

Informações do Planejamento

IES:

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE

Grupo:

PET CIÊNCIAS COMPUTACIONAIS

Tutor:

DIANA FRANCISCA ADAMATTI

Ano:

2023

Somatório da carga horária das atividades:

3020

Situação do Planejamento:

Homologado pelo CLAA

Considerações finais:

As atividades planejadas para 2023 são pensadas para um período normal de trabalho/estudo/pesquisa, e com a possibilidade de todos os bolsistas e voluntários ao grupo PET, além do recurso de custeio.

Resultados gerais:

Realização de atividades nas três esferas: ensino, pesquisa e extensão, de forma a formar alunos com excelência acadêmica.

Atividade - JIEP - Jogos de Integração entre os PETs

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
150	01/06/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

Os Jogos de Integração entre os PETS - JIEP foram criados em 2022 pelo PETC3 para integrar os PETs da FURG em atividades desportivas e de entreterimento, de forma que os alunos interajam e se conheçam. Assim, possam compartilhar informações e conhecimento, além de fazerem amizades. A cada ano, o JIEP será organizado por um PET, sempre com auxílio do PETC3.

Objetivos:

Fortalecer os vínculos entre os petianos e ampliar os conhecimentos interdisciplinares.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Serão realizadas atividades desportivas (volei, futebol, handebol, basquete) nas dependências na FURG, bem como atividades de entreterimento, como jogos de cartas e rodas de conversa. Todos os PETs da FURG são convidados e podem formar times por PET ou mistos. As atividades acontecem durante um sábado (dia todo). O PET organizador tem a responsabilidade de organizar os times e tabelas de jogos. O regimento geral já foi definido na primeira edição do evento.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Espera-se que os alunos tenham maior integração e união, fazendo com que os PETs colaborem entre si.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Ao final do evento, todos participantes preenchem um formulário de avaliação, visando melhorar o evento a cada ano.

Atividade - - Jornada de Integração do Centro de Ciências Computacionais - JIC3 - Versões presenciais e virtuais

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
150	01/06/2023	30/11/2023

Descrição/Justificativa:

A Jornada de Integração do C3 - JIC3 é um evento criado no ano de 2009 por acadêmicos do curso de Engenharia de Computação, com o apoio da direção do Centro de Ciências Computacionais e dos coordenadores dos cursos de graduação em Engenharia de Computação, Engenharia de Automação e Sistema de Informação que se estabelece como um espaço de integração entre os servidores do C3 e os estudantes.

Objetivos:

Esta atividade tem como propósito propiciar um ambiente de integração e diversão salutar da comunidade do Centro de Ciências computacionais (corpo discente, corpo docente, servidores e os egressos dos cursos do C3), conforme preconizam os princípios do Programa de Acolhida Cidadã/Solidária (PACS) da FURG (Deliberação COEPEA No 164/2010), e proporcionar a integração através das modalidades: Futebol 7, Vôlei, Sinuca, Ping-pong e Pebolim. Além de promover o encontro de pessoas que já estão inseridas nos cursos da área computacional, o JIC3 é uma maneira de recepcionar os calouros dos três cursos de graduação da unidade. Em 2021, devido a pandemia, realizou-se o primeiro JIC3 com e-sports, que foi mantido em 2022. E para 2023 esta modalidade será mantida.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Na versão presencial, no início do ano letivo os petianos visitam as salas de aula para fazer a divulgação da JIC3 para todos os estudantes dos cursos de Engenharia de Computação, Engenharia de Automação e Sistemas de Informação. Em seguida os estudantes podem fazer as inscrições nas modalidades desejadas e, para cada modalidade escolhida, deverá fazer a entrega de gêneros alimentícios não perecíveis. O evento acontece no início de cada semestre, durante um dia inteiro, geralmente numa sexta-feira e, ao final, é realizado um churrasco de encerramento numa confraternização das equipes, com a premiação aos vencedores das modalidades. Os gêneros alimentícios arrecadados nas inscrições são entregues pelos próprios petianos para uma entidade escolhida pelo grupo. Na versão online, com e-sports, os participantes integram totalmente remoto. E a equipe do PET organiza toda a infraestrutura para os jogos acontecerem (salas, servidores, etc), bem como organiza as equipes e confrontos. Aqui, os participantes doam a uma instituição escolhida pelo PET de forma virtual.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação,

para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

A partir da realização da Jornada de Integração do C3 espera-se uma maior integração dos novos integrantes (alunos/calouros) da Universidade, propiciando assim a criação de um vínculo social entre os participantes das atividades. Além do mais, acredita-se que as atividades esportivas contribuem para a redução do índice de desistências nos cursos, assim como a diminuição da ocorrência de qualquer tipo de recepção violenta aos calouros, os chamados "troles", que acabam denegrindo e diminuindo os direitos fundamentais de cidadania e de convivência social.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação se dará pela participação dos petianos às atividades propostas e, ao final, por reunião do grupo PET-C3 para discussão sobre a participação dos bolsistas e proposição de melhorias para o próximo ano.

Atividade - Eventos

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
300	01/03/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

A atividade proposta consiste na realização de diversas pequenas atividades específicas e de curta duração sobre temas de interesse da comunidade acadêmica do C3. O público alvo das atividades serão os acadêmicos do C3 e demais cursos de graduação, para que tenham a possibilidade de conhecimento e aperfeiçoamento em novas tecnologias.

Objetivos:

Realizar atividades com o intuito de complementar os conhecimentos abordados nas disciplinas de graduação do Centro de Ciências Computacionais (C3).

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

As atividades que serão realizadas estão listadas a seguir: - PET Talks - Palestras com duração de uma hora, sendo estas com conteúdo mais dinâmico sendo apresentado para os ouvintes. - Visitas Técnicas - Visitas feitas em empresas tanto do setor de inovação quanto do setor industrial para estimular o contato dos estudando com o mercado de trabalho e a área de inovação tecnológica. - Minicursos - cursos com o intuito de suprir demandas apresentadas pelos alunos que nas disciplinas muitas vezes não são atendidas. - Cine C3 - Realização de uma sessão de cinema por semestre, com um filme a ser escolhido para os membros do grupo PET C3 e o público em geral. - Campanha do Agasalho - Coleta de roupas e alimentos para doação a comunidade.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Impactar na graduação dos alunos fomentando que os mesmos procurem atividades dentro do Centro de Ciências Computacionais (C3), as quais sejam de grande valia para o seu processo de formação acadêmica.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A cada atividade haverá questionário de satisfação aos participantes. Já com os petianos serão realizadas reuniões de avaliação após cada atividade realizada.

Atividade - Semana Acadêmica Integrada das Ciências Computacionais - SAICC

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
350	01/08/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

A realização da Semana Acadêmica Integrada, que acontece desde 2010, é importante para os alunos devido à possibilidade de participação em palestras de profissionais que já estão atuando na área, além de minicursos sobre assuntos que não são abordados durante a graduação. Durante a realização deste evento haverá espaço para a apresentação dos trabalhos de conclusão de curso pelos formandos do ano.

Objetivos:

Esta atividade tem como objetivos promover a integração dos estudantes dos cursos de graduação do Centro de Ciências Computacionais, divulgar os trabalhos de iniciação científica e tecnológica desenvolvidos pelos estudantes e oportunizar momentos de contato entre os acadêmicos e profissionais atuantes no mercado de trabalho.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Durante o período de uma semana serão realizadas atividades extra-classe que complementam a formação oferecida nas disciplinas do curso, com palestras e minicursos, bem como oferecer momentos de discussão entre estudantes e professores sobre o andamento dos cursos de graduação. Durante a Semana haverá a apresentação dos TCCs dos formandos dos três cursos de graduação do C3. Ao final do evento ocorre o coquetel de confraternização da comunidade acadêmica.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Espera-se que haja um maior comprometimento dos próprios estudantes pela sua formação acadêmica, buscando complementar as atividades desenvolvidas pelos professores em sala de aula. Além de competências relacionadas à organização de evento, espera-se que os petianos possam participar das palestras e atividades oferecidas à comunidade em geral e aproveitar as oportunidades de convivência com os demais participantes do evento. Todos participantes receberão certificados de participação.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação se dará pela participação dos petianos às atividades propostas e, ao final, por reunião do grupo PET-C3 para discussão sobre a participação dos bolsistas e proposição de melhorias para o próximo ano.

Atividade - REVISTA ICCEEg

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
200	01/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

ICCEEg é um periódico semestral de publicação digital destinado à publicação de artigos escritos por acadêmicos de cursos ligados às ciências exatas e engenharia, de acesso livre, visando estimular e disseminar a pesquisa nessas áreas de pesquisa.

Objetivos:

Nossos próximos objetivos para a revista são: - aumentar o seu QUALIS (Engenharias I é B5, e para as áreas de Ciência da Computação, Engenharias IV e Interdisciplinar é C.), divulgando-a para outros ambientes, trazendo revisores de outras universidades e incentivando a submissão de artigos e outras cidades e estados. - mudar o layout da Revista, modificando o layout do site, o logo, o modo como a revista é mostrada (.pdf) e também fazendo uma arte para que a revista seja divulgada.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A revista é um periódico semestral, logo é feita uma edição da revista por semestre.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

A ICCEEG é um periódico semestral de publicação digital destinado à publicação de artigos escritos por acadêmicos de cursos ligados às ciências exatas e engenharia, de acesso livre, visando estimular e disseminar a pesquisa nessas áreas de pesquisa. Em seus quatorze primeiros números, a ICCEEG teve mais de 500 artigos submetidos por autores de diversas regiões do estado e do país. A taxa de aceite de aproximadamente 25% dos artigos submetidos ilustra a alta demanda por periódicos neste formato. Como a revista é de acesso livre pode ser acessada por qualquer pessoa da sociedade sendo assim um meio de conhecer um pouco sobre projetos e trabalhos muito importantes feitos pelos alunos da universidade e também de outras universidades.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação do grupo vai ser feita através da publicação da edição de revista

Atividade - PET Apresenta

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
200	01/04/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

O evento ocorrerá uma vez ao mês. A atividade envolve a apresentação de temas relevantes nas áreas de computação e tecnologia, e um ou dois alunos realiza a apresentação mensal. O grupo todo debate.

Objetivos:

Esta atividade tem como objetivo aperfeiçoar as técnicas de argumentação e oratória, bem como a tolerância a frustração e as críticas negativas. Compomos esse trabalho porque compreendemos que são essas qualidades inerentes a um bom pesquisador.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O RH Gestão será responsável por realizar o sorteio dos apresentadores, que escolhem um tema a ser apresentado.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Melhorias na oratória e tolerância a frustração dos petianos, além de um momento de coesão do grupo, através da troca de conhecimento e experiências.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Feedback dos acadêmicos mediante um questionário padrão com espaços para elogios, críticas e

sugestões.

Atividade - Pensamento Computacional com LEGO nas Escolas

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
400	01/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

Os petianos do Projeto LEGO junto com alguns voluntários também petianos, irão ministrar aulas sobre raciocínio lógico e pensamento computacional utilizando a plataforma LEGO Mindstorms, para estudantes de escolas públicas da região de Rio Grande. Nesse sentido, este projeto estimula o raciocínio lógico e instiga uma nova maneira de pensar, apropriando-se de conhecimentos de lógica de programação e robótica. Acredita-se que a lógica empregada em programação estimula nossa abstração e faz com que pensemos de uma maneira mais criativa e eficiente. A partir do momento que passamos a ter lógica para desenvolver um programa que faça o robô seguir uma linha ou desviar de um obstáculo, por exemplo, estamos estimulando nossa capacidade de pensar de maneira mais objetiva para resolver problemas.

Objetivos:

O Projeto LEGO tem como objetivo ensinar raciocínio lógico e pensamento computacional através da plataforma LEGO Mindstorms, para os estudantes do ensino fundamental de escolas públicas do município de Rio Grande. É possível afirmar que se pode desenvolver a habilidade do pensamento computacional, sem necessariamente o uso de computadores (computação desplugada), mas sim o desenvolvimento de habilidades que tornem o aluno capaz de 'pensar computacionalmente'.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A atividade é constituída por 8 aulas semanais por grupo em cada escola, que são ministradas pelos petianos utilizando material didático desenvolvido pelo próprio grupo. Com o retorno das atividades presenciais, realizar atividades junto a escolas parceiras.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Assim, com essa sequência de atividades, o grupo PET-C3 pode obter como resultado, o interesse dos alunos perante ao projeto e também o estímulo ao trabalho em equipe entre as crianças participantes da atividade. Além disso, o aluno também será capaz de programar o computador para realizar tarefas, ou seja, transferir para a máquina aquilo que não é essencialmente humano.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Para sabermos a qualidade do nosso projeto, vamos mandar formulários aos alunos e conversar com eles a cada aula para ver no que podemos melhorar.

Atividade - Ciclo de Palestras Multidisciplinar

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
40	01/04/2023	30/09/2023

Descrição/Justificativa:

O ciclo de palestras visa aperfeiçoar o conteúdo curricular e multidisciplinar dos estudantes. Esta atividade de ensino será também de caráter coletivo, uma vez que terá a participação de outros

grupos PETs da FURG. Os temas a serem abordados serão propostos por palestrantes colaboradores dos Grupos, buscando a multidisciplinaridade, a troca de conhecimentos, e a integração dos PETs da Instituição.

Objetivos:

A ação oportunizará a aquisição de conhecimentos e a formação diferenciada dos estudantes. Também, possibilitará a integração e colaboração entre os integrantes dos grupos PET, dos cursos de Engenharia da FURG (Alimentos, Civil, Química, Mecânica e Ciências Computacionais), e o grupo de trabalho tutorial em engenharia bioquímica.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

As atividades serão realizadas durante dois dias, no horário vespertino, com duas palestras diárias e duração de uma hora, sendo proferidas por profissionais de empresas locais e professores colaboradores. A responsabilidade da organização do evento será de todos os grupos PET envolvidos.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

A atividade oportunizará aperfeiçoar a formação dos bolsistas, possibilitando um contato maior com profissionais da academia e setor produtivo com diferentes visões e perspectivas.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Ao final de cada apresentação será distribuída uma ficha de avaliação aos participantes que será preenchida, atribuindo nota de 0 a 10 para diferentes critérios ligados ao evento.

Atividade - RH Gestão

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
200	01/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

O projeto RH gestão é o único projeto voltado para o próprio grupo, com o propósito de gerenciar as atividades internas dos petianos. Auxiliando nos problemas dos projetos, e buscando desenvolver conexões entre os participantes do grupo, assim como seus projetos.

Objetivos:

O principal objetivo do RH Gestão, é ministrar atividades para gerenciar o grupo, propor tarefas para promover o desenvolvimento pessoal dos petianos e auxiliar a resolução de demandas dos projetos do PET

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Através de encontros, vamos propor atividades dinâmicas que abordam assuntos relacionados ao desenvolvimento pessoal, trabalho em equipe, produtividade, entre outros assuntos que melhoram a execução de projetos.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Este projeto é voltado para o grupo PET C3, portanto, espera-se obter - através de encontros e atividades em grupo - melhorias na execução dos projetos do grupo ao longo do ano.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Nossa metodologia será baseada em formulários para obter os indicadores de produtividade e satisfação da equipe.

Atividade - Atividades Local, Regional e Nacional do PET

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
150	01/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

Uma das atividades mais importantes para os grupos PET é a participação nos encontros local, regional e nacional de grupos PET, respectivamente INTERPET, SULPET e ENAPET. Estes encontros dos grupos do Programa de Educação Tutorial visam, primeiramente, a melhoria do próprio Programa de Educação Tutorial por meio de discussões sobre as políticas implantadas. Também objetivam a troca de experiências entre os grupos, fortalecendo o entrelaçamento das atividades dos grupos no ensino da graduação, em especial, dos cursos aos quais se vincula, através de projetos de ensino, pesquisa e extensão organicamente integrados, consoante aos Projetos Pedagógicos dos Cursos.

Objetivos:

A participação nestas atividades tem como objetivo principal compreender a filosofia e a história dos grupos PET, proporcionando a integração interdisciplinar dos grupos e a troca de experiências. Ainda, permite aos petianos discutir assuntos pertinentes ao Programa de Educação Tutorial nos âmbitos local, regional e nacional, o que favorece o desenvolvimento pessoal e profissional dos acadêmicos.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Os eventos são geralmente constituídos por diversas atividades: - Palestras de convidados cujos estudos tenham contribuído com as questões educacionais e, especificamente, com a educação tutorial; - Oficinas apresentadas por tutores, petianos e convidados com temas relativos a diversas áreas de pesquisa e de interesse comum; - Grupos de Trabalho (GTs) em que tutores e petianos discutem temas pertinentes ao Programa de Educação Tutorial a fim de proporem encaminhamentos de interesse coletivo; - Apresentação de Pôsteres dos diferentes trabalhos desenvolvidos pelos grupos PET.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Como resultado desta atividade, espera-se a troca de experiências das atividades desenvolvidas nos diversos grupos PET por meio das apresentações dos trabalhos selecionados e reflexões e proposições a respeito dos problemas enfrentados atualmente pelos grupos PET da Região Sul do país, os quais serão relatados e encaminhados para o Encontro Nacional.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação se dará pela participação da comunidade acadêmica do C3 às atividades propostas e, ao final, por reunião do grupo PET-C3 para discussão da participação dos bolsistas e proposição de melhorias para o próximo ano.

Atividade - Pré-C3

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
----------------------	---------------------------------	------------------------------

Descrição/Justificativa:

Os cursos de graduação do C3 (Engenharia de Computação, Engenharia de Automação e Sistemas de Informação) apresentam disciplinas de formação básica (Cálculo, Álgebra, Matemática Discreta, etc) nos primeiros anos, nos quais dificilmente os discentes conseguem ter um entendimento real dos conhecimentos envolvidos nestas disciplinas com a prática da sua profissão. Em sua maioria oriunda do Ensino Médio, os estudantes ainda não tiveram contato com os fundamentos de computação, uma vez que estes não fazem parte do currículo de Ensino Médio. Neste contexto, este projeto pretende possibilitar o ensino dos fundamentos básicos de computação e sua integração ao primeiro ano dos cursos de graduação, permitindo um melhor entendimento da importância destes conhecimentos para a prática profissional futura. Este é um evento conjunto a acolhida cidadã da FURG.

Objetivos:

O projeto tem como objetivo geral melhorar os índices de aprovação e diminuir os índices de evasão nas primeiras séries dos cursos de Engenharia de Computação, Engenharia de Automação e Sistemas de Informação, através de palestras sobre o curso, aulas sobre os fundamentos de computação e atividades práticas. Pretende-se, também, promover a integração entre os calouros dos diferentes cursos e a comunidade acadêmica do C3.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A execução da proposta dar-se-á por meio de palestras, aulas e exercícios práticos durante as três primeiras semanas do período letivo, no horário inverso às aulas. Durante a primeira semana letiva, o projeto será amplamente divulgado entre os calouros através do PET-C3. O projeto se dará em três fases distintas: a) Calouros reunidos num único grupo; b) Calouros separados por curso em três grupos distintos; c) Calouros separados em grupos mistos (englobando os três cursos) de até sete pessoas.

Quais os resultados que se espera da atividade?**Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Através deste projeto, esperamos um grande número de participantes e, conseqüentemente, melhoria nas taxas de aprovação e redução nas taxas de evasão. Espera-se, também, desenvolver um estudante com perfil de trabalho colaborativo e em equipe, além de motivar os novos acadêmicos do C3 com relatos de alunos veteranos e ex-alunos sobre os cursos, mercado profissional e perspectivas de futuro pós-FURG.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação se dará pela participação dos petianos às atividades propostas e, ao final, por reunião do grupo PET-C3 para discussão sobre a participação dos bolsistas e proposição de melhorias para o próximo ano.

Atividade - Projetos de Iniciação Científica e Tecnológica

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
300	01/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

A participação dos petianos em diversas atividades de pesquisa, como leitura de artigos técnicos e científicos e projetos de desenvolvimento tecnológico que criem soluções técnicas a problemas reais apresentados pelos vários grupos de pesquisa ligados às Ciências Computacionais trará um grande

benefício aos estudantes dos cursos, pois poderão ter contato com novos temas ligados a diferentes áreas de sua formação, propiciando uma atualização científica e tecnológica permanente ao longo de sua vida acadêmica.

Objetivos:

Oportunizar aos acadêmicos vivenciarem um ambiente de crescimento técnico-científico, por meio da participação em atividades de pesquisa e projetos de iniciação científica e tecnológica.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Cada membro do grupo PET-C3 escolhe um projeto de iniciação científica ou iniciação tecnológica, preferencialmente junto aos docentes do Centro de Ciências Computacionais, e participa das reuniões semanais desenvolvendo estudos sobre a área que escolheu. Ao longo deste período, serão elaborados relatórios parciais e artigos para serem apresentados em eventos dentro ou fora da universidade, como na Mostra da Produção Universitária da FURG.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Espera-se que os estudantes se integrem a grupos de pesquisa em temas de seus interesses e fortaleçam as equipes envolvidas nas atividades de pesquisa e desenvolvimento tecnológico.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação se dará pela participação dos petianos às atividades propostas e, ao final, por reunião do grupo PET-C3 para discussão sobre a participação dos bolsistas e proposição de melhorias para o próximo ano.

Atividade - PET's Code

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
400	01/02/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

O principal objetivo desta atividade é proporcionar aos estudantes a oportunidade de ter contato com novas ferramentas que serão importantes para a complementação dos conhecimentos adquiridos em sala de aula, pois permitirá que os participantes adquiram competência nestas ferramentas e possam utilizá-las nos trabalhos acadêmicos e nos seus projetos de pesquisa.

Objetivos:

O projeto PET Code visa auxiliar alunos de programação com interesse em aprender certas linguagens como HTML, JavaScript, PHP, Python e também aprender a usar a ferramenta Git.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A atividade será realizada através de vídeos de curta duração (entre 5 e 10 minutos), abordando de maneira clara a ferramenta e como utilizar. Fora isso, encontros síncronos (ou presencialmente) para desenvolver a prática de programação na ferramenta escolhida.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

O PET Code espera poder auxiliar o aprendizado de programação não apenas no campus, mas também pluralizar o conhecimento à tenham interesse e que possam acessar os vídeos.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Visto o quão amplo será o público para este projeto haverá dois tipos de avaliação, uma delas será pelo próprio Youtube e a outra será pelo grupo PET através de formulários.