



## **Informações do Relatório**

---

**IES:**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

**Grupo:**

COMPUTAÇÃO Curso específico PT UFU 171500

**Tutor:**

RENAN GONCALVES CATTELAN

**Ano:**

2018

**Somatório da carga horária das atividades:**

1046



## Plenamente desenvolvido

### Atividade - Participação em Eventos

**Avaliação:**

Plenamente desenvolvido

**Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

O grupo desenvolveu todas as ações previstas junto aos eventos do InterPET-UFU, tendo participado ativamente das diversas atividades culturais e de utilidade pública organizadas, como o Cine InterPET, o projeto InterAÇÃO com os PETs, entre outras. No entanto, em 2018, não houve participação do grupo nos eventos PET de nível regional (Sudeste PET) e nacional (EnaPET), em função do atraso e/ou indisponibilidade da verba de custeio no período em que os mesmos ocorreram. Para apresentação dos resultados de suas pesquisas de iniciação científica, os petianos participaram da respectiva mostra na V FACOM TechWeek e XII Workshop de Teses e Dissertações em Ciência da Computação, da VIII Semana de Iniciação Científica e Tecnológica da UFU e Mostra de Trabalhos do PET, e do IV Encontro dos Grupos PET da UFU.

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
40	01/01/2018	31/12/2018

**Descrição/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 da Sociedade Brasileira de Computação e o Workshop de Teses e Dissertações em Ciência da Computação da UFU, entre outros, e em eventos PET, incluindo o InterPET UFU.

**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? (Metodologia):**

A metodologia 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 educacional.

**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 participação em eventos científicos permite a interação com a comunidade acadêmica e científica em geral. A participação em eventos PET permite que os petianos 1) adquiram conhecimento sobre o modus operandi de outros grupos PET, 2) cooperem entre si, e 3) adquiram consciência das diversas realidades



sobre a comunidade que os cerca. Nos eventos fora de Uberlândia, os petianos viajam juntos em um ônibus, geralmente organizado pelo InterPET, e ficam no mesmo alojamento. Isto torna o grupo mais unido e coeso, pois os alunos podem se conhecer melhor. Além disso, podem conhecer outros grupos PET e como os mesmos trabalham, conhecimento que ajuda a corrigir nossas ações e oxigenar nosso grupo com novas ideias.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

A atividade é avaliada por meio da elaboração de relatórios e relatos ao final dos eventos, que são apresentados e discutidos nas reuniões do grupo.

## **Atividade - Mostra de Apps**

**Avaliação:**

Plenamente desenvolvido

**Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

Em sua segunda edição, a atividade foi organizada como evento satélite da V FACOM TechWeek e muito bem sucedida, contando com a participação de 6 equipes, que apresentaram jogos digitais, apps para redes sociais, chatbots e aplicativos para ambientes inteligentes. O evento teve importante papel para mostrar o potencial dos alunos do curso e estimular o desenvolvimento de sistemas, a partir das discussões técnicas derivadas do evento.

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
12	07/05/2018	25/05/2018

**Descrição/Justificativa:**

Implantada em 2017, a Mostra de Apps visa conhecer, divulgar e premiar os melhores aplicativos 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 e de extensão. É de ensino pois serve para aprimorar os conhecimentos dos estudantes em diferentes linguagens e plataformas de programação. É também uma atividade de extensão porque pode envolver pessoas da comunidade externa à UFU, que vêm à universidade conhecer e avaliar os aplicativos.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

Individualmente ou organizados em equipe, os estudantes apresentam os aplicativos de software que desenvolveram, seja como um trabalho de disciplina, TCC, IC ou mesmo hobby, para uma platéia de seus pares e demais entusiastas de tecnologia, que podem então votar nos melhores aplicativos apresentados. Não há restrição quanto ao tipo de aplicativo, plataforma ou linguagem de programação utilizada. Ao apresentar seus aplicativos, os participantes comentam sobre as tecnologias e a metodologia de desenvolvimento empregadas.



---

## 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:**

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; 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) aumentar a visibilidade do PET entre os alunos da UFU; 8) melhorar a sinergia e aprimorar o trabalho cooperativo dentro do PET.

### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

A atividade é avaliada por meio de feedback coletado entre os participantes, por meio de questionários e entrevistas informais.

---

## Atividade - Estudo de Língua Inglesa

---

### **Avaliação:**

Plenamente desenvolvido

### **Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

Ao longo do ano, os petianos desenvolveram tanto o English Day quanto a leitura de artigos técnicos do periódico Communications of the ACM. Em cada reunião semanal do grupo, 1 ou 2 petianos apresentam uma minuta do(s) artigo(s) selecionado(s) e o tutor faz a mediação de um debate entre o grupo.

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
32	12/03/2018	17/12/2018

### **Descrição/Justificativa:**

O uso técnico da língua inglesa tem sido amplamente difundido tanto no meio científico, quanto na área de Tecnologia da Informação. Por isso, é fundamental que o estudante 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, mais especificamente o idioma Inglês de nível técnico.

### **Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

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-científicas 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. 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.

## **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:**

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 do idioma Inglês. Além disso, o tutor tem incentivado insistentemente os petianos a participarem do programa Idiomas sem Fronteiras, promovido pelo MEC (<http://isf.mec.gov.br/>). Vários petianos participaram desse programa nos anos anteriores e o mesmo serve, inclusive, como subsídio para posterior participação em programa de intercâmbio internacional, que também tem sido estimulada pelo tutor.

### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

A atividade é avaliada por meio de feedback dos participantes e de seu desempenho em testes de proficiência de língua estrangeira.

## **Atividade - Apadrinhamento dos Estudantes Ingressantes**

### **Avaliação:**

Plenamente desenvolvido

### **Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

O grupo tem sido bem sucedido na implantação e execução da atividade de Apadrinhamento de Estudantes Ingressantes. Ela permite acolher melhor os novos estudantes do Curso, facilitando seu início de vida acadêmica e promovendo, desde cedo, boas práticas de estudo e comportamento. Desse modo, a atividade contribui, direta e indiretamente, na redução das taxas de evasão e de retenção. Em 2018, foram atendidos 80 alunos (40 em cada semestre).

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
32	12/03/2018	17/12/2018



### **Descrição/Justificativa:**

Em consonância com a prerrogativa de combate à evasão e à retenção, o CompPET planejou e vem implantando já há 4 anos um programa de Apadrinhamento dos Estudantes Ingressantes. A atividade conta com apoio da Coordenação e do Colegiado do Curso, do qual o tutor é membro, 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.

### **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, e 3) disseminar boas práticas entre os alunos ingressantes, como a criação de uma rotina e de grupos de estudos.

### **Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

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, 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:**

Além do combate à evasão e à retenção já mencionado, 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 vêem 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).

#### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

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 - Inclusão Digital para Terceira Idade**

---

### **Avaliação:**

Plenamente desenvolvido

### **Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

As ações de inclusão digital desenvolvidas permitiram a difusão de conhecimento técnico sobre Computação, promovendo o uso adequado dos conceitos e recursos associados, e prestando um serviço de real utilidade à comunidade externa à universidade. Para os estudantes envolvidos, essas ações proporcionaram uma experiência única de compartilhar seus conhecimento sobre tecnologia. Houve troca



de experiências e aprendizado mútuo tanto para os idosos quanto para os estudantes, promovendo uma saudável integração entre duas gerações. Em 2018, foram atendidas cerca de 80 pessoas. Para 2019, pretendemos reformular o material utilizado, incluindo novos tópicos como WhatsApp (solicitação dos idosos) e dicas de segurança na Internet.

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
60	28/03/2018	12/12/2018

#### **Descrição/Justificativa:**

A presença da tecnologia na vida moderna é marcante e constante. Apesar da difusão tecnológica crescente observada nos dias atuais, a exclusão digital ainda é um problema que aflige parte significativa da população, com incidência maior entre o público idoso, justamente um dos segmentos que mais cresce em diversos países e, em particular, no Brasil, devido ao aumento da expectativa de vida das pessoas nessa faixa etária, que, segundo relatório de 2015 da Organização Mundial da Saúde, precisam de meios adequados para manter suas habilidades funcionais. Assim, ações de inclusão digital específicas para o público idoso são cada vez mais necessárias e urgentes para melhorar aspectos de integração social e de qualidade de vida. O PET pode exercer um papel de destaque na promoção de ações de inclusão digital para idosos.

#### **Objetivos:**

Com o objetivo de auxiliar esse público a se adaptar às novas tecnologias e poder delas usufruir, nosso grupo PET vem desenvolvendo, ao longo dos anos, diversas iniciativas para promover a inclusão digital de idosos. Mais especificamente, buscamos 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? (Metodologia):**

A metodologia adotada consiste na oferta de cursos e oficinas cobrindo um programa abrangente de tópicos em informática: sistema operacional Windows, editor de textos, planilha eletrônica, navegadores de Internet, manipulação de imagens, etc. Utiliza-se a infraestrutura dos laboratórios de informática da universidade em horários em que os mesmos encontram-se mais ociosos, como janelas longas entre aulas e horários de final de semana, otimizando o uso desses recursos e, portanto, sem prejuízo das atividades didáticas e acadêmicas rotineiras.

#### **Quais os resultados que se espera da atividade?**

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

Como resultado, as ações de inclusão digital desenvolvidas permitem a difusão de conhecimento técnico sobre Computação, promovendo o uso adequado dos conceitos e recursos associados, e prestando um serviço de real utilidade à comunidade externa à universidade. Para os estudantes envolvidos, essas ações proporcionam uma experiência única de compartilhar seus conhecimento sobre tecnologia. Há troca de experiências e aprendizado mútuo tanto para os idosos quanto para os estudantes, promovendo uma saudável integração entre duas gerações. Ao longo de cinco anos desde a implantação de nossas primeiras



ações de inclusão digital, já foram atendidas cerca de 350 pessoas. Hoje, as oficinas são ofertadas regularmente no contexto do Projeto Universidade Amiga do Idoso (UNAI/UFU), vinculada ao Programa de Atividade Física, Saúde e Qualidade de Vida para a Terceira Idade. Trata-se de um programa de extensão universitária multidisciplinar que promove ações educacionais, recreativas, culturais, sociais e de prática de atividade física e qualidade de vida para pessoas com 50 anos ou mais. O projeto tem servido ainda de inspiração para iniciativas similares, como o evento Semana da Inclusão organizado em conjunto pelo InterPET UFU, também foi voltado para o público idoso, contando com várias palestras e minicursos ministrados por grupos PET de diferentes cursos da UFU, conforme área de conhecimento.

### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Ao final da atividade, os participantes são convidados a responder um questionário de avaliação, para que possamos aprimorá-la continuamente.

## **Atividade - Minicursos**

### **Avaliação:**

Plenamente desenvolvido

### **Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

Em 2018, foram oferecidos os seguintes minicursos: Sistema Operacional Linux, Linguagem de Programação Python, Minicurso de Pré-Cálculo, Git e Programação Web. Em resposta a demandas identificadas ao longo do ano, provenientes da comunidade acadêmica, alguns minicursos sofreram alterações de tema e data em relação ao Planejamento Anual de 2018. No total, foram atendidos 99 estudantes. Todos os minicursos foram devidamente registrados junto ao SIAE/UFU: Sistema de Informações de Assuntos Estudantis, contando com emissão de certificados para participantes e ministrantes.

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
80	26/03/2018	17/12/2018

### **Descrição/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. Para 2018, a partir de um levantamento preliminar junto à comunidade acadêmica feito em nossas redes sociais, propõe-se inicialmente a oferta dos seguintes minicursos: Montagem e Manutenção de Computadores, Sistema Operacional Linux, Programação Orientada a Objetos com C++, GitHub, Edição de Imagens Gráficas e Criptografia.

### **Objetivos:**

1) Motivar os petianos a pesquisarem material bibliográfico para montagem de minicursos e a prepararem 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 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) 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 acadêmica e externa (uma vez que os minicursos são abertos ao público em geral) disseminando conhecimento técnico sobre Computação.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

Os minicursos possuem, em geral, uma carga horária de 6 a 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. E é também uma atividade de extensão, pois alguns minicursos beneficiam ou se destinam diretamente à comunidade externa à 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 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 do seguinte: aptidão em colocar em prática o conteúdo aprendido; divulgação do nome do PET Computação com sendo de excelente referência em correção e competência. 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.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Ao final de cada minicurso, os participantes são convidados a responderem um questionário que avalia o minicurso em si (conteúdo programático, técnica de apresentação, etc.) e os petianos instrutores (domínio do conteúdo, didática). As respostas 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 frequência ao minicurso, sendo exigida presença mínima de 75% das aulas para que possa ter direito a um certificado de participação.

**Atividade - Apoio a Eventos Técnicos**

**Avaliação:**

Plenamente desenvolvido

**Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

Em 2018, o grupo auxiliou na divulgação da iniciativa AWS Educate (<https://aws.amazon.com/pt/education/awseducate/>), parceria entre a empresa Amazon e a UFU, para treinamento de estudantes em plataformas de Cloud Computing e Web Services, inclusive trazendo o Engenheiro Fabian Martins, Partner Solutions Architect na Amazon Web Services, para proferir uma palestra sobre o tema na V FACOM TechWeek. Também no contexto empresarial, foi organizada a palestra Inteligência Artificial - profissional de T.I.: seu futuro dentro da máquina, proferida pelo



Engenheiro Alexandre Carmo, da MDL Consulting. A atividade ainda apoiou a organização de um Workshop de Programação Web, ministrado por egressos do Curso. No total, foram atendidos cerca de 270 alunos.

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
12	12/03/2018	17/12/2018

**Descrição/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:**

Fomentar a constante atualização técnica dos petianos e dos estudantes do Curso.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

A metodologia consiste em utilizar a infraestrutura, 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 e debates na área de Computação. Muitas vezes, promovidos por ex-alunos ou empresas parceiras, essas iniciativas demandam uma porta de entrada na universidade para obterem êxito. Em 2017, nosso grupo PET já auxiliou duas parcerias nesse sentido: o ciclo de palestras FrontInUDI (<http://frontinudi.com.br/>), que visa reunir entusiastas e interessados em desenvolvimento Frontend e tecnologias correlatas, e o AWS Educate (<https://aws.amazon.com/pt/education/awseducate/>), parceria entre a empresa Amazon e a UFU, para treinamento de estudantes em plataformas de Cloud Computing e Web Services.

**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:**

Complementar a formação técnica do Curso e manter seus estudantes atualizados nas últimas tendências e tecnologias disponíveis.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

A atividade será avaliada por meio de feedback colhido juntos aos estudantes participantes e aos organizadores dos eventos.

**Atividade - FACOM TechWeek**

**Avaliação:**

Plenamente desenvolvido

**Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

Na sua quinta edição em 2018, o evento teve cinco dias de duração, ocorrendo em conjunto com o XII Workshop de Teses e Dissertações em Ciência da Computação. O programa completo consistiu de 13 palestras, quatro minicursos e uma mesa redonda sobre estágio e formação profissional. Além disso, foram



apresentados cerca de 50 pôsteres e trabalhos de pesquisa, reunidos nos Anais do evento. Houve ainda três eventos-satélite: a Mostra de Software, a Maratona de Programação e o Capture the Flag. O evento contou também com o apoio e patrocínio de sete empresas de TI da região: ZUP, CEDRO, KYROS, SANKHYA, NEPPO, EVERIS e LANDIX. Com cerca de 250 inscritos -- dentre estudantes dos Cursos de Ciência da Computação, Sistemas de Informação (Uberlândia e Monte Carmelo), Engenharia Mecatrônica e Engenharia Elétrica --, o evento teve grande repercussão entre a comunidade acadêmica, profissionais e empresas, promovendo sua integração e permitindo o contato entre estudantes, professores, empresários e profissionais da área.

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
80	12/03/2018	25/05/2018

#### **Descrição/Justificativa:**

A construção de um bom profissional consiste, além de uma sólida base acadêmica, do conhecimento/acompanhamento 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, uma iniciativa dos estudantes do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação da UFU, por meio de seu diretório acadêmico, o DACOMP, em parceria com o CompPET e o grupo PET do Curso de Sistemas de Informação.

#### **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 últimas tendências tecnológicas, apresentar o mercado de Computação e Tecnologia da Informação (TI) aos participantes.

#### **Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

O evento ocorre tradicionalmente no primeiro semestre e consiste de um ciclo de palestras com professores e profissionais da área de computação, mesas redondas, minicursos e competições entre os participantes. Os integrantes do grupo PET Ciência da Computação contribuem com a organização e a elaboração da programação, de minicursos, além de coordenarem eventos-satélite, como a Mostra de Apps. 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.

#### **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, promova atualização técnica e proporcione uma maior interação entre os estudantes de graduação, professores, profissionais e interessados pela área de TI em geral. Ainda, que constitua uma importante vitrine para a Faculdade de Computação e seus cursos.

##### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**



A atividade será avaliada por meio de feedback coletado entre organizadores e participantes.

## Atividade - Apoio Pedagógico

### Avaliação:

Plenamente desenvolvido

### Relate os aspectos / Avaliação Atividade:

Em 2018, complementamos a atividade realizando um minicurso de Pré-Cálculo, com carga-horária de 8 horas e ministrado pelos próprios petianos. Segundo depoimento dos professores responsáveis pelo conjunto de disciplinas atendido, essa atividade auxilia os estudantes no estudo e no reforço do conteúdo ministrado, contribuindo para diminuir as taxas de reprovação, reduzindo consequentemente as taxas de retenção, especialmente nos semestres iniciais do Curso.

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
32	12/03/2018	17/12/2018

### Descrição/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. É importante frisar que esta atividade NÃO se trata de monitoria.

### Objetivos:

O objetivo da atividade é diminuir o índice de reprovação nas disciplinas com alto índice de retenção e, consequentemente, diminuir o represamento de alunos nos primeiros períodos do curso. Com base em levantamento feito junto à Coordenação de Curso, o CompPET dará apoio pedagógico direto às disciplinas de Introdução à Ciência da Computação, Programação Lógica e Programação Funcional, e de forma indireta às disciplinas de Cálculo e de Geometria Analítica. Pretendemos, nestas últimas, contar com o apoio do PET Matemática e em contrapartida oferecer apoio à disciplina Introdução à Informática, do curso de Matemática, que enfrenta problemas similares.

### Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O apoio dar-se-á por meio de aulas de exercício e de reforço, ministradas pelos petianos, sobre o conteúdo da disciplina, seguindo indicação do professor responsável. Essas aulas são ministradas, tradicionalmente, nas semanas que antecedem datas de provas e trabalhos. Cada apoio pedagógico tem duração de 1 a 2 horas-aula.

## 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:

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 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.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

A atividade será avaliada a partir de dados levantados junto à Coordenação e ao Colegiado do Curso, referentes às taxas de retenção, bem como pelo feedback coletado com os estudantes participantes para que possamos continuamente melhorar as ações.

## **Atividade - Pesquisas de Iniciação Científica**

**Avaliação:**

Plenamente desenvolvido

**Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

Em 2018, foram desenvolvidos os seguintes projetos: Visualização da informação em um Sistema de Tutoria Inteligente; Resolvendo Problemas por Meio de Algoritmos de Busca e de Geração Automática de Regras; Deep Learning Aplicado a Agentes Jogadores e Programação em Ambiente CUDA de GPU; Implementação de um mecanismo de notificação de eventos colaborativos em um Ambiente Educacional Ubíquo; Análise de segurança em sistemas operacionais dedicados para Internet das Coisas; Progressive Web Apps: características e aplicações; Estudo Comparativo do Desempenho de Técnicas do Estado da Arte Para Predição de Séries Temporais Não Estacionárias; Análise da motivação dos alunos ingressantes em Ciências da Computação; Gerontotecnologia; Incorporação do local subcelular de proteínas e propensão a vacinas no software Pannotator utilizando-se do software MEDpipe; Reconhecimento facial utilizando deep learning ; Machine Learning em Segurança da Informação ; Convolutional Neural Networks. Os petianos apresentaram os resultados de seus trabalhos na V FACOM TechWeek e XII Workshop de Teses e Dissertações em Ciência da Computação, na VIII Semana de Iniciação Científica e Tecnológica da UFU e Mostra de Trabalhos do PET, e no IV Encontro dos Grupos PET da UFU, todos com publicações de anais.

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
520	08/01/2018	17/12/2018

**Descrição/Justificativa:**

Os petianos desenvolvem, individualmente ou em duplas, 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 um tema 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:**

Iniciar, motivar e engajar o petiano para realização de projetos de pesquisa sob a supervisão de um professor orientador.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

Juntamente com o orientador, o estudante escreve um plano de trabalho e define um cronograma com as atividades previstas no projeto de pesquisa. Segundo normas definidas pelo CLAA, os projetos são



registrados na Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPP) e os estudantes apresentam relatórios semestrais para acompanhamento da pesquisa pelo tutor. Ao final, estudantes e orientadores que cumprem todos os requisitos fazem jus a um certificado emitido pela PROPP. Cada petiano dedica 10 horas semanais ao desenvolvimento de sua pesquisa de iniciação científica (carga horária anual de aproximadamente de 520 horas).

## **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, em nível de iniciação científica, sobre temas variados relacionados ao Curso, com eventual publicação de artigos, geração de produtos (algoritmos e software) e participação em eventos e mostras científicas. Para 2018, estão previstos os seguintes projetos de pesquisa: Avaliação Experimental da Geração de Alertas em Diferentes Sistemas de Detecção de Intrusão Opensource, Comunicação Telepática de Mensagens na Internet do Futuro, Criptografia RSA, Estudo da Computação Evolutiva: Algoritmos Genéticos e Programação Genética, Visualização da informação em um Sistema de Tutoria Inteligente, Resolvendo Problemas por Meio de Algoritmos de Busca e de Geração Automática de Regras, Deep Learning Aplicado a Agentes Jogadores e Programação em Ambiente CUDA de GPU, Reúso de objetos de aprendizagem avaliativos em um Ambiente Educacional Ubíquo, e Implementação de um Mecanismo de Notificação de Eventos Colaborativos em um Ambiente Educacional Ubíquo.

### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

O desempenho do petiano é avaliado pelo orientador da pesquisa, que conjunta e semestralmente se reportam ao tutor, bem como pelos resultados obtidos (publicações, apresentação do trabalho em mostras e eventos, produtos gerados, etc.).

## **Atividade - Capture the Flag**

### **Avaliação:**

Plenamente desenvolvido

### **Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

Para configuração do servidor, tivemos o auxílio do profissional Diogo Alves Miranda Barbosa, especialista na área de Segurança da Informação. Os petianos envolvidos puderam acompanhá-los nesse processo, aprendendo e familiarizando-se com os principais procedimentos envolvidos. Nesta primeira edição do evento, tivemos a participação de 61 estudantes.

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
6	30/04/2018	23/05/2018

### **Descrição/Justificativa:**

A área de Segurança da Informação tem recebido destaque recentemente, com elevada demanda e configurando um dos principais ramos de atuação do profissional de TI. A Capture the Flag é uma



competição de segurança da informação.

**Objetivos:**

Promover uma discussão sobre as principais vulnerabilidades dos sistemas computacionais interligados em rede, quando e como essas vulnerabilidades ocorrem e quais são as contramedidas possíveis para saná-las.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

Um profissional da área de segurança, configura um computador servidor propositalmente com algumas vulnerabilidades de segurança, onde os competidores tentarão ganhar acesso ao sistema e conseguir algumas informações (flags) em diferentes estágios de dificuldade. Vence a equipe que capturar a maior quantidade de flags.

**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 promove a capacitação técnica dos estudantes na área de Segurança da Informação, com exemplos práticos das principais vulnerabilidades encontradas e possíveis contramedidas corretivas.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

A atividade é avaliada por meio de feedback colhido entre os participantes.

**Atividade - Vem pra UFU!**

**Avaliação:**

Plenamente desenvolvido

**Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

O tutor foi o coordenador do estande do Curso de Ciência da Computação. Assim, o CompPET contribuiu com a organização do evento, com a elaboração de artes gráficas, banners e folders sobre o curso de Ciência da Computação e com a montagem e apresentação do estande do Curso. Apresentamos resultados do nosso projeto de Computação Desplugada, incluindo um mapa de navegação em tamanho real, Torre de Hanói, voo de drones, que fizeram muito sucesso entre os visitantes do estande. Segundo dados da Diretoria de Comunicação (<http://www.comunica.ufu.br/noticia/2018/10/vem-pra-ufu-2018-recebe-mais-de-tres-mil-estudantes>), mais de 3 mil estudantes do ensino médio e cursinhos pré-vestibular de Uberlândia e região participaram do evento, que contou, além dos estandes dos cursos, com oficina de orientação profissional e apresentação cultural da Orquestra Experimental e o Conjunto Vocal Clara Voz. A programação completa pode ser encontrada no site do evento, em [www.eventos.ufu.br/vemproufu](http://www.eventos.ufu.br/vemproufu).

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
32	19/10/2018	24/10/2018

**Descrição/Justificativa:**

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; aproximar a sociedade e a academia; desenvolver o espírito crítico nos petianos e o comprometimento com o curso; permitir o contato com alunos do ensino médio e sua orientação vocacional, prestando esclarecimentos sobre possibilidades de carreira.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

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) esclarecer a comunidade sobre a atual conjuntura do ensino superior público e os seus reflexos na formação e no futuro dos jovens; 4) despertar na comunidade e demais participantes maior interesse por eventos desenvolvidos no interior da Universidade; 5) permitir que os petianos adquiriram novos conhecimentos e obtenham crescimento pessoal ao lidar com adolescentes de diferentes históricos, interesses e classes sociais.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

A atividade é avaliada monitorando-se a presença e a participação no estande do Curso.

**Atividade - Treinamento Especial e Maratona de Programação**

---

**Avaliação:**

Plenamente desenvolvido





### **Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

Foram oferecidas, aos sábados, oficinas para treinamento em técnicas de programação de computadores, bem como familiarização com os sistemas de submissão e correção automática de exercícios dos principais sistemas usados nas Maratonas de Programação. Os petianos atuaram como monitores da atividade. A proposta foi estimular nos participantes (estudantes do ensino básico e médio de Uberlândia e região) a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe, a busca de novas soluções de e a habilidade de resolver problemas sob pressão, constituindo-se em uma importante vitrine para divulgação do Curso e para prospecção de novos talentos e potenciais futuros alunos. A atividade integra os esforços associados ao o UberHub Code Club, programa gratuito de incentivo à formação de talentos na área de tecnologia, realizado pelo Conselho de Desenvolvimento Econômico de Uberlândia.

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
48	12/03/2018	17/12/2018

### **Descrição/Justificativa:**

O conhecimento de técnicas de programação de computadores é essencial para a educação do Século XXI. Esta atividade tem por objetivo promover a participação de estudantes 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 -- as chamadas Maratonas de Programação, competições em que equipes de estudantes competem entre si para solucionar problemas complexos de programação da melhor forma e no menor tempo possível.

### **Objetivos:**

O objetivo é 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.

### **Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

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 uma equipe da Algar Telecom, coordenada pelo Prof. Dr. João Henrique de Souza Pereira, da Faculdade de Computação da UFU. Os petianos e estudantes do Curso são monitores nos diferentes treinamentos oferecidos e também participam das Maratonas de Programação associadas.

### **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:**

Contando com seletivas locais, regionais, nacionais e internacionais, as maratonas de programação, Nas últimas edições do evento, as oficinas e competições já atenderam dezenas de estudantes. Assim, as Maratonas de Programação (e seus respectivos treinamentos) são uma grande vitrine para divulgação do curso e para prospecção de novos talentos e potenciais futuros alunos. Portanto, indiretamente, espera-se impacto com maior procura e interesse pelo curso de Ciência da Computação. 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, o funcionamento, a dinâmica e os



bastidores das Maratonas de Programação.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

A avaliação da atividade será feita por coleta de feedback junto aos participantes, bem como pela análise de seu desempenho nas oficinas e nas Maratonas de Programação promovidas.

## **Atividade - Recepção dos Estudantes Ingressantes**

**Avaliação:**

Plenamente desenvolvido

**Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

Atividade essencial para apresentação inicial do Curso, suas características, modo de funcionamento e serviços disponíveis na biblioteca. Os petianos apresentaram orientações gerais sobre a vida universitária, abordando sobremaneira a necessidade do estudo sistemático e planejado. Em 2018, a atividade atendeu 80 estudantes (uma turma de 40 estudantes ingressantes na primeira semana de cada semestre letivo), facilitando sua boa ambientação. Trata-se de uma atividade planejada e realizada com aval da Coordenação do Curso e que também conta com auxílio da equipe da biblioteca do campus, que oferece uma visita guiada por suas instalações. A atividade foi posteriormente complementada pelo nosso projeto de Apadrinhamento dos Estudantes Ingressantes.

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
8	12/03/2018	10/08/2018

**Descrição/Justificativa:**

Todo início de semestre, o CompPET auxilia a Coordenação de Curso na recepção dos estudantes ingressantes.

**Objetivos:**

Promover o bom acolhimento e a boa ambientação dos estudantes ingressantes e transmitir informações básicas sobre o Curso, a vida acadêmica e os recursos disponíveis na universidade.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

Os petianos realizam palestra de apresentação do Curso, sobre o PET e sobre a UFU (principais dependências, recursos, infraestrutura e bolsas de apoio). São apresentadas orientações gerais sobre a vida acadêmica universitária, abordando sobretudo a necessidade de planejamento e de estudo sistemático (não restrito somente às vésperas de provas). Ao final da atividade, os petianos organizam e acompanham os estudantes ingressantes em uma visita-guiada à biblioteca do campus Santa Mônica, onde uma funcionária apresenta a biblioteca e seu modo de 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:**

A atividade busca: 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 a observada no início do Curso.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

A atividade é avaliada por meio de feedback colhido junto aos estudantes ingressantes e à Coordenação de Curso.

## **Atividade - Computação Desplugada**

**Avaliação:**

Plenamente desenvolvido

**Relate os aspectos / Avaliação Atividade:**

Os resultados da atividade foram apresentados em escolas e eventos (entre os quais, o Vem Pra UFU!), buscando atrair a atenção do público em geral e do público jovem, em particular. Nesse contexto, a atividade tem mantido seu propósito de contribuir como forma de divulgação do curso, atraindo novos talentos e disseminando informação sobre a área de Computação e a atuação do profissional nela formado. Em 2018, foram desenvolvidos 2 novos jogos de Pensamento Computacional: a Torre de Hanói e um mapa de navegação em tamanho real com instruções programáticas. Estimamos o público da atividade em torno de 300 pessoas.

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
32	12/03/2018	17/12/2018

**Descrição/Justificativa:**

A Computação Desplugada é uma metodologia para o ensino de fundamentos e conceitos de Computação sem o uso do computador.

**Objetivos:**

Esta atividade visa pesquisar, desenvolver e aplicar jogos e brincadeiras que permitam que os petianos tanto aprimorem seus conhecimentos em Computação quanto os repassem, de uma maneira mais simples, lúdica e divertida, ao público em geral.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

Os jogos e brincadeiras desenvolvidos incluem algoritmos e técnicas básicas da Computação/programação de computadores, sendo geralmente apresentados em escolas e eventos (Vem Pra UFU!, PET InterAÇÃO), visando atrair a atenção do público em geral e do público jovem, em particular.

### **Quais os resultados que se espera da atividade?**



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

Com a atividade, espera-se constituir uma importante forma de divulgação do curso, atraindo novos talentos e contribuindo para a disseminação de informação sobre a área de Computação e a atuação do profissional nela formado.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

A atividade é avaliada por meio de feedback colhido junto aos participantes.



## Parcialmente desenvolvido

### Atividade - Blog printf

#### Avaliação:

Parcialmente desenvolvido

#### Relate os aspectos / Avaliação Atividade:

Trata-se de uma atividade de extensão por ser dirigida ao público em geral, a partir da divulgação pela Web, sem se restringir à comunidade acadêmica, embora algumas matérias sejam mais relacionadas à UFU e mais especificamente ao curso de Ciência da Computação. Como mencionado na Metodologia, a preparação dos artigos também se caracteriza como uma pesquisa coletiva, com divisão de tarefas e definição de metas e prazos para entrega. Os petianos cuidaram de toda infraestrutura tecnológica por trás do blog, que é integrado ao nosso servidor Web. O projeto sofreu um viés em 2018, com a saída de dois bolsistas que o lideravam. Recentemente, no entanto, o projeto foi retomado e estamos estudando o uso de um novo servidor NGINX e com suporte à tecnologia PWA, tema de iniciação científica de um dos petianos. O primeiro protótipo está disponível em <https://fziliotti.github.io/BlogFziliotti/>. Alguns artigos serão criados a partir de minutas dos textos de Inglês técnico utilizados na atividade de Estudo de Língua Inglesa.

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
20	05/02/2018	17/12/2018

#### Descrição/Justificativa:

Por anos, o CompPET manteve a antiga Revista printf, escrita e editada semestralmente pelo estudantes do grupo e destinada ao público entusiasta por tecnologia, principalmente estudantes do Curso. A printf reunia textos informativos, entrevistas, pesquisas recentes, tendências do mercado de trabalho, curiosidades e dicas sobre o mundo da computação. Após uma ampla reformulação do nosso site, decidimos modernizar o formato da revista para o de um blog.

#### Objetivos:

O objetivo do novo blog printf é reunir textos informativos, entrevistas, pesquisas recentes, tendências do mercado de trabalho, curiosidades e dicas sobre o mundo da computação.

#### Como a atividade será realizada? (Metodologia):

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 printf poderá ser acessada a partir do site do grupo, em <http://www.compnet.ufu.br>.



## **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:**

Queremos que, no novo formato de blog, a printf continue a oferecer ao leitor textos informativos e agradáveis sobre temas de computação em geral, bem como um meio de divulgação das atividades de nosso grupo. Para os estudantes do Curso, o blog printf consistirá em uma fonte interessante e atualizada de informação técnica. Para os petianos, o blog printf será oportunidade ímpara de realizarem pesquisa em grupo, cooperarem entre si e aprimorarem sua capacidade de expressão escrita.

### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Avaliaremos a efetividade da printf por meio de um contador de hits, isto é, um contador de cliques nas páginas da printf. A antiga revista já acumula mais de 150 mil acessos únicos, o que pode ser considerado um excelente índice de visitas.