

Informações do Planejamento

IES:

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

Grupo:

ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO Curso específico PT UFES 5731604

Tutor:

RODRIGO LAIOLA GUIMARAES

Ano:

2026

Somatório da carga horária das atividades:

3150

Situação do Planejamento:

Homologado pelo CLAA

Considerações finais:

Espera-se que as atividades planejadas para o PET Engenharia de Computação para o ano de 2026 oportunizem a aproximação do grupo com o corpo docente e com laboratórios/projetos dos Departamentos de Informática e de 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; 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 - Desenvolvimento Científico

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
200	21/01/2026	31/12/2026

Descrição/Justificativa:

Essa atividade visa fornecer aos(as) petianos(as) a oportunidade de utilizar parte da carga horária para trabalhar em iniciativas relacionadas à pesquisa científica, seja na organização e/ou

participação em eventos da área (conferências, simpósios etc.), em seminários, 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 seminários, grupos de estudos e/ou rodas de conversa sobre temas de interesse, e a publicação de trabalhos científicos em veículos sobre a área de Computação. 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 seminários, 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 voluntárias 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. Será incentivada a participação de petianos(as) e do tutor em eventos científicos relacionados à área de Computação e, dependendo da disponibilidade e das prioridades do Grupo, considerada a utilização de parte do custeio para viabilizar tal fim (com prioridade para participação com artigos publicados).

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, espera-se incentivar o desenvolvimento de pesquisa científica dentro do Grupo. A atividade permitirá que os(as) 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(as) petianos(as) envolvidos(as), mas sejam disseminados dentro do Grupo.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação será realizada, inicialmente, através da contabilização das iniciativas desenvolvidas e do número de horas dedicadas pelos(as) petianos(as). Além disso, serão considerados a relevância, a qualidade e o impacto dessas iniciativas para os(as) petianos(as), para o Grupo e para a comunidade acadêmica.

Atividade - Topcom 23

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
400	01/01/2026	31/07/2026

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 instituições de

ensino do Espírito Santo, 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:

A atividade tem como objetivo incentivar o interesse de alunos(as) por programação competitiva e, consequentemente, 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 SBC de Programação (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(as) 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, premiação e confraternização); - Levantamento de informações e feedbacks da edição.

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:

Nesta atividade, espera-se contribuir para o desenvolvimento dos(as) alunos(as) que têm interesse em programação competitiva, principalmente, os(as) que querem participar da Maratona SBC de Programação. Ademais, 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 relacionados à área, assim como 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 - Recepção de Calouros

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
50	02/03/2026	10/04/2026

Descrição/Justificativa:

A Recepção de Calouros apresenta os cursos de Engenharia de Computação e Ciência da Computação da Ufes 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 aos laboratórios de ensino, pesquisa e extensão ligados aos departamentos de Informática e Engenharia Elétrica, além de uma apresentação sobre as atividades do Grupo. A atividade também estimula a integração entre os(as) novos(as) alunos(as), aliviando a tensão inicial.

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 as 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 e Engenharia Elétrica. 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(as) calouros(as). 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 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.

Atividade - Introcomp

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
600	01/01/2026	31/12/2026

Descrição/Justificativa:

O Introcomp (Introdução à Computação) é uma iniciativa que oferece um curso de introdução à programação de computadores, na linguagem Python, a alunos(as) do Ensino Médio de escolas públicas do Espírito Santo. 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 2026 e será centrado na decisão do formato de ensino e divulgação. O conteúdo passará 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 2025. No primeiro semestre de 2026, será ministrado o segundo módulo da turma de 2025 do Introcomp. No segundo semestre do mesmo ano, terá início o primeiro módulo da turma de 2026. Ambos os módulos contarão com aulas semanais, realizadas 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 o público, 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 de trabalhos computacionais. Além disso, a frequência dos(das) alunos(as) nas aulas será considerada, bem como a interação entre alunos(as) e instrutores. 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 - Dev

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
600	19/01/2026	31/12/2026

Descrição/Justificativa:

A comissão de DEV atende a todas as demandas de serviços web e aplicações mobile, dentre as quais se pode citar o desenvolvimento e manutenção para as atividades e os eventos realizados pelo PET Engenharia de Computação e pelos grupos PET em geral, 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/>), entre

outros. A atividade abrange ainda a manutenção do site oficial do PET Engenharia de Computação (<https://pet.inf.ufes.br/>). A comissão realiza também estudos para aprendizado de tecnologias atuais, cria aplicações e scripts para uso interno e para aprendizado dos(as) petianos(as).

Objetivos:

O principal objetivo de DEV é atender às solicitações das demais atividades para a criação e manutenção de sites web e aplicativos móveis. Além disso, a comissão busca proporcionar uma formação mais ampla para os(as) petianos(as), visto que grande parte das ferramentas necessárias para desempenhar essas atividades, apesar de muito utilizadas no mercado atualmente, não são vistas regularmente nas disciplinas do curso de graduação em Engenharia de Computação.

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. 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. 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. Além disso, serão ministrados, sempre que possível, workshops/tutoriais para os integrantes da comissão com o intuito de ajudar e motivar o aprendizado de novas tecnologias.

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, espera-se atender às solicitações de desenvolvimento e manutenção de sites e aplicativos móveis do PET Engenharia de Computação e do PET Ufes, de forma que os(as) petianos(as) envolvidos(as) nessa 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 realizada com base no acompanhamento contínuo, feito por meio das reuniões semanais e das reuniões internas da comissão, e nas entregas efetuadas ao longo do ano. Cada solicitação será analisada considerando a qualidade do trabalho desenvolvido e o grau de atendimento aos objetivos propostos.

Atividade - Mostra de Profissões

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
100	01/07/2026	31/12/2026

Descrição/Justificativa:

A Mostra de Profissões é um evento organizado anualmente pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes), no contexto da Semana do Conhecimento, em que são apresentados os projetos desenvolvidos na Universidade e os cursos que ela oferece. 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 Instituição de Ensino Superior.

Objetivos:

A atividade tem como objetivo aumentar a exposição dos cursos de graduação da Ufes. Nessa

perspectiva, o Grupo auxilia na divulgação da área de Computação, esclarecendo as similaridades e diferenças entre os cursos de Engenharia de Computação e Ciência da Computação, bem como apresentando atividades, pesquisas, 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 pelo 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 do Ensino Médio para os cursos da área de Computação. Ao mesmo tempo, 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 - Administração

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
175	01/01/2026	31/12/2026

Descrição/Justificativa:

Essa atividade contempla as atribuições necessárias para o bom andamento do grupo, desde o apoio à execução das atividades previstas no planejamento anual, ao tratamento das incumbências burocráticas exigidas pelo Programa, dos trâmites legais da Universidade, da manutenção da organização e da limpeza da sala.

Objetivos:

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

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 coordenar as questões referentes ao processo de admissão de novos(as) petianos(as). As etapas

e critérios serão definidos por essa comissão e discutidos 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) Avaliação periódica de comissões e petianos(as): as comissões e os(as) petianos(as) deverão definir, de forma objetiva, metas e responsabilidades a serem cumpridas em um período determinado, com prazos e critérios básicos de acompanhamento. Essas metas serão registradas e acompanhadas ao longo do período e, ao final, os resultados serão avaliados pelo Grupo e pelo tutor, considerando o grau de cumprimento, as dificuldades encontradas e a necessidade de ajustes ou redefinição de objetivos; (5) Custeio: os(as) petianos(as) responsáveis por essa iniciativa ficarão incumbidos(as) de fazer a articulação com os(as) responsáveis das demais atividades para montar a lista de itens/serviços a serem adquiridos com o recurso de custeio; (6) 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 essa 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 de atividades e planejamento anual.

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 - Manutenção de Computadores

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
100	19/01/2026	31/12/2026

Descrição/Justificativa:

Essa atividade tem como objetivo atender às demandas de manutenção dos computadores e da rede interna do PET Engenharia de Computação, cuja responsabilidade inclui a implementação de servidores, a gestão de serviços e a manutenção das máquinas. Além disso, a atividade também é encarregada da organização de minicursos introdutórios de Linux, Shell Script e Git, bem como de diversas ações relacionadas à Recepção de Calouros.

Objetivos:

O objetivo da atividade é possibilitar que os(as) petianos(as) desenvolvam competências em manutenção de computadores e administração de redes. Além disso, busca-se estimular a produção de novos tutoriais e conteúdos, favorecendo a troca de conhecimento entre os(as) membros(as). Para

os(as) estudantes de graduação, a atividade pretende difundir a cultura do software livre e promover o aprendizado e uso de Linux, Shell Script e Git. Outro propósito é aproximar o PET Engenharia de Computação do Laboratório de Redes do Departamento de Informática da Ufes (LAR/DI), fortalecendo a colaboração e o intercâmbio de conhecimentos sobre redes de computadores e infraestrutura/suporte.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Os(as) integrantes desta atividade recebem um treinamento básico em redes e manutenção de computadores, tanto por meio de exposições teóricas quanto de aulas práticas. Além das tarefas de reparo da infraestrutura, os(as) participantes podem propor melhorias que, após aprovação do Grupo, serão implementadas. O acompanhamento das atividades ocorre em reuniões semanais, nas quais podem ser feitas realocações de membros(as) conforme as prioridades e o cronograma. Em 2026, com a realização do evento Topcom, a comissão de manutenção, em parceria com o LAR, será responsável pela infraestrutura necessária para o torneio. Os(as) petianos(as) mais experientes devem compartilhar seus conhecimentos com os(as) ingressantes, seja por meio de aulas teóricas e práticas ou por meio de mentorias. Durante o primeiro semestre do ano, também está previsto o suporte aos(as) calouros(as) na instalação do sistema operacional Linux, bem como a elaboração e divulgação de tutoriais de uso desse sistema operacional.

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, por meio dos tutoriais e do suporte oferecido aos(as) calouros(as), eles(as) adquiram conhecimentos para instalar e utilizar o Linux, Shell Script e Git, além de darem os primeiros passos no universo do software livre. Quanto aos integrantes da comissão, espera-se que desenvolvam conhecimentos básicos em manutenção de computadores e software, bem como em gestão de redes. Além disso, almeja-se que os(as) petianos(as) aprimorem competências como trabalho em equipe, comunicação, didática e documentação de projetos.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Ao término de cada iniciativa, a qualidade e o impacto do trabalho desenvolvido serão avaliados por meio de feedback. Os resultados obtidos serão discutidos tanto nas reuniões da comissão quanto nas reuniões administrativas do PET Engenharia de Computação, além de serem registrados no relatório anual.

Atividade - EletroPET

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
250	21/01/2026	31/12/2026

Descrição/Justificativa:

O EletroPET tem por finalidade aplicar os conhecimentos teóricos de programação, eletrônica e elétrica em projetos práticos de desenvolvimento de dispositivos que promovam a praticidade e a automação. Além disso, na 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 da programação no ensino, bem como o incentivo ao trabalho em equipe, visto que é uma aplicação prática dos conhecimentos

teóricos obtidos no decorrer do curso de Engenharia de Computação e que são competências de suma importância para o profissional da área. A comissão também visa abordar pontos da área que não são contemplados pela grade curricular sob a ótica de modelagem e impressão 3D. No pilar de extensão, a atividade visa ensinar conhecimentos de robótica e programação para alunos da rede pública, divulgando e aproximando os estudantes dos cursos de Computação da Ufes.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A atividade será desenvolvida de forma contínua e flexível, organizada em etapas que poderão ser adaptadas conforme o contexto e as oportunidades ao longo do ano. Inicialmente, os(as) petianos(as) realizarão estudos e capacitações sobre tecnologias de eletrônica, programação e sistemas embarcados relevantes para os projetos a serem desenvolvidos. Em seguida, serão planejados e implementados protótipos, incluindo a preparação da infraestrutura, a montagem de circuitos, o desenvolvimento de software e a realização de testes. Quando houver viabilidade e parcerias estabelecidas, os conhecimentos adquiridos poderão ser aplicados em ações de ensino e extensão, como atividades de robótica educacional junto à rede pública de ensino ou iniciativas similares. Paralelamente, o Grupo poderá desenvolver robôs e dispositivos para participação em competições. Por fim, os projetos serão documentados e, sempre que pertinente, divulgados publicamente.

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 em hardware e software, que é um requisito muito procurado pelas empresas atualmente e em algumas disciplinas da graduação. Nesse âmbito, a depender do projeto escolhido, os(as) petianos(as) poderão se aplicar na montagem de circuitos elétricos, soldagem de componentes eletrônicos, desenvolvimento de código (software), trabalho em equipe e em cooperação, entre outras habilidades. Além disso, espera-se que os conhecimentos adquiridos pelos(as) petianos(as) possam ser transmitidos, por meio de ensino, à parcela mais jovem da sociedade. Quando pertinente, a documentação dos projetos será disponibilizada abertamente na internet, para que interessados(as) possam replicá-los.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação da atividade considerará a eficácia na transmissão e na consolidação dos conhecimentos técnicos envolvidos, o engajamento e o interesse dos(as) petianos(as) no desenvolvimento de projetos, bem como a evolução dos protótipos e dispositivos desenvolvidos ao longo do período. Quando houver participação em competições de robótica, seus resultados também serão analisados. Além disso, será coletado feedback dos(as) petianos(as) sobre o impacto da atividade em sua formação, permitindo identificar pontos fortes, dificuldades e oportunidades de aprimoramento.

Atividade - PET Divulga

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
120	19/01/2026	31/12/2026

Descrição/Justificativa:

Essa atividade é responsável pela criação de todo o conteúdo de design gráfico para as atividades desenvolvidas pelo Grupo. O PET Divulga, ou simplesmente Pulga, cuida das redes sociais e também auxilia na confecção das artes para eventos, cartazes, camisas, e-mails, e mockups para desenvolvimento Web e Mobile, para citar alguns. Além disso, essa comissão incentiva a criação e compartilhamento de conteúdos relacionados à computação em plataformas como YouTube e Instagram.

Objetivos:

Essa atividade tem como objetivo divulgar conteúdos sobre as atividades do Grupo e sobre a área de Computação, promovendo discussões e despertando curiosidades que alcancem 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 as redes sociais do Grupo e, sob demanda, artes para as outras comissões, como por exemplo, mockups para Dev, eventos voltados ao público etc. Será necessário que os(as) petianos(as) interessados aprendam a trabalhar com ferramentas de design gráfico, como Figma e Canva.

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 da 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, Canva e Capcut. Por ser uma atividade de divulgação do PET Engenharia de Computação, espera-se que os(as) petianos(as) também aprimorem a comunicação e a organização. Por fim, espera-se que a atividade promova a disseminação e a democratização do conhecimento, estimulando o acesso e o interesse tanto na comunidade acadêmica quanto no público externo.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Ao final de cada iniciativa dessa 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 - Atividades PET Ufes

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
80	01/01/2026	31/12/2026

Descrição/Justificativa:

Ao longo do ano, os grupos PET Ufes, juntamente com o PET Nacional, realizam atividades/eventos que contam com 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).

Objetivos:

O objetivo dessa atividade é contribuir para a integração com os demais grupos PET Ufes e auxiliar nas iniciativas e discussões 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: (1) Dia PET: Realizado anualmente, o evento reúne todos(as) os(as) petianos(as) da Ufes em grupos de discussão/trabalho, prevê uma assembleia geral; (2) PET Itinerante: formato/tema definido sob demanda; em cada rodada, grupos ficam responsáveis pela organização; (3) Sudeste PET: encontro regional anual voltado para a apresentação de trabalhos, workshops e palestras; (4) ENAPET: evento nacional anual que integra grupos PET de todo o Brasil para reuniões, palestras e intercâmbio científico. A participação do grupo PET Engenharia de Computação nos eventos (3) e (4) estará condicionada a disponibilidade do custeio e ao transporte fornecido pela Universidade.

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 locais, 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:

(1) Dia PET: análise dos progressos alcançados pelos grupos PET em termos de legislação, metodologia e articulação do programa dentro da IES e na comunidade; (2) PET Itinerante: a ser definido pelo Mobiliza/InterPET, em função do tipo de atividade, porém normalmente os eventos são avaliados pelos(as) participantes nas reuniões gerais de cada grupo e as avaliações são compiladas e discutidas nas reuniões do Mobiliza/InterPET; (3) e (4) Sudeste PET e ENAPET: em caso de participação do Grupo, as avaliações serão realizadas nas reuniões administrativas do PET Engenharia de Computação, considerando aspectos como organização, estrutura, abrangência e evolução do evento. Além disso, o Grupo contribuirá com feedback junto aos demais grupos PET e instâncias do PET Ufes, visando ao aprimoramento da participação da Ufes em edições futuras.

Atividade - Monitorias

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
210	21/01/2026	31/12/2026

Descrição/Justificativa:

Visando auxiliar estudantes no começo do Curso e visando 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 aprimorar 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 proporcionar uma maior integração de novos(as) alunos(as) com o Curso e com os outros(as) graduandos(as) mais experientes, criando uma atmosfera de acolhimento, que possibilita discussões amistosas sobre assuntos pessoais de cada estudante, como o gerenciamento de tempo e tópicos sobre 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, 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, contexto e planejamento dos(as) professores(as).

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 em que as monitorias serão oferecidas, 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 o 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, comparando-o com os índices de aprovação dos(as) demais estudantes matriculados(as) nas disciplinas. Além disso, será disponibilizado um questionário para obtenção de feedback dos(as) participantes. As informações levantadas serão sistematizadas e compartilhadas com os(as) professores(as) responsáveis pelas disciplinas, cujas percepções e sugestões também serão consideradas na avaliação da relevância, do impacto e no aprimoramento contínuo da atividade.

Atividade - PETCult

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
15	19/01/2026	31/12/2026

Descrição/Justificativa:

Essa 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.), de modo a favorecer a integração do grupo PET Engenharia de 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. 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(das) petianos(as). Periodicamente, durante as reuniões administrativas serão propostos passeios, atividades culturais, etc. e o grupo decidirá em conjunto a melhor opção.

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 da 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 cada 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	19/01/2026	31/12/2026

Descrição/Justificativa:

A atividade procura conectar os diferentes grupos PET da Ufes em projetos conjuntos e reverberar 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 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 da Ufes. Além disso, intermediar as relações entre os grupos 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(duas) representantes de cada grupo PET da Ufes para discutir reivindicações de direitos, projetos e organizar os eventos de integração como PET Itinerante e Dia 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:

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 para trocas 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 meio 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 - PET Game Jam

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
150	21/01/2026	31/12/2026

Descrição/Justificativa:

O PET Game Jam é uma iniciativa voltada à introdução e à difusão do desenvolvimento de jogos computacionais, buscando tornar essa área mais acessível a estudantes com diferentes níveis de experiência. A atividade é direcionada à comunidade interna e externa à Ufes e propõe um ambiente de aprendizado prático, colaborativo e criativo, que favoreça o contato inicial com conceitos de programação, design e lógica de jogos, suprimindo uma lacuna existente na grade curricular do curso de Engenharia de Computação e áreas afins.

Objetivos:

A atividade tem como objetivo principal despertar o interesse e promover a formação inicial de estudantes na área de desenvolvimento de jogos, por meio de uma experiência prática e guiada. Busca-se incentivar a participação de estudantes iniciantes, reduzir barreiras técnicas à entrada na área e favorecer o aprendizado progressivo, a criatividade e o trabalho em equipe. Adicionalmente, a atividade visa fortalecer a integração entre estudantes da Ufes e de outras instituições, ampliando a divulgação das áreas de Computação e das ações do Programa de Educação Tutorial.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A atividade será organizada em formato de Game Jam orientada, estruturada em etapas complementares. Inicialmente, serão disponibilizados materiais introdutórios e encontros de apoio (síncronos ou assíncronos) sobre ferramentas, conceitos básicos e boas práticas em desenvolvimento de jogos, de modo a reduzir a evasão e facilitar a participação de iniciantes. Em seguida, será proposta uma etapa prática, na qual os(as) participantes, organizados(as) em equipes, desenvolverão jogos a partir de um tema comum, em um período de tempo previamente definido e compatível com a rotina acadêmica. Durante essa etapa, a comissão organizadora poderá oferecer momentos de acompanhamento e esclarecimento de dúvidas. Ao final, os jogos desenvolvidos serão apresentados e avaliados, priorizando critérios como criatividade, funcionamento e aprendizado demonstrado, e os projetos serão disponibilizados publicamente.

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 a atividade contribua para a disseminação do desenvolvimento de jogos computacionais, estimulando o interesse de estudantes iniciantes e promovendo o aprendizado prático e colaborativo. Como produtos, prevê-se a geração de jogos autorais, materiais de apoio e registros do evento, que poderão servir como base para futuras edições e ações do PET. Para os(as) participantes, espera-se o desenvolvimento de habilidades técnicas, criativas e de trabalho em equipe. Para os(as) petianos(as), a atividade contribui para o aprimoramento das capacidades de organização, comunicação, mediação de aprendizado e gestão de eventos acadêmicos.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação da atividade será realizada a partir de indicadores quantitativos e qualitativos, como o número de participantes inscritos e concluintes, o engajamento ao longo das etapas e a diversidade

dos jogos desenvolvidos. Serão aplicados questionários de feedback aos(às) participantes, visando identificar percepções sobre dificuldades, aprendizados e pontos de melhoria. Além disso, o Grupo PET realizará uma avaliação interna considerando os aspectos positivos e negativos do planejamento e da execução, utilizando essas informações para o aprimoramento de edições futuras.