

Rede de Colaboração

Laboratório de Pesquisa Operacional e Otimização

Capítulo 1

Manifesto

1.1 Rede de Colaboração

1.1.1 Objetivo

Proporcionar um ambiente de ensino e aprendizado colaborativo, focando nos alunos de pós-graduação da Matemática Aplicada, de forma que o investimento no ensino promova uma contribuição em outra área.

1.1.2 Possíveis Tópicos a Serem Abordados

- Comandos Básicos de Linux
- C/C++
- Fortran
- MatLab/Octave
- Git
- Makefile
- LaTeX
- Python
- Gdb
- Linguagem de Marcação Markdown
- Linguagem de Marcação RST
- TikZ

1.1.3 Possíveis Contribuições

- Ensino
- Biblioteca de Algoritmos para o Grupo de Otimização
- Resoluções de Exercícios (focando nas principais disciplinas)
- Elaboração de Apostilas

1.1.4 Horário e Local

Sexta-feira, sala 323, às 14h, logo após as reuniões do LPOO.

1.1.5 Logística

- Os tópicos não precisam estar ligados
- As aulas devem, sempre que possível, utilizar alguma forma de contribuição para ensinar o assunto.
- As aulas, a priori, exigem que o aluno traga seu computador.
- A duração das aulas deve variar entre 30 e 60 minutos.
- O professor deve devolver o material da sala para a secretaria de pós.

1.1.6 Funções Administrativas

- **Administrador** (*Mestre da Masmorra*): Abel Soares Siqueira
- **Mantenedor (site e cronograma)** (*Guardião do Portal*): Raniere Gaia Costa da Silva
- **Marketing** (*Clérigo da Ordem*): Bruno Henrique Cervelin
- **Recrutador (para professores e alunos)** (*Monge Wololoo*): Daiane Gonçalves Ferreira
- **Assessor Administrativo** (*Loremaster*): Deise Gonçalves Ferreira

1.1.7 Descrição das Funções

- Administrador
 - Organiza as aulas (Em conjunto com o professor específico);
 - Mantém o relacionamento da equipe;
 - Atribui as tarefas.
- Mantenedor
 - Atualiza o site;

- Atualiza o cronograma.
- Marketing
 - Cria material de divulgação para a Rede;
 - Divulga o grupo pessoalmente para grupos de pessoas;
- Recrutador
 - Matricula os alunos;
 - Mantém o banco de dados dos integrantes;
 - Organiza os requisitos de aulas.
- Assistente Administrativo
 - Produz as atas das reuniões;
 - Mantém o banco de documentos.

Capítulo 2

Banco de Integrantes

- RA (int)
- Nome (String)
- E-mail (String)
- Interesses (Opções fixas/Lista/Texto?)

Capítulo 3

Estrutura das Aulas

Toda aula deve ter um projeto/exercício que corresponde a uma realização. Quando possível, um material de referência deve ser indicado para a matéria. Quando possível, o projeto deve poder ser avaliado automaticamente, utilizando scripts. Sempre que possível, o projeto deve ser relacionado com a área de matemática aplicada, e, quando possível, deve poder ser aproveitado para o LPOO.

Os projetos/exercícios, devem ser feitos em latex, para serem disponibilizados no banco de documentos, e passados aos alunos no formato pdf. (Salvo casos específicos). Os documentos anexos ao projeto, devem estar disponíveis de forma avulsa, para que o aluno possa obtê-lo facilmente e sem depender de ferramentas de compactação, e também para melhor armazenamento no banco de documentos.

Capítulo 4





Sistema de Realizações e Níveis

4.1 Realizações

As realizações são tarefas ou exercícios disponíveis para o integrante que premiam o integrante com uma quantidade de pontos de experiência. Cada realização só pode ser concluída uma vez, e uma vez que o integrante a concluiu, ele não a perde.

Cada aula deve ter ao menos uma realização, e preferencialmente uma envolvendo a conclusão de um curso ou módulo.

As realizações devem ser classificadas em fácil, média, difícil e muito difícil, e cada nível de dificuldade correspondente a uma quantidade diferente de pontos de recompensa. Além disso, cada realização tem um símbolo para identificar a dificuldade.

Fácil	5	
Médio	15	
Difícil	30	
Muito Difícil	60	

4.2 Níveis

Ao acumular uma quantidade suficiente de pontos de experiência, o integrante passa para um nível diferente.

Os níveis podem ser apenas por questões estéticas, ou podemos exigir um certo nível para participação de alguns eventos.

A quantidade de experiência para alcançar os níveis são

	Iniciante	Médio	Avançado	Especialista
Alquimista	0	100	220	360
Bruxo	510	710	930	1190
Mago				
Invocador				
Arquimago				

