

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais Bacharelado em Ciência da Computação Introdução à Ciência da Computação – 1º Semestre de 2016 Prof^a. Fátima Duarte Figueiredo

Seminário sobre Atuação do Profissional em Ciência da Computação

Datas das apresentações: a partir de 20 de maio de 2016

Este seminário consiste de um trabalho de pesquisa junto a profissionais que atuam na área de Computação a ser desenvolvido **em duplas** e apresentado para os alunos da turma. Cada dupla deverá entrevistar pessoalmente um profissional graduado na área de Computação, que atue na área da Computação e deverá responder, mas não se restringindo, às seguintes questões:

- Qual é a formação superior (graduação e pós-graduação)?
- Qual é a sua idade?
- Descreva sucintamente sua história profissional.
- Em qual empresa trabalha (nome da empresa)?
- Quanto tempo trabalha na área de Computação?
- Qual é o ramo de negócio da empresa em que atua?
- Qual é o tamanho (número de funcionários e faturamento) da empresa em que atua?
- Que cargo ocupa?
- Qual é a função que executa no cargo?
- Quanto tempo está nessa função?
- Quais as principais atividades desempenhadas nessa função? Descreva o dia-a-dia do trabalho.
- Qual é a carga horária semanal de trabalho? Plantões e horas excedentes são constantes?
- Quais são os pontos positivos e negativos da função?
- Qual é a remuneração direta e indireta da função?
- Qual é a influência do trabalho na sua vida pessoal? A dedicação necessária ao trabalho é muito grande a ponto de influenciar sua vida pessoal?
- Seu trabalho é estressante?
- Você está satisfeito com a escolha profissional que fez? Por quê?
- Você pretende mudar de área nos próximos anos?
- Quais conselhos poderia oferecer para quem está começando?

Ao final do trabalho, a dupla deverá preparar uma apresentação oral (com slides) feita em no máximo 10 minutos. Ao final das respostas, a dupla deverá inserir comentários sobre a sua percepção da vida profissional do entrevistado. Opcionalmente, a dupla poderá apresentar e anexar outros materiais, tais como vídeos, áudios e imagens ilustrativas, softwares e protótipos.