

Informações do Planejamento

IES:

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

Grupo:

ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO Curso específico PT UFES 5731604

Tutor:

RODRIGO LAIOLA GUIMARAES

Ano:

2023

Somatório da carga horária das atividades:

3055

Situação do Planejamento:

Aguardando aprovação do Pró-Reitor

Considerações finais:

Espera-se que atividades planejadas para o PET Engenharia de Computação para o ano de 2023 oportunizem a aproximação do grupo com o corpo docente e com laboratórios/projetos dos Departamentos de Informática e Engenharia Elétrica para aumentar o envolvimento dos(as) petianos(as) nas atividades de ensino, pesquisa e/ou extensão. Durante os encontros serão promovidas discussões referentes ao planejamento e as atividades específicas, assim como acompanhado o desenvolvimento do grupo e dos(as) petianos(as) individualmente. Nessa perspectiva, almeja-se um maior envolvimento dos(as) estudantes em práticas de auto-avaliação e fornecimento de feedback para os(as) colegas e para o tutor. Por fim, o grupo será recorrentemente questionado quanto às suas responsabilidades e o impacto de suas ações junto à graduação e à sociedade.

Resultados gerais:

Por meio das atividades planejadas, espera-se: - buscar inovações metodológicas para o processo de ensino-aprendizagem aplicado no grupo e na graduação, com foco no impacto em qualidade e nos índices de retenção e evasão do curso; - tornar os(as) petianos(as) elementos multiplicadores sobre seus(suas) colegas; - estimular o trabalho em equipe dentro do grupo; - estimular nos(as) petianos(as) o espírito crítico e uma atuação na sociedade orientada pela cidadania; e - promover a elevação da qualidade da formação acadêmica dos(das) alunos(as) de graduação.

Atividade - Atividades PET Ufes

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
60	23/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

Ao longo do ano, o PET Ufes, juntamente com o PET Nacional, realiza algumas atividades/eventos que requerem a participação dos(as) petianos(as). Essas atividades vão desde questões

complementares, integrativas e informativas dentro do ambiente universitário local até reuniões e eventos em âmbito local, regional e nacional (Dia PET, Sudeste PET e Enapet e suas dependências, respectivamente). Portanto, tanto o auxílio na organização como a participação nessas iniciativas é primordial.

Objetivos:

O objetivo desta atividade é contribuir para a integração com os demais grupos PET Ufes e auxiliar nas iniciativas referentes ao Programa de Educação Tutorial em conjunto com os mesmos.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O PET Engenharia de Computação participará e auxiliará na administração e execução das diversas atividades do PET Ufes. Algumas dessas atividades, juntamente com suas especificações e obrigações atreladas, são: - Dia PET: Realizado anualmente; são definidos grupos de discussão/trabalho; prevê uma assembléia geral; - Participação no SudestePET e ENAPET: solicitação de apoio da universidade (por ex: transporte); eventualmente, publicação de trabalhos; em particular, acompanhamento do processo de organização do próximo SudestePET, com o intuito de facilitar a realização do SudestePET 2024, que acontecerá na Ufes; - PET Itinerante: formato/tema definidos sob demanda; em cada rodada, grupos ficam responsáveis pela organização.

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 eventos realizados promovam a integração e a aproximação entre os diferentes grupos PET, assim como o desenvolvimento dos(as) petianos(as) por meio da participação e da organização de tais eventos. Além disso, espera-se que essas iniciativas proporcionem ambientes de aprendizado e discussão, assim como um ambiente no qual os(as) estudantes poderão participar de reuniões em que serão discutidas o futuro dos grupos PET regionais e nacionais, e possam contribuir para a tomada de decisões que os(as) afetam diretamente como petianos(as).

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Para cada atividade: - Dia PET: análise dos progressos alcançados pelos grupos PET em termos de legislação, metodologia e articulação do programa dentro da IES e na comunidade; - Participação no SudestePET e ENAPET: análise do nível de envolvimento/aprimoramento dos bolsistas no contexto do programa; compilação dos conhecimentos obtidos com o acompanhamento da elaboração do SudestePET 2023, e reflexão de como isso pode contribuir para o SudestePET 2024; - PET Itinerante: a ser definido pelo Mobiliza/Interpet, em função do tipo de atividade.

Atividade - Monitorias

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
210	13/03/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

Visando auxiliar os alunos no começo de curso, diminuir a retenção e a evasão por causa de reprovações, o PET Engenharia de Computação oferecerá monitorias das disciplinas iniciais de programação e, potencialmente, em outras em que haja demanda e petianos(as) com conhecimento suficiente para dar esse suporte, por meio do esclarecimento de dúvidas e prática de exercícios.

Objetivos:

O objetivo da atividade é oferecer aos(as) alunos(as) uma oportunidade para aprimorarem o aprendizado nas disciplinas iniciais de programação (entre outras), com o intuito de diminuir a retenção e a evasão do curso por causa de reprovações. Além disso, a atividade visa oportunizar uma

maior integração de novos(as) alunos(as) com o curso e com os outros(as) graduandos(as), criando uma atmosfera mais amigável que possibilite discussões informais sobre o gerenciamento de tempo, a saúde mental e emocional para evitar e/ou prevenir alguns problemas comuns como ansiedade e depressão.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Durante os períodos letivos serão organizados encontros entre petianos(as) e alunos(as) que tiverem interesse em participar da atividade. Nesses encontros os(as) alunos(as) serão desafiados(as) e instigados(as) a resolverem exercícios de programação, além de participarem efetivamente do acompanhamento. A interação ocorrerá de forma casual entre os(as) petianos(as) responsáveis e os(as) calouros(as) para criar uma relação amigável de aproximação entre as duas partes. As atividades serão realizadas presencialmente e/ou virtualmente, dependendo da demanda e contexto.

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 da atividade espera-se contribuir para uma melhora no desempenho dos(as) calouros(as) nas disciplinas de programação, diminuindo potencialmente o número de reprovações e a evasão no início do curso. Além disso, vislumbra-se que o esforço contribua positivamente para a organização dos estudos dos(as) alunos(as), minimizando desgaste e estresse. Também espera-se contribuir para uma melhor integração entre os(as) alunos(as) e o resto do curso, oferecendo uma atmosfera propícia para a discussão e diálogo sobre o raciocínio utilizado para a resolução de problemas, bem como para a prevenção de distúrbios relacionados, como ansiedade e outros transtornos mentais. Já para os(as) petianos(as), espera-se que aprimorem a capacidade de ensino e no seu relacionamento interpessoal.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Ao final de cada período letivo será analisado o desempenho dos(as) alunos(as) que participaram das monitorias e comparados com os índices de aprovação dos(as) demais alunos(as) matriculados(as) nas disciplinas. Será disponibilizado ainda um questionário para obter feedback dos(as) participantes. A partir dessas iniciativas, será avaliada a relevância e o impacto da atividade.

Atividade - Divulgação Científica

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
200	23/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

Iniciada durante o período de pandemia, a Divulgação Científica foi idealizada como uma forma de divulgar conteúdos relacionados à Computação entre o público acadêmico e a população em geral. Formalizada como um projeto de extensão (<https://protocolo.ufes.br/#/documentos/3375145/>), a atividade incentiva ainda a participação de alunos(as) dos cursos de graduação na criação e compartilhamento de conteúdo em redes sociais como Youtube, Instagram e Instructables.

Objetivos:

A Divulgação Científica tem como objetivo incentivar e impulsionar discussões e curiosidades na área da computação entre a comunidade acadêmica e externa, sendo que o público não necessariamente deve possuir conhecimento na área, podendo assim, ampliar o acesso ao conhecimento. Além disso, a atividade visa desenvolver as habilidades comunicativas dos(das) discentes, estimular o espírito crítico e uma atuação na sociedade orientada pela cidadania, tornar os(as) membros(as) elementos multiplicadores, promover o trabalho em equipe e elevar a qualidade

da formação acadêmica dos(as) alunos(as) de graduação.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Os temas e conteúdos serão propostos pelos(as) próprios(as) membros(as) da comissão. Após a definição e levantamento dos interessados(as), se iniciará a produção do roteiro, sendo que nessa etapa será fundamental a pesquisa e verificação para garantir que as informações e os tópicos apresentados sejam factuais e verídicos. Na sequência haverá a elaboração do conteúdo, seja audiovisual (gravação e edição dos vídeos) ou técnico. Em seguida, ocorrerá a publicação e divulgação do conteúdo produzido em redes sociais (por exemplo, YouTube, Instagram e Instructables). Vale ressaltar que os(as) membros(as) com mais experiência deverão disseminar os conhecimentos sobre os processos realizados entre os(as) novos(as) integrantes da atividade, proporcionando assim a continuidade e aprimoramento de todas as etapas.

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:

Com a atividade visa-se contemplar temas relacionados à Computação e tecnologia, como por exemplo histórias de mulheres na área, curiosidades sobre tópicos atuais e explicação sobre termos e ferramentas utilizados na Computação. Em relação a comunidade acadêmica e externa, espera-se que a atividade proporcione a disseminação de conhecimento e estímulo à democratização do conhecimento e acesso. No que se refere aos(as) petianos(as) e voluntários da atividade, estes(as) poderão obter conhecimento sobre edição de vídeos, elaboração de roteiros e aprofundar os conhecimentos sobre determinado assunto da Computação. Além disso, busca-se ampliar a exposição dos cursos de graduação em Computação da Ufes e assim motivar os(as) espectadores, potencialmente alunos(as) do Ensino Fundamental e Médio de escolas públicas e privadas, a se aprofundarem ou até começarem a trabalhar no setor.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

O acompanhamento das tarefas será realizado durante as reuniões semanais, nas quais o planejamento e novas sugestões para os vídeos serão colocadas em pauta. Com frequência, o Grupo será questionado sobre as responsabilidades e impactos da atividade na graduação e sociedade. A cada novo vídeo produzido será realizada uma avaliação interna e considerado o feedback do Grupo na reunião semanal. Ademais, por meio das métricas obtidas nas redes sociais, serão analisadas novas possibilidades e identificada a melhor metodologia para atingir um maior público.

Atividade - PET Game Jam

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
150	01/01/2023	31/03/2023

Descrição/Justificativa:

O PET Game Jam é uma iniciativa para promover o desenvolvimento de jogos computacionais. A atividade é direcionada tanto para a comunidade interna da Ufes quanto para a comunidade externa e funciona como uma forma de atrair e incentivar estudantes da área da computação para uma área que não é muito explorada na graduação.

Objetivos:

O objetivo principal é motivar as pessoas que buscam conhecimento nessa área por meio da promoção de um evento de desenvolvimento de jogos online. Além disso, a iniciativa visa disseminar e favorecer os estudos na área de desenvolvimento de jogos que, apesar de atrair diversos(as) jovens programadores(as), não é vista em uma disciplina específica na graduação.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Será organizado um evento de desenvolvimento de jogos voltado a estudantes de graduação da área de Computação, tanto dos cursos da Ufes como de outras instituições de ensino. Antes do evento em si, haverá um aulão preparatório sobre a tecnologia utilizada na competição, para que todos(as) possam entender como funciona. Em seguida, a execução do evento será dividida em dois momentos: 1) aprendizado, quando a comissão organizadora disponibilizará material de apoio aos(as) competidores(as) explicando o funcionamento de uma API para desenvolvimento de jogos; 2) competição, quando os(as) competidores(as), com equipes inscritas, receberão o tema e deverão desenvolver, durante um dado tempo, um jogo seguindo essa proposta. Os jogos serão avaliados por uma banca no final da última semana, e a equipe com o melhor jogo será reconhecida. Todos os jogos serão disponibilizados para o público geral após julgamento da banca.

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 resultado esperado com a realização da atividade é contribuir para a disseminação da área de desenvolvimento de jogos. Além disso, espera-se estimular a integração e o trabalho em equipe entre os(as) participantes. Também almeja-se aumentar a participação de alunos(as) externos(as) à Universidade nos eventos da área de Computação, que como consequência tende a elevar a qualidade da formação acadêmica e a visibilidade do Curso, assim como possibilita a troca de experiências dos(as) alunos(as) da Ufes com alunos(as) de outras instituições. Já no âmbito dos(as) petianos(as), vislumbra-se contribuir para o desenvolvimento das habilidades administrativas, do trabalho em equipe e ampliação da comunicação diferentes setores da Universidade.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação da atividade será a partir do levantamento dos números do evento. Algumas métricas relevantes são: - Quantidade de equipes/alunos(as) da Ufes e de outras instituições que participarão da atividade; - Qualidade e impacto do evento, métricas essas a serem capturadas através dos jogos desenvolvidos e questionários que serão respondidos pelos(as) participantes após o evento; - Levantamento dos pontos positivos e negativos observados durante o planejamento e execução da atividade.

Atividade - Introcomp

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
600	23/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

O Introcomp (Introdução à Computação) é uma iniciativa que oferece um curso de introdução à programação de computadores a alunos do Ensino Médio de escolas públicas do Brasil. A iniciativa surgiu, na perspectiva do ensino público, com a justificativa de contribuir para uma maior democratização do acesso à tecnologia e com a qualidade da educação. Já na perspectiva dos cursos superiores de computação da Ufes, o Introcomp funciona como uma forma de divulgação para atrair estudantes interessados em seguir seus estudos nessa área.

Objetivos:

O Introcomp busca tornar o ato de programar uma atividade acessível para os(as) estudantes do ensino médio, propiciando a esses(as) alunos(as) atividades de desenvolvimento do raciocínio lógico e do pensamento algorítmico. Além disso, objetiva-se aumentar o acesso à tecnologia por parte dos(as) alunos(as) de escolas públicas. Já os(as) petianos(as) possuem a oportunidade de desenvolver práticas pedagógicas.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O planejamento do curso se iniciará no começo de 2023 e será centrado na decisão do formato de ensino e divulgação. O conteúdo passará novamente por uma reformulação, seguindo anotações registradas na edição anterior e atendendo às opiniões dos(as) alunos(as). O curso continuará dividido em dois módulos, um básico e um avançado, conforme adotado na edição de 2022. No segundo semestre de 2023 o curso será realizado com as aulas semanais aos sábados. Ao final da atividade, serão emitidos certificados de participação aos(as) alunos(as) que obtiverem rendimento acima da média.

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:

Com a execução da atividade espera-se contribuir para a formação dos(das) estudantes de escolas públicas, uma vez que a atividade fomenta o acesso e o uso de tecnologias da área de computação. Além disso, almeja-se que a atividade aumente a visibilidade dos cursos de computação da Ufes, trazendo alunos(as) mais motivados e capacitados, consequentemente, melhorando a qualidade do curso de Engenharia de Computação e a formação de profissionais mais qualificados para a sociedade. Espera-se que os(as) petianos(as) envolvidos(as) possam compreender seu papel no acesso à inclusão digital e desenvolver sua didática de ensino, aprimorando assim a capacidade de lidar com diferentes pessoas, suas habilidades comunicativas e competências avaliativas.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação será baseada no acompanhamento da progressão dos(as) alunos(as) no decorrer das aulas e através da aplicação de provas de programação de computadores e trabalhos computacionais. Além disso, a frequência dos(das) alunos(as) nas aulas será considerada, bem como a interação entre alunos(as) e professores. Após o término da atividade, haverá uma verificação do rendimento dos(das) alunos(as) e da aprendizagem. Serão elaborados ainda questionários para avaliar a qualidade e o impacto da atividade e, eventualmente, utilizaremos tais resultados para escrever artigos científicos.

Atividade - Desenvolvimento Científico

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

Descrição/Justificativa:

Esta atividade visa dar aos(as) petianos(as) a oportunidade de utilizar parte da carga horária para trabalhar em iniciativas relacionadas à pesquisa científica, seja na organização de eventos da área (conferências, simpósios etc.), em projetos de pesquisas desenvolvidos dentro do PET (como na produção de artigos) ou em laboratórios existentes na Ufes.

Objetivos:

A atividade tem por objetivo fortalecer o pilar de pesquisa dentro do PET Engenharia de Computação, possibilitando o contato dos(as) petianos(as) com iniciativas de pesquisa científica, como por exemplo a utilização de parte das horas para realização de projetos dentro do PET ou em laboratórios ligados aos departamentos de Informática e/ou Engenharia Elétrica da Ufes, a realização de grupos de estudos e/ou rodas de conversa sobre temas de interesse. Além de contribuir para o desenvolvimento acadêmico individual, a iniciativa visa favorecer a disseminação do conhecimento científico dentro do grupo e/ou para a sociedade.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Os(As) petianos(as) que tiverem interesse entrarão em contato com professores(as) dos devidos departamentos/laboratórios para que possam desenvolver seus trabalhos de pesquisa. Será considerada a organização de grupos de estudos e/ou rodas de conversa sobre temas relacionados à pesquisa científica. Será encorajada a participação de professores(as) de departamentos/laboratórios. Petianos(as) poderão negociar a utilização de parte do tempo de PET para participar de projetos de pesquisa ou iniciações científicas junto a professores(as)/laboratórios de pesquisa. Em contrapartida, buscarão organizar apresentações/oficinas de disseminação e transferência de conhecimento para os(as) demais membros(as) do Grupo.

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:

Com esta atividade espera-se incentivar o desenvolvimento de pesquisa científica dentro do grupo. A atividade permitirá que os(às) petianos(as) trabalhem uma competência para o seu currículo acadêmico e adquiram conhecimento em áreas de interesse. Além disso, também almeja-se que os resultados não se limitem somente aos(às) petianos(as) envolvidos(as), mas sejam disseminados dentro do Grupo.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Inicialmente, a avaliação ocorrerá pela contabilização das iniciativas realizadas e do número de petianos(as)/horas empregadas. Além disso, será avaliada a relevância, a qualidade e o impacto das iniciativas para os(as) petianos(as), para o grupo e para a comunidade acadêmica.

Atividade - Mostra de Profissões

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
25	03/07/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

A Mostra de Profissões é um evento organizado anualmente pela Ufes, no contexto da Semana do Conhecimento, em que são apresentados os cursos ofertados pela Universidade. O evento tem como objetivo divulgar e tirar dúvidas sobre os cursos de graduação, bem como atrair os(as) alunos(as) do Ensino Médio para a IES.

Objetivos:

Esta atividade tem como objetivo aumentar a exposição dos cursos de Computação da Ufes. Nessa perspectiva, o Grupo auxilia a esclarecer as similaridades e diferenças entre os cursos de Engenharia da Computação e Ciência da Computação, bem como a divulgar atividades projetos, laboratórios, docentes e discentes da Ufes.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Assumindo que a estrutura do evento seja garantida pela Prograd/Ufes e Centro Tecnológico, em colaboração com o Colegiado do curso de Engenharia de Computação e voluntários, o Grupo auxiliará na organização e realização do evento, visando, em particular, apresentar o Curso e o Programa de Educação Tutorial para os(as) participantes.

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 resultado esperado com a realização da atividade é contribuir para o aumento do interesse e atração de potenciais estudantes para os cursos da área de Computação. Concomitantemente, a

atividade pode auxiliar na redução da evasão dos cursos de Engenharia e Ciência da Computação, uma vez que os(as) alunos(as) ingressantes estarão com expectativas mais ajustadas em relação à matriz curricular e suas atribuições nos Cursos. Já no âmbito dos(as) petianos(as), espera-se contribuir para o desenvolvimento do trabalho em equipe, comunicação e integração com diferentes setores da Universidade.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação será realizada na reunião administrativa do Grupo após o evento, a partir de uma discussão em que sejam compartilhadas as impressões sobre impacto das ações, pontos positivos, críticas e sugestões de melhoria. Os resultados serão reportados no relatório anual do Grupo.

Atividade - Topcom 20

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
175	01/01/2023	30/06/2023

Descrição/Justificativa:

O Topcom (Torneio de Programação de Computadores) é um evento que o PET Engenharia de Computação realiza anualmente inspirando-se em maratonas de programação. O torneio conta com a participação de diversas equipes formadas por até três alunos(as), de quaisquer IES, tendo à sua disposição, usualmente, apenas materiais impressos (podendo ser livros que os auxiliam com algoritmos) e computadores. As equipes competem por meio de uma prova com uma série de problemas computacionais e as que mais se destacam são reconhecidas.

Objetivos:

Esta atividade tem como objetivo incentivar o interesse de alunos(as) por programação competitiva e, conseqüentemente, desenvolver habilidades essenciais para um(a) programador(a), como: dinamismo, trabalho sob pressão, raciocínio lógico e uma visão ampla sobre problemas computacionais. A atividade também visa estimular o trabalho em equipe, além de incentivar os(as) competidores(as) do estado do Espírito Santo a participarem da Maratona de Programação da SBC (Sociedade Brasileira de Computação).

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Algumas das ações necessárias para a realização da atividade são elencadas: - Preparar o site do evento (com suporte da comissão de desenvolvimento "Dev"); - Preparar material de divulgação (com suporte da comissão de divulgação "Pulga"); - Organizar a prova com apoio/colaboração de professores do Departamento de Informática da Ufes e voluntários; - Organizar o material de execução; - Preparar o ambiente computacional (chamado BOCA); - Divulgar o Topcom e cadastrar as equipes; - Organizar a infraestrutura e a metodologia do evento; - Realizar o Topcom (credenciamento, warm-up, prova e confraternização).

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 resultado esperado com a realização da atividade é contribuir para o desenvolvimento dos(as) alunos(as) que tem interesse em programação competitiva, principalmente, os(as) que querem participar da Maratona de Programação da SBC. Além disso, incentivar o trabalho em equipe, que é uma importante habilidade exigida no mercado de trabalho. Busca-se ainda aumentar a participação de alunos(as) externos(as) à universidade nos eventos da área de Computação e, em consequência, proporcionar maior visibilidade dos cursos de graduação em Computação, e também a troca de experiências entre alunos(as) da Ufes e de outras instituições. Já no âmbito dos(as) petianos(as),

espera-se contribuir para o desenvolvimento das habilidades administrativas, do trabalho em equipe e ampliação da comunicação em diferentes setores da Universidade.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação da atividade será a partir do levantamento dos números do evento. Algumas métricas relevantes são: - Quantidade de equipes/alunos(as) da Ufes e de outras instituições que participarão da atividade; - Qualidade e impacto do evento, métricas que serão capturadas por meio de questionários respondidos pelos(as) participantes após o evento; - Levantamento dos pontos positivos e negativos observados durante o planejamento e execução da atividade.

Atividade - Dev

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
600	01/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

Esta atividade atende a toda as demandas de serviços web e aplicações móveis, dentre as quais se pode citar o desenvolvimento e manutenção para as atividades e os eventos realizados pelo PET Engenharia de Computação, tais como: o site do Introcomp (<https://introcomp.ufes.br>), o site do Topcom (<https://topcom.pet.inf.ufes.br>), o site do PET Game Jam (<https://gamejam.pet.inf.ufes.br>), o site da Avaliação 360 (<https://avaliacao360.pet.inf.ufes.br/>). Esta atividade abrange ainda a manutenção do site oficial dos grupos PET da Ufes (<https://www.pet.ufes.br>), o site do PET Engenharia de Computação (<https://www.pet.inf.ufes.br>) e o site de estatísticas das disciplinas que compõem a grade curricular do curso Engenharia de Computação (<https://estatistica.pet.inf.ufes.br/>). Além disso, a comissão realiza estudos para aprendizado de tecnologias atuais, cria aplicações e scripts para uso interno do PET e para aprendizado dos(as) petianos(as).

Objetivos:

O principal objetivo desta atividade é atender as solicitações das demais atividades para a criação e manutenção de sites web e aplicativos móveis. Além disso, esta atividade objetiva prover uma formação mais ampla para os(as) petianos(as) visto que grande parte grande parte do ferramental necessário para desempenhar esta atividade, apesar de muito utilizado no mercado atualmente, não é visto regularmente nas disciplinas do curso de graduação.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Dentro da comissão, os(as) integrantes ficarão encarregados de se organizar e de dividir as responsabilidades para atender as solicitações de desenvolvimento. Serão realizadas reuniões quinzenais a fim de se comunicar o andamento dos trabalhos da comissão e de discutir novas ideias, incrementos ou alterações. Também podem ser realizadas reuniões isoladas entre os(as) integrantes de projetos específicos. As aplicações serão documentadas e novas propostas adicionadas para manter um fluxo contínuo de produção e não deixar a comissão em standby. Além disso, a entrada de novos(as) integrantes na comissão se iniciará com um período de adaptação e estudos de conteúdos necessários para o desenvolvimento de aplicações web e mobile e, posteriormente, através da troca de conhecimentos com os(as) mais experientes.

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 resultados, espera-se atender as solicitações de desenvolvimento e manutenção de sites e aplicativos móveis do PET Engenharia de Computação e do PET Ufes. Almeja-se que os(as)

petianos(as) envolvidos(as) nesta atividade desenvolvam habilidades de desenvolvimento web e aplicações mobile que incluem o aprendizado de linguagens de programação específicas, banco de dados e conceitos sobre a infraestrutura de hospedagem, servidores e containerização. Tais conhecimentos apresentam grande demanda do mercado de trabalho.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação da atividade será baseada no acompanhamento (nas reuniões semanais e para cada projeto) e nas entregas realizadas durante o ano. Para cada solicitação serão avaliados os recursos estimados (por ex., quantidade de estudantes/hora) e será comparada com o que foi realmente necessário para o seu cumprimento.

Atividade - Administração

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
175	01/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

Esta atividade contempla as atribuições necessárias para o bom andamento do Grupo, desde a organização do ambiente de trabalho até as incumbências burocráticas exigidas pelo Programa e nos trâmites legais da Universidade.

Objetivos:

Esta atividade tem como objetivo contribuir para o bom funcionamento do Grupo através da realização de reuniões administrativas, processos seletivos para o ingresso de bolsistas e/ou voluntários(as), documentação (incluindo atas, relatórios), avaliação dos(as) petianos(as) e do tutor, levantamento dos itens/serviços a serem adquiridos com o custeio, e organização e limpeza do espaço físico.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A atividade é constituída de: (1) Realização de reuniões administrativas: os(as) petianos(as) e o tutor descreverão resumidamente o que fizerem na semana e discutirão o andamento das atividades que compõem o planejamento anual do Grupo. A cada reunião, seguindo um rodízio em ordem alfabética, um(a) petiano(a) ficará responsável por conduzir a reunião e outro(a) responsável por escrever a ata, incluindo os encaminhamentos. (2) Processo seletivo: quando necessário, uma comissão será criada para resolver as questões referentes ao processo de admissão de novos(as) petianos(as). As atividades serão definidas por essa comissão e discutidas com o restante do Grupo. Essa equipe também ficará encarregada de reservar o espaço (físico ou virtual), convidar a comissão julgadora e escrever o edital do processo, gerenciar as inscrições, realizar o processo seletivo e elaborar a documentação a ser enviada ao CLAA; (3) Avaliação 360: Ao final de cada semestre, o Grupo realizará uma avaliação interna na qual o principal objetivo será fornecer feedback individual aos(as) petianos(as) e ao tutor. Parte dos(as) petianos(as) ficará responsável por revisar e realizar melhorias no formulário de avaliação. A partir daí, todos (incluindo o tutor) terão um tempo para dar feedback sobre os(as) demais colegas e o tutor. Concluída essa etapa, o Grupo terá a oportunidade de discutir conjuntamente suas impressões e observações sobre o processo; (4) Custeio: os(as) petianos(as) responsáveis por esta iniciativa ficarão incumbidos de fazer a articulação com os responsáveis das demais atividades para montar a lista de itens/serviços a serem adquiridos com o recurso de custeio; (5) Organização e limpeza do espaço físico: os(as) petianos(as) ficarão responsáveis por manter a organização da sala e por solicitar a limpeza periódica junto à Ufes.

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 esta atividade contribua para a organização dos(as) petianos(as) e um bom funcionamento do Grupo, em particular, apoiando a execução das atividades previstas no planejamento anual ao longo do ano. É esperado que vários documentos sejam gerados como atas das reuniões administrativas, editais e relatórios de processos seletivos, relatório e planejamento anual de atividades.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação da atividade será feita pelos resultados de cada uma das iniciativas listadas. Além disso, ao final de cada semestre serão realizadas avaliações do Grupo, tanto individuais, quanto das atividades realizadas, em que serão discutidos os aprendizados e aspectos que podem ser melhorados.

Atividade - PET Divulga

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
120	23/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

Esta atividade é responsável pela criação de todo o conteúdo de design gráfico para as atividades desenvolvidas pelo Grupo. Além de cuidar das redes sociais, o PET Divulga, ou simplesmente Pulga, também auxilia na confecção das artes para eventos, cartazes, camisas, e-mails, e mockups para desenvolvimento Web e Mobile, para citar alguns.

Objetivos:

Esta atividade tem como objetivo divulgar as atividades do Grupo, permitindo assim que essas atinjam um maior número de pessoas. Além disso, visa desenvolver nos(as) petianos(as) habilidades de design gráfico, por meio de ferramentas especializadas, a criatividade, o trabalho em equipe, a proatividade e a organização. Desse modo, espera-se contribuir para a elevação da qualidade da formação acadêmica dos(as) alunos(as).

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Os(As) integrantes responsáveis pelo Pulga produzirão regularmente conteúdos para o Instagram do Grupo e, sob demanda, artes para as outras comissões, como por exemplo, mockups para Dev, EletroPET, etc. Será necessário que os(as) petianos(as) interessados aprendam a trabalhar com ferramentas de design gráfico, como Figma, Canva e Illustrator.

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:

Com a realização desta atividade pretende-se contribuir para uma formação mais ampla dos(as) petianos(as) envolvidos(as), para que aqueles(as) que tenham interesse possam ter a oportunidade de aprender mais sobre áreas de design gráfico, como UX/UI Design, e, assim, possam desenvolver a criatividade e proatividade, além de habilidades técnicas obtidas por meio de ferramentas artísticas, como Figma e Adobe Illustrator. Por ser uma atividade de divulgação do PET Eng Comp, espera-se que os(as) petianos(as) também aprimorem a comunicação e a organização.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Ao final de cada iniciativa desta atividade, serão avaliados o impacto do trabalho desenvolvido e a qualidade das ações realizadas. Os resultados alcançados serão discutidos tanto na reunião da comissão responsável pela divulgação (Pulga) como na reunião semanal do PET Engenharia de Computação, e reportados no relatório anual.

Atividade - EletroPET

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
250	23/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

O EletroPET tem por finalidade aplicar os conhecimentos teóricos de programação, eletrônica e elétrica em projetos práticos de desenvolvimentos de dispositivos que promovam a praticidade e automação. Além disso, com a mudança da grade curricular do curso de Engenharia de Computação, algumas disciplinas exigem a utilização de microcontroladores e, pensando nisso, a atividade pode oferecer a oportunidade aos(as) petianos(as) a aprenderem a utilizar melhor essas ferramentas para desenvolver seus projetos.

Objetivos:

O objetivo principal da atividade é promover a prática da eletrônica e programação no ensino, visto que é uma aplicação prática dos conhecimentos teóricos obtidos no decorrer do curso de Engenharia de Computação.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A atividade será dividida em: (1) estudo de novas tecnologias para a realização dos projetos; (2) preparação da infraestrutura e dos equipamentos que serão utilizados; (3) implementação de protótipos; (4) documentação e divulgação.

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(as) petianos(as) ampliem seus conhecimentos na parte de hardware e software, que é um requisito muito procurado pelas empresas atualmente e em algumas disciplinas da graduação. Além disso, espera-se que os conhecimentos adquiridos pelos(as) petianos(as) sejam úteis para criação de dispositivos que visem a auxiliar a sociedade. Quando pertinente, a documentação dos projetos serão disponibilizadas abertamente na internet para que interessados(as) possam replicá-los.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Será considerado o número e a qualidade das soluções desenvolvidas, bem como o feedback dos(as) petianos(as) sobre o impacto de tais soluções.

Atividade - Aprimoramento de Língua Estrangeira

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
25	23/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

Nos dias de hoje é essencial saber uma língua estrangeira, não apenas para conseguir ingressar no mercado de trabalho, como também para manter-se atualizado. Sabendo disso, esta atividade visa colocar os(as) petianos(as) em maior contato com a língua inglesa através de discussões (em inglês) sobre palestras assistidas e durante as reuniões administrativas.

Objetivos:

Esta atividade visa promover um ambiente em que os(as) petianos(as) possam ter contato mais frequente com a língua inglesa e, conseqüentemente, ampliar o vocabulário e os conhecimentos sobre esse idioma. Além disso, visa promover discussões sobre assuntos variados não

necessariamente relacionados àqueles vistos durante a graduação e/ou o Programa de Educação Tutorial.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Nesta atividade, internamente chamada de PET Talk, cada petiano(a) selecionará um vídeo (por ex., TED Talk). A lista de sugestões será ordenada aleatoriamente e regularmente um vídeo será assistido e discutido em inglês por todos os(as) petianos(as) (incluindo o tutor). Caso algum(a) petiano(a) não se sinta confortável em conversar em inglês, é incentivado(a) a escrever um curto texto para que possa ser lido durante a atividade.

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(as) petianos(as) possam reforçar e ampliar seus conhecimentos tanto sobre a língua inglesa, quanto sobre assuntos diversos que permeiam a sociedade.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Ao fim de cada ciclo de palestras assistidas e discutidas, será avaliada a execução da atividade e o seu aproveitamento pelo Grupo.

Atividade - Manutenção de Computadores

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
100	01/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

Esta atividade é voltada para atender a demanda de manutenção de computadores e da rede interna do PET Engenharia de Computação, a qual o próprio Grupo é responsável pela implementação de servidores, serviços e manutenção dos computadores. Esta atividade também é responsável por minicursos de introdução ao Linux, Shell Script, Git e várias atividades da recepção de calouros.

Objetivos:

O objetivo desta atividade é permitir que os(as) petianos(as) desenvolvam habilidades de manutenção de computadores e administração de redes. A atividade também visa que os(as) petianos(as) possam produzir novos tutoriais e conteúdos de maneira a incentivar a passagem de conhecimentos para novos(as) membros(as). Para os(as) alunos(as) da graduação, a atividade pretende difundir a cultura do uso de softwares livres, além de promover o conhecimento em áreas específicas, como Shell Script. Além disso, tem como objetivo aproximar o PET Engenharia de Computação do laboratório de redes (LAR) para promover a troca de conhecimentos de redes de computadores e de infraestrutura/suporte.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Os(As) membros(as) desta atividade passam por um treinamento básico em redes e manutenção de computadores, tanto por meio de exposição quanto por meio de aulas práticas. Além das tarefas de reparo da infraestrutura do Grupo, os(as) participantes também podem sugerir melhorias que, se aprovadas pelo Grupo, serão implementadas. O acompanhamento das tarefas será feito através de reuniões semanais nas quais podem ocorrer modificações da alocação de membros(as) de acordo com a prioridade e cronograma. Em 2023, com o retorno da modalidade presencial do Topcom, a comissão de manutenção, em conjunto com o laboratório de redes do Departamento de Informática (LAR), ficará responsável pela infraestrutura necessária para a execução do torneio. Os(As) petianos(as) com mais experiência devem disseminar os conhecimentos para os(as) ingressantes, seja com aulas expositivas ou práticas, ou através de mentorias. Durante o primeiro período do ano

também está previsto o suporte aos(as) calouros(as) do Curso na instalação do sistema operacional Linux assim como a elaboração e divulgação de tutoriais de uso de tal software.

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 com os tutoriais e suporte aos(as) calouros(as), esses(as) tenham conhecimento para instalar e utilizar o Linux, assim como para começarem a se aprofundar no mundo do software livre. Já com relação aos(as) integrantes da comissão, espera-se que adquiram conhecimento básico em manutenção de computadores e software, além de gestão de rede de computadores. Também espera-se que os(as) petianos(as) desenvolvam habilidades de trabalho em equipe, comunicação, didática e documentação.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Ao final de cada iniciativa desta atividade, será avaliada a qualidade e o impacto do trabalho desenvolvido por meio de feedback. Os resultados alcançados serão discutidos tanto nas reuniões da comissão quanto nas reuniões administrativas do PET Engenharia de Computação, e reportados no relatório anual.

Atividade - PETCult

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
15	23/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

Esta atividade tem o intuito de promover o desenvolvimento social, troca de experiências e amizade entre os(as) petianos(as). Ela se dá na reunião dos membros(as) do grupo para a realização de uma agenda informal de integração. Tais iniciativas serão agendadas de acordo com as programações da região (teatro, filmes, esportes, passeios, encontros e jogos online, clube do livro, comemoração de aniversários, etc.), que favoreça a integração do grupo PET Engenharia da Computação.

Objetivos:

O intuito da atividade é contribuir para integração dos(as) petianos(as) e uma formação mais ampla, com o crescimento cultural, crítico e cidadão destes(as). Assim, pode ser amplificada não apenas a instrução técnica, mas também a cidadania e formação social dos(as) petianos(as), características muito importantes e requisitadas no mercado de trabalho e que não são tradicionalmente exploradas na área das Engenharias.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A programação e participação nas atividades serão feitas de acordo com a disponibilidade dos eventos e interesses dos(as) petianos(as). Periodicamente, durante as reuniões administrativas serão propostos passeios, atividades culturais, etc. e o grupo decidirá em conjunto a melhor opção. Após cada atividade será realizada uma avaliação sobre a mesma.

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:

Com a realização desta atividade pretende-se contribuir para uma formação mais ampla dos(as) petianos(as), para que sejam mais críticos(as), sensatos(as) e esclarecidos(as) não só na parte técnica, mas também em aspectos sociais e político-econômicos que norteiam a nossa sociedade. Espera-se também uma maior integração entre os(as) petianos(as).

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação será realizada na reunião administrativa do Grupo após o evento, a partir de uma discussão em que sejam compartilhadas as impressões, pontos positivos, críticas e sugestões dos(as) que participarem da atividade.

Atividade - InterPET e Mobiliza

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
100	23/01/2023	31/12/2023

Descrição/Justificativa:

A atividade procura conectar os diferentes PETs da Ufes em projetos conjuntos e aumentar as discussões sobre questões político-administrativas do programa em âmbito regional e nacional. São realizados encontros periódicos nos quais são elaboradas estratégias, planejamentos e deliberações são feitas sobre ações que podem ser realizadas pelos(as) petianos(as) para ajudar o meio acadêmico em vários âmbitos, como social, político e estrutural.

Objetivos:

Permitir a articulação, troca de conhecimentos e experiências entre os diferentes grupos PET que se encontram na Ufes. Além, disso, intermediar as relações entre os PETs e a Ufes, promover ações que corroborem e garantam os direitos dos grupos PET, e organizar o PET Itinerante, evento que permite a reunião de grupos PET locais para uma maior integração, em um sistema de rodízio em que cada PET é visitado por vez para realizar um melhor acompanhamento.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Serão realizadas reuniões quinzenais (ou semanais, se necessário) com ao menos dois representantes de cada PET da Ufes para discutir projetos e organizar os eventos de integração como PET Itinerante e Dia PET, para citar alguns.

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 o InterPET e o Mobiliza estimulem o espírito crítico e inovador dos(das) participantes através da discussão sobre temas atuais e de grande relevância para a comunidade acadêmica. Ao mesmo tempo, espera-se que sejam ferramentas troca de conhecimentos, de experiências e de aproximação entre os(as) integrantes do PET e a comunidade. Ambas as iniciativas têm a expectativa de influenciar positivamente na vida dos(as) alunos(as) por meios das ações promovidas pelos grupos. As atas geradas nas reuniões serão disponibilizadas através do email do grupo, disponível para qualquer petiano(a).

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

As reuniões do InterPET e do Mobiliza serão avaliadas de acordo com os objetivos alcançados pelas atividades planejadas e definidas no Dia PET.

Atividade - Recepção de Calouros

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
50	27/02/2023	27/03/2023

Descrição/Justificativa:

A Recepção de Calouros apresenta os cursos de Engenharia de Computação e Ciência da

Computação para os(as) novos(as) alunos(as), orientando-os(as) sobre diversos temas relacionados à graduação, ao mercado de trabalho e à Universidade em geral. Nessa oportunidade, também são feitas visitas (presenciais ou virtuais) aos laboratórios de ensino, pesquisa e extensão ligados aos departamentos de Informática, Engenharia Elétrica e Engenharia Mecânica, além de uma apresentação sobre as atividades do Grupo. Os participantes ainda terão a oportunidade de assistir uma palestra com um tema relevante para o início da vida acadêmica.

Objetivos:

Introduzir os(as) alunos(as) ingressantes à vida universitária, dando conselhos e trocando experiências, além de orientá-los(as) sobre a manutenção do bem estar mental dentro do ambiente universitário. Além disso, a atividade tem como objetivo apresentar o Programa de Educação Tutorial aos(as) alunos(as) ingressantes de forma a incentivar o interesse deles(as) em uma futura participação no Grupo.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A atividade será desenvolvida durante aulas cedidas por professores(as) do primeiro período dos cursos em questão. No decorrer das duas primeiras semanas do semestre de ingresso, serão realizadas apresentações sobre a Ufes, o PET Engenharia de Computação e o Centro Acadêmico de Informática, além de fornecidas informações relacionadas ao Curso e visitas guiadas aos laboratórios vinculados aos departamentos de Informática, Engenharia Elétrica e Mecânica. Posteriormente, em integração com os demais grupos PET da Ufes, serão discutidas e realizadas atividades que visam manter o bem estar mental e promover o aprimoramento da organização pessoal dos calouros. Será realizada também uma gincana em grupos para estimular a interação entre os(as) novos(as) alunos(as) e promover, de forma lúdica, uma mais rápida adaptação ao novo ambiente acadêmico.

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 deve auxiliar o(a) aluno(a) ingressante, apresentando o novo ambiente no qual ele/ela está inserido(a) e mostrando seu papel na Universidade e na sociedade. Deve também contribuir para a diminuição do impacto da transição entre o Ensino Médio e o Ensino Superior, ao mesmo tempo que minimiza a taxa de evasão do primeiro período do curso, por meio de apoio psicológico e de técnicas de organização. Além disso, a atividade deve promover o primeiro contato entre os(as) petianos(as) e os(as) alunos(as) ingressantes, além da aproximação destes(as) com os(as) veteranos(as). Em se tratando dos resultados para os(as) petianos(as), a recepção deve mostrar a estes/estas sua importância ao acolher os(as) novos(as) alunos(as) e aprimorar suas habilidades interpessoais e capacidade de instruir e lecionar.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação será realizada por meio de enquetes eletrônicas e posteriormente discutido na reunião administrativa o feedback dos(as) alunos(as) e professores(as) que participaram da atividade.