



Informações do Planejamento

IES:

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUDESTE DE MINAS GERAIS

Grupo:

PET Conexões Ciência da Computação

Tutor:

ALESSANDRA MARTINS COELHO

Ano:

2024

Somatório da carga horária das atividades:

1488

Situação do Planejamento:

Homologado pelo CLAA

Considerações finais:

Considerando as atividades propostas, pode-se verificar que a abordagem interdisciplinar e prática proposta visam não apenas enriquecer o conhecimento técnico dos participantes, mas também promover uma formação acadêmica e humanística integral. As atividades foram planejadas para ampliar horizontes, proporcionando experiências significativas que transcendem os limites do currículo convencional. Os projetos de pesquisa e escrita, aliados à submissão de resumos/artigos científicos, representam uma oportunidade significativa para o aprofundamento teórico e a aplicação prática do conhecimento adquirido em sala de aula. Este processo não apenas fortalece as bases acadêmicas, mas também desenvolve habilidades essenciais de pesquisa, escrita e comunicação, essenciais não apenas no meio acadêmico, mas também na esfera profissional. O engajamento em hackathons, tanto internos quanto em parceria com empresas e instituições da região, oferece aos participantes a chance de colocar em prática suas habilidades de resolução de problemas em cenários do mundo real. Essa abordagem prática não apenas reforça o aprendizado, mas também incentiva o pensamento criativo e a colaboração, elementos cruciais não apenas para o sucesso profissional, mas também para a formação de cidadãos engajados e proativos. Os grupos de estudo, voltados para o desenvolvimento de jogos e para o universo mobile, contribuem para a formação técnica especializada, permitindo que os participantes explorem tecnologias emergentes e adquiram competências relevantes para o mercado de trabalho. Além disso, a troca de conhecimento e a colaboração entre os membros desses grupos fomentam o espírito de equipe e a construção de habilidades interpessoais, fundamentais em qualquer carreira. A participação em eventos científicos, hackathons e outras atividades extracurriculares não apenas amplia o horizonte acadêmico, mas também fortalece a formação humana dos membros do grupo. A exposição a diferentes perspectivas, a interação com profissionais e a participação em desafios promovem o desenvolvimento de habilidades sociais, resiliência e adaptabilidade, aspectos essenciais para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo. Os cursos de modelagem 2D e 3D, assim como o curso de introdução à impressão 2D e 3D, proporcionam aos participantes uma imersão prática em tecnologias essenciais nas áreas de design e prototipagem, ampliando suas competências e possibilitando uma aplicação prática dos conhecimentos adquiridos. Em síntese, cada projeto e atividade proposta foi concebido

não apenas para aprimorar habilidades técnicas, mas para moldar indivíduos capazes de enfrentar os desafios acadêmicos e profissionais com competência e ética. A integração entre teoria e prática, aliada ao estímulo à participação em eventos e projetos significativos, proporciona uma formação robusta e holística, preparando os petianos para cenários complexos da vida acadêmica e profissional. A interconexão entre as atividades propostas reflete a natureza complementar e interdependente do ensino, pesquisa e extensão, promovendo uma formação abrangente e alinhada com os princípios da indissociabilidade entre essas dimensões no contexto acadêmico.

Resultados gerais:

Espera-se que as atividades propostas possam permitir a formação complementar dos participantes em temas da área da computação ou áreas de formação complementar, de modo a promover o aprendizado em assuntos especializados da área, seja no âmbito acadêmico ou de mercado de trabalho; promover a prática de ensino e oratória, uma vez que esses são requisitos necessários para que a atividade seja efetuada com sucesso; estimular o espírito crítico, bem como a atuação profissional pautada pela cidadania e pela função social da educação superior; introduzir novas práticas pedagógicas na graduação; fortalecer a integração entre o grupo PET, a graduação e a comunidade; contribuir para a consolidação e difusão da educação tutorial como prática de formação na graduação.

Atividade - Hackathon de Extensão em Parceria com Empresas Locais

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
50	09/09/2024	10/11/2024

Descrição/Justificativa:

Esta atividade é um projeto de extensão e envolverá o planejamento, organização e execução de um hackathon. A proposta é um hackathon em parceria com alguma empresa de região, visando resolver desafios específicos propostos por ela. A iniciativa busca fortalecer a relação entre o campus e o setor produtivo local, proporcionando aos alunos uma experiência prática e ampliando as parcerias interinstitucionais.

Objetivos:

Objetivo Geral: Estabelecer uma ponte entre a academia e o setor empresarial local, promovendo soluções inovadoras para desafios reais. Objetivos Específicos: (i) Proporcionar aos alunos uma experiência prática em resolver problemas do mundo real. (ii) Estimular a interação entre alunos de diferentes instituições de ensino. (iii) Fomentar parcerias entre a academia e empresas locais.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O hackathon será conduzido em parceria com a empresa, que apresentará os desafios aos participantes. Os grupos serão formados por alunos do Campus Rio Pomba, CEFET campus Leopoldina e uma terceira instituição de ensino convidada. A atividade será realizada em formato de competição, com etapas de apresentação e avaliação. A metodologia será dividida em várias etapas: Definição de Objetivos e Tema (Reuniões iniciais para estabelecer claramente os objetivos do hackathon juntamente com a empresa parceira). Seleção de Problemas e Desenvolvimento de Desafios (Identificação e seleção de desafios específicos a serem abordados durante o evento, considerando as demandas da empresa). Estruturação de Equipes (Desenvolvimento de critérios para a formação das equipes, considerando a diversidade de cursos e habilidades dos participantes). Preparação de Materiais e Recursos (Desenvolvimento de materiais de apoio, apresentações e documentação necessária para orientar os participantes durante o hackathon). Logística e Infraestrutura (Organização dos aspectos logísticos, como local do evento, recursos tecnológicos, alimentação e acomodações). Divulgação e Inscrição (Elaboração de estratégias de divulgação para

atrair participantes, bem como criação de um sistema de inscrição eficiente). Mentorias e Apoio aos Participantes (Estabelecimento de um programa de mentoria, com profissionais e docentes disponíveis para orientar as equipes durante o evento). Avaliação e Premiação (Desenvolvimento de critérios de avaliação, seleção de jurados e organização de um sistema de premiação para reconhecer as melhores soluções). Feedback e Melhoria Contínua (Coleta de feedbacks dos participantes e da equipe organizadora para avaliar o sucesso do evento e identificar áreas de melhoria para futuras edições).

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:

Melhorias para o Curso: Enriquecimento do currículo dos alunos com experiências práticas. Para a Educação: Fortalecimento de parcerias com empresas locais, ampliando as oportunidades para os alunos. Para a Sociedade: Possíveis implementações das soluções propostas, beneficiando as empresas e a comunidade local.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Comunicação Efetiva: Avaliação da eficácia da comunicação entre os membros da equipe organizadora. Colaboração e Trabalho em Equipe: Avaliação do trabalho em equipe, identificando pontos fortes e oportunidades de melhoria. Feedback dos Participantes: Coleta de feedbacks dos participantes, através de formulários, entrevistas ou outros meios, para avaliar a experiência geral do evento. Análise de Resultados: Revisão dos resultados alcançados em relação aos objetivos estabelecidos, como número de participantes, qualidade das soluções propostas e impacto percebido.

Atividade - IF Games - Grupo de Estudos em Programação de Jogos

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
100	19/02/2024	18/12/2024

Descrição/Justificativa:

Esta atividade de ensino tem como foco proporcionar aos participantes um ambiente colaborativo para explorar e aprofundar seus conhecimentos em programação de jogos, com foco em desenvolvimento utilizando Unity. A iniciativa visa fortalecer as habilidades técnicas dos participantes, promover a troca de conhecimentos e criar uma comunidade engajada no âmbito da programação de jogos.

Objetivos:

Objetivo Geral: Desenvolver habilidades em programação de jogos, explorando conceitos de desenvolvimento de jogos 2D e 3D utilizando Unity. Objetivos Específicos: (i) Explorar os princípios fundamentais de programação de jogos. (ii) Aplicar os conceitos aprendidos na prática, desenvolvendo projetos individuais e colaborativos. (iii) Estimular a criatividade na criação de jogos e interações virtuais. (iv) Promover o compartilhamento de conhecimento entre os participantes.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O grupo de estudos acontecerá semanalmente, todas as quartas-feiras, durante o período de 19 de fevereiro de 2024 a 18 de dezembro de 2024 (período letivo). As reuniões serão estruturadas da seguinte forma: (i) Apresentação e Discussão de Tópicos: Introdução a conceitos teóricos e discussão de melhores práticas em programação de jogos. (ii) Desenvolvimento Prático: Sessões práticas onde os participantes aplicarão os conceitos aprendidos em projetos individuais e colaborativos. (iii)

Compartilhamento de Experiências: Oportunidade para os participantes compartilharem seus projetos, desafios enfrentados e soluções encontradas. (iv) realização de palestras sobre o tema.

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:

Melhorias para o Curso: Enriquecimento do currículo dos participantes com conhecimentos práticos em programação de jogos. Para a Educação: Estímulo ao aprendizado prático, desenvolvimento de habilidades técnicas e promoção do trabalho colaborativo. Para a Sociedade: Possíveis projetos e jogos desenvolvidos pelos participantes que contribuam para a diversidade e inovação no cenário de jogos digitais na educação, por exemplo.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação será realizada de forma contínua, considerando a participação ativa nas reuniões, não somente dos petianos, mas também de outros alunos do curso, o envolvimento nos projetos práticos e a contribuição para a comunidade do grupo de estudos. No segundo semestre, d será proposta uma apresentação no dia do programador, serão realizadas apresentações dos projetos desenvolvidos para feedback dos colegas .

Atividade - Curso de Introdução à Impressão 2D e 3D

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
24	05/08/2024	18/12/2024

Descrição/Justificativa:

Este curso tem como propósito oferecer uma introdução abrangente ao mundo da impressão 2D e 3D, abordando desde os conceitos básicos até as aplicações práticas dessas tecnologias. A justificativa reside na crescente relevância dessas técnicas em diversas indústrias e setores, desde prototipagem rápida até produção de objetos complexos.

Objetivos:

Objetivo Geral: Capacitar os participantes a compreenderem os princípios fundamentais da impressão 2D e 3D. Objetivos Específicos: Explorar os princípios básicos da impressão 2D e 3D. Familiarizar os participantes com os tipos de tecnologias de impressão existentes. Demonstrar o processo de criação e preparação de arquivos para impressão. Apresentar aplicações práticas dessas tecnologias em diversos setores.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O curso será conduzido por meio de aulas teóricas, demonstrações práticas utilizando impressoras 2D e 3D, e exercícios que permitam aos participantes aplicarem os conceitos aprendidos. Serão promovidas discussões interativas sobre as aplicações e potencialidades da impressão 2D e 3D.

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:

Melhorias para o Curso: Atualização do currículo para incorporar conhecimentos práticos sobre impressão 2D e 3D. Para a Educação: Capacitação de participantes com habilidades práticas em uma tecnologia emergente. Para a Sociedade: Disseminação do conhecimento sobre impressão 2D e 3D, com potencial impacto em diversas áreas, como saúde, educação e indústria. Meios para a Socialização dos Resultados: Exposição de projetos desenvolvidos durante o curso em eventos acadêmicos, além da criação de um espaço virtual para compartilhamento de aprendizados.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação será realizada por meio de participação ativa nas aulas, realização de exercícios práticos, e um projeto final onde os participantes aplicarão os conhecimentos adquiridos.

Atividade - Grupo de Estudos Interdisciplinares das Disciplinas do Curso e Incentivo à Monitoria

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
200	19/02/2024	18/12/2024

Descrição/Justificativa:

Muitos alunos, seja da graduação ou do curso técnico enfrentam dificuldades em determinadas disciplinas do curso, principalmente nos semestres/ano iniciais. O auxílio a esses alunos, na forma de monitoria ou de grupos de estudos, pode contribuir para o aprendizado e melhoria do rendimento escolar. O Grupo de Estudos Interdisciplinares das Disciplinas do Curso visa proporcionar um ambiente de aprendizado colaborativo, focado nas disciplinas específicas do período. A iniciativa busca fortalecer o entendimento dos participantes sobre os conteúdos abordados, promover a troca de conhecimento entre os estudantes e criar uma abordagem integrada para o aprendizado das disciplinas. Sobre as monitorias, os petianos serão incentivados a se inscrever nos editais de seleção abertos pelos professores do departamento ou do departamento de matemática e estatística.

Objetivos:

Objetivo Geral: Aperfeiçoar o aprendizado das disciplinas do período através de estudos interdisciplinares e colaborativos. Objetivos Específicos: Aprofundar o entendimento dos conteúdos abordados nas disciplinas do período. Promover a integração de conhecimentos entre as diferentes disciplinas estudadas. Estimular a troca de experiências e conhecimentos entre os participantes. Contribuir para a melhoria da formação acadêmica, redução da evasão e da retenção nos cursos de Ciência da Computação e Técnico em Informática. Ampliar os conhecimentos em um determinado tema.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Os estudantes serão incentivados a participar dos editais de monitoria para as disciplinas da matriz curricular (obrigatórias ou optativas) do curso de Ciência da Computação, bem como do curso Técnico em Informática. Serão incentivados também a participar dos grupos de estudos, de modo a colaborar com os alunos que tenham alguma dificuldade relacionada ao conteúdo abordado nos grupos e, ao mesmo tempo, ampliar os seus conhecimentos. O grupo de estudos se reunirá regularmente para discutir temas relacionados às disciplinas do período. A metodologia incluirá sessões de Estudo Dirigido, com foco em tópicos específicos de cada disciplina, liderado por um participante ou facilitador designado. Discussões em Grupo, com compartilhamento de experiências, dúvidas e estratégias de aprendizado entre os participantes.

Quais os resultados que se espera da atividade?

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

Para os cursos: melhoria na qualidade do ensino, melhor rendimento acadêmico dos alunos, menos evasão e retenção. Para os alunos, maior entrosamento, divulgação das potencialidades e competências dos petianos junto à comunidade interna, fortalecendo a integração entre as disciplinas do período. Para a Educação: Estímulo ao aprendizado colaborativo, desenvolvimento de habilidades críticas e integrativas, experiência com docência, sedimentação dos conhecimentos adquiridos na graduação, maior interação com os alunos do curso e com os professores. Para a

Sociedade: Formação de profissionais com uma visão mais holística e interdisciplinar, preparados para enfrentar desafios complexos.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação será realizada de forma participativa e contínua, incluindo: Avaliação por Pares: Os participantes avaliarão o desempenho de seus colegas nas apresentações e discussões. Feedback do Facilitador: O facilitador ou coordenador do grupo fornecerá feedback regular sobre a participação e contribuição de cada membro. Autoavaliação: Os participantes serão incentivados a fazer uma autoavaliação regular, identificando pontos fortes e áreas de melhoria.

Atividade - Dia da a Ada

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
50	02/09/2024	09/10/2024

Descrição/Justificativa:

Dia da Ada é um evento de extensão em computação e trabalho. O evento é organizado por alunas com o propósito de promover a participação feminina nos campos de Ciência da Computação e Técnico em Informática. O evento busca criar um ambiente inclusivo e inspirador, oferecendo atividades como palestras, minicursos e ornamentação temática. A escolha por palestrantes e ministrantes mulheres visa destacar a presença e a contribuição significativa das mulheres nesses campos, estimulando o interesse e a participação de alunas e simpatizantes.

Objetivos:

Objetivo Geral: Estimular a participação feminina nos cursos de Ciência da Computação e Técnico em Informática, criando um espaço inclusivo e inspirador. Objetivos Específicos: (i) Promover palestras e minicursos com enfoque nas contribuições das mulheres na área de Computação. (ii) Criar um ambiente acolhedor com ornamentação temática que destaque a presença feminina na computação. (iii) Incentivar o networking entre alunas, simpatizantes e profissionais da área.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O evento será realizado em um dia dedicado, com as alunas organizando as seguintes atividades: Palestras e Minicursos: Abordagem de temas relevantes e inspiradores conduzidos preferencialmente por mulheres especialistas. Ornamentação Temática: Decoração do espaço com elementos que celebrem a presença feminina na Computação e destaquem o papel das mulheres no trabalho tecnológico. Networking e Interação: Espaços dedicados para discussões, networking e interação entre participantes, palestrantes e ministrantes.

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:

Melhorias para o Curso: Estímulo à participação feminina nos cursos de Ciência da Computação e Técnico em Informática. Para a Educação: Criação de um ambiente inclusivo que promova o interesse e a confiança de alunas e simpatizantes na área de Computação. Para a Sociedade: Contribuição para a redução da disparidade de gênero no setor de tecnologia.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação do evento será realizada através de: Pesquisas de Satisfação: Coleta de feedback dos participantes para avaliar a eficácia do evento, qualidade das palestras, minicursos e da experiência geral. Avaliação da Participação: Observação da participação ativa das alunas nas atividades, interações e engajamento com os temas abordados.

Atividade - Curso Básico de Modelagem 3D

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
24	05/08/2024	18/12/2024

Descrição/Justificativa:

Este curso visa proporcionar aos participantes uma introdução prática e abrangente à modelagem 3D, abordando conceitos fundamentais e técnicas básicas. A justificativa reside na importância crescente da modelagem 3D em diversas áreas, desde design até produção de conteúdo digital.

Objetivos:

Objetivo Geral: Capacitar os participantes a compreenderem os princípios básicos da modelagem 3D. Objetivos Específicos: Introduzir os conceitos fundamentais da modelagem 3D. Explorar as ferramentas e técnicas básicas do software utilizado. Fomentar a criatividade na criação de modelos simples. Proporcionar uma base para futuros estudos e práticas na área.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O curso será ministrado de forma teórico-prática, utilizando recursos visuais, demonstrações em software de modelagem 3D (como Blender, por exemplo) e exercícios práticos para reforçar os conceitos apresentados. A interação entre instrutores e participantes será incentivada.

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:

Melhorias para o Curso: Enriquecimento do currículo com uma oferta prática e relevante, alinhada às demandas contemporâneas. Para a Educação: Capacitação de participantes com habilidades na área de modelagem 3D, contribuindo para a formação técnica e profissional. Para a Sociedade: Disseminação de conhecimento em uma área de crescente importância nas indústrias criativas e tecnológicas. Meios para a Socialização dos Resultados: Apresentação de projetos desenvolvidos durante o curso em eventos acadêmicos.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação será realizada por meio de exercícios práticos, avaliação contínua do progresso dos participantes, e, ao final, apresentação de projetos desenvolvidos durante o curso.

Atividade - Manutenção dos Computadores e organização do laboratório

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
20	02/01/2024	18/12/2024

Descrição/Justificativa:

O projeto visa contribuir para o uso racional dos recursos computacionais provenientes das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), com ênfase na conservação e manutenção dos equipamentos do laboratório. A manutenção preventiva e corretiva dos computadores, instalação de redes e gestão dos recursos são essenciais para garantir o pleno funcionamento do laboratório, proporcionando um ambiente propício ao aprendizado e pesquisa.

Objetivos:

Objetivo Geral: Realizar manutenção preventiva e corretiva de equipamentos de informática. Objetivos Específicos: Identificar os principais componentes de um computador e suas

funcionalidades. Reconhecer as arquiteturas de rede e analisar meios físicos, dispositivos e padrões de comunicação. Instalar e configurar computadores isolados ou interligados, assim como periféricos e softwares. Avaliar a necessidade de substituição ou atualização tecnológica dos componentes de redes. Realizar procedimentos de backup e recuperação de dados. Incentivar os alunos a verificar o funcionamento dos equipamentos e realizar procedimentos preventivos e atualizações conforme necessário.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Capacitação Técnica: Treinamentos práticos e teóricos sobre identificação de componentes, arquiteturas de rede, instalação e configuração de hardware e software. Práticas Laboratoriais: Realização de atividades práticas de manutenção em computadores, instalação de redes e procedimentos de backup. Incentivo à Autonomia: Estímulo aos alunos para verificar o funcionamento dos equipamentos, identificar possíveis problemas e realizar procedimentos preventivos. Colaboração Contínua: Criação de um ambiente colaborativo onde os alunos compartilham conhecimentos e experiências na manutenção dos equipamentos.

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:

Equipamentos do laboratório em pleno funcionamento. Conhecimento aprofundado dos alunos em manutenção de computadores e redes. Procedimentos de backup implementados e testados. Melhoria contínua na eficiência do laboratório.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Avaliação Contínua: Monitoramento da participação e desempenho dos alunos nas práticas laboratoriais. Projetos Individuais/Grupais: Avaliação de projetos de manutenção preventiva, configuração de redes ou procedimentos de backup realizados pelos alunos. Feedback e Autoavaliação: Sessões regulares de feedback para identificar áreas de melhoria e incentivá-los a refletir sobre seu próprio progresso.

Atividade - Grupo de Estudos em Desenvolvimento Mobile

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
100	19/02/2024	18/12/2024

Descrição/Justificativa:

Este grupo de estudos tem como propósito aprofundar os conhecimentos dos participantes no desenvolvimento de aplicações móveis. Considerando a crescente demanda por soluções móveis inovadoras, o grupo busca explorar as principais tecnologias, práticas e desafios associados ao desenvolvimento mobile.

Objetivos:

Objetivo Geral: Aprimorar as habilidades dos participantes no desenvolvimento de aplicações móveis, abrangendo diversas plataformas e tecnologias. Objetivos Específicos: Explorar frameworks e linguagens de programação para o desenvolvimento mobile. Compreender as peculiaridades de interfaces de usuário para dispositivos móveis. Desenvolver aplicações práticas para plataformas, como Android e iOS. Abordar boas práticas de segurança e desempenho no desenvolvimento mobile. Fomentar o compartilhamento de conhecimento e colaboração entre os participantes.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Seleção de Tecnologias: Identificação e estudo de frameworks e linguagens relevantes para o desenvolvimento mobile. Desenvolvimento Prático: Realização de projetos práticos para aplicação

dos conhecimentos adquiridos. Estudo de Casos: Análise de casos reais de sucesso e desafios no desenvolvimento mobile. Sessões de Compartilhamento: Apresentação e discussão de tópicos relevantes pelos participantes. Feedback Contínuo: Avaliação e ajustes constantes com base no feedback dos participantes.

Quais os resultados que se espera da atividade?

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

Habilidades aprimoradas no desenvolvimento de aplicações móveis. Projetos práticos desenvolvidos e compartilhados entre os participantes. Conhecimento consolidado sobre boas práticas e desafios no desenvolvimento mobile. Fortalecimento do networking entre os participantes.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Participação Ativa: Avaliar o envolvimento dos participantes nas discussões e projetos. Avaliação de Projetos: Analisar a qualidade e implementação dos projetos práticos. Feedback Interativo: Encorajar feedback contínuo para melhorias na condução do grupo.

Atividade - Hackathon "Soluções Inovadoras para as Necessidades do Campus Rio Pomba"

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
50	04/03/2024	12/05/2024

Descrição/Justificativa:

Esta atividade é um projeto de ensino e envolverá o planejamento, organização e execução de um hackathon, uma maratona de programação que visa estimular a criatividade e o trabalho em equipe entre os alunos do campus. A temática será direcionada para atender às necessidades específicas do Campus Rio Pomba, buscando soluções inovadoras para os departamentos e outras áreas identificadas durante o planejamento.

Objetivos:

Objetivo Geral: Promover a colaboração interdisciplinar, estimulando soluções inovadoras para atender às demandas do Campus Rio Pomba. Objetivos Específicos: (i) Estimular a criatividade e o pensamento crítico dos participantes; (ii) Fomentar a interação entre alunos de diferentes cursos; (iii) Proporcionar soluções práticas para desafios específicos identificados previamente.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O hackathon, que terá uma duração de 27 horas, será dividido em fases, incluindo a apresentação do problema, formação de grupos, desenvolvimento das soluções, mentorias, e apresentação final. Serão utilizadas plataformas online para facilitar a colaboração entre os participantes e os mentores. A atividade será conduzida de forma a garantir um ambiente inclusivo e participativo.

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:

Melhorias para o Curso: Estímulo à inovação e colaboração entre os alunos. Para a Educação: Desenvolvimento de soluções práticas para os desafios do Campus Rio Pomba. Para a Sociedade: Possíveis implementações das soluções propostas, beneficiando a comunidade acadêmica e local.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Comunicação Efetiva: Avaliação da eficácia da comunicação entre os membros da equipe

organizadora. Colaboração e Trabalho em Equipe: Avaliação do trabalho em equipe, identificando pontos fortes e oportunidades de melhoria. Feedback dos Participantes: Coleta de feedbacks dos participantes, através de formulários, entrevistas ou outros meios, para avaliar a experiência geral do evento. Análise de Resultados: Revisão dos resultados alcançados em relação aos objetivos estabelecidos, como número de participantes, qualidade das soluções propostas e impacto percebido.

Atividade - Ollie Academy: Curso Python do básico ao avançado

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
180	02/01/2024	12/07/2024

Descrição/Justificativa:

Propõe-se a organização, planejamento e execução de um curso de extensão. O projeto Ollie Academy justifica-se pela crescente importância da linguagem de programação Python nos dias de hoje. Reconhecida como uma das linguagens mais populares e versáteis, Python é amplamente aplicada em áreas como ciência de dados, análise de negócios, desenvolvimento web e criação de jogos. Este curso tem como objetivo proporcionar uma introdução abrangente à linguagem Python, abordando desde os conceitos fundamentais até os avançados, permitindo que os alunos apliquem esses conhecimentos em projetos práticos. As áreas específicas de automação de tarefas e criação de jogos são destacadas, oferecendo aos alunos habilidades práticas em crescimento nas indústrias.

Objetivos:

Objetivo Geral: Desenvolver e implementar um curso abrangente de Python, abordando do básico ao avançado, com foco em aplicações práticas. Objetivos Específicos: (i) Ensinar fundamentos da linguagem Python. (ii) Aplicar Python em projetos práticos, incluindo automação de tarefas e criação de jogos. (iii) Introduzir bibliotecas amplamente utilizadas na programação Python. (iii) Promover um ambiente desafiador e encorajador para motivar a excelência em programação. (iv) Estimular a colaboração entre alunos em projetos Python.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O projeto do curso será estruturado através das seguintes etapas: Definição do Conteúdo: Seleção de tópicos abrangentes, abordando conceitos básicos, avançados, automação de tarefas e criação de jogos (5 horas). Preparação do Material Didático: Desenvolvimento de recursos didáticos, apostilas e materiais de apoio (20 horas). Divulgação do Curso: Estratégias para promover o curso dentro e fora da instituição (5 horas). Produção e Editoração de Aulas Gravadas: Gravação de aulas teóricas e práticas para acesso online (100 horas) Aulas Ministradas Presencialmente: Sessões presenciais para reforçar conceitos e esclarecer dúvidas (30 horas). Projetos em Grupo: Estímulo à colaboração entre alunos em projetos práticos (20 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:

Melhorias para o Curso: Fortalecimento do programa de ensino em Ciência da Computação. Para a Educação: Capacitação abrangente em Python, preparando alunos para desafios práticos. Para a Sociedade: Fornecimento de habilidades práticas aplicáveis em diversas áreas profissionais.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Avaliação Contínua: Acompanhamento do desempenho dos alunos ao longo do curso. Projetos Práticos: Avaliação dos projetos desenvolvidos, incluindo automação de tarefas e jogos. Participação

em Grupo: Avaliação da colaboração e interação entre os alunos organizadores e executores do projeto. Feedbacks dos participantes: Coleta de feedback regular para avaliação da qualidade do curso e áreas de melhoria.

Atividade - Dia do Programador

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
50	01/04/2024	13/09/2024

Descrição/Justificativa:

O Dia do Programador é um evento de ensino concebido para destacar as realizações do curso de Ciência da Computação e promover a colaboração entre os cursos de Ciência da Computação e Técnico em Informática. Este evento tem como objetivo apresentar à comunidade acadêmica os projetos e trabalhos desenvolvidos pelos estudantes de Ciência da Computação, ao mesmo tempo que oferece um local para os alunos do curso Técnico em Informática compartilharem suas contribuições. A iniciativa busca evidenciar como a computação é fundamental em diversas áreas do conhecimento e estimular os alunos do curso Técnico em Informática a continuar seus estudos na área de Ciência da Computação.

Objetivos:

Objetivo Geral: Apresentar à comunidade acadêmica as realizações do curso de Ciência da Computação e estimular a colaboração interdisciplinar entre os cursos. Objetivos Específicos: (i) Destacar projetos inovadores e pesquisas realizadas por alunos de Ciência da Computação. (ii) Proporcionar um espaço para os alunos do curso Técnico em Informática apresentarem seus trabalhos. (iii) Demonstrar como a computação pode ser aplicada em diversas áreas do conhecimento. (iv) Incentivar a continuidade dos estudos na área de Ciência da Computação para os alunos do curso Técnico em Informática.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O evento será conduzido através das seguintes atividades: Apresentações de Projetos: Alunos de Ciência da Computação terão a oportunidade de apresentar seus projetos e pesquisas. Exposição de Trabalhos do Curso Técnico em Informática: Alunos do curso Técnico em Informática poderão expor seus projetos e trabalhos. Espaços de Networking: Oportunidade para interação entre os alunos e professores do campus Rio Pomba, promovendo a colaboração e troca de experiências.

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:

Melhorias para o Curso: Visibilidade das contribuições dos alunos de Ciência da Computação, fortalecendo a reputação do curso. Para a Educação: Estímulo à colaboração interdisciplinar, promovendo a continuidade dos estudos na área de Ciência da Computação pelos alunos do curso Técnico em Informática e demais cursos do campus. Para a Sociedade: Conscientização sobre a importância da computação em diversas áreas e promoção de talentos locais em programação.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Avaliação da Participação dos Alunos: Observar a participação ativa dos alunos de Ciência da Computação na apresentação de projetos. Avaliar o envolvimento e contribuição dos alunos do curso Técnico em Informática na exposição de trabalhos. Avaliação das Apresentações e Palestras: Coletar feedbacks dos participantes sobre a qualidade das apresentações e palestras. Avaliar a relevância e impacto das informações compartilhadas nas exposições. Interatividade e Networking: Observar a interação entre os alunos de ambos os cursos durante o evento. Coletar feedbacks sobre a eficácia

dos espaços de networking. Avaliação da Exposição de Trabalhos do Curso Técnico: Avaliar a qualidade e criatividade dos trabalhos apresentados pelos alunos do curso Técnico em Informática. Feedbacks dos Participantes: Coletar feedbacks sobre a receptividade da comunidade acadêmica em relação aos trabalhos expostos. Distribuir formulários de feedback para os participantes avaliarem o evento como um todo. Incluir perguntas sobre o que funcionou bem, áreas de melhoria e sugestões para futuras edições.

Atividade - Introdução ao LaTeX usando Overleaf

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
60	02/01/2024	12/07/2024

Descrição/Justificativa:

O curso de extensão Introdução ao LaTeX usando Overleaf, com carga-horária de 10 horas, visa capacitar os participantes na criação de documentos acadêmicos utilizando a linguagem LaTeX, com ênfase na plataforma Overleaf. O LaTeX é amplamente utilizado na produção de documentos científicos devido à sua capacidade de fornecer formatação profissional e consistente. O curso abrangerá desde a criação de documentos nas normas da ABNT até a utilização avançada de recursos do LaTeX, proporcionando aos participantes habilidades fundamentais para a produção eficiente de trabalhos acadêmicos.

Objetivos:

Objetivo Geral: Desenvolver competências na utilização do LaTeX para criação de documentos acadêmicos, com ênfase no uso da plataforma Overleaf. Objetivos Específicos: Criar documentos nas normas da ABNT utilizando o LaTeX. Utilizar o Overleaf para edição colaborativa e simplificada em LaTeX. Dominar os fundamentos da criação de documentos em LaTeX. Estruturar documentos básicos, aplicando melhores práticas de escrita em LaTeX. Inserir e formatar listas, notas de rodapé, seções, subseções, apêndices, e resumos em LaTeX. Incorporar imagens e formatá-las adequadamente nos documentos LaTeX. Criar bibliografias, gerenciar citações e referências conforme ABNT. Utilizar cores e fontes em LaTeX para estilizar documentos. Escrever equações matemáticas, matrizes e integrais com qualidade em LaTeX. Criar quadros e tabelas. Utilizar modelos preexistentes para agilizar a criação de trabalhos acadêmicos.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Definição do Conteúdo e Metodologia (5 horas). Preparação de Material Didático: (10 horas) Organização do curso: Definição do Conteúdo e Metodologia (5 horas). Preparação de Material Didático (10 horas). Produção e Editoração de Aulas Gravadas (20 horas). Realização do Curso, avaliação e feedback (10 horas). O curso será dividido em módulos que abordarão os seguintes temas: Módulo 1: Introdução ao LaTeX e Overleaf (1 hora): Apresentação do LaTeX, Overleaf, e normas da ABNT. Módulo 2: Fundamentos do LaTeX (2 horas): Estrutura básica, melhores práticas, e formatação de texto. Módulo 3: Estruturação de Documentos (2 horas): Seções, subseções, listas, resumos, e apêndices. Módulo 4: Inserção e Formatação de Elementos (2 horas): Inserção e formatação de imagens, equações matemáticas, e referências e citações. Módulo 5: Inserção e Formatação de Elementos (2 horas): Inserção e formatação de figuras, quadros e tabela. Módulo 6: Estilização Avançada e Modelos (1 hora): Utilização de cores, fontes, e modelos preexistentes.

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:

Criação de documentos acadêmicos de acordo com as normas da ABNT. Competência no uso do Overleaf para edição colaborativa em LaTeX. Habilidade na aplicação de recursos avançados do

LaTeX. Produção de documentos estruturados e formatados em LaTeX. Capacidade de inserir e formatar elementos como imagens, equações matemáticas, referências, quadros e tabelas em Latex.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Avaliação Contínua: Acompanhamento da participação e desempenho dos alunos ao longo dos módulos. Atividades Práticas: Avaliação de exercícios práticos realizados durante o curso. Projeto Final: Criação de um documento acadêmico completo como projeto final, avaliado quanto à formatação, estrutura e aplicação dos conceitos aprendidos. Feedbacks dos participantes: Coleta de feedback regular para avaliação da qualidade do curso e áreas de melhoria.

Atividade - Projetos de Pesquisa, escrita e submissão de resumos/artigos científicos, e incentivo à participação de eventos.

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
500	02/01/2024	18/12/2024

Descrição/Justificativa:

Devemos preparar um profissional que esteja apto a enfrentar todos os obstáculos e possa trilhar o seu caminho da melhor maneira possível, seja seguindo a carreira acadêmica, indo para o mercado de trabalho ou iniciando a sua empresa. Muitas ideias inovadoras podem dar início a uma empresa se a base for bem fundamentada, os objetivos bem traçados, as limitações superadas e se conhecerem seus clientes em potencial. Temos, hoje, uma quantidade de informações ao nosso alcance, mas não sabemos o que fazer com ela. Ideias surgem a todo momento e, muitas vezes, não sabemos como colocá-las em prática. Estamos vivendo um momento em que a resolução de pequenas coisas pode trazer resultados muito significativos para a sociedade como um todo. Considerando que o PET Conexões Ciência da Computação foi idealizado para atender exclusivamente a estudantes de graduação oriundos de comunidades do campo ou quilombolas, a proposta de se realizar pesquisa em computação aplicada vai ao encontro à realidade desses alunos que terão possibilidade de aplicar o conhecimento (que será adquirido ao concluir um curso superior de qualidade) modificando o seu mundo, ou seja, podendo aplicar os conhecimentos de computação, também, em problemas relacionados à saúde, agricultura, pecuária, meio ambiente, processos e gestão agroindustrial, dentre outros. O Projeto de Pesquisa fundamenta-se na premissa de proporcionar uma formação acadêmica integral, estimulando a autonomia e o protagonismo dos estudantes. Ao permitir que os estudantes escolham os temas de suas pesquisas, pretende-se promover a motivação intrínseca, uma vez que eles têm a liberdade de explorar áreas de interesse pessoal, profissional ou acadêmica. Ao não impor a pesquisa, a atividade reconhece a diversidade de motivações e paixões que os estudantes podem ter. Isso resulta em projetos de pesquisa que refletem não apenas a relevância acadêmica, mas também a aplicabilidade prática dos conhecimentos adquiridos. A flexibilidade permite que os participantes escolham temas alinhados com suas disciplinas do período, interesses pessoais, aspirações profissionais ou mesmo hobbies. A abordagem de pesquisa dentro do grupo PET Conexões Ciência da Computação se traduz em projetos variados, refletindo a diversidade de interesses e níveis de conhecimento dos participantes, uma vez que a escolha é personalizada e alinhada com a trajetória acadêmica individual. Essa liberdade de escolha facilita o engajamento de alunos de diferentes períodos, ao mesmo tempo que cria um ambiente de aprendizado colaborativo, uma vez que os colegas podem opinar ou mesmo colaborar com as pesquisas dos demais participantes do grupo. A liberdade de escolha de temas também permite que os participantes integrem os conhecimentos adquiridos nas atividades de ensino e extensão do grupo, enriquecendo suas pesquisas com abordagens multidisciplinares e aplicadas. Essa integração entre diferentes dimensões do conhecimento colabora para o sucesso das

pesquisas, proporcionando um ambiente propício para o desenvolvimento de habilidades acadêmicas e profissionais. Os estudantes serão incentivados a participar de eventos de caráter científico/tecnológico, de eventos relacionados ao PET, eventos relacionados a empreendedorismo, inovação, Desafios, Hackathons, dentre outros que possam contribuir com a sua formação acadêmica e profissional.

Objetivos:

Objetivo Geral: Incentivar a participação ativa dos bolsistas em eventos que contribuam para sua formação acadêmica e profissional, bem como contribuir para a formação dos petianos como pesquisadores. Objetivos Específicos: aprofundar os conhecimentos dos estudantes; estimular o trabalho em equipe; aprimorar a escrita científica; facilitar a integração transversal entre os projetos desenvolvidos. Estimular a participação em eventos científicos relacionados à área de atuação do grupo PET. Promover a presença em eventos específicos do PET e atividades correlatas. Incentivar a participação em eventos de empreendedorismo, inovação, desafios, maratonas e hackathons. Apoiar a apresentação de trabalhos desenvolvidos pelo grupo em eventos técnicos/científicos. Buscar apoio do campus ou do Instituto para custear inscrições e despesas relacionadas a eventos externos.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Esta atividade terá início com a escolha do tema e do problema a ser tratado. Cada projeto deverá ser escolhido pelo bolsista, de acordo com o interesse, familiaridade com o tema e o problema a ser abordado. A atividade de pesquisa envolverá todos os petianos, seja individualmente ou em grupo. As áreas de pesquisa presentes na proposta de criação do PET Conexões Ciência da Computação seguirão ativas, no entanto, outros temas serão propostos, por exemplo, computação gráfica (modelagem geométrica, síntese de imagens, processamento de imagens, visão computacional, realidade aumentada, realidade virtual), multimídia, modelagem computacional, pesquisa operacional, mineração de dados, inteligência artificial, sistemas embarcados, dentre outros relacionados ao curso. Os professores do departamento serão convidados a colaborar com os projetos de pesquisa e Trabalhos de Conclusão de Curso. Outra possibilidade para a realização desta atividade será a participação do petiano como voluntário em projetos de Iniciação Científica dos professores do campus. Ocorrerão reuniões periódicas para verificação da evolução dos trabalhos e definição dos próximos passos a serem realizados na pesquisa. Os petianos serão estimulados a submeter o resultado das pesquisas em eventos científicos por exemplo, ENAPET, Simpósio de Ciência, Inovação e Tecnologia do campus Rio Pomba, SIMEPE - Simpósio de Ensino, Pesquisa e Extensão do IF Sudeste MG, Congresso Brasileiro Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia e outros, a depender de recursos, seja na forma de resumos, resumos expandidos ou trabalhos completos.

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 esperados dessa abordagem incluem a promoção do interesse intrínseco pela pesquisa, o fortalecimento do engajamento dos estudantes, o desenvolvimento de habilidades de pesquisa, redação e comunicação, além de contribuir para a redução da evasão e retenção no curso, conforme preconiza a portaria 976, de 27 de julho de 2010. Ao incentivar a participação em eventos científicos e tecnológicos, bem como em desafios, hackathons e iniciativas de empreendedorismo e inovação, a atividade almeja proporcionar uma experiência ampla e enriquecedora, que transcende os limites do ambiente acadêmico. Essa participação não apenas valida os esforços dos participantes, mas também contribui para a construção de uma mentalidade empreendedora e inovadora, preparando-os para os desafios do mercado de trabalho e estimulando o espírito de liderança. A abordagem centrada na escolha dos temas de pesquisa pelos participantes não apenas respeita a individualidade e autonomia dos estudantes, mas também se revela como uma estratégia

eficaz para o desenvolvimento pessoal e sustentável de habilidades e competências necessárias para a formação de profissionais comprometidos, criativos e preparados para os desafios do mundo contemporâneo. Espera-se, também, que esta atividade contribua para a visibilidade e reconhecimento do grupo PET.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Está focada no avanço das pesquisas e na produtividade dos estudantes. Participação Efetiva: Avaliar o engajamento dos bolsistas nos eventos propostos. A apresentação do Trabalho de Conclusão, a apresentação em eventos e a publicação de resultados em eventos e periódicos científicos (em forma de resumos ou trabalhos completos), capítulo de livro, bem como o registro de softwares e depósitos de patente, quando for o caso, serão parâmetros de avaliação. Feedback Pós-Evento: Coletar impressões e aprendizados após cada evento.

Atividade - Integrando Música e Ciência da Computação

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
80	19/02/2024	18/12/2024

Descrição/Justificativa:

O projeto de extensão " Integrando Música e Ciência da Computação" nasce da compreensão dos benefícios que a música e o aprendizado de instrumentos musicais podem proporcionar aos estudantes de Ciência da Computação. A música não só oferece uma forma única de expressão criativa, mas também desenvolve habilidades transferíveis que fortalecem as aptidões necessárias para o sucesso na área da computação. O projeto visa incentivar o aprendizado de instrumentos musicais entre os estudantes e a participação em uma banda. A habilidade de entender e criar sequências de notas ou acordes pode contribuir para o desenvolvimento do raciocínio lógico, útil em programação e algoritmos. Além disso, pode-se citar vários benefícios com a execução este projeto, como o estímulo à criatividade, disciplina, concentração, gestão do tempo (habilidade crucial para os estudantes de ciência da computação, que frequentemente têm que lidar com prazos, projetos e múltiplas tarefas simultaneamente), expressão criativa, alívio do estresse (estudantes do curso muitas vezes enfrentam desafios complexos, e a capacidade de relaxar e encontrar formas criativas de abordar problemas pode ser muito significativa), melhoria da memória, concentração e desenvolvimento de habilidades de trabalho em equipe.

Objetivos:

objetivo Geral: Promover a integração entre música e ciência da computação por meio do projeto de extensão "Integrando Música e Ciência da Computação", visando proporcionar aos estudantes uma experiência enriquecedora que estimule a criatividade, desenvolva habilidades transferíveis, fortaleça aptidões essenciais para o sucesso na área da computação e contribua para a formação de uma cultura de aprendizado interdisciplinar. Objetivos Específicos: Estimular a criatividade por meio do aprendizado musical. Desenvolver habilidades de disciplina, concentração e raciocínio lógico. Aprimorar a gestão do tempo e habilidades de resolução de problemas. Fomentar a expressão criativa e o alívio do estresse. Fortalecer o trabalho em equipe por meio da colaboração musical. Melhorar a memória e concentração dos participantes.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A atividade será estruturada em encontros semanais, em que estudantes iniciantes terão aulas práticas iniciais de violão, por exemplo, ou outro instrumento de seu interesse e com disponibilidade no campus . As aulas serão conduzidas por alunos voluntários. Serão realizadas sessões de integração, nas quais os participantes poderão compartilhar experiências e formar grupos musicais. Os encontros terão a colaboração de servidores do campus. O estudantes serão estimulados a se apresentarem nos eventos do campus, como já ocorreu em 2023.

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 de vida e bem-estar dos participantes, de modo a contribuir para a redução da evasão e retenção escolar. Desenvolvimento de habilidades musicais e transferíveis para a área da computação. Fomento de uma cultura de aprendizado interdisciplinar. Possibilidade de formação de uma banda musical dentro do ambiente acadêmico. Potencial para apresentações musicais em eventos acadêmicos e culturais. Promoção da integração entre estudantes de diferentes períodos.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação será realizada por meio da participação ativa no projeto, progresso no aprendizado do instrumento, engajamento nas atividades em grupo e contribuições para a formação da banda musical. Serão incentivadas reflexões sobre como as habilidades musicais adquiridas se relacionam com as competências da Ciência da Computação.