

# GRELHA AVALIATIVA DE ATIVIDADES EM COMPUTAÇÃO

## PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS | ENSINO DE PROGRAMAÇÃO BASEADA EM JOGOS

**i NOME :**

**</> DISCIPLINA :**

Esta é a lista de ações pontuáveis para o grau atribuído às atividades práticas da disciplina. O docente deverá ser informado de cada atividade realizada. Ao realizar a primeira atividade, o aluno deverá entregar esta ficha preenchida. Só são pontuáveis as atividades direcionadas especificamente para a disciplina sendo cursada.

GRELHA AVALIATIVA	QTD				VALOR		SCORE
A. DIMENSÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA							
A.1. PROJETOS DE INVESTIGAÇÃO E DESENVOLVIMENTO							
Projetos de Pesquisa/Investigação							
Projetos de Iniciação Científica							
Projetos de Extensão e Desenvolvimento							
Projetos de Ensino							
A.2. PRODUÇÃO CIENTÍFICA							
Revistas Indexadas (ISI, Web of Science ou Scopus)							
Artigos Publicados em Revistas (Não Incluído Anteriormente)							
Capítulos de Livros							
Artigos Publicados em Atas de Congressos ou Conferências Indexadas							
Artigos Publicados em Atas de Congressos ou Conferências							
A.3. RECONHECIMENTO PELA COMUNIDADE TÉCNICA CIENTÍFICA							
Organização de Eventos Acadêmicos							
Premiações							
A.4. PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS CIENTÍFICOS							
Participação em Conferências e Workshops							
Participação na SEPEX							
Apresentação de Trabalhos na SEPEX							
Participação em Bancas de TCC							
B. DIMENSÃO PEDAGÓGICA							
B.1. ATIVIDADE LETIVA							
Palestras, Tutoriais, Mini-Cursos e Oficinas							
Monitoria de Disciplinas							
Atendimento em Monitoria de Disciplinas							
B.2. RECURSOS E GESTÃO PEDAGÓGICA							
Material Pedagógico							
Resolução de Exercícios							

GRELHA AVALIATIVA	QTD				VALOR	SCORE
C. DIMENSÃO ORGANIZACIONAL						
C.1. DOCUMENTAÇÃO						
Adição de Conteúdo no Wiki de Repositórios						
Javadoc de Código Fonte						
Criação de Diagramas UML em Markdown						
Criação de Diagramas UML no Astah						
Criação de Diagramas BPMN de Processos						
C.2. TESTES DE SOFTWARE E HARDWARE						
Testes Unitários						
Testes de Integração						
C.3. ATIVIDADES DE CODIFICAÇÃO						
Realização de Issues						
Cadastro de Issues						
Pull Requests Criados						
Pull Requests Aprovados						
Resolução/Refactoring de Exercícios ou Exemplos						
Aplicação de Padrões de Projetos e Arquiteturas de Software						
D. DIMENSÃO MERCADOLÓGICA						
D.1. MÍDIAS SOCIAIS						
Postagem em Redes Sociais (LinkedIn e Instagram)						
Criação/Interação de Discussões Pertinentes nos Repositórios						