



AGes

AGÊNCIA EXPERIMENTAL DE
ENGENHARIA DE SOFTWARE

PRÉ-MATRÍCULA
ORIENTAÇÕES INICIAIS

O QUE É A AGES?

A AGES - Agência Experimental de Engenharia de Software é um ambiente prático de ensino e aprendizagem vinculada ao Curso de Bacharelado em Engenharia de Software da Escola Politécnica.

OBJETIVOS DA AGES

Ser um ambiente prático de aprendizagem com a finalidade de:

- Propiciar aos alunos a vivência de situações reais de projetos em uma ambiente com **foco na aprendizagem** (Projetos Reais/ Cliente Reais);
- Permitir **contato** com organizações e empresas.
- Construir com o aluno o seu **Portfólio de Projetos** (Trabalho de Conclusão de Curso).



AMBIENTE

Térreo



Mezanino
sala 1

AMBIENTE



Mezanino
sala 2

AMBIENTE

DISCIPLINA NA AGES

**As disciplinas de Prática na AGES
composta por 4 módulos:**

→ Prática na Agência Experimental I, II, III e IV

→ **Cada disciplina possui 120 horas:**

60 horas em sala de aula (4 créditos)

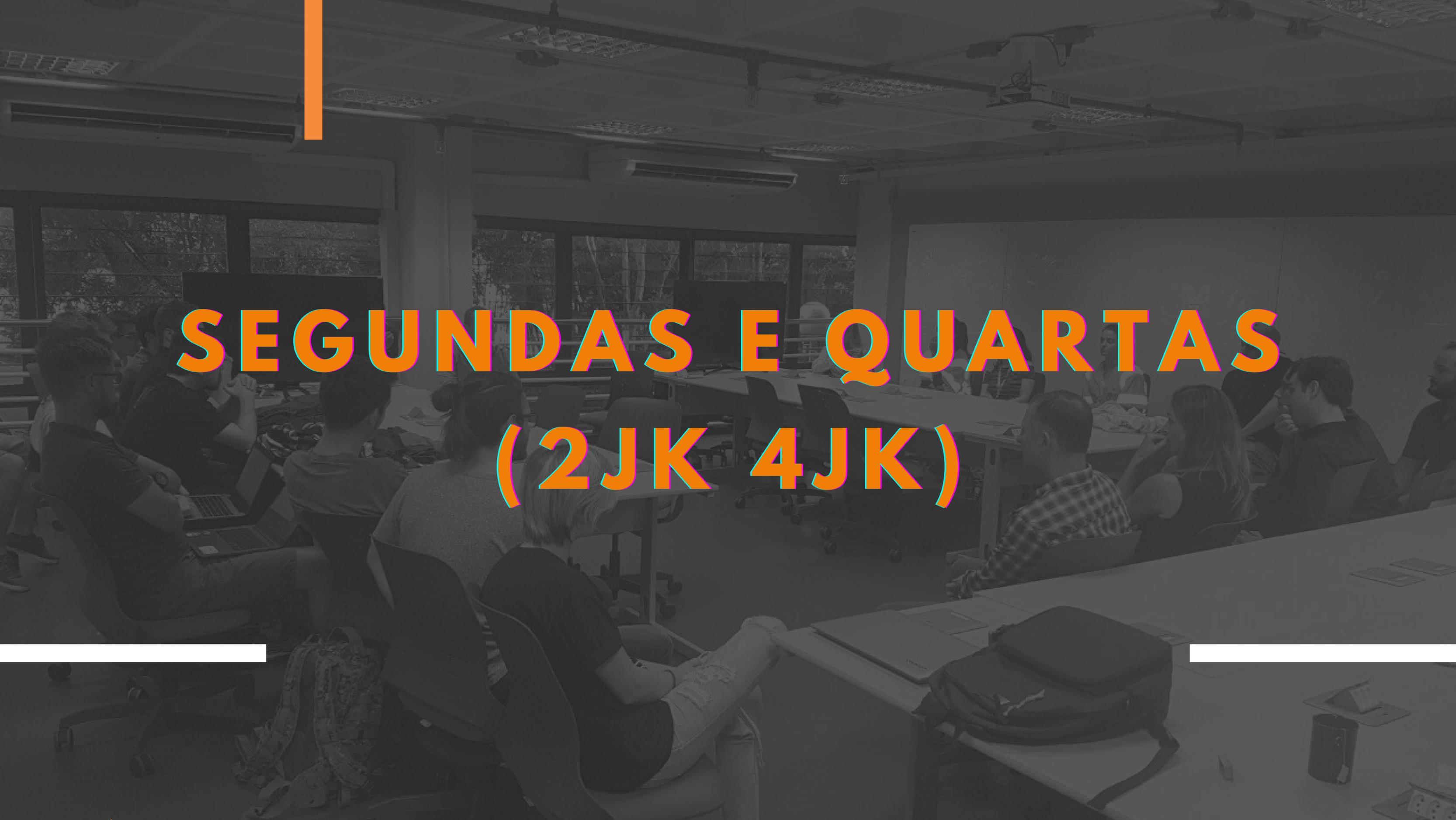
60 horas fora da sala de aula!!

→ As aulas com professores orientadores são 3 vezes por semana (2ª e 4ª-feiras, JK e 6ª-feiras LMNP) e o restante da carga horária semanal é desenvolvida pelo aluno dentro da AGES.



PROJETOS

2022.2



SEGUNDAS E QUARTAS
(2JK 4JK)

PROJETOS NA AGES



FICAI 4.0 - Nenhuma Criança ou Adolescente Fora da Escola

A FICAI 4.0 nasceu da necessidade de aprimorar o sistema FICAI (ficha de comunicação de aluno infrequente) já existente, tornando mais eficaz o processo de identificação das causas da infrequência e abandono escolar, trazendo, pelos dados colhidos, possibilidades concretas de enfrentar, por meio das políticas públicas, esse fenômeno tão grave, ampliado pela pandemia da Covid-19. Desenvolver uma plataforma digital para coletar dados de alunos fora da escola e infrequentes, definir fluxos entre as instituições e pessoas envolvidas no processo de combate à infrequência escolar de uma maneira circular e eficaz, com a circulação de informações relevantes entre todos os envolvidos.

PROJETOS NA AGES



IDOSO +

Segundo a OMS, o Brasil terá a quinta população mais idosa do mundo, ultrapassando o total de crianças de 0 a 14 anos em 2030. De acordo com o IBGE entre 2012 e 2018, o número de Brasileiros com mais de 65 anos cresceu em torno de 26%, demonstrando que a população do Brasil está envelhecendo numa velocidade maior que a do planeta. Mesmo diante desse alerta, o governo não tem investido recursos suficientes em uma nova política pública onde terá que ser criado programas e estratégias que possam diminuir os impactos causado por todo esse crescimento populacional.

É a criação de um aplicativo onde as pessoas da terceira idade terão acesso a novas informações que as ajudarão a melhorar suas qualidades de vida, bem-estar, e, além disso, reduzir os custos econômicos para os órgãos de saúde que futuramente estarão sobrecarregados pela quantidade crescente da população em geral.

PROJETOS NA AGES



METAVERSO NA MEDICINA

O setor Saúde possui um formato de funcionamento antigo – paciente busca médico – mas com adoção constante de novas tecnologias. Essa ambiguidade em um ambiente complexo dificulta nosso entendimento (como prestador de serviço devo focar no Serviço ou nas Tecnologias?), e solucionamos focando em um lado do problema: a busca por excelência tecnológica. O outro lado – o lado humano e comportamental – é uma lacuna ainda não preenchida, pois a solução necessita de algo ainda não completamente desenvolvido: o comportamento pessoal.

Desenvolver uma sala de cirurgia no **Metaverso** onde uma equipe de saúde tenta socorrer uma vida em risco.

PROJETOS NA AGES



PLATAFORMA PRAXI

A Praxi conecta estudantes universitários a projetos de extensão dentro das universidades, contendo mais de 125 projetos cadastrados e 300 membros. Durante nossa jornada, vimos a necessidade de auxílio ao universitário sobre como desenvolver habilidades para atingir seus objetivos profissionais. Assim, a Praxi quer ser uma plataforma que guie o aluno, a partir do preenchimento do onboarding, através de uma trilha composta por atividades que desenvolvam soft e hard skills, a chegar mais perto da sua meta, seja um estágio ou um cargo efetivo. Portanto, o aluno, além de saber o que necessita evoluir, também vê como fazer e realiza através de parceiros, acompanhando seu progresso rumo ao seu sonho. Construção de uma aplicação web para realizar o onboarding dos alunos e montar a trilha de desenvolvimento com base nas características inseridas e nos conteúdos cadastrados. Com isso, a Praxi poderá oferecer novas funcionalidades integrando com a base de alunos e cursos já cadastrados.



SEXTAS-FEIRA
(6LMNP)

PROJETOS NA AGES



DOAÇÃO

O cenário atual é de queda nas doações arrecadadas, enquanto cada vez mais pessoas necessitam com urgência desta fonte de sobrevivência. A autora constatou a falta de um site na internet onde os doadores possam conhecer de forma centralizada, rápida e atualizada os itens finais dos quais cada instituição de caridade ou entidade assistencial necessita no momento, bem como seus dados (quem são, o que fazem, onde estão e contato), saindo do formato dominante de pedido em dinheiro, o que causa desestímulo às doações. Busca-se o aumento da contribuição através da empatia gerada ao se conhecer os produtos concretos necessários a tantas entidades próximas, passando mais confiança na finalidade da doação; além da otimização na quantidade e variedade de cada item recebido, diminuindo o problema de produtos repetidos enquanto outros faltam.

PROJETOS NA AGES



DoAÇÃO

Desenvolvimento de uma Plataforma Web chamada DoAÇÃO, onde as instituições cadastradas possam incluir, atualizar e excluir os itens e quantidades ou serviços em seus pedidos de doações, conectando-os ao público que facilmente os visualizará na internet, sem necessidade de cadastro ou de baixar app. Os itens podem ser de alimentação, vestuário, higiene e limpeza, medicamentos, produtos ortopédicos, móveis e eletrodomésticos, cama/mesa/banho, etc. Já os serviços podem ser consertos, reformas, treinamentos e cursos (ex: alfabetização, esportes, música, artes, etc.) ou chamada de voluntários para ações e projetos.

PROJETOS NA AGES



JOINFUT

A Joinfut nasceu a partir da identificação de alguns problemas: Processo de captação de atletas empírico e pouco baseado em dados, falta de visibilidade dos atletas frente aos clubes e a falta de recursos robustos que permitam a análise e o gerenciamento de dados pelos clubes de futebol.

Desenvolver uma plataforma digital que utiliza os dados de jovens atletas para prover aos clubes um portfólio de jogadores. Esta solução visa entregar:

- **Agilidade e facilitação** do processo de seleção e captação de atletas, com base em análise de dados.
- **Aumento da visibilidade** dos atletas frente aos clubes.
- **Fornecimento de um grande portfólio** de atletas para mapeamento, acompanhamento e escolha, mediante demanda.

PROJETOS NA AGES



MEU MUNDO AZUL

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é uma condição complexa que afeta a interação social, a comunicação, os interesses e o comportamento. Portanto, um diagnóstico precoce é extremamente importante, pois as intervenções também poderão ser feitas precocemente. Quanto mais cedo se inicia uma intervenção adequada, maiores as chances de desenvolvimento. O diagnóstico é feito por especialistas, baseado na observação do comportamento da criança e conversa com os responsáveis.

Com o intuito de valorizar a inclusão social, o projeto visa desenvolver uma plataforma digital para auxiliar nos processos de diagnóstico e adaptação de crianças com o Transtorno do Espectro Autista (TEA). O objetivo principal é oferecer um serviço de rede de apoio, conectando os pacientes com médicos e outros especialistas. Os sinais de autismo podem começar a serem notados ainda em bebês, mas para isso é preciso um olhar atento de familiares e profissionais da saúde. Com o aplicativo, visamos um espaço de informação e acolhida para quem convive com uma criança autista.

PROJETOS NA AGES



PROJETO RIVI - RELAÇÕES INTERPESSOAIS E VIOLÊNCIA

Este projeto visa satisfazer a demanda de divulgação de pesquisas realizadas pelo Grupo de Pesquisa – RIVI. Em razão dessa demanda, encontrou-se no aplicativo (ou outra plataforma) a possibilidade de disponibilizar textos, vídeos e instrumentos de pesquisa baseados nos projetos desenvolvidos, para instruir e orientar todos os interessados por assuntos relacionados a Bullying, Cyberbullying, Compaixão, uso de Tecnologias da Informação, Comunicação e Bem-estar, Diversidade e Inclusão. Além disso, busca-se, facilitar o contato do grupo com as pessoas interessadas em participar de pesquisas ou que demandem consultorias e palestras relacionadas à temática do grupo.

Criar uma plataforma com o objetivo de divulgar iniciativas de pesquisa e projetos de extensão desenvolvidas pelo RIVI e facilitar o contato entre o público geral com os integrantes do próprio grupo de pesquisa.

PROCEDIMENTOS PARA MATRÍCULA

Os alunos interessados em matricular-se em Prática na AGES, devem manifestar interesse acessando o site

Fluxo Ages, através do link
<https://fluxo.ages.pucrs.br/>.

PROCEDIMENTOS PARA MATRÍCULA

CONHEÇA O SISTEMA DE MATRÍCULAS PUCRS

PROTAGONISMO E
PERSONALIZAÇÃO
NO NOVO PORTAL
DE MATRÍCULA



<https://www.youtube.com/watch?v=QT7fEK-JSCk&feature=youtu.be>

PROCEDIMENTOS PARA MATRÍCULA

CONHEÇA O SISTEMA DE MATRÍCULAS PUCRS

O aluno **APTO** a cursar a disciplina de Prática na Agência Experimental deve solicitar a vaga **SOMENTE** via **SISTEMA DE MATRÍCULA**.

As vagas serão liberadas aos alunos que manifestaram interesse no **Fluxo Ages** e de acordo montagem dos times feita pela Coordenação da Agência.

NÃO serão liberadas vagas a alunos que não tenham manifestado interesse dentro do prazo estipulado.



CRONOGRAMA 2022.2

Atividade	Data	Responsável
Envio do formulário de pré-matricula para o apoio de secretaria do curso	De 30/06 a 17/07/2022	Aluno
Organização/ordenação dos times	de 18 a 22/07/2022	Apoio de Coordenação de Curso e Coordenação da AGES
Solicitação de vaga via sistema de matrícula*	A partir do dia 25 a 28/07/2022	Apoio de Coordenação de Curso
Retorno da solicitação de vaga**	A partir do dia 29/07/2022 - a partir das 17h	Coordenação de Curso, da AGES e Comissão Coordenadora

MATRÍCULAS

Período:

25 a 28/7

**Conforme escala individual
(Consultar Portal do Aluno)**

MÍDIA AGES



AGES PUCRS



www.ages.pucrs.br

MÍDIA ES



BES FACIN



Bacharelado em
Engenharia de
Software - PUCRS



alice.silva@pucrs.br

CONTATO

Prof.^a Alessandra Smolenaars Dutra

Coordenadora da Agência Experimental
de Engenharia de Software

coord.ages@pucrs.br

PERGUNTAS?

Você também pode enviar as suas
dúvidas para
alice.silva@puccrs.br