



Pirassununga, agosto de 2023

PROJETO

“A CURRICULARIZAÇÃO DA EXTENSÃO NO ENSINO DE GRADUAÇÃO EM CACAU E CHOCOLATE”

Professores Responsáveis:

Profa. Dra. Marta Mitsui Kushida (ZEA/FZEA/USP)

Profa. Dra. Cynthia Ditchfield (ZEA/FZEA/USP)

Prezado Aluno:

1) O PROJETO

Todos os anos a Disciplina de Tópicos Especiais em Cacau e Chocolate (ZEA 0998) solicita a realização de um projeto a ser feito em grupo. O grupo será sorteado entre os participantes do curso e o trabalho deverá ser conduzido com entregas em etapas.

Este ano o tema será: **A Gamificação de atividades para os projetos de Extensão ChocoSciência e Empodera Cacau.**

Ao final, deverá ser entregue um projeto escrito mais a apresentação que será realizada para toda a sala.

2) CURRICULARIZAÇÃO DA EXTENSÃO:

- 1) Projeto para o Chocosciência: sobre atividades de gamificação que envolva disciplinas do ensino fundamental I e cacau e chocolate.
- 2) Projeto Empodera Cacau: sobre atividades de gamificação para Mulheres de +18, que envolvam, marketing, empreendedorismo, precificação, etc.

3) FRAMEWORK SCRUM

Com a finalidade de garantir o melhor aproveitamento no desenvolvimento do projeto, bem como facilitar a organização durante sua execução, os alunos deverão contar com o trabalho em equipe nos moldes de um trabalho em uma empresa, ou seja, a utilizando a metodologia ágil **Scrum**.

Existem três funções fundamentais na metodologia ágil Scrum:

○ **Product Owner**, o **ScrumMaster**, e o **team member ou DevTeam** (equipe).

O **Product Owner** é responsável por representar o interesse do cliente para o qual o produto está sendo desenvolvido. A equipe é a grande responsável pelo desenvolvimento do produto.

Faremos uma adaptação da metodologia, dividindo os seguintes cargos, para os quais vocês deverão nomear um responsável:

1. **Product owner** – Responsável por entender a necessidade do cliente, dividir as responsabilidades e liderar o projeto, acompanhar e trabalhar no projeto.

2. **Scrum master** – Responsável pela logística do projeto – organizar as *daylies* e demais reuniões (conversar com o time diariamente, entender o que foi feito no dia anterior, o que será feito no dia de hoje – no máximo em 10 minutos), – responsável por passar as informações para o **Product owner**, cronometrar o tempo das reuniões, acompanhar e trabalhar no projeto.

3. **Kanban owner** – Responsável pelo Kanban ou Trello ou Monday.com ou Bitrix24, verificando se estão sendo feitas as atualizações (verificar e cobrar se os prazos estão sendo cumpridos e procurar saber quais as dificuldades), responsável por passar as informações para o **Product owner**, acompanhar e trabalhar no projeto.

Links para os aplicativos:

1) Trello = <https://trello.com/>

2) Monday = <https://monday.com/lang/pt/>

3) Bitrix24 = <https://www.bitrix24.com.br/>

4. **Controlador de participação** - Responsável pelo Diagrama de Gantt mantendo-o atualizado, responsável por passar as informações para toda a equipe, e controlar a participação dos membros, acompanhar e trabalhar no projeto.

5. **Revisor** - Responsável por fazer a pauta das reuniões, responsável por passar as informações para toda a equipe, responsável pela revisão final antes de cada etapa, acompanhar e trabalhar no projeto.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE 1: na entrega da etapa 3, cada grupo deverá entregar o relato das atividades desenvolvidas com o Scrum, como um apêndice do projeto (IMPORTANTE: não misturar com o projeto).

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE 2: Cada aluno individualmente deverá entregar um relato individual sobre o que achou do Scrum (sua experiência, pontos fortes e pontos fracos, sugestões de melhoria, etc.).

4) **ESTRUTURA DO TRABALHO:**

1) Projeto escrito:

a. Resumo

b. Introdução

c. Pesquisa bibliográfica e de campo (EX: o que é gamificação; o ensino fundamental e médio; o que são os projetos de extensão (entrevistas com as docentes responsáveis e os alunos participantes dos projetos); Como a cadeia produtiva do cacau ao chocolate pode contribuir em projetos de extensão, etc.).

d. Materiais e Métodos

e. Resultados e Discussões

Aqui será o local para descrever a atividade de gamificação desenvolvida, além de suas discussões

f. Conclusão

Referências

Será utilizada a plataforma Turnitin para verificação de plágio.

2) Apresentação:

- Deverá ser preparada uma apresentação de 10 minutos.

5) **OPERAÇÃO ZERO DÚVIDAS**

As docentes sempre deverão ser consultadas a qualquer dúvida.

É **seu dever como aluno** não deixar nenhuma dúvida para trás!



- Está em dúvida sobre o funcionamento do projeto? Pergunte!
- Está inseguro em relação a algo? Pergunte!
- Não entendeu como algo funciona? Pergunte!
- Não sabe usar métodos ativos? Pergunte!

Pergunte absolutamente tudo o que precisa. Nós estamos aqui para isso.

6) FORMA DE AVALIAÇÃO

Os alunos deverão entregar para as docentes:

1. Um trabalho escrito a ser entregue em três etapas (50%)
 - NA = nota das docentes x 360°
2. Uma apresentação para toda a sala (50%)
 - NB = nota das docentes x 360°
3. Todo o trabalho será avaliado pelo método 360°.
 - Nota final do projeto = NFP = (NA + NB) x 360° da sala

7) DATAS DE ENTREGA:

Etapa 1: 21/08/2023 – Definição do tema; definição dos cargos; primeiros estudos.

Etapa 2: 11/09/2023 – Gantt, Kanban, relato das reuniões e dados preliminares (resultados da pesquisa bibliográfica inicial). Entrega parcial do trabalho escrito e avaliação 360° obrigatória por todos os integrantes do grupo.

Etapa 3: 13/11/2023 – Entrega final do trabalho escrito e avaliação 360° obrigatória/por todos os integrantes do grupo.

Etapa 4: 27/11/2023 – Apresentação dos projetos em forma de estandes para uma banca de avaliação (Todos os integrantes do grupo deverão estar presentes!).