

Future Minds

Apresentação Final

Apresentação do problema

«««««



Ezequiel

18 anos

Apresentação do problema



Setor de tecnologia deve crescer 12% ao ano – e os salários devem aumentar

Procura por profissionais de tecnologia cresce 671% durante a pandemia

Setor de TI tem crescimento de 310% das vagas no último ano

Apresentação do problema



Ciências de Computação, Engenharia de Computação ou Sistemas de Informação? Essa dúvida costuma atormentar os estudantes que querem ingressar em um curso na área de computação. Para ajudar a compreender as características que distinguem esses três cursos, o Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP, em São Carlos, elaborou um vídeo (assista acima), que está disponível no Youtube, e também um infográfico.

O professor Thiago Pardo, do ICMC, explica que, nos três cursos, os alunos conhecerão um pouco sobre todas as áreas da computação e terão uma sólida base matemática. Vão estudar programação, banco de dados, eletrônica, redes de computadores, inteligência artificial, etc. A diferença é que, depois desse núcleo de disciplinas em comum, cada curso direciona o aluno para um caminho diferente.

Nas Ciências de Computação, a trilha é software. Caso escolha esse curso, você conhecerá a fundo os fundamentos e as teorias de computação, terá mais disciplinas voltadas para programação avançada, bancos de dados, internet, desenvolvimento de software. É uma opção indicada para quem pretende desenvolver jogos, entender como funcionam os aplicativos e criar suas próprias soluções.



Infográfico: Fernando Mezzola

pode ser uma boa opção,
porque tem mais possibilidades

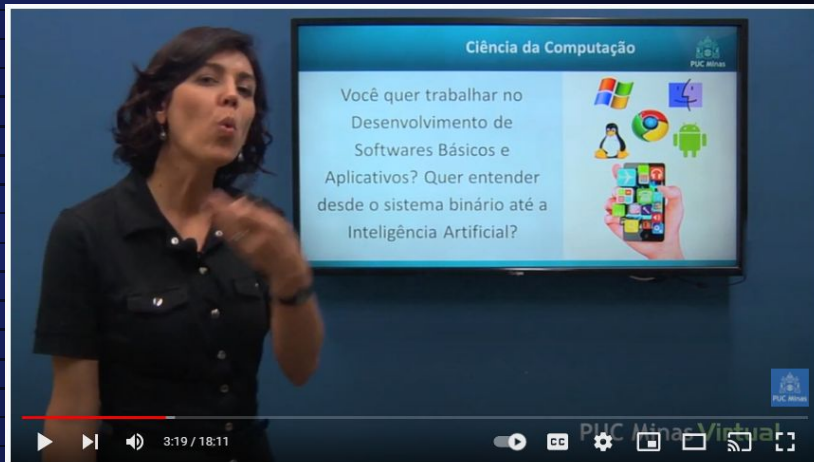
aplicativos, desenvolvimento de jogos

Já a estrada da Engenharia de Computação é hardware: estuda-se mais a fundo a parte de elétrica e eletrônica, de placas e circuitos. Há mais química e mais física que nos outros cursos. É indicado para quem deseja atuar no campo da robótica, dos carros inteligentes e da internet das coisas.

Por outro lado, na jornada pelos Sistemas de Informação, o enfoque é a gestão de processos, projetos e pessoas. O objetivo é formar um profissional capaz de projetar e desenvolver os sistemas que controlam os negócios de uma empresa. A indicação vai para quem pretende desenvolver aplicativos ou iniciar o próprio negócio.

O professor Thiago Pardo usa o exemplo de um smartphone para explicar as diferenças: "Se você gosta de instalar aplicativos no aparelho e adora desenvolver seus próprios aplicativos, há indícios de que Ciências de Computação é o seu caminho. Mas se a sua vontade é desmontar o aparelho, entender e pesquisar o que tem lá dentro, então, considere Engenharia de Computação. Agora, se você gosta de lidar com pessoas, de gerenciar grupos de conversa e processos, Sistemas de Informação

botões de controle e blocos de construção de programas. Você se lida mais com peças, com peças de hardware, então, então, considere Engenharia de Computação. Mas se a sua vontade é desmontar o aparelho, entender e pesquisar o que tem lá dentro, então, considere Engenharia de Computação. Agora, se você gosta de lidar com pessoas, de gerenciar grupos de conversa e processos, Sistemas de Informação



PUC Minas | Entenda as diferenças entre os cursos da área de Tecnologia

PUC Minas | Entenda as diferenças entre os cursos da área de Tecnologia



Mercado



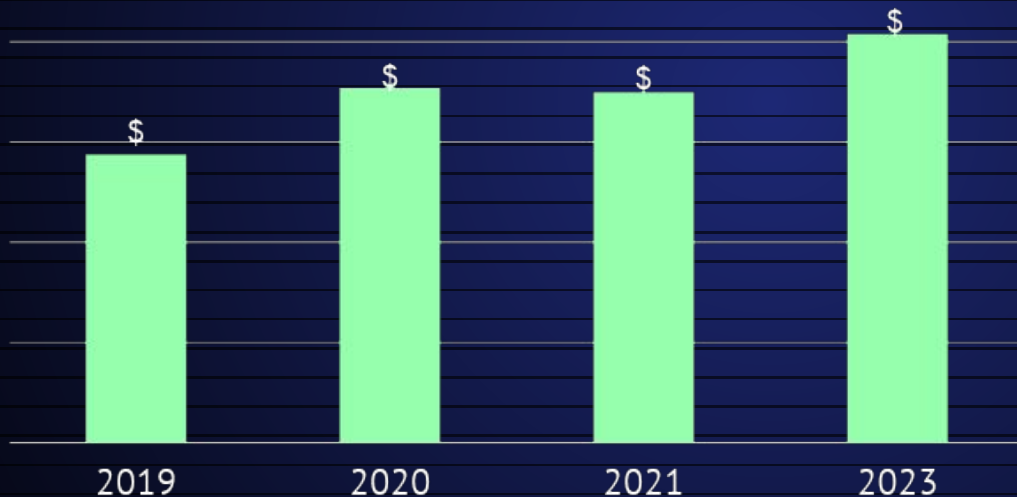
+70%

dos brasileiros são adeptos
a jogos eletrônicos



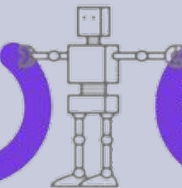
Mercado

Global Games Market Forecast



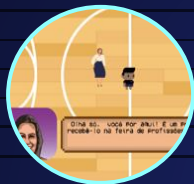
A indústria global de games deve movimentar mais de US\$ 200 bilhões em 2023.

CHOICE
ON





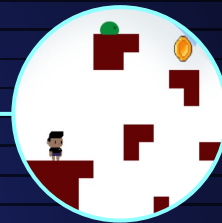
3 etapas



Feira



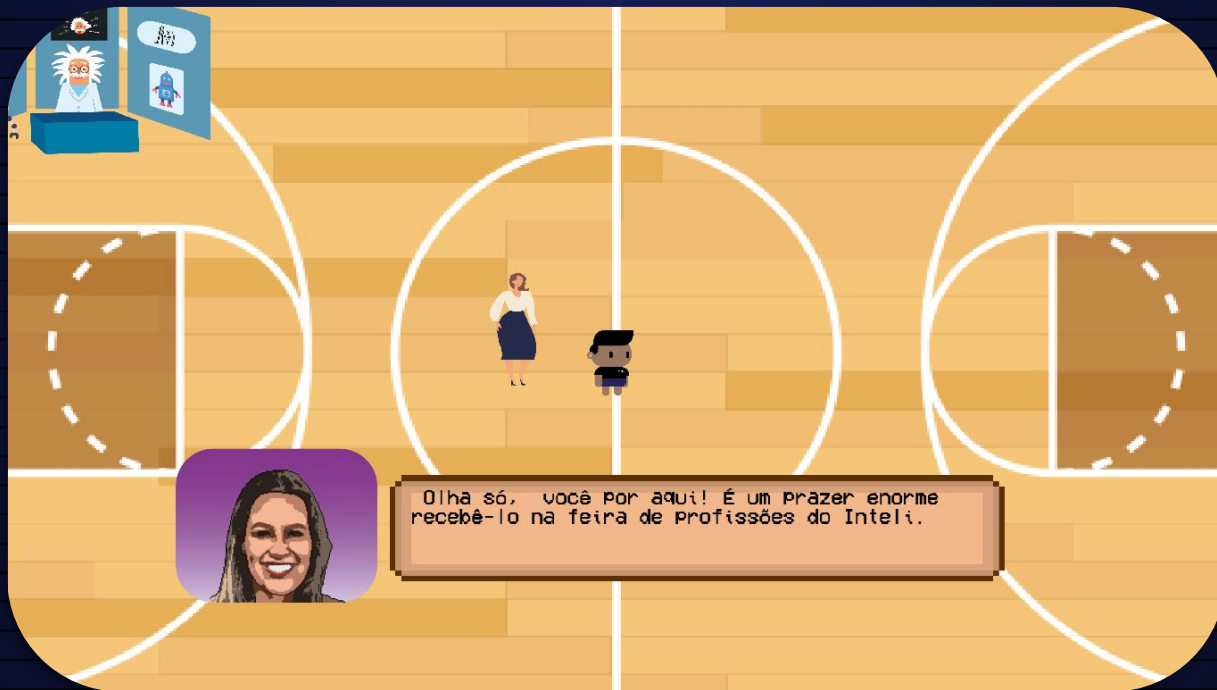
Professor



Minigame



Etapa 1



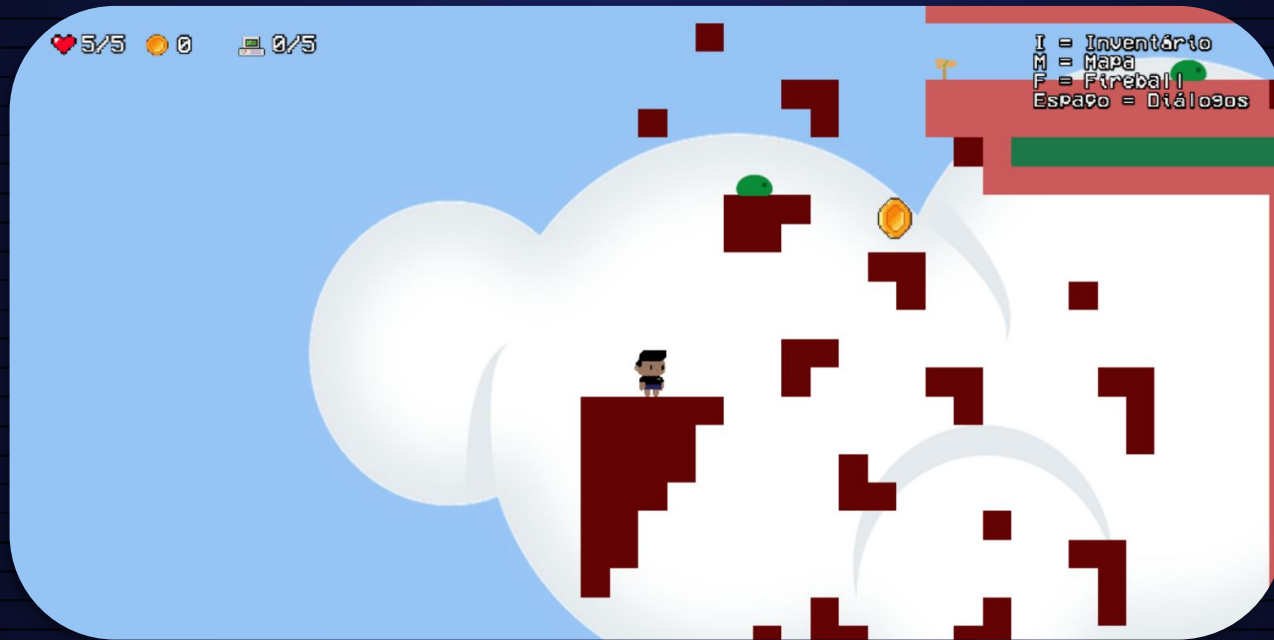
Feira de profissões

Etapa 2

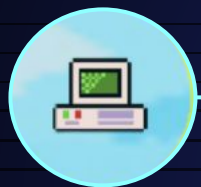


Tenda do professor

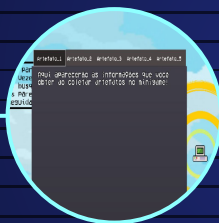
Etapa 3



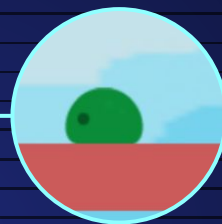
Minigame



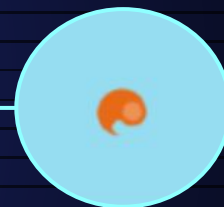
Artefato



Inventário



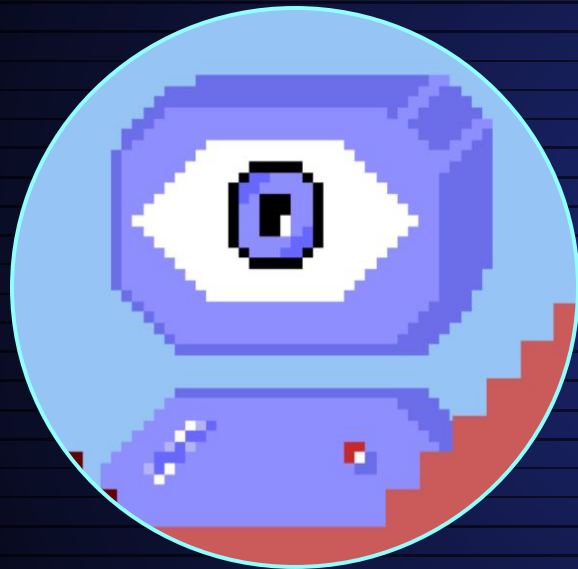
Inimigos



Fireball



Oráculo & Quiz



Essa é uma lista dos Projetos recém feitos Pelos Professores que frequentam o Jardim Flutuante do Intel: veículo terrestre autônomo, aplicações para celulares, inteligência artificial para jogos digitais, gerenciamento e análise de big data. Quero que você analise as seguintes afirmações acerca da atuação de um engenheiro de computação nesses Projetos e marque a correta, ou melhor, a mais correta, rs.

- a) Um engenheiro de computação Poderia fazer todos os Projetos citados, Pois todos eles envolvem hardware, software, ou os dois combinados.
- b) Um engenheiro de computação Pode atuar na construção de um veículo terrestre autônomo, envolve hardware (o veículo) e software (a inteligência do veículo).
- c) O engenheiro de computação só conseguiria com 100% de eficiência o veículo terrestre autônomo, Pois é o Único dos Projetos que, de fato, envolve hardware.
- d) Não é ideal que um engenheiro desenvolva aplicativo para celular, Já que esse Projeto envolve nada de hardware, apenas software.



Bomba

Tutoriais

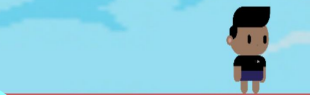
Use as setas do teclado
para se mover para
qualquer direção



"i" para abrir e fechar o mapa
"I" para o inventário
"Espaço" para passar diálogos

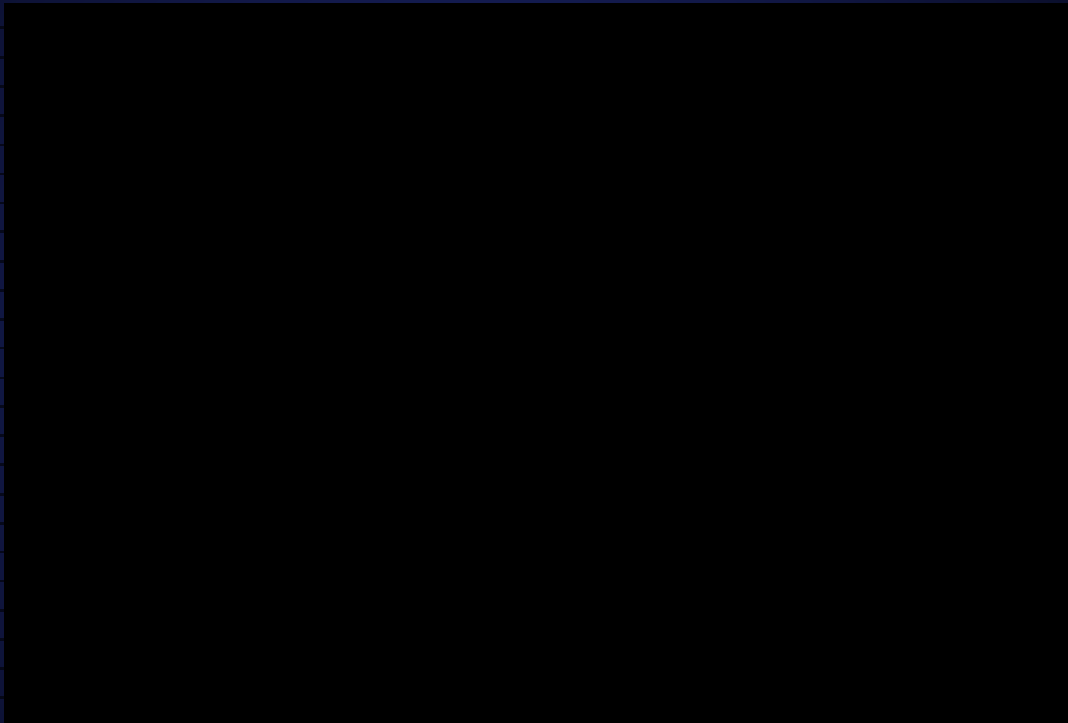
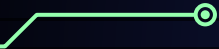
Use as setas para se mover

<-- -->





Mapa



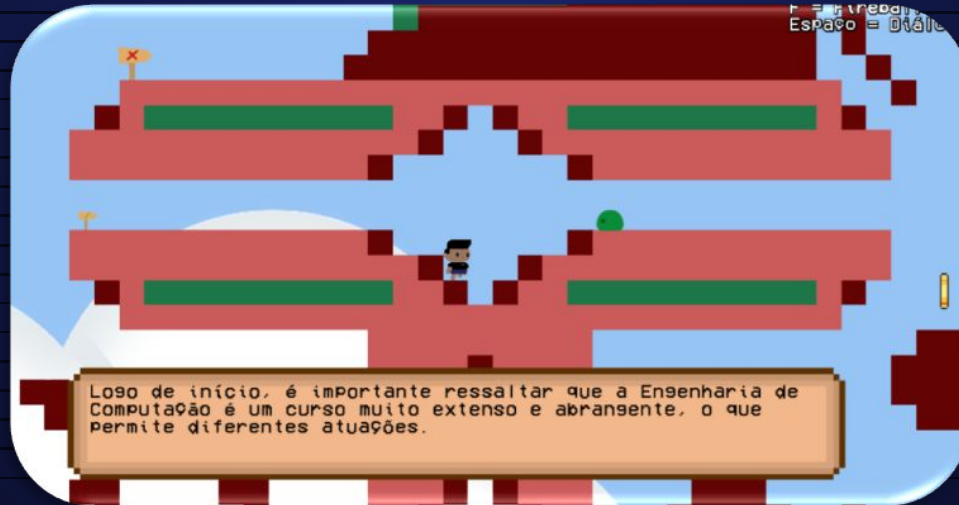
Pontos fortes e diferenciais

❖ Conteúdo humanizado



Pontos fortes e diferenciais

- ❖ Abordagem dos conteúdos de maneira ampla e diversa

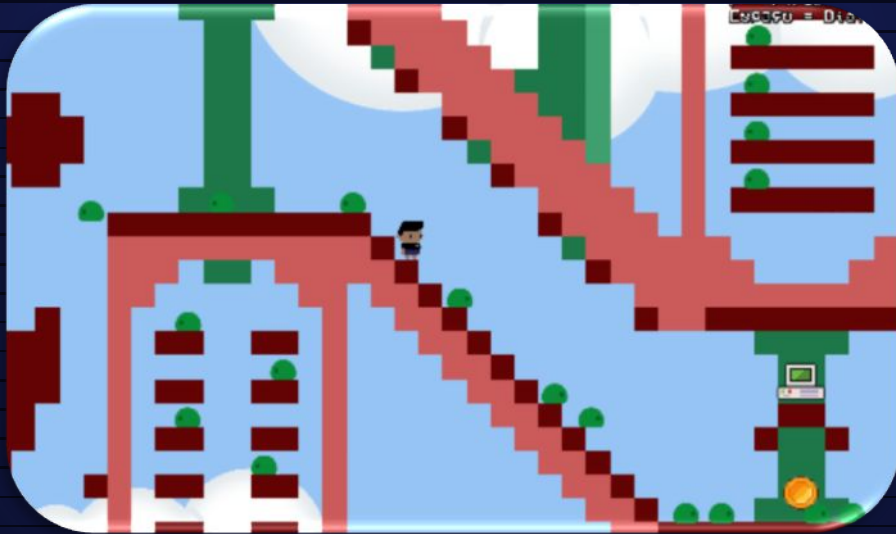


- © 2006 The Authors
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd



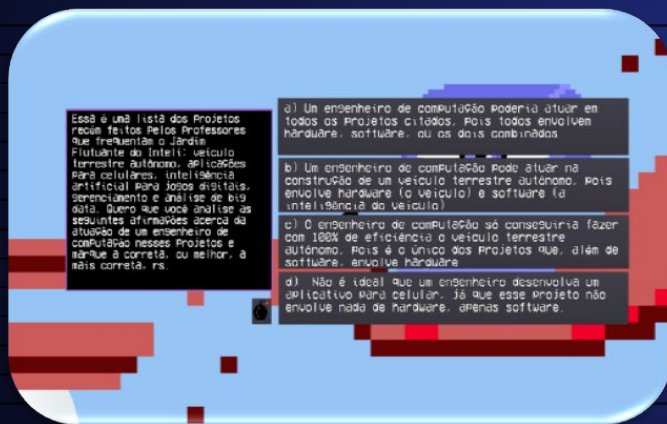
Pontos fortes e diferenciais

- ❖ Jogo desafiador

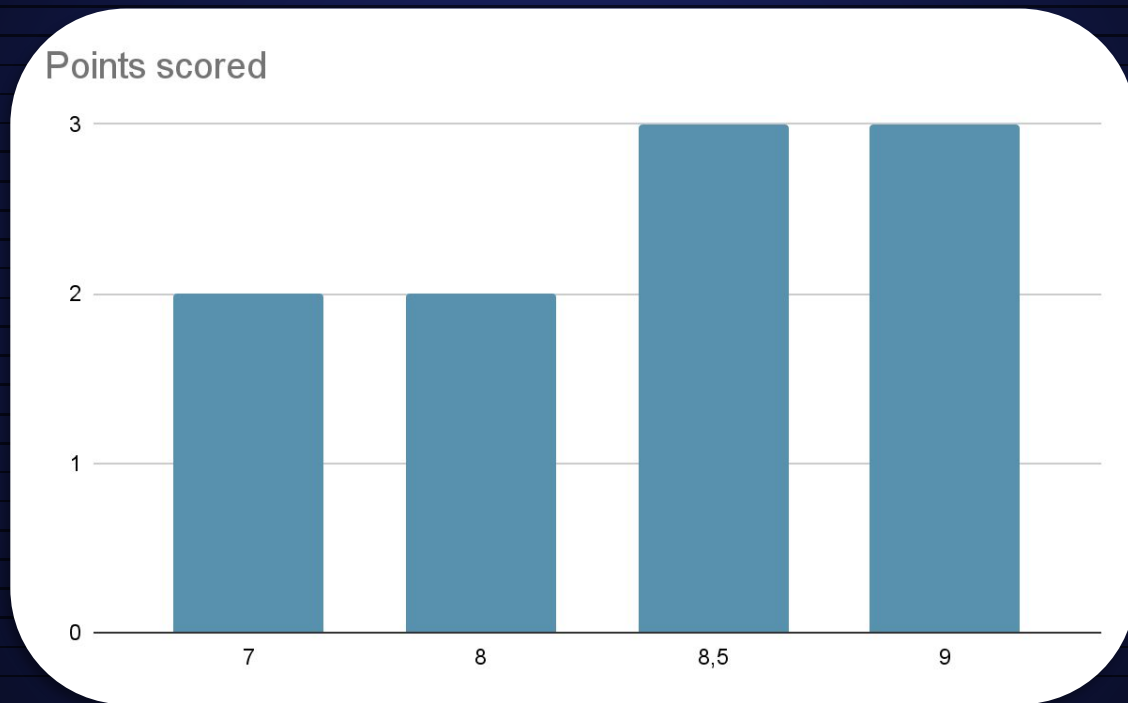


Pontos fortes e diferenciais

- ❖ Quiz para verificar aprendizagem do usuário - pergunta elaborada



Avaliação com os usuários



Expansão do jogo

- ❖ Novas fases
- ❖ Minigames para todos os cursos
- ❖ Novos inimigos, mecânicas, funcionalidades



Allan Casado
Bianca Cassemiro
Camila Anacleto
Gabriela Dias
Henri Harari
João Gonzalez
Pedro Romão



Fundadores do Choice On



Agradecemos a atenção de todos!