

Entendendo o Desafio

Agora é a sua hora de brilhar e construir um perfil de destaque na DIO! Explore todos os conceitos abordados até aqui, aplique os conhecimentos adquiridos nas aulas e documente sua experiência para demonstrar sua compreensão dos temas discutidos.

Descrição do Desafio

Este Desafio de Projeto tem como objetivo de criar um Plano de Aula Interativo e Personalizado com Ecossistema IA.

Objetivos de Aprendizagem

Ao concluir este desafio, você será capaz de:

- Aplicar os conceitos aprendidos em um ambiente prático;
- Documentar processos técnicos de forma clara e estruturada;
- Utilizar o GitHub como ferramenta para compartilhamento de documentação técnica;

Entrega do Desafio

Para concluir este desafio, você deverá:

1. Assistir a todas as vídeo-aulas
 - a. Não pule nenhuma etapa! As aulas contêm informações essenciais para o sucesso do seu projeto.
2. Criar um repositório público no GitHub contendo:
 - a. Um arquivo `README.md` detalhado.
 - b. Quaisquer arquivos adicionais que sejam relevantes para documentar sua experiência.

- c. Opcionalmente, capturas de tela relevantes organizadas em uma pasta /images.
3. Enviar o link do seu repositório e uma breve descrição clicando no botão “Entregar Projeto”

Recursos Úteis

Materiais Complementares sobre GitHub

- [GitHub Quick Start](#) - Repositório com Link para Aulas de Git e GitHub
- [GitBook](#): Formação GitHub Certification - Material textual sobre GitHub
- Documentação do GitHub - Guia completo para uso do GitHub
- [GitHub Markdown](#) - Guia específico para Markdown no GitHub
- Bons estudos!

<https://youtu.be/uFEJyU6i20Q>

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt-br>

https://m4rc3lo.github.io/m4rc3lo_santanderEducaIA/#materiais

]

Olá. Preciso de ajuda com a criação de um plano de aula. Para uma disciplina de graduação em nível superior (bacharelado).

O Curso é Design de Games, uma disciplina de primeiro período.

A ementa da disciplina é : "Ementa: Fundamentos do Pensamento Computacional". Práticas do Pensamento Computacional. Computação Criativa. Práticas da Computação Criativa."

Objetivo da aula é : "Objetivos de Aprendizagem é Conhecer os conceitos de Computação Criativa e suas áreas de aplicação."

Em anexo tenho um texto base (sobre o conteúdo da aula) no arquivo : texto-base.md

Em anexo tenho também alguns cenários de aprendizagem no arquivo : cenarios-aprendizagem.md

Estes cenários devem ser levados em conta para produzir um material inclusivo e adaptado (a medida do possível).

Seu objetivo é ser um tutor e avaliador pedagógico, avaliando e sugerindo conteúdo.

Vamos usar markdown como formatação das saídas. Use a cor padrão #0786b4.

Sempre contextualizar no âmbito do curso: Design de Games.

Sempre indique as fontes consultadas.

Se tiver dúvida sobre algo, marque com [verificar].

Explique seu entendimento a respeito da minha demanda, para vermos se estamos alinhados.

Duração e formato da aula : 3h30min

Tamanho da turma e dinâmica de grupos desejada: em torno de 20 pessoas, vamos ter um atividade exploratória em dupla e uma de fixação individual.

Infraestrutura disponível: sala de aula do tipo laboratório de informática, com Portugol Studio Desktop instalado, pacote office e internet.

Políticas institucionais de acessibilidade (protocolos para tempo estendido, formatos alternativos, registro). [verificar]

Peso da avaliação desta aula no semestre (diagnóstica, formativa, somativa) e integração com o plano da disciplina.

Não sei bem o que responder aqui, penso em uma aula com 1h de exposição teórica, e tempo restante para atividade interação e esclarecimento de dúvidas.

Pré-requisitos esperados : sem pré-requisitos esperados, podemos considerar um aula introdutória para calouros no primeiro período, aulas iniciais.