

# Relatório Anual - 2015

---

**GRUPO:** COMPUTAÇÃO Curso específico PT UFU 171500

**ELABORADO PELO(S) TUTOR(ES)**

RENAN GONCALVES CATTELAN (01/05/2012) - **Tutor(a) Atual**

## Atividade Plenamente Desenvolvida

---

**Relate/avalie todos os aspectos que considerar pertinente e/ou complementar ao que foi apresentado no planejamento.**

Todas as atividades planejadas foram realizadas a contento. Eventualmente, pequenas adaptações foram feitas em virtude do calendário acadêmico e/ou mudanças do interesse do curso ou do grupo. As ações do PET são propostas em consonância com o plano pedagógico do Curso e sob a supervisão da Coordenação de Curso. Os petianos são canais diretos e sensíveis às demandas dos demais estudantes do curso. O tutor mantém estreito contato com a Coordenação e o Colegiado do Curso, informando-lhes sempre sobre o desenvolvimento das ações do grupo e procurando feedback.

Todos os alunos cumprem, semanalmente, 10 horas em atividades específicas do PET e mais 10 horas em atividades (individuais ou coletivas) de pesquisa científica. O tutor cumpre integralmente suas 10 horas semanais em atividades administrativas relativas ao grupo e na realização de reuniões semanais para acompanhamento e supervisão das atividades dos alunos. Além dessas horas regulamentares, horas extras são dedicadas a atividades tais como: revisão de edições da revista printf e de artigos, reuniões individuais, conforme a necessidade, e organização de eventos e minicursos.

O atraso da verba de custeio, que só chegou em setembro de 2015, inviabilizou a participação em alguns eventos PET de cunho regional e nacional. O tutor entende que essa foi uma situação excepcional e espera que esse problema não se repita em 2016.

## Desenvolvida plenamente

### Atividade - Apadrinhamento dos Alunos Ingressantes

---

**Data Início da atividade**

23/03/2015

**Data Fim da atividade**

18/12/2015

#### Descrição

Em consonância com a prerrogativa de combate à evasão, o CompPET planejou e vem implantando já há 2 anos um programa de apadrinhamento dos alunos ingressantes. Nessa iniciativa, cada petiano “apadrinha” de 2 a 4 alunos da turma ingressante. O petiano estabelece contato com esses alunos, colocando-se à disposição como facilitador em seus inícios de vida acadêmica. São organizadas reuniões, contando muitas vezes com a participação do tutor, para apresentação de variados assuntos pertinentes ao cotidiano acadêmico, questões administrativas, perspectivas profissionais e, também, formalização de grupos de estudo e de discussão. O objetivo é contribuir com a boa ambientação e a inserção bem sucedida do aluno ingressante na universidade.

## Objetivos

Essa atividade recebe apoio da Coordenação de Curso e visa combater a evasão, especialmente aquela observada logo após o ingresso dos alunos na universidade, bem como a retenção em algumas disciplinas pontuais do curso. O entendimento geral é que o apadrinhamento promove uma melhor inserção do aluno ingressante na vida acadêmica, motivando-o a permanecer focado no curso e ajudando-o a superar eventuais dificuldades iniciais. O objetivo é contribuir com a boa ambientação e a inserção bem sucedida do aluno ingressante na universidade, reduzindo, assim, a evasão e a retenção nos estágios iniciais do curso.

## Como a atividade será realizada?

Cada petiano "apadrinha" de 2 a 4 alunos da turma ingressante no semestre corrente. O petiano estabelece contato com esses alunos, colocando-se à disposição como facilitador em seus inícios de vida acadêmica. São organizadas reuniões, contando muitas vezes com a participação do tutor, para apresentação de variados assuntos pertinentes ao cotidiano acadêmico, questões administrativas, perspectivas profissionais e, também, formalização de grupos de estudo e de discussão.

## 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.**

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) Disseminar boas práticas entre os alunos ingressantes, como a criação de uma rotina e de grupos de estudos.

### **Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

Além do combate à evasão e à retenção já mencionado, esta atividade promove a integração do grupo com alunos de diferentes turmas (períodos) do curso, melhora a convivência entre os alunos e traz grandes benefícios para os petianos, que se vêem no papel de orientar os alunos ingressantes no seu início de vida acadêmica, promovendo e disseminando boas práticas (como no caso dos grupos de estudo organizados pelos petianos).

## Atividade - Apoio Pedagógico

**Data Início da atividade**

05/01/2015

**Data Fim da atividade**

18/12/2015

### **Descrição**

O índice de reprovação de algumas disciplinas do curso, principalmente as do primeiro período curricular, tem estado muito elevado, conforme dados da Coordenação de Curso. Assim, o PET tradicionalmente oferece apoio pedagógico aos alunos dessas disciplinas por meio de aulas de reforço (dúvidas e exercícios), a fim de auxiliar os alunos no aprendizado dessas disciplinas. É importante frisar que esta atividade NÃO se trata de monitoria a disciplinas.

### **Objetivos**

O objetivo dessa atividade é diminuir o índice de reprovação das disciplinas e, conseqüentemente, diminuir o represamento de alunos nos primeiros períodos do curso. Com base em levantamento feito junto à Coordenação de Curso, o PET Computação irá dar apoio pedagógico direto às disciplinas de Introdução à Ciência da Computação, Programação Lógica, Programação Funcional e Geometria Analítica, e de forma indireta à disciplina Cálculo 1. Esta última terá apoio do PET

Matemática e em contrapartida daremos apoio à disciplina Introdução à Informática, do curso de Matemática.

### **Como a atividade será realizada?**

O apoio dar-se-á por meio de aulas de exercício, ministradas pelo petianos da Computação, sobre a matéria ministrada pelo professor. Essas aulas serão ministradas uma semana antes da data das provas de cada disciplina. Cada apoio pedagógico tem duração média de 1 hora.

## **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.**

Melhoria na qualidade da formação acadêmica dos alunos de graduação; redução na retenção acadêmica, especialmente nos semestres iniciais dos cursos. Esta é uma atividade de ensino que, esperamos, auxilie alunos a assimilar melhor as matérias apresentadas em sala de aula. Assim, os alunos poderão se sentir confiantes quanto domínio da matéria e, com isso, obterem boas notas em suas provas.

### **Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

Esperamos que os petianos indicados para executar o apoio pedagógico sintam-se mais responsáveis pelo seu curso, aprimorem seus conhecimentos sobre as matérias apresentadas, e suas capacidades didáticas e de oratória.

## **Atividade - Inclusão Digital**

---

<b>Data Início da atividade</b>	01/09/2015	<b>Data Fim da atividade</b>	31/10/2015
---------------------------------	------------	------------------------------	------------

### **Descrição**

Oferta de curso introdutório de informática para a comunidade externa, com foco no público da terceira idade. O curso cobrirá um programa abrangente de tópicos em informática, incluindo: sistema operacional Windows, editor de textos, planilha eletrônica, navegadores de Internet, entre outros.

### **Objetivos**

1) Difundir conhecimento técnico sobre informática e computação, promovendo seu uso adequado entre pessoas que antes tinham pouco ou nenhum acesso a recursos computacionais, em especial, no que tange o segmento da terceira idade. 2) Promover a integração universidade-comunidade; 3) Promover a integração entre os grupos PET envolvidos na ação, estimulando o senso cívico e a responsabilidade social entre seus integrantes.

### **Como a atividade será realizada?**

O Projeto Inclusão Digital, desenvolvido pelo CompPET em parceria com o PET Engenharia Civil, consiste na oferta de um curso de informática para a comunidade externa, com foco no público da terceira idade, com duração aproximada de 3 meses e cobrindo um programa abrangente de tópicos em informática: sistema operacional Windows, editor de textos, planilha eletrônica, navegadores de Internet, etc.

## **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.**

Difundir conhecimento técnico sobre informática e computação, promovendo seu uso adequado. Promover a integração universidade-comunidade.

**Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

Promover a integração entre os grupos PET envolvidos na ação, estimulando o senso cívico e a responsabilidade social entre seus integrantes.

## Atividade - Estudo de Língua Inglesa

<b>Data Início da atividade</b>	01/01/2015	<b>Data Fim da atividade</b>	18/12/2015
---------------------------------	------------	------------------------------	------------

### Descrição

A língua inglesa tem uso amplamente difundido tanto no meio científico, quanto na área de tecnologia da informação. Por isso, é fundamental que o aluno do curso de Ciência da Computação tenha proficiência nessa língua, pelo menos no que tange a capacidade de leitura técnica. Já há entre os petianos consciência da importância do estudo da língua inglesa, sendo que muitos estudaram ou estudam inglês em escolas particulares. Aqueles que ainda não têm formação adequada em inglês estão sendo incentivados a dar início no estudo dessa língua.

### Objetivos

Promover o aprimoramento do conhecimento dos petianos em língua estrangeira, mas particularmente o inglês.

### Como a atividade será realizada?

O CompPET promove uma atividade denominada English Day. Trata-se de um evento semanal no qual um dia da semana é sorteado para que se fale apenas inglês na sala do PET. Complementando a atividade, 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-científica da área. De publicação mensal e acessível por meio do Portal de Periódicos da CAPES, a CACM traz matérias variadas sobre tendências e estado da arte em Computação. Suas matérias, em inglês, estimulam a capacidade leitura de inglês “técnico” nos estudantes, hoje essencial para sua boa atuação na área, tanto no mercado quanto na academia.

## 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.**

Estudo e prática do idioma inglês. Além disso, o tutor tem incentivado insistentemente os petianos a participarem do programa Inglês sem Fronteiras, promovido pelo MEC (<http://isf.mec.gov.br/>). Vários petianos participaram desse programa no ano de 2014 e o mesmo serve, inclusive, como subsídio para posterior participação em programa de intercâmbio internacional, que também tem sido estimulada pelo tutor.

**Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

É uma atividade descontraída, que integra os petianos e aprimora sua capacidade na prática do idioma inglês.

## Atividade - Recepção dos Alunos Ingressantes

---

**Data Início da atividade**

23/03/2015

**Data Fim da atividade**

31/08/2015

### **Descrição**

O CompPET auxilia a Coordenação de Curso na recepção dos alunos ingressantes do curso. Os petianos realizam palestra sobre o curso, sobre o PET e sobre a UFU (principais dependências e bolsas de apoio). Também são dadas orientações sobre a vida acadêmica universitária, abordando sobremaneira a necessidade do estudo sistemático e não somente na véspera de provas.

### **Objetivos**

Promover o bom acolhimento e ambientação dos alunos ingressantes e transmitir informações básicas sobre o curso, a vida acadêmica e os recursos disponíveis aos alunos do curso.

### **Como a atividade será realizada?**

Os petianos realizam palestra sobre o curso, sobre o PET e sobre a UFU (principais dependências e bolsas de apoio). Também são dadas orientações sobre a vida acadêmica universitária, abordando sobremaneira a necessidade do estudo sistemático e não somente na véspera de provas. Além disso, os petianos acompanham os ingressantes em uma visita-guiada à biblioteca, onde é explicado seu funcionamento.

## 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.**

Facilitar a chegada do aluno ingressante na universidade e transmitir informações básicas sobre o curso, a vida acadêmica e os recursos disponíveis aos alunos do curso.

### **Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

Os petianos têm a oportunidade de conhecer melhor colegas recém-chegados à universidade, compartilhando de suas experiências e promovendo maior integração e sinergia entre as diferentes turmas do curso.

## Atividade - Minicursos

---

**Data Início da atividade**

23/03/2015

**Data Fim da atividade**

18/12/2015

### **Descrição**

O CompPET ministra 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. Para 2015, a partir de um levantamento preliminar junto à comunidade acadêmica e de nossas redes sociais, propõe-se inicialmente a oferta dos seguintes minicursos: Drupal, Sistema Operacional Android/Lua, Montagem e Manutenção de Computadores, Sistema Operacional Linux, Programação Orientada a Objetos com C++ e Java.

## Objetivos

1) Motivar os petianos a pesquisar material bibliográfico para montagem de minicursos e a preparar slides com cuidado pedagógico. 2) Motivar os petianos a falarem em público de modo a perderem a inibição e a terem domínio de “palco”. 3) Motivar os petianos a transmitirem conhecimento. 4) Criar oportunidade para que os petianos tenham contato com outra realidade, principalmente quando os minicursos atenderem pessoas não discentes do curso. 5) Complementar a grade curricular do curso com temas não cobertos pelo currículo. 6) Tornar o PET Computação mais conhecido na comunidade acadêmica e extra-acadêmica. 7) Elaborar apostilas e material didático em geral. 8) Contribuir com a comunidade, principalmente não-acadêmica, disseminando conhecimento.

## Como a atividade será realizada?

Os minicursos possuem, em geral, uma carga horária de 12 horas e são ministrados nos laboratórios do curso. 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. 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. É também uma atividade de extensão, pois alguns minicursos beneficiam ou se destinam diretamente à comunidade que cerca a nossa 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.**

Os resultados específicos esperados para os participantes variam conforme o minicurso apresentado, mas, de modo geral, se constituem do seguinte: aptidão em colocar em prática o conteúdo apresentado; divulgação do nome do PET Computação com sendo de excelente referência em correção e competência.

### **Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

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.

## Atividade - Maratonas de Programação

---

<b>Data Início da atividade</b>	23/03/2015	<b>Data Fim da atividade</b>	18/12/2015
---------------------------------	------------	------------------------------	------------

### **Descrição**

Maratonas de programação são competições destinadas a alunos de instituições superiores tipicamente da área de computação (Ciência da Computação, Engenharia de Computação e Sistemas de Informação) e de áreas afins (Matemática, Física, Engenharias, etc.). Nesses eventos, times de alunos competem entre si para solucionar problemas complexos de programação da melhor forma e no menor tempo possível.

## Objetivos

O objetivo é estimular nos alunos a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe, a busca de novas soluções de software e a habilidade de resolver problemas sob pressão.

## Como a atividade será realizada?

A metodologia é baseada na promoção e na participação dos alunos de nossa faculdade nas Maratonas de Programação através da oferta, em nível local, de treinamentos em técnicas de programação avançada e da realização de mini maratonas. Os treinamentos serão oferecidos em parcerias com professores voluntários do curso. As mini maratonas locais serão realizadas periodicamente, eventualmente com apoio de patrocinadores.

## 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.**

Desenvolvimento das habilidades técnicas de programação dos alunos envolvidos para formação de times que possam competir de maneira bem sucedida nas maratonas. Contando com seletivas locais, regionais, nacionais e internacionais, as maratonas de programação constituem ainda uma excelente vitrine para os cursos cujos alunos obtêm boas classificações.

### **Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

Aprimoramento e consolidação das habilidades técnicas de programação e ganho de experiência didática.

## Atividade - Pesquisas de Iniciação Científica

---

<b>Data Início da atividade</b>	05/01/2015	<b>Data Fim da atividade</b>	18/12/2015
---------------------------------	------------	------------------------------	------------

### **Descrição**

Os estudantes desenvolvem, individualmente, pesquisas sob a orientação de um docente da UFU, geralmente lotado na Faculdade de Computação. Os estudantes são estimulados a procurar os professores para conhecerem suas pesquisas e selecionarem uma de sua preferência. Os professores selecionados são esclarecidos da carga horária disponível para pesquisa dos petianos, de modo a não prejudicar suas demais atividades junto ao PET.

### **Objetivos**

Engajar o petiano em projetos de pesquisa sob a orientação de um professor. Para 2015, os projetos previstos são: 1) Algoritmo APHID em Árvore de Busca do Jogo de Damas; 2) Sistema de recomendação baseado em atenção visual; 3) Criação de ontologias usando a ferramenta Protégé; 4) Utilização da API Jena para o gerenciamento de dados RDF; 5) Desenvolvimento de um Sistema de Planejamento baseado em Técnicas de Busca; 6) Estimativa de variáveis meteorológicas a partir do processamento de dados obtido por dispositivos móveis; 7) Desenvolvimento de uma Inteligência Artificial que Gerencie Recursos e Estabeleça de uma Base de Operações no ambiente do StarCraft; 8) Uso de Datalog para consultas em bases de dados com ontologias.

### **Como a atividade será realizada?**

Os estudantes são estimulados a procurar os professores para conhecerem suas pesquisas e

selecionarem uma de sua preferência. Juntamente com o orientador, é definido um plano de trabalho e um cronograma com as atividades previstas no projeto de pesquisa. Os projetos são realizados individualmente ou em dupla pelos petianos.

## 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.**

Desenvolvimento de pesquisas de temas variados relacionados ao curso. Eventual publicação de resultados em revistas e congressos.

**Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

Vivência e participação em grupos e projetos de pesquisa acadêmicos.

## Atividade - Pesquisas Coletivas: Sistemas RAD e GEREMIN

---

<b>Data Início da atividade</b>	23/03/2015	<b>Data Fim da atividade</b>	18/12/2015
---------------------------------	------------	------------------------------	------------

### Descrição

Esta atividade visa projetar e implementar sistemas computacionais reais úteis ao aprendizado do petiano e que tenham alguma função de uso prática.

### Objetivos

Desenvolvimento e implantação de sistemas.

### Como a atividade será realizada?

O sistema a ser projetado consistirá de uma base de dados, para armazenamento de informações, e de um frontend Web, para cadastro e gerenciamento das mesmas. Estão previstos dois sistemas: o RAD, Sistema de Registro de Atividades Docentes, com o intuito de auxiliar na elaboração dos relatórios de estágio probatório e de progressão de carreira de professores universitários; e o GEREMIN, Sistema de Gerenciamento de Eventos e Minicursos, para gerenciamento de eventos e minicursos do PET, incluindo registro de inscrições e emissão de certificados.

## 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.**

Implantação dos sistemas e ganho de visibilidade do PET na instituição.

**Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

Aquisição de conhecimento técnico em programação e implantação de sistemas computacionais.

## Atividade - Revista Eletrônica Printf

---

<b>Data Início da atividade</b>	01/01/2015	<b>Data Fim da atividade</b>	18/12/2015
---------------------------------	------------	------------------------------	------------

### **Descrição**

A Revista printf (com letra minúscula, como referência à função de mesmo nome da linguagem de programação C) é a revista eletrônica sobre informática escrita e editada quadrimestralmente pelo CompPET. Destinada ao público entusiasta por tecnologia, a printf reúne textos informativos, entrevistas, pesquisas recentes, tendências do mercado de trabalho, curiosidades e dicas sobre o mundo da computação. A printf pode ser acessada no endereço eletrônico <http://www.comppet.ufu.br/printf>.

### **Objetivos**

Oferecer ao leitor textos informativos e agradáveis sobre temas de informática em geral, bem como um meio de divulgação das atividades de nosso grupo. Ao mesmo tempo, esperamos que a revista proporcione aos petianos oportunidade de realizarem pesquisa em grupo, cooperarem entre si e aprimorem a capacidade de expressão escrita.

### **Como a atividade será realizada?**

O tema de cada edição é definido em conjunto pelo grupo, a partir de votação, e dois petianos são escolhidos como editores da revista. A preparação dos artigos se caracteriza como uma pesquisa coletiva, com divisão de tarefas e definição de metas e prazos para entrega. Para 2015, pretendemos fazer edições semestrais da revista, com contribuições de alunos do curso na forma de artigos submetidos para análise dos editores.

## **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.**

Esperamos que a revista continue a oferecer ao leitor textos informativos e agradáveis sobre temas de informática em geral, bem como um meio de divulgação das atividades de nosso grupo.

### **Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

Em conformidade com as diretrizes do PET, os estudantes desenvolvem o espírito crítico e suas habilidades de escrita e trabalho em grupo, ao mesmo tempo em que se mantêm atualizados tecnicamente.

## **Atividade - FACOM TechWeek**

---

<b>Data Início da atividade</b>	01/10/2015	<b>Data Fim da atividade</b>	31/10/2015
---------------------------------	------------	------------------------------	------------

### **Descrição**

A construção de um bom profissional consiste, além de uma sólida base acadêmica, do conhecimento do mercado de trabalho e das tendências tecnológicas. Promover o acesso a essas informações proporciona aos graduandos uma boa formação. Nesse contexto surge a FACOM TechWeek (anteriormente conhecida como Jornada da Computação), uma iniciativa dos estudantes dos cursos de graduação da Faculdade de Computação da UFU, por meio de seus diretórios acadêmicos, em parceria com o CompPET e com o PET-Sistemas de Informação (PET Institucional).

### **Objetivos**

A FACOM TechWeek tem como objetivo ser mais do que apenas um evento voltado ao mundo

acadêmico. Tem a finalidade de incentivar a busca pelo conhecimento, explicitar as tendências tecnológicas, apresentar o mercado de Informática aos participantes.

### **Como a atividade será realizada?**

O evento ocorre tradicionalmente no segundo semestre e consiste de um ciclo de palestras com professores e profissionais da área de computação, cursos e competições entre os participantes. Os integrantes do grupo PET Ciência da Computação contribuem com a organização do evento, elaboração do site e do material gráfico e de sua impressão, além de ministrarem minicursos.

### **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 evento apresente novas tendências tecnológicas e proporcione uma maior interação entre os alunos da graduação, professores da faculdade e interessados pela área de Informática.

#### **Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

Os petianos têm a oportunidade de adquirir experiência na organização de um evento que os motiva a refletir sobre o curso e o papel da futura carreira.

### **Atividade - Vem pra UFU!**

---

<b>Data Início da atividade</b>	22/10/2015	<b>Data Fim da atividade</b>	23/10/2015
---------------------------------	------------	------------------------------	------------

#### **Descrição**

O evento Vem pra UFU! é uma feira de profissões que tem por finalidade apresentar os cursos da universidade e aproximar a sociedade e a academia. Suas atividades consistem da montagem de estandes com projetos e palestras sobre o curso.

#### **Objetivos**

Apresentar os cursos da universidade e aproximar a sociedade e a academia.

#### **Como a atividade será realizada?**

De cunho genérico, as apresentações envolvem uma temática científica e contemporânea, são desenvolvidas discussões e prestados esclarecimentos sobre os cursos. O Vem pra UFU! é promovido pela universidade, contando com a parceria da Coordenação de Curso e dos Grupos PET. O CompPET contribui com a organização do evento na montagem e apresentação do estande do curso de Ciência da Computação, com a elaboração de artes gráficas, banners e folders sobre o curso de Ciência da Computação.

### **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.**

1) Contribuir para a interação comunidade externa-universidade; 2) divulgar os cursos de graduação da Universidade Federal de Uberlândia; 3) multiplicar o conhecimento da comunidade sobre a atual conjuntura nacional e os seus reflexos na formação e futuro dos participantes por

meio da discussão do tema articulador da Jornada PET; 4) despertar na comunidade e demais participantes maior interesse por eventos desenvolvidos no interior da Universidade; 5) favorecer uma maior formação científica dos acadêmicos responsáveis por ministrar e gerir os tópicos a serem abordados no decorrer do evento.

**Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

Além da interação com a sociedade, o Vem pra UFU! permite que os integrantes do CompPET adquiriram nova visão sobre o curso, novos conhecimentos e obtenham crescimento pessoal ao lidar com adolescentes de diferentes interesses e classes sociais.

## Atividade - Participação em eventos PET, acadêmicos e científicos

---

**Data Início da atividade**

01/01/2015

**Data Fim da atividade**

31/12/2015

### Descrição

Participação de estudantes do grupo em eventos acadêmicos e científicos de interesse do grupo, bem como em eventos PET, como o InterPET, o UaiPET, o Sudeste PET e o ENAPET.

### 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.

### Como a atividade será realizada?

A participação se dá por meio participação e/ou da apresentação de trabalhos orais e escritos em eventos de interesse do grupo. No caso de 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 educativo nacional.

## 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.**

Permitir a interação com a comunidade acadêmica e científica em geral.

**Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

Propiciar a interação, a articulação e a troca de conhecimento e de experiências entre os grupos PET em âmbito local, regional, nacional e talvez até internacional.

## Atividade - Batalha de Games

---

**Data Início da atividade**

01/09/2015

**Data Fim da atividade**

31/10/2015

### Descrição

A Batalha de Games é uma competição de desenvolvimento de jogos para computador promovida pelo CompPET em parceria com o PET Sistemas de Informação (institucional). O evento

justifica-se dada a necessidade de promover o ensino e a prática de programação de computadores, em especial a de jogos digitais. Trata-se uma atividade tanto de ensino quanto de extensão. É de ensino porque o CompPET oferece um minicurso de Unity / Game Design, que não consta da grade curricular dos alunos do curso, e que serve para aprimorar seus conhecimentos em linguagem de programação e APIs voltadas para jogos digitais. É também uma atividade de extensão porque envolve pessoas da comunidade externa.

### **Objetivos**

O objetivo deste evento é promover um desafio intelectual e computacional para a comunidade acadêmica da UFU e contribuir para integração dessa comunidade. Trata-se de um evento no qual todos os petianos participam.

### **Como a atividade será realizada?**

No evento, integrante das atividades da FACOM TechWeek, várias equipes disputam entre si para desenvolver o melhor jogo seguindo um tema escolhido pelos organizadores nas categorias disponíveis: móvel ou desktop. Em 2015, o tema do evento foi Folclore Brasileiro. Durante todo um dia, os jogos ficam disponíveis para o público testar, se divertir e votar. Para este fim, vários computadores são disponibilizados para os alunos. Vencem os jogos de cada categoria mais votados por um júri popular. Mais informações podem ser obtidas no site do evento: <http://www.comppet.ufu.br/batalha>.

## **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 permitiu: integrar os alunos da UFU; aumentar a visibilidade do curso de Bacharelado em Ciência da Computação na UFU e na sociedade em geral. Houve cobertura da imprensa local e o evento teve divulgação na TV. A preparação do evento ocorreu ao longo de todo o ano, por meio: da realização do minicurso de Unity e Game Design (para treinar potenciais competidores); da busca de patrocínio junto a empresas, a fim de viabilizarmos a premiação do evento; e da divulgação, organização e promoção do evento. O evento contou com 7 times inscritos para as competições.

### **Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

A atividade permitiu: desenvolver a habilidade dos alunos em programação; melhorar a sinergia e aprimorar o trabalho cooperativo dentro do PET, além da experiência na organização e coordenação de eventos.

## **Atividade - Treinamento Especial de Programação**

---

<b>Data Início da atividade</b>	01/06/2015	<b>Data Fim da atividade</b>	31/10/2015
---------------------------------	------------	------------------------------	------------

### **Descrição**

Esta atividade promove a participação de alunos do ensino básico e médio de escolas municipais através da oferta, em nível local, de treinamentos em técnicas de programação e da realização, ao final da atividade, de um Campeonato de Programação.

### **Objetivos**

O objetivo da atividade é estimular nos alunos a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe,

a busca de novas soluções de e a habilidade de resolver problemas sob pressão. Essa atividade é ainda uma grande vitrine para divulgação do curso e para prospecção de novos talentos e potenciais futuros alunos.

### **Como a atividade será realizada?**

Foram oferecidas, aos sábados, 5 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 (competições destinadas a alunos de instituições superiores tipicamente da área de computação, em que times de alunos competem entre si para solucionar problemas complexos de programação da melhor forma e no menor tempo possível).

### **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.**

Em 2015, foram atendidos aproximadamente 80 alunos. A atividade foi também uma grande vitrine para divulgação do Curso e para prospecção de novos talentos e potenciais futuros alunos.

#### **Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

Junto aos petianos, a atividade promove o conhecimento através do "aprender, ensinando", pois os petianos têm a oportunidade de conviver com alunos do ensino básico e médio, de diferentes classes sociais, ajudando-os em seu aprendizado.

### **Atividade - Visita à escola Escola Estadual Professor José Ignácio de Sousa e participação na sua Mostra de Profissões**

---

<b>Data Início da atividade</b>	01/06/2015	<b>Data Fim da atividade</b>	22/06/2015
---------------------------------	------------	------------------------------	------------

#### **Descrição**

Um dos papéis da universidade é atender demandas sociais. Porém, a interação entre sociedade e comunidade acadêmica ainda é muito incipiente, tornando necessários mecanismos que a facilitem. Em geral, a sociedade desconhece o que/como é o ambiente acadêmico. Essa falta de interação impede também que a universidade identifique pontos em que poderia auxiliar a sociedade. No contexto do Programa PIBID do Curso de Ciências Sociais, em 22/06/2015 foi realizada visita à escola Escola Estadual Professor José Ignácio de Sousa.

#### **Objetivos**

Divulgação do Curso com montagem de estande e participação na Mostra de Profissões da escola.

#### **Como a atividade será realizada?**

O CompPET representou o curso do Bach. em Ciência da Computação da UFU realizando uma oficina de programação de computadores e apresentando banner e vídeos sobre o curso.

### **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.**

Melhorar o conhecimento universidade-escolas e vice-versa.

**Resultados esperados na formação dos petianos: habilidades, competências, conhecimentos, saberes, reflexões instaladas, etc.**

Permitir aos petianos conhecer a realidade das escolas da rede pública e incentivar seus alunos a ingressar na universidade.

## **Atividade Parcialmente Desenvolvida**

---

**Relate/avalie todos os aspectos que considerar pertinente e/ou complementar ao que foi apresentado no planejamento.**

## **Atividade Não Desenvolvida**

---

**Relate/avalie todos os aspectos que considerar pertinente e/ou complementar ao que foi apresentado no planejamento.**

# Considerações Finais

---

## Descrição

Com relação a iniciativas que contemplem a redução das taxas de evasão e retenção, o grupo tem sido bem sucedido na implantação e condução do projeto de Apadrinhamento de Alunos Ingressantes. Dados preliminares indicam uma redução da ordem de 50% nos índices de evasão do curso. Como projeto que contemple políticas de diversidade e socioeconômicas, o grupo oferece anualmente o minicurso de Inclusão Digital para 3ª Idade, que atende a comunidade em geral, especialmente idosos de baixa renda familiar. Em 2015, o grupo colaborou ainda na organização da mesa redonda “Mulheres na Computação”, que buscou discutir e estimular a participação da mulher na profissão. Quanto a mobilidade estudantil, o grupo tem tido forte contribuição na submissão de candidaturas ao programa Ciência sem Fronteiras (CsF), tendo já enviado 10 de seus ex-integrantes para realização de intercâmbio internacional em países como Estados Unidos, Canadá e China. Em outubro de 2015, o grupo esteve envolvido na recepção de comitiva de universidades irlandesas no contexto do evento UFU Ireland Science Day. Como forma de promover o aprimoramento do conhecimento dos petianos em língua estrangeira, mas particularmente o inglês, o CompPET promove uma atividade denominada English Day. Trata-se de um evento semanal no qual um dia da semana é sorteado para que se fale apenas inglês na sala do PET. É uma atividade descontraída, que integra os petianos e aprimora sua capacidade na prática do idioma inglês. Essa atividade de estudo de língua inglesa é ainda complementada no projeto Debate de artigos da CACM, uma das principais revistas técnico-científica da área. Suas matérias, em inglês, estimulam o desenvolvimento da capacidade de leitura de inglês técnico nos estudantes, hoje essencial para sua boa atuação na área, tanto no mercado quanto na academia. Essas duas atividades foram criadas para sanar um problema pontual apontado pelo CLAA na avaliação do grupo em 2013, em que foi solicitada a inclusão de atividades de prática de inglês. Além disso, o tutor tem incentivado insistentemente os petianos a participarem do programa Inglês sem Fronteiras promovido pelo MEC. O grupo PET participa ativamente das atividades organizadas pelo InterPET, como a divulgação da campanha de doação de sangue, InterAÇÃO, Cine InterPET, entre outras. Concomitantemente, o grupo monitora o lançamento de editais que contemplem atividades de ensino, pesquisa e extensão que possam ser potencialmente atendidas, incluindo o PROFIC/UFU e editais específicos de agências de fomento.