicos avançados das disciplinas do curso de Ciência da Computação quanto conteúdos práticos focados em inclusão digital (como informática básica, segurança na internet e produtividade digital). Desenvolvidos pelos alunos sob supervisão docente, esses materiais bibliográficos visam democratizar o acesso ao conhecimento técnico de qualidade, servindo de apoio didático para estudantes e de guia de aprendizado independente para a comunidade externa. A participação no projeto estimula nos graduandos a escrita técnica acadêmica, o pensamento crítico, a capacidade de síntese e habilidades em design editorial e editoração eletrônica, fortalecendo a extensão universitária por meio da disponibilização de recursos educacionais abertos.

Período: Contínuo