



PLANEJAMENTO ANUAL DAS ATIVIDADES

ANO BASE: 2022 (1º de janeiro a 31 de dezembro)

1 IDENTIFICAÇÃO DA INSTITUIÇÃO

Instituição de Ensino Superior: Universidade Federal de Uberlândia
Pró-Reitor(a) responsável pelo PET na UFU: Kárem Cristina de Sousa Ribeiro
Interlocutor do PET na UFU: Jesiel Cunha

2 IDENTIFICAÇÃO DO GRUPO

Grupo: **PET Computação (CompPET)**
Home Page do Grupo: **<http://www.comppet.ufu.br>**
Data da criação do Grupo: **10/01/2001**
Natureza do Grupo:
 Curso específico: **Ciência da Computação, Sta Mônica**
 Interdisciplinar: (nomes dos cursos)
 Institucional: (nome(s) do(s) curso(s))

3 IDENTIFICAÇÃO DO TUTOR

Nome do(a) tutor(a): **Renan Gonçalves Cattelan**
E-mail do(a) tutor(a): **renan@ufu.br**
Titulação e área: **Doutor em Ciências de Computação e Matemática Computacional**
Data de ingresso do(a) tutor(a) (mês/ano): **06/2012**

4 CARACTERÍSTICAS DO GRUPO

Dia(s) e horário(s) da(s) reunião(s) semanal(is) do Grupo: **sextas-feiras, 13h10**
Turno do(s) curso(s) em que o PET está sediado (matutino, vespertino, noturno, integral):
integral

5 RESUMO DAS ATIVIDADES

Marque com um "X" todas as opções de "Natureza da atividade" que sua atividade se encaixar, destacando com um "X" em vermelho a Natureza principal da atividade.

A ordem das atividades apresentada nesta tabela deverá ser a mesma a ser apresentada no texto.

As atividades internas e administrativas do Grupo, indicadas na Seção 8, não precisam constar nesta tabela.

ATIVIDADES PLANEJADAS

Nº	Nome da atividade	Natureza da atividade - Marque com "X" no(s) campo(s) correspondente(s)							Público esperado (quantidade de participantes)
		Ensino	Pesquisa	Extensão	Coletiva e Integradora	Redução evasão e/ou retenção*	Ações afirmativas	Outros	
1	Pioneiros da Computação	X	X	X	X				320
2	TechGirls - Mulheres na Computação				X	X	X		100
3	Apoio ao Ensino de Programação e às Maratonas de Programação	X		X			X		200
4	Participação em Eventos (incluindo CBSOFT 2022 – online)		X	X	X				100
5	Mostra de Software	X	X	X	X				100
6	Minicursos	X	X	X					150
7	PETED - Apoio a Eventos Técnicos (incluindo Comunidade Trailblazer)	X	X	X					100
8	Recepção dos Estudantes Ingressantes	X			X	X			80
9	Apadrinhamento dos Estudantes Ingressantes	X			X	X			80

10	APP - Apoio Pedagógico em Programação	X			X	X			80
11	FACOM TechWeek	X	X	X	X				300
12	Blog PrintF	X	X	X					320
13	Mesa Redonda sobre Estágio e Mercado de Trabalho	X		X	X	X			100
14	UFU na Escola			X			X		

6 RESUMO DAS PESQUISAS INDIVIDUAIS PLANEJADAS

Nº	Nome do petiano	Título da pesquisa	Possui Registro? (sim ou não)	Data de início	Previsão de término
<i>Sem registro</i>	<i>Marcelo Mendonça Borges</i>	<i>Machine Learning em Segurança da Informação</i>	<i>Não</i>	<i>1/12/18</i>	<i>30/06/22</i>
<i>177/2019</i>	<i>Higor Raphael Faria e Sousa</i>	<i>Experimentações em Sistemas Generativos para Produção de Terrenos</i>	<i>Sim</i>	<i>1/11/19</i>	<i>31/03/22</i>
<i>251/2020</i>	<i>Gabriel Teodoro Ribeiro</i>	<i>Tolerância a falhas para camada de persistência em infraestrutura de dispositivos IoT para cenários de desastre</i>	<i>Sim</i>	<i>15/12/20</i>	<i>14/06/22</i>
<i>A definir</i>	<i>Rodrigo Zamboni Silva</i>	<i>Geração de Conteúdo Procedural no Super Mario Bros Aplicada ao Estímulo Cognitivo de Pessoas com Síndrome de Down</i>	<i>Não</i>	<i>1/12/20</i>	<i>30/11/22</i>
<i>16/2021</i>	<i>Yan Stivaletti E Souza</i>	<i>Estudo experimental de algoritmos de classificação de fluxos de imagens</i>	<i>Sim</i>	<i>1/1/21</i>	<i>1/1/22</i>
<i>32/2021</i>	<i>Dahlan Pereira Gardim</i>	<i>Análise de microdados do censo INEP de educação superior utilizando técnicas de aprendizado de máquina</i>	<i>Sim</i>	<i>1/12/20</i>	<i>31/5/22</i>
<i>37/2021</i>	<i>Marcus Vinícius Torres Silva</i>	<i>Social Cybersecurity: um levantamento bibliográfico</i>	<i>Sim</i>	<i>29/4/21</i>	<i>28/4/22</i>
<i>159/2021</i>	<i>Paulo Kiyoshi Oyama Filho</i>	<i>Estudo e comparação de técnicas de redução de ruído e processamento de áudio</i>	<i>Sim</i>	<i>26/10/21</i>	<i>25/10/22</i>
<i>157/2021</i>	<i>Lucas Guimarães Mendes</i>	<i>Análise das discussões sobre problemas de segurança no Stack Overflow usando modelagem de tópicos</i>	<i>Sim</i>	<i>14/10/21</i>	<i>14/10/22</i>

	<i>Pedro Henrique Marra Araújo</i>	<i>A definir</i>			
	<i>Huryel Souto Costa</i>	<i>A definir</i>			
	<i>Annelise Lima Carneiro</i>	<i>A definir</i>			
	<i>Roberto Furlanetto Branco</i>	<i>A definir</i>			

Os petianos que ainda não têm pesquisa individual definida na ocasião do planejamento das atividades, devem ser citados com a informação "a definir" no campo "Título da pesquisa". Ressaltamos a obrigatoriedade de que todos os petianos desenvolvam pelo menos uma pesquisa individual no período de sua permanência no Grupo PET.

7 ATIVIDADES PLANEJADAS

ATIVIDADE 1: Pioneiros da Computação

- **Natureza da atividade:** Ensino, pesquisa, extensão e coletiva/integradora
 - **Carga horária de execução da atividade:** 6 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 6 horas
 - **Data de início:** 05/01/2022 **Data de fim:** 23/12/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 320
 - **Descrição e justificativa:** Em qualquer área do conhecimento, é importante conhecer e divulgar sua evolução histórica e os pioneiros que participaram mais ativamente de sua criação e que auxiliaram em sua consolidação.
 - **Objetivos:** Esta atividade visa pesquisar e divulgar as personalidades da Computação cujas contribuições nos campos teórico, técnico e/ou comercial são notáveis e altamente significativas no desenvolvimento (passado, presente e futuro) de disciplinas relacionadas à Computação.
 - **Metodologia proposta para sua realização:** A atividade é realizada como uma pesquisa coletiva, em que os petianos trabalham conjuntamente para listar e estudar grandes nomes que contribuíram para o desenvolvimento da Computação. Foi estabelecida uma lista inicial de personalidades da área, que são periodicamente selecionadas, preferencialmente de forma cronológica, para elaboração de uma biografia resumida (com informações pessoais mais relevantes, histórico de formação acadêmica/técnica, atuação profissional, contribuições científicas/tecnológicas e subárea temática) que é, inicialmente, apresentada e debatida entre os petianos e, posteriormente, divulgada aos demais alunos do Curso e ao público em geral, por meio das nossas redes sociais.
 - **Resultados esperados:** A atividade contribui para a integração entre os petianos, que a conduzem como uma pesquisa coletiva, e ajuda no desenvolvimento de suas habilidades de escrita (estilo jornalismo científico), de produção de material hipertexto e na disseminação de conhecimentos sobre história, origem e evolução da área de Computação. Os resultados da atividade são, portanto, divulgados aos demais alunos do Curso e ao público em geral entusiasta de tecnologia.
 - **Método de avaliação da atividade:** A atividade será avaliada por meio de feedback obtido junto ao público em nossas redes sociais (taxa de engajamento, número de seguidores e curtidas).
-

ATIVIDADE 2: TechGirls - Mulheres na Computação

- **Natureza da atividade:** Coletiva/integradora, redução da evasão/retenção e **Ações afirmativas**
 - **Carga horária de execução da atividade:** 16 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 16 horas
 - **Data de início:** 05/01/2022 **Data de fim:** 23/12/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação + Coordenação de Curso + Professoras envolvidas no projeto
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 100
 - **Descrição e justificativa:** Historicamente, é baixa a participação feminina em cursos de Tecnologia da Informação (TI). Um levantamento realizado pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), em fevereiro de 2019, mostrou que as mulheres são minoria nos cursos de graduação em ciência e tecnologia, representando apenas 17% do total de programadores. Assim, ações que incentivem e promovam a participação das mulheres na área de TI são importantes e necessárias.
 - **Objetivos:** O objetivo da atividade é incentivar a participação feminina no Curso e na área de tecnologia em geral.
 - **Metodologia proposta para sua realização:** Nesse cenário, o PET Computação propõe o projeto "TechGirls". Iniciamos o projeto com a realização de um painel sobre o tema, em 2020, e, em 2021, estendemos as ações apoiando projetos e iniciativas similares desenvolvidas por alunas e professoras do Curso. Mais especificamente, apoiamos um novo painel, o I Meninas na Computação, realizado dentro da TechWeek 2021, a semana acadêmica do Curso. Em 2022, pretendemos expandir as ações para contemplar cursos de curta duração, treinamentos, encontros e competições técnicas voltadas ao público feminino, em parceria com empresas, instituições e, internamente, com a Coordenação do Curso.
 - **Resultados esperados:** Como resultados, espera-se: 1) aumento da diversidade no Curso; conseqüentemente, contribuindo para a 2) redução da lacuna de gênero na área de tecnologia, em geral (*STEM - Science, Technology, Engineering, and Mathematics*); e 3) elaboração, disponibilização e divulgação de conteúdo referente aos cursos, treinamentos, encontros e competições técnicas desenvolvidas no contexto da atividade.
 - **Método de avaliação da atividade:** A atividade será avaliada por meio de feedback coletado junto aos participantes. Procuraremos também acompanhar, ao longo do tempo, se há aumento da participação feminina junto ao Curso e às demais atividades desenvolvidas pelo grupo.
-

ATIVIDADE 3: Apoio ao Ensino de Programação e às Maratonas de Programação

- **Natureza da atividade:** Ensino, **Extensão** e Ações afirmativas
 - **Carga horária de execução da atividade:** 36 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 12 horas
 - **Data de início:** 05/01/2022 **Data de fim:** 23/12/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação + equipe do Projeto UberHub Code Club
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 200
 - **Descrição e justificativa:** O conhecimento de técnicas de programação de computadores é essencial para a educação do Século XXI. Esta atividade visa promover a participação de estudantes do ensino médio e fundamental em ações de ensino (treinamentos e competições) de programação de computadores.
 - **Objetivos:** O objetivo da atividade é ajudar na melhoria do sistema de educação na área de tecnologia, a partir do ensino de programação para alunos do ensino médio e fundamental, preferencialmente (embora não excludente) de escolas públicas, bem como de campeonatos de programação - as chamadas Maratonas de Programação, competições em que equipes de estudantes competem entre si para solucionar problemas de raciocínio lógico matemático, separados em classes computacionais. Procura-se estimular, nos estudantes envolvidos, a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe, a busca de novas soluções de e a habilidade de resolver problemas sob pressão (da melhor forma e no menor tempo possíveis).
 - **Metodologia proposta para sua realização:** A metodologia consiste na oferta, nos finais de semana, de oficinas para treinamento em técnicas de programação de computadores, bem como familiarização com os sistemas de submissão e correção automática de exercícios usados nas Maratonas de Programação. A atividade ocorre em parceria com equipe da Algar Telecom e de outras empresas da região, no contexto do Ecossistema de Inovação de Uberlândia (UberHub) e do Projeto "Curso de Programação para Alunos do Ensino Médio e Fundamental", coordenados pelos professores Luiz Cláudio Theodoro e João Henrique de Souza Pereira, ambos da Faculdade de Computação (FACOM) da UFU. Os petianos e outros estudantes do Curso atuam como monitores nos diferentes treinamentos oferecidos no contexto dos projetos supracitados e também participam das Maratonas de Programação associadas. Todas as atividades são realizadas de forma online, mas podem ser adaptadas para o formato presencial com o retorno das aulas.
 - **Resultados esperados:** A atividade busca minimizar o abandono precoce dos alunos nas escolas, a partir do desenvolvimento do gosto pelos estudos, ampliando a participação e estudo de alunos, da comunidade ao entorno da UFU, nos campeonatos de programação atuais e futuros, como, por exemplo: OBI, IOI, ACM-ICPC. Contando com seletivas locais, regionais, nacionais e internacionais, as maratonas de programação são uma grande vitrine para divulgação do Curso e para prospecção de novos talentos e potenciais futuros alunos. Nas últimas edições do evento, as oficinas e competições já atenderam centenas de estudantes. Portanto, indiretamente, espera-se impacto com maior procura e interesse pelo curso de Ciência da Computação. Para os participantes, espera-se o estímulo e aprimoramento de suas habilidades de raciocínio lógico e matemático. Para os petianos, a experiência é igualmente enriquecedora, permitindo aos mesmos aprimorar seus conhecimentos técnicos em programação de computadores e conhecer a logística de organização, funcionamento, a dinâmica e os bastidores dos treinamentos e das Maratonas de Programação. A atividade busca atender estudantes do ensino básico e médio de Uberlândia e região (com foco no ensino público, mas também aberto à rede privada), adquirindo assim o aspecto de ação afirmativa com recorte social.
 - **Método de avaliação da atividade:** A avaliação da atividade será feita por coleta de feedback junto aos coordenadores do projeto, aos participantes, bem como pela análise de seu desempenho nos treinamentos e nas Maratonas de Programação promovidas.
-

ATIVIDADE 4: Participação em Eventos

- **Natureza da atividade:** Pesquisa, Extensão e Caráter coletivo e integrador
 - **Carga horária de execução da atividade:** 30 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 10 horas
 - **Data de início:** 05/01/2022 **Data de fim:** 23/12/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 100
 - **Descrição e justificativa:** De fundamental importância para o papel integrador das diretrizes do PET, é prevista a participação de estudantes do grupo, e eventualmente do tutor, em eventos acadêmicos e científicos de interesse do grupo (como congressos promovidos pela Sociedade Brasileira de Computação e o Workshop de Teses e Dissertações em Ciência da Computação da UFU, entre outros) e em eventos PET (incluindo ENAPET, SudestePET, UaiPET e os diversos eventos promovidos pelo InterPET UFU ao longo do ano).
 - **Objetivos:** Promover o contato com a comunidade acadêmica e científica em geral. Promover a interação, a articulação e a troca de conhecimento e de experiências entre os grupos PET, no caso de eventos PET, em âmbito local, regional e nacional.
 - **Metodologia proposta para sua realização:** A metodologia dar-se-á por meio da participação e/ou da apresentação de trabalhos orais e escritos em eventos de interesse do grupo. No caso específico de eventos PET, são trocadas experiências bem sucedidas de atividades e ocorrem debates e painéis que permitem a articulação e a integração dos grupos acerca do cenário educacional. Em 2022, particularmente, será realizado em Uberlândia o XIII CBSOFT (Congresso Brasileiro de Software): <https://cbsoft2022.facom.ufu.br/>.
 - **Resultados esperados:** A participação em eventos científicos permite a 1) interação dos petianos com a comunidade acadêmica e científica em geral e fornece uma 2) oportunidade para que ganhem experiência tanto na apresentação de trabalhos e resultados científicos, inclusive de forma comparativa a outros participantes e pesquisas. A participação em eventos PET permite que os petianos 3) adquiram conhecimento sobre o *modus operandi* de outros grupos PET, 4) cooperem entre si, e 5) tomem consciência das diversas realidades sobre a sociedade que os cerca.
 - **Método de avaliação da atividade:** A atividade é avaliada por meio da elaboração de relatórios e relatos ao final dos eventos, que são apresentados e discutidos nas reuniões semanais subsequentes do grupo.
-

ATIVIDADE 5: Mostra de Software

- **Natureza da atividade:** Ensino, Pesquisa, Extensão, **Coletiva e integradora**
 - **Carga horária de execução da atividade:** 10 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 10 horas
 - **Data de início:** 03/10/2022 **Data de fim:** 28/10/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 80
 - **Descrição e justificativa:** Competições técnico-acadêmicas em que estudantes apresentam o resultado de seu trabalho e disputam prêmios e reconhecimento são um método promissor de aprendizagem. A chamada gamificação tem inovado o ensino, atraindo bastante a atenção dos estudantes e melhorado seu engajamento. Nesse contexto, incluindo as especificidades do ensino remoto, e caminhando para sua sexta edição em 2022, a Mostra de Software visa conhecer, divulgar e premiar os melhores aplicativos e sistemas computacionais desenvolvidos pelos estudantes do Curso ao longo do ano.
 - **Objetivos:** O objetivo do evento é promover um desafio intelectual e computacional para a comunidade acadêmica da UFU e contribuir para sua integração. Esta é uma atividade de ensino, pois serve para aprimorar os conhecimentos dos estudantes em diferentes linguagens e plataformas de programação de computadores. É de pesquisa, pois nas últimas edições tem sido observada uma participação cada vez maior de pós-graduandos nas equipes e também de estudantes participantes de programas de iniciação científica, ambos englobando demonstrações de seus resultados de pesquisa. É também uma atividade de extensão porque envolve, eventualmente, pessoas da comunidade externa à UFU, que vêm à universidade conhecer e avaliar os aplicativos, incluindo estudantes egressos. Assim, adquire ainda aspectos de atividade coletiva e integradora.
 - **Metodologia proposta para sua realização:** Individualmente ou organizados em equipe, os competidores produzem um vídeo para apresentar os aplicativos de software que desenvolveram, seja como um trabalho de disciplina, TCC, IC, pesquisa de pós-graduação ou mesmo hobby. O vídeo é então divulgado para uma plateia de seus pares e demais entusiastas de tecnologia, que podem então votar (online e uma única vez) nos melhores aplicativos apresentados. Cada vídeo dura cerca de 10 a 15 minutos e sempre envolve uma demonstração do aplicativo de software e uma explicação técnica sobre o processo de desenvolvimento e as principais tecnologias utilizadas. Não há restrição quanto ao tipo de aplicativo ou plataforma. O público pode interagir com os criadores do software por meio do chat da plataforma de vídeo utilizada, postando perguntas. Vence a equipe/software que receber mais votos do público. Para a avaliação, o público é orientado a considerar os seguintes quesitos: motivação, sofisticação da solução proposta, qualidade gráfica da interface, linguagem de programação utilizada e bibliotecas auxiliares.
 - **Resultados esperados:** Entre os potenciais resultados para os estudantes em geral, podemos citar: 1) contribuir para a divulgação e disseminação de conhecimento técnico em Computação e desenvolvimento de software; 2) integrar os estudantes da UFU, inclusive o contato entre graduação e pós-graduação; 3) desenvolver e aprimorar a habilidade dos estudantes em programação; 4) aumentar a visibilidade do curso de Bacharelado em Ciência da Computação na UFU e na sociedade em geral. Para os petianos, em específico, a atividade permite: 5) aquisição de novos conhecimentos técnicos; 6) aquisição de experiência na organização de eventos; 7) aumento na visibilidade do PET entre os alunos do Curso e da UFU; 8) melhoria na sinergia e aprimoramento do trabalho cooperativo dentro do PET.
 - **Método de avaliação da atividade:** A atividade é avaliada por meio de feedback coletado entre os participantes, por meio de entrevistas e depoimentos que são, posteriormente, discutidos pelo grupo.
-

ATIVIDADE 6: Minicursos

- **Natureza da atividade:** Ensino, Pesquisa, Extensão
 - **Carga horária de execução da atividade:** 30 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 30 horas
 - **Data de início:** 05/01/2022 **Data de fim:** 23/12/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 100 / 200
 - **Descrição e justificativa:** O CompPET ministra regularmente minicursos que complementam o conteúdo das disciplinas do currículo do Curso e outros que são de interesse do restante da comunidade acadêmica e sociedade que nos cerca. Esses minicursos versam sobre diferentes temas. Trata-se de uma atividade que mescla ensino, pesquisa e extensão. É essencialmente uma atividade de ensino, pois os petianos irão exercer o papel de instrutores. É uma atividade de pesquisa, pois alguns minicursos demandam pesquisa em material bibliográfico, senso crítico e poder de síntese para exprimir em um determinado número de horas a essência do tema do minicurso. E é também uma atividade de extensão, pois alguns minicursos beneficiam ou se destinam diretamente à comunidade externa à Universidade.
 - **Objetivos:** São objetivos da atividade: 1) motivar os petianos a pesquisarem material bibliográfico para montagem de minicursos e a prepararem slides com cuidado pedagógico; 2) desenvolver as habilidades de comunicação junto aos petianos, incluindo ferramentas online no contexto da nova realidade do ensino remoto; 3) motivar os petianos a disseminarem e a transmitirem adequadamente conhecimento; 4) criar oportunidades para que os petianos tenham contato com outra realidade, principalmente quando os minicursos atenderem pessoas externas ao Curso; 5) complementar a grade curricular do curso com temas não cobertos pelo currículo; 6) elaborar apostilas e material didático em geral; e 7) contribuir com a comunidade acadêmica e externa (uma vez que os minicursos são abertos ao público em geral) disseminando conhecimento técnico sobre Computação.
 - **Metodologia proposta para sua realização:** Os minicursos possuem, em geral, uma carga horária de 2 a 12 horas (pelas características do ensino remoto/online, houve flexibilização na oferta de minicursos mais curtos). Inicialmente, respeitando o calendário acadêmico da UFU, será dada preferência pelo formato remoto/online e, posteriormente, será considerada as ofertas híbrida e presencial. O objetivo de cada minicurso varia conforme o seu tema, mas, de modo geral, visa tornar o participante do minicurso apto a realizar tarefas com o conhecimento adquirido. Trata-se de uma atividade que mescla ensino, pesquisa e extensão. Os temas dos minicursos serão definidos a partir de levantamento realizado ao longo do ano junto à comunidade acadêmica. Todos os minicursos oferecidos serão registrados como atividades de ensino ou extensão, conforme o caso, junto à pró-reitoria competente.
 - **Resultados esperados:** Os resultados que esperamos estão em dois eixos: do participante e do petiano. Os resultados específicos esperados para os participantes variam conforme o minicurso apresentado, mas, de modo geral, se constituem no seguinte: aptidão em colocar em prática o conteúdo aprendido; e divulgação do nome do PET Computação como referência em competência técnica na área de Computação. Os resultados esperados para os petianos são os seguintes: melhoria em sua capacidade de pesquisa, de síntese, de expressão, de transmissão de conhecimento e de relacionamento interpessoal.
 - **Método de avaliação da atividade:** Ao final de cada minicurso, os participantes podem dar depoimentos espontâneos ou então serem convidados a responder um questionário que avalia o minicurso em si (conteúdo programático, técnica de apresentação, etc.) e os petianos instrutores (domínio do conteúdo, didática). Essas informações são discutidas entre o grupo para que se avalie a necessidade de possíveis mudanças no minicurso e possíveis sugestões para os petianos melhorarem o respectivo desempenho como instrutores. Por sua vez, os participantes são avaliados quanto à sua assiduidade no minicurso, sendo exigida presença mínima de 75% das aulas para que se possa ter direito a um certificado de participação.
-

ATIVIDADE 7: PETED - Apoio a Eventos Técnicos

- **Natureza da atividade:** Ensino, Pesquisa e **Extensão**
 - **Carga horária de execução da atividade:** 20 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 20 horas
 - **Data de início:** 05/01/2022 **Data de fim:** 23/12/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação + parceiros externos
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 50 / 150
 - **Descrição e justificativa:** A área de Computação é extremamente dinâmica, com atualização tecnológica rápida e constante. De modo a auxiliar os estudantes do Curso a se manterem atualizados tecnicamente, esta atividade consiste em fornecer apoio logístico para a organização, a divulgação e a execução de eventos técnicos sobre assuntos variados da área de Computação.
 - **Objetivos:** A atividade busca acolher iniciativas de divulgação técnica e científica, de dentro e de fora da universidade. Procura-se também fomentar a constante atualização técnica dos petianos, dos estudantes do Curso e, eventualmente, do público entusiasta de tecnologia em geral, com relação a eventos abertos.
 - **Metodologia proposta para sua realização:** A metodologia consiste em utilizar a infraestrutura e os recursos computacionais, a reputação e o *know-how* do nosso grupo PET para fomentar e fornecer apoio para a organização, a divulgação e a execução de eventos técnicos, palestras, meetups e debates na área de Computação. Em formato online previsto para 2022, com duração de 20 minutos a algumas horas, as atividades são muitas vezes promovidas pelos próprios petianos, por alunos atuais, alunos egressos, profissionais convidados e/ou empresas parceiras. Em anos anteriores, nosso grupo PET já auxiliou diversas parcerias nesse sentido, incluindo: o AWS Educate, parceria entre a empresa Amazon e a UFU, para treinamento de estudantes em plataformas de Cloud Computing e Web Services; o Workshop de Programação Web (oferecido inclusive como minicurso); o evento de Transformação Digital no Mercado Financeiro, promovido em parceria com equipe do Banco BTG Pactual; a comunidade Trailblazer, vinculada à empresa Salesforce; e, mais recentemente, em parceria com a multinacional do setor de cibersegurança Fortinet.
 - **Resultados esperados:** Complementar a formação técnica do Curso e manter seus estudantes atualizados nas últimas tendências e tecnologias disponíveis. Abrir as portas da universidade para parceiros e iniciativas comprometidas com o desenvolvimento científico e tecnológico do país.
 - **Método de avaliação da atividade:** A atividade será avaliada por meio de feedback colhido juntos aos estudantes participantes e aos parceiros/colaboradores/organizadores dos eventos.
-

ATIVIDADE 8: Recepção dos Estudantes Ingressantes

- **Natureza da atividade:** Ensino, **Coletiva/integradora**, combate à evasão/retenção
 - **Carga horária de execução da atividade:** 10 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 6 horas
 - **Data de início:** 25/04/2022 **Data de fim:** 30/09/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação + Coordenação de Curso + equipe da biblioteca do Campus Santa Mônica
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 80 / 80
 - **Descrição e justificativa:** No início do primeiro e do segundo semestres letivos, o CompPET auxilia a Coordenação de Curso na recepção dos estudantes ingressantes, apresentando uma palestra introdutória sobre o Curso, a Universidade e assuntos relacionados à vida acadêmica, seguida de um treinamento realizado junto à biblioteca.
 - **Objetivos:** Promover uma boa recepção e um bom acolhimento aos estudantes ingressantes e transmitir informações básicas sobre o Curso, a vida acadêmica e os recursos disponíveis na Universidade, visando uma boa ambientação dos estudantes ingressantes e consequente redução nas taxas de evasão, principalmente as registradas no início do Curso.
 - **Metodologia proposta para sua realização:** Os petianos realizam palestra de apresentação do Curso, sobre o PET e sobre a UFU (principais dependências, recursos, infraestrutura disponível e bolsas de apoio/estudo). Temos experiência no oferecimento desta palestra tanto no formato online/remoto quanto no formato presencial. Nela, são apresentadas orientações gerais sobre a vida acadêmica universitária, abordando sobretudo a necessidade de planejamento e de estudo contínuo e sistematizado, não restrito somente às vésperas de provas. Dependendo do caso, são realizadas também algumas atividades de dinâmica de grupo, explanações sobre mercado de trabalho e possíveis áreas de atuação profissional, integrando a recepção a outras atividades planejadas, como o Apadrinhamento dos Estudantes Ingressantes e o PETED. Eventualmente, cedemos parte do espaço a outros grupos acadêmicos, como a Equipe de Robótica e a Empresa Júnior. Ao final, é organizado ainda um treinamento junto à biblioteca, para que os ingressantes aprendam a utilizar os serviços e recursos disponíveis.
 - **Resultados esperados:** Como resultados da atividade, espera-se: 1) facilitar a chegada do estudante ingressante na universidade e transmitir informações básicas sobre o Curso, a vida acadêmica e os recursos disponíveis na Universidade; 2) combater a evasão acadêmica, principalmente aquela observada no início do Curso; e 3) promover maior integração entre os estudantes, inclusive entre diferentes períodos do Curso.
 - **Método de avaliação da atividade:** atividade é avaliada por meio de feedback dos estudantes ingressantes participantes, bem como pelo acompanhamento dos índices de evasão junto à Coordenação de Curso.
-

ATIVIDADE 9: Apadrinhamento dos Estudantes Ingressantes

- **Natureza da atividade:** Ensino, caráter coletivo e integrador, **combate à evasão/retenção**
 - **Carga horária de execução da atividade:** 16 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 16 horas
 - **Data de início:** 05/01/2022 **Data de fim:** 23/12/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 80
 - **Descrição e justificativa:** Em consonância com a prerrogativa de combate à evasão e à retenção, o CompPET planejou e vem executando já há 7 anos uma atividade de Apadrinhamento dos Estudantes Ingressantes. A atividade conta com apoio da Coordenação e do Colegiado do Curso, com o entendimento geral de que o projeto de apadrinhamento promove uma melhor inserção do estudante ingressante na vida acadêmica, motivando-o a permanecer focado no Curso e ajudando-o a superar eventuais dificuldades iniciais. A atividade complementa a Recepção dos Estudantes Ingressantes e a atividade PETED.
 - **Objetivos:** Os objetivos são: 1) contribuir com a boa ambientação e a inserção bem sucedida do aluno ingressante na universidade; 2) reduzir as taxas de evasão e reprovação no início do curso; 3) promover maior integração entre os estudantes; e 4) disseminar boas práticas entre os alunos ingressantes, como a criação de uma rotina e de grupos de estudo.
 - **Metodologia proposta para sua realização:** Nessa iniciativa, cada petiano apadrinha de 3 a 4 alunos da turma ingressante. O petiano estabelece contato com esses estudantes, colocando-se à disposição como facilitador em seus inícios de vida acadêmica. São organizadas reuniões (que, no início de 2022 serão ainda realizadas no formato online), contando algumas vezes com a participação do tutor, para apresentação de variados assuntos pertinentes ao cotidiano acadêmico, questões administrativas, perspectivas profissionais e a formalização de grupos de estudo e de discussão.
 - **Resultados esperados:** Além do já mencionado combate à evasão e à retenção, esta atividade promove a integração do grupo com estudantes de diferentes turmas (períodos) do curso, melhora a convivência entre os mesmos e traz grandes benefícios para os petianos, que se veem no papel de orientar os estudantes ingressantes no seu início de vida acadêmica, promovendo e disseminando boas práticas (como no caso dos grupos de estudo organizados pelos petianos).
 - **Método de avaliação da atividade:** A atividade será avaliada com acompanhamento, junto à Coordenação e ao Colegiado do curso, das taxas de evasão e retenção, bem como pelo feedback coletado junto aos estudantes participantes para que possamos sempre melhorar as ações.
-

ATIVIDADE 10: APP - Apoio Pedagógico em Programação

- **Natureza da atividade:** Ensino, coletiva/integradora e combate à evasão/retenção
 - **Carga horária de execução da atividade:** 20 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 20 horas
 - **Data de início:** 05/01/2022 **Data de fim:** 23/12/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação + PET Matemática
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 80 / 240
 - **Descrição e justificativa:** O índice de reprovação de algumas disciplinas do Curso, principalmente as do primeiro período curricular, tem sido elevado, conforme dados da Coordenação de Curso. Assim, o PET tradicionalmente oferece apoio pedagógico aos alunos dessas disciplinas por meio de aulas de reforço (plantão de dúvidas e exercícios), a fim de auxiliar os alunos no aprendizado dessas disciplinas. Esse fenômeno tem sido observado, inclusive, em outros cursos e, com o ensino remoto, ainda se intensificou.
 - **Objetivos:** O objetivo da atividade é apoiar disciplinas com alto índice de reprovação, diminuindo o represamento de alunos, especialmente nos primeiros períodos do Curso, e, conseqüentemente, o risco de uma eventual evasão. Com base em levantamento feito junto à Coordenação de Curso, o CompPET dará apoio pedagógico a disciplinas de Programação e, numa parceria firmada com o PET Matemática, às disciplinas dessa área, especialmente Cálculo.
 - **Metodologia proposta para sua realização:** Por meio de uma permuta, os alunos do CompPET auxiliarão os alunos do Curso de Matemática da UFU em disciplinas de Programação de Computadores, enquanto os alunos do PET Matemática auxiliarão os alunos do Curso de Ciência da Computação em disciplinas da área de Matemática. Assim, cada grupo PET fica dentro de sua especialidade e apto a auxiliar alunos do outro curso, numa parceria interdisciplinar. O apoio pedagógico prestado pelo CompPET consiste de um espaço colaborativo, na forma de uma Equipe do Microsoft Teams (plataforma usada pela UFU para ensino remoto), voltada ao compartilhamento de conhecimento, estudo e debate sobre técnicas e linguagens de programação; nessa equipe, foram criados canais onde os alunos podem explorar os conteúdos disponíveis (videoaulas, slides e listas de exercício), sugerir novos materiais e postar/responder dúvidas, criando um verdadeiro espaço colaborativo para compartilhar conhecimento, estudar e debater sobre técnicas e linguagens de programação. Já o apoio pedagógico prestado, em contrapartida, pelo PET Matemática consiste na Monitoria PET Matemática (MPM), via grupos de WhatsApp envolvendo os alunos interessados e os monitores; são também realizadas palestras para revisão de assuntos do Ensino Médio, ministradas por excelentes professores da Faculdade de Matemática.
 - **Resultados esperados:** Esta é uma atividade de ensino que, esperamos, auxilie os estudantes a assimilar melhor os conteúdos apresentados em sala de aula. Assim, os estudantes poderão se sentir confiantes quanto ao domínio da matéria e, com isso, obterem boas notas em suas provas. Esperamos também que os petianos envolvidos com a atividade sintam-se mais responsáveis pelo seu próprio desempenho no curso e aprimorem seus conhecimentos sobre as disciplinas e linguagens de programação abordadas. Ainda, esperamos estabelecer uma importante e frutífera integração entre os grupos PET Matemática e CompPET.
 - **Método de avaliação da atividade:** A atividade será avaliada a partir de dados levantados junto às Coordenações e aos Colegiados de Curso envolvidos, referentes às taxas de retenção, bem como pelo feedback coletado com os estudantes participantes, para que possamos continuamente melhorar as ações.
-

ATIVIDADE 11: FACOM TechWeek

- **Natureza da atividade:** Ensino, **pesquisa**, extensão e caráter coletivo/integrador
 - **Carga horária de execução da atividade:** 40 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 40 horas
 - **Data de início:** 01/08/2022 **Data de fim:** 11/11/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação + PET Sistemas de Informação (Uberlândia) + PET Sistemas de Informação (Monte Carmelo) + Diretórios Acadêmicos + Coordenações dos Cursos e Diretoria da FACOM + parceiros externos
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 300 / 500
 - **Descrição e justificativa:** A construção de um bom profissional consiste, além de uma sólida base acadêmica, do acompanhamento do mercado de trabalho e das últimas tendências tecnológicas. Promover o acesso a essas informações proporciona aos graduandos uma boa formação. Nesse contexto, surge a FACOM TechWeek, um evento anual, na forma de semana acadêmica, organizado em parceria pelos grupos PETs, professores e estudantes dos cursos da Faculdade de Computação (FACOM).
 - **Objetivos:** A FACOM TechWeek tem como objetivo incentivar a busca pelo conhecimento, explicitar as últimas tendências tecnológicas, apresentar as empresas e o mercado de trabalho em Computação e Tecnologia da Informação (TI) aos participantes. O evento busca promover a integração das comunidades acadêmica e profissional que atuam na área de TI, em Uberlândia e região, por meio de diferentes atividades acadêmicas, científicas e culturais.
 - **Metodologia proposta para sua realização:** O evento ocorre anualmente e consiste de um ciclo de palestras com empresas, professores e profissionais da área de Computação, mesas redondas, minicursos e competições entre os estudantes participantes. Os integrantes do grupo PET Ciência da Computação contribuem com a organização e a elaboração da programação, oferecem minicursos, além de coordenarem eventos satélite, como a Mostra de Software. Para promover o contato inicial de alunos da graduação com a pós-graduação, a FACOM TechWeek passou a ser realizada concomitantemente com o Workshop de Teses e Dissertações em Ciência da Computação, que inclui uma mostra de trabalhos de Iniciação Científica e TCC. Em 2021, foi realizada a segunda versão online do evento, que se adequa bem tanto ao formato presencial, quanto ao formato remoto e, supomos, até mesmo ao híbrido, o que vem ser conveniente para o contexto em que iniciaremos o ano de 2022.
 - **Resultados esperados:** Espera-se que o evento apresente novas tendências tecnológicas, promova atualização técnica e proporcione maior interação entre os estudantes de graduação e de pós-graduação, professores, profissionais, empresas e interessados em geral pela área de TI. Espera-se também complementar a formação técnica dos nossos estudantes por meio das palestras e minicursos ministrados no evento. Ainda, que constitua uma importante vitrine para a Faculdade de Computação e seus cursos.
 - **Método de avaliação da atividade:** A atividade será avaliada por meio de feedback coletado entre organizadores, participantes, parceiros, Coordenações de Curso e Diretoria da Faculdade de Computação.
-

ATIVIDADE 12: Blog PrintF

- **Natureza da atividade:** Ensino, **Pesquisa**, Extensão
 - **Carga horária de execução da atividade:** 12 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 8 horas
 - **Data de início:** 05/01/2022 **Data de fim:** 23/12/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 320 / 320
 - **Descrição e justificativa:** Trata-se da escrita, manutenção, atualização e divulgação de um blog técnico que reúne textos informativos, entrevistas, pesquisas recentes, tendências do mercado de trabalho, biografias de pioneiros da Computação, curiosidades e dicas sobre o mundo da Computação.
 - **Objetivos:** Entre os objetivos da atividade, estão: 1) Divulgar a área de Computação tanto para o público leigo quanto para os estudantes do Curso; 2) Capacitar os petianos na escrita de textos técnicos e de divulgação científica; 3) Capacitar os petianos na produção e gerenciamento de conteúdo Web, incluindo toda a infraestrutura necessária em termos de equipamentos e software.
 - **Metodologia proposta para sua realização:** A preparação dos artigos se caracterizará como uma pesquisa coletiva, com divisão de tarefas e definição de metas e prazos para entrega. Os temas serão variados, definidos em conjunto pelo grupo a partir das mais recentes tendências tecnológicas da área de Computação, tanto acadêmica quanto profissional. Os petianos cuidarão de toda infraestrutura tecnológica por trás do blog, que é integrado ao nosso servidor Web. A atividade também se conectará com nossa atividade de Estudo de Inglês técnico, uma vez que os petianos poderão produzir resenhas para o blog a partir dos artigos que lerem no periódico Communications of the ACM (<http://cacm.acm.org>). O blog PrintF poderá ser acessado a partir do site do grupo ou diretamente pela URL <https://comppet.github.io/PrintF/>.
 - **Resultados esperados:** Para os estudantes do Curso e o público em geral, esperamos que o blog PrintF consolide-se como uma fonte interessante e atualizada de informação técnica. Para os petianos, o blog PrintF será oportunidade ímpar de realizarem pesquisa em grupo, cooperarem entre si e aprimorarem sua capacidade de expressão escrita.
 - **Método de avaliação da atividade:** Avaliaremos a efetividade do blog PrintF com ferramentas de Web Analytics e/ou logs em nosso servidor.
-

ATIVIDADE 13: Mesa Redonda sobre Estágio e Mercado de Trabalho

- **Natureza da atividade:** Ensino, **Extensão**, Coletiva/integradora, Combate à evasão/retenção
 - **Carga horária de execução da atividade:** 4 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 12 horas
 - **Data de início:** 26/09/2022 **Data de fim:** 28/10/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação + Coordenação de Estágio da FACOM
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 100
 - **Descrição e justificativa:** A realização de um estágio, tanto o obrigatório quanto o não-obrigatório, e a obtenção de uma vaga de emprego ainda geram dúvidas e causam ansiedade em muitos estudantes.
 - **Objetivos:** Visando minimizar esse problema, o CompPET têm buscado promover uma aproximação dos estudantes com empresas do setor de tecnologia, de modo a facilitar a interação e a comunicação entre eles.
 - **Metodologia proposta para sua realização:** A atividade se dá pela realização de uma mesa redonda sobre o tema “Estágio e Mercado de Trabalho em T.I.”, com a participação de empresas do setor de Tecnologia da Informação (TI). O grupo PET cuida da logística e preparativos associados. O coordenador de estágio atua como mediador da mesa. Inicialmente, cada empresa dispõe da palavra por alguns minutos para comentar um pouco sobre seu programa de estágio, oportunidades e cultura/visão da empresa. Depois, dá-se início a uma fase de perguntas, tanto dos alunos quanto algumas perguntas comuns pré-selecionadas pelo mediador. As empresas se revezam e se complementam nas respostas. A atividade contempla bem tanto o formado online (como realizado em 2020 e 2021) quanto o formato presencial (possibilidade para anos seguintes).
 - **Resultados esperados:** Em linhas gerais, a atividade promove 1) uma aproximação entre os estudantes, as empresas e a própria universidade, na figura da coordenação de estágio; 2) estimula o networking entre os participantes; 3) antecipa demandas e necessidades do mercado de trabalho, possibilitando um alinhamento entre as expectativas dos estudantes e das empresas; 4) simplifica o trabalho da coordenação de estágio ao criar um fórum comum que concentra orientações, sana dúvidas gerais e facilita o elo de ligação entre estudantes e empresas; e, 5) de forma indireta, contribui para o combate à evasão, auxiliando os estudantes na etapa final de conclusão do Curso.
 - **Método de avaliação da atividade:** A atividade será avaliada por meio de feedback coletado junto ao público participante, empresas parceiras e Coordenação de Estágio Estágio da FACOM, bem como pelas estatísticas de visualização dos vídeos disponibilizados na Internet (as 2 edições já realizadas acumulam mais de 230 visualizações).
-

ATIVIDADE 14: UFU na Escola

- **Natureza da atividade:** **Extensão**, Ações afirmativas
 - **Carga horária de execução da atividade:** 16 horas
 - **Carga horária para preparação da atividade:** 16 horas
 - **Data de início:** 05/01/2022 **Data de fim:** 23/12/2022
 - **Promotor(es) da atividade:** PET Computação + Equipe PROGRAD
 - **Público alvo (qualitativo) e público atingido diretamente (quantitativo):** 100 / 300
 - **Descrição e justificativa:** Para muitos alunos, o ingresso em uma Universidade Pública é algo inimaginável, visto que muitos deles não conseguem enxergar a variedade de oportunidades e auxílios oferecidos. Além disso, com a pandemia, tem sido observada uma discrepância no conhecimento dos cursos oferecidos pela UFU. Consequentemente, cursos grande potencial profissional e relevância social, têm uma baixa procura.
 - **Objetivos:** A atividade tem por objetivo principal apresentar a Universidade para alunos do ensino médio, prioritariamente, de escolas públicas.
 - **Metodologia proposta para sua realização:** Trata-se de um projeto de escopo institucional, coordenado pela Pró-reitoria de Graduação (PROGRAD), e que conta com a colaboração de vários grupos e segmentos da UFU, começando pelos grupos PET. Nesse projeto, cada grupo PET "adota" uma escola para desenvolver uma série de atividades: visita às escolas para apresentar o curso do PET e outros cursos da UFU; apresentação das oportunidades oferecidas pela UFU ao seu discente; acolhimento dos alunos para uma visita presencial no campus; plantão de dúvidas das matérias do Ensino Médio relacionadas com o curso; auxílio no entendimento do Edital do Vestibular e no preenchimento da inscrição.
 - **Resultados esperados:** O CompPET optou por dar suporte à E.E. Messias Pedreiro, com a qual já foi feito um contato preliminar. Também, coletamos o material inicial disponibilizado pela equipe da PROGRAD e começamos a adaptá-lo com as informações sobre o Curso de Ciência da Computação. Acreditamos que o sucesso do projeto contribuirá não somente para aumentar o acesso de jovens de baixa condição social a um estudo superior de qualidade, mas também promoverá a mobilidade social e mudança da qualidade de vida de seus beneficiados.
 - **Método de avaliação da atividade:** Para que possamos continuamente melhorar as ações, a atividade será avaliada a partir de dados levantados junto à coordenação geral do projeto na PROGRAD e por feedback coletado com os estudantes atendidos.
-

8 ATIVIDADES INTERNAS E ADMINISTRATIVAS DO GRUPO

8.1 Atividades de língua estrangeira

No projeto Debate de Artigos da CACM, os estudantes do CompPET são estimulados a selecionar e debater artigos do Periódico Communications of ACM (<http://cacm.acm.org>), uma das principais revistas técnico-científicas da área. De publicação mensal e acessível por meio do Portal de Periódicos da CAPES, a CACM traz matérias variadas sobre tendências, pesquisas e estado da arte em Computação. Essas matérias, estimulam a capacidade de leitura de Inglês técnico nos estudantes, hoje essencial para sua boa atuação na área, tanto no mercado quanto na academia. De forma a promover maior integração entre as atividades planejadas, passou-se a utilizar os artigos da CACM debatidos para alimentar textos do blog PrintF. Em 2021, os petianos desenvolveram a atividade normalmente, no formato remoto. Seguindo um calendário associado às reuniões semanais do grupo, um petiano apresentava uma minuta do(s) artigo(s) selecionado(s) e o tutor fazia a mediação de um debate entre o grupo. Essa minuta servia então para guiar a elaboração de um artigo criado para o blog PrintF, integrando as duas atividades. Pretendemos manter a mesma dinâmica para 2022.

8.2 Atividades culturais

O grupo costuma participar ativamente de diversas atividades culturais e de utilidade pública organizadas pelo InterPET, como o Cine InterPET, o projeto Interação com os PETs, entre outras. Em 2021, a atividade ficou restrita aos eventos organizados virtualmente. São particularmente apoiadas as ações promovidas pelo InterPET. Para 2022, tentaremos manter esse apoio e ampliar nossa participação.

8.3 Atividades de integração do grupo

Algumas atividades possuem caráter coletivo e integrador, como a Participação em Eventos, a FACOM TechWeek e a Recepção/Apadrinhamento de Estudantes Ingressantes. As reuniões semanais do grupo também melhoram a integração entre os petianos.

8.4 Atividades de formação interna dos petianos (para trabalho em grupo etc.)

Internamente, o grupo está organizado em 3 diretorias: Relações Públicas, Desenvolvimento e Infraestrutura. Cada uma dessas diretorias organiza, periodicamente, treinamentos e grupos de estudo sobre assuntos diversos de seu interesse, muitas vezes produzindo documentação e manuais. Entre os temas abordados em 2021, o foco foi nas tecnologias para apoio à colaboração e ao ensino remoto, o que deve ser mantido em 2022.

8.5 Processos seletivos de petianos

Historicamente, os petianos solicitam desligamento do grupo findo o prazo de um ano necessário para obtenção do certificado de integrante do PET. A justificativa para tal fenômeno deve-se à oferta abundante de estágios empresariais na área de Computação e de programas de intercâmbio internacional. Assim, o CompPET se vê na necessidade de realizar até duas seleções por ano, no início de cada semestre letivo. O processo seletivo foi

adaptado ao formato online/remoto e consiste atualmente na análise do histórico escolar e do currículo dos candidatos. O processo seletivo é organizado pelo tutor em conjunto com os petianos, além de contar com a colaboração de docentes para composição da comissão de seleção.

8.6 Reuniões administrativas do PET

A interação e harmonia de qualquer grupo é de extrema importância para que atividades sejam realizadas de modo eficiente. Assim sendo, o CompPET realizou, semanalmente ao longo de todo o ano, reuniões ordinárias com a participação de todos os membros do grupo (salvo faltas justificadas), a fim de discutir e decidir assuntos pertinentes ao seu cotidiano e às atividades planejadas e em execução. Em 2020, essas reuniões ocorreram de forma remota, sendo criada uma equipe para o grupo no Microsoft Teams. Em 2021, essas reuniões ocorreram de forma online/remota, utilizando uma equipe criada para o grupo no Microsoft Teams. O grupo se adaptou rapidamente ao novo formato, que a princípio será mantido em 2022. As reuniões são documentadas e registradas em ata.

8.7 Site do grupo

O CompPET mantém um site (acessível em <http://www.comppet.ufu.br> e <https://comppet-ufu.github.io/comppet/>), bem como uma página no Facebook (<https://www.facebook.com/CompPET.UFU/>), atualmente com 901 seguidores, e no Instagram (<https://www.instagram.com/comppet.ufu>), com 299 seguidores. Nesses canais, são disponibilizadas informações atualizadas sobre as principais atividades do grupo, informações gerais, relatórios e planejamentos anuais.

8.8 Mural do PET

O CompPET mantém um mural no andar térreo do Bloco 1B no campus Sta. Mônica, que também serve como canal de promoção e divulgação das iniciativas e atividades do grupo, contribuindo para a visibilidade do Programa e do Curso. Infelizmente, permaneceu desatualizado ao longo de 2020 e 2021 devido à interrupção das atividades presenciais por conta da pandemia de Covid-19. Esperamos retomar a manutenção do mural em 2022, tão logo tenhamos as condições sanitárias reestabelecidas.

8.9 Outras

Como de praxe, o CompPET participará dos eventos, campanhas e iniciativas organizadas pelas pró-reitorias, pelo CLAA e pelo InterPET.

9 CRONOGRAMA DE REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

Atividade	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Pioneiros da Computação	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X
TechGirls - Mulheres na Computação	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X
Apoio ao Ensino de Programação e às Maratonas de Programação	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X
Participação em Eventos	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Mostra de Software										X		
Minicursos	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X
PETED - Apoio a Eventos Técnicos	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X
Recepção dos Estudantes Ingressantes					X				X			
Apadrinhamento dos Estudantes Ingressantes	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X
APP – Apoio Pedagógico em Programação	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X
FACOM TechWeek								X	X	X	X	
Blog PrintF	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Mesa Redonda sobre Estágio e Mercado de Trabalho									X	X		
UFU na Escola	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Local e data: Uberlândia, 31 de janeiro de 2022

Tutor(a): Renan Gonçalves Cattelan