

**PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO, CULTURA E ASSUNTOS COMUNITÁRIOS**

**Formulário 06**  
**Cadastro de Evento**

**1. IDENTIFICAÇÃO E APRESENTAÇÃO DO EVENTO** (O formulário deve ser preenchido digitalmente (não manuscrito), observando todos os itens do mesmo).

**1.1 Modalidade do Evento** (marque apenas uma opção):

- ( ) Cine-debate ( ) Encontro ( ) Fórum ( ) Colóquio ( ) Conferência ( ) Congresso  
( ) Mesa-redonda ( ) Mostra ( ) Palestra ( ) Roda de conversa ( ) Seminário ( ) Simpósio  
( ) *Talk show* (x) *Workshop* ( ) Outro – Identifique:

**1.2 Deseja transmissão em tempo real pelo canal da Proex no YouTube?** (tal modalidade só é indicada para eventos com expectativa de público de mais de 100 (cem) pessoas e deve ser solicitada com antecedência de 20 (vinte) dias úteis. Além disso, não é possível sua realização em feriados ou finais de semana).

- ( x ) Sim  
( ) Não

ATENÇÃO: Para evitar *takedown* (banimento do canal) ou ter a *live* derrubada, é necessário seguir as diretrizes da comunidade do *YouTube* e os seus termos de serviço. Para uma apropriada execução do evento, aplicam-se as seguintes orientações técnicas referentes ao evento:

- a. Não será permitida reprodução de material midiático (músicas, vídeos, etc.) sem os devidos direitos autorais;
- b. Não será permitido fazer publicidade que concorra com a plataforma. Porém, esclarecimentos e agradecimentos de patrocínios são permitidos;
- c. O mínimo de velocidade exigida de conexão de Internet para transmissões simples é de 5 Mbps e de 10 Mbps de *upload* para transmissão em HD para uma conexão estável;
- d. O tempo mínimo das *lives* é de 45 minutos e máximo de 2 horas.
- e. A organização e os convidados que se apresentarão na *live* devem estar presentes na plataforma do *StreamYard* através de *link* (disponível no dia do evento ou quando solicitado para treinos, reconhecimento e ensaios) de acesso à produção técnica da transmissão com antecedência mínima de 20 minutos.

Os hardwares que farão a transmissão da *live* (smartphone, tablet, notebook ou computador) antes da transmissão deverão estar conectados à energia/internet, assim como devem ser realizados testes prévios de vídeo, voz e ambientação/cenário.

**1.3 Nome do Evento**

Git e Github: Aprenda de uma vez essa ferramenta de versionamento!

**1.4 Curso ou Setor responsável**

Sistemas de Informação

**1.5 Câmpus/Pró-Reitoria de vinculação**

**1.6 O Evento está vinculado a algum programa/projeto/curso de extensão vigente? Se sim, informe o seu nome no campo ao lado.**

Projeto Integrador I

**1.7 Descrição do Evento** (breve relato de apresentação indicando a relevância e pertinência da ação, como se articula com as unidades e parcerias envolvidas, bem como o público a que se destina):

Neste workshop introdutório sobre Git e GitHub, os alunos serão introduzidos aos conceitos básicos de controle de versão usando Git. As atividades incluirão a configuração inicial do Git, a criação e commit de arquivos em um repositório local, a criação e gerenciamento de branches para desenvolvimento paralelo, e a publicação de projetos existentes no GitHub. Além disso, os participantes aprenderão a documentar seus projetos utilizando um arquivo README, seguindo as melhores práticas de comunicação e colaboração. Ao final do workshop, os alunos terão adquirido as habilidades fundamentais necessárias para começar a versionar e colaborar em projetos de software utilizando Git e GitHub.

**1.8 Objetivo Geral:**

Ensinar esse alunos a versionar seus códigos e projetos no github de uma forma a compartilhar esses projetos entre eles e saber guardar de uma forma mais organizada.

**1.8.1 Objetivos Específicos** (mínimo 3):

- Publicação de projeto de software: Compreensão dos alunos sobre a importância de publicar um projeto que está sendo desenvolvido, ou já foi, a partir de um projeto prático.
- Uso Básico do Git: Capacitar os alunos a usar comandos básicos do Git, como init, add, commit e status, para gerenciar alterações em seus projetos.
- Trabalho com Branches: Ensinar aos alunos como criar, alternar entre e mesclar branches para desenvolver recursos de forma isolada e colaborativa.
- Introdução ao GitHub: Introduzir os alunos ao GitHub e ensiná-los a publicar seus projetos em repositórios remotos, facilitando o compartilhamento e a colaboração.
- Documentação com README: Demonstrar a importância da documentação de projetos e guiar os alunos na criação de um arquivo README claro e informativo para seus repositórios.
- Boas Práticas de Colaboração: Promover o entendimento de boas práticas de colaboração, como a revisão de código e a utilização de pull requests para integrar alterações ao projeto principal.

**1.9 Área do conhecimento** (marque apenas uma):

( ☒ )Ciências Exatas e da Terra; ( ☐ ) Ciências Biológicas; ( ☐ )Engenharia/Tecnologia; ( ☐ )Ciências da Saúde; ( ☐ )Ciências Agrárias; ( ☐ )Ciências Sociais Aplicadas; ( ☐ )Ciências Humanas; ( ☐ )Linguística, Letras e Artes.

**1.10 Área temática principal** (marque apenas uma):

( ☐ )NENHUMA; ( ☐ )Comunicação; ( ☐ )Cultura; ( ☐ )Educação; ( ☐ )Direitos Humanos e Justiça;  
( ☐ )Meio Ambiente; ( ☐ )Saúde; ( ☒ )Tecnologia e Produção; ( ☐ )Trabalho

**1.10.1 Área temática secundária** (marque apenas um campo):

( ☐ )NENHUMA; ( ☒ )Comunicação; ( ☐ )Cultura; ( ☐ )Educação; ( ☐ )Direitos Humanos e Justiça;  
( ☐ )Meio Ambiente; ( ☐ )Saúde; ( ☐ )Tecnologia e Produção; ( ☐ )Trabalho

**1.11 Linha Temática de Extensão Universitária:**

(Verificar Linha Temática do ANEXO I deste formulário e informá-la no campo ao lado).

XXXXX

## 2. DADOS ESPECÍFICOS

<b>2.1 Público-alvo</b> (definir o público-alvo direto e indireto, ou seja, a comunidade potencial envolvida no evento. Faz-se necessária a participação de alunos da Unitins e comunidade externa para caracterizar-se, de fato, como extensão universitária, a exemplos de egressos, atores da sociedade civil, escolas, órgãos públicos, empresas, etc.)	Alunos que queiram aprender a versionar seus códigos e projetos de software em uma rede social que irá abrigar esses projetos.
<b>2.2 Data ou período de realização</b> (dia, mês e ano)	05/06/2024
<b>2.3 Período de inscrição</b>	XXXXX
<b>2.4 Número de vagas</b>	40
<b>2.5 Local de realização</b> (no caso de ação virtual, informar a plataforma a ser utilizada)	Laboratório de Informática
<b>2.6 Local de inscrição:</b>	<a href="https://www.unitins.br/nportal/extensao/page/show/sistema-eventos">https://www.unitins.br/nportal/extensao/page/show/sistema-eventos</a>
<b>2.7 Carga horária geral do evento</b> (diz respeito à somatória de todas as atividades elencadas no item 3)	3 horas
<b>2.7.1 Carga horária do organizador</b>	3 horas

## 3. ATIVIDADES ESPECÍFICAS DENTRO DO EVENTO\*

### ATIVIDADE 1

**Nome da atividade:** Entendendo a importância de publicar projetos

**Data de início:** 05/06/2024

**Data de término:** 05/06/2024

**Horário de início:** 8:00

**Horário de término:** 8:40

**Local:** Laboratório de Informática

**Carga horária:** 1 hora

**Quantidade de vagas:** 40

**Palestrante(s) da atividade:**

Nome completo: João Victor Póvoa França

CPF: 03819571108

E-mail: joapovoa@unitins.br

Telefone: 63984207313

**Mediador(es) da atividade:**

Nome completo: Vitória Gabriela Costa Santana

CPF: 034.680.161-31

E-mail: gabrielavitoria@unitins.br

Telefone: (63) 98432-0231

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO DA ATIVIDADE:** (É imprescindível o preenchimento deste campo).

- Introdução à Importância do Controle de Versão:

Explicação sobre os desafios enfrentados no desenvolvimento de software sem controle de versão.  
Discussão sobre os benefícios do controle de versão, como rastreamento de alterações, colaboração eficiente e reversão de modificações.

- Git como Ferramenta de Controle de Versão:

Visão geral do Git e sua importância na indústria de software.  
Demonstrações práticas de como o Git facilita o controle de versão localmente.  
GitHub como Plataforma de Colaboração:

- Apresentação do GitHub como uma plataforma para hospedar e colaborar em projetos.  
Destaque dos recursos do GitHub, como pull requests, issues e colaboração em equipe.

**ATIVIDADE 2****Nome da atividade: Instalação e configuração de ambiente de desenvolvimento****Data de início: 05/06/2024****Data de término: 05/06/2024****Horário de início: 9:00****Horário de término: 9:40****Local: Laboratório de  
Informática****Carga horária: 1 hora****Quantidade de vagas: 40****Palestrante(s) da atividade:**

Nome completo: João Victor Póvoa França

CPF: 03819571108

E-mail: joapovoa@unitins.br

Telefone: 63984207313

**Mediador(es) da atividade:**

Nome completo: Vitória Gabriela Costa Santana

CPF: 034.680.161-31

E-mail: gabrielavitoria@unitins.br

Telefone: (63) 98432-0231

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO DA ATIVIDADE:** (É imprescindível o preenchimento deste campo).

- Instalação e Configuração do Git:

Instruções passo a passo sobre como instalar o Git em diferentes sistemas operacionais.  
Configuração inicial do Git, incluindo nome de usuário e endereço de e-mail.

- Criação de uma Conta no GitHub:

Orientação sobre como criar uma conta gratuita no GitHub.  
Explicação sobre os benefícios de ter uma conta no GitHub para colaboração e compartilhamento de projetos.  
Versionamento de um Projeto Existente:

- Demonstração prática de como inicializar um repositório Git em um projeto existente.