



COS
clube open source

Atuação

Documentação das atividades e
objetivos do clube

Responsável:	Augusto Goulart
Mídia:	Documento digital
Data:	23 de Fevereiro, 2023
Controle:	n. 23000

Projeto independente
Organizado por discentes da:

Universidade Federal do Pampa
campus Alegrete

Conteúdo

Capa	1
Conteúdo	2
1 Introdução	3
1.1 Objetivos	3
1.1.1 Objetivo geral	3
1.1.2 Objetivos específicos	3
2 Organização	4
2.1 Código de Conduta	4
2.2 Identidade Visual	4
2.3 Contato	4
3 Roteiro	5
3.1 Atividades	5
Encontros	5
Oficinas individuais	5
Oficinas e minicursos	5
Palestras	5
Eventos	5
3.2 Tópicos de interesse	5
Análise de algoritmos	5
Chatbots com Python	6
Discussões sobre IA	6
Sistemas de recomendação	6
Aprendizado profundo com Python	6
Outros	6
Apêndices	7
Apêndice A Código de Conduta	7
A.1 Diretrizes	7
A.2 Licença e atribuição	7
Apêndice B Identidade Visual	8

1 Introdução

O **Clube Open Source** (COS) é um clube de desenvolvimento focado na difusão dos princípios de código aberto, assim como no intuito em expandir a comunidade de estudantes com interesse em tecnologias de desenvolvimento de software aberto. Nesse contexto, o clube irá planejar e organizar eventos, oficinas, encontros e palestras para todos aqueles interessados nos tópicos dispostos neste documento.

Observação : O COS não é uma entidade legal ou oficialmente registrada. COS é meramente um projeto independente organizado por discentes da Universidade Federal do Pampa (Unipampa). COS não possui adesão de membros ou Estatuto Social. A participação em atividades do COS não implica obrigação contratual com o projeto ou seus organizadores.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

O principal objetivo do clube é fornecer um ambiente colaborativo para que os participantes desenvolvam suas habilidades de desenvolvimento de software e trabalhem em projetos de código aberto. Os participantes serão incentivados a contribuir para projetos *open source*, a aprender com desenvolvedores experientes e a compartilhar seus conhecimentos com outros participantes.

1.1.2 Objetivos específicos

- Organizar reuniões regulares, oficinas e *code sprints*, onde os participantes podem colaborar em projetos de código aberto.
- Criar fóruns e grupos *on-line* para que os participantes possam fazer perguntas, compartilhar conhecimentos e conectar-se com outros membros da comunidade.
- Desenvolver as habilidades técnicas dos participantes (e.g., linguagens de programação, algoritmos, técnicas de código).
- Ajudar os participantes a desenvolver outras habilidades valiosas, como trabalho em equipe, liderança e gerenciamento de projetos.
- Permitir que os participantes ganhem experiência na organização de eventos, gerenciamento de recursos e colaboração aberta para alcançar objetivos compartilhados.
- Ajudar projetos de código aberto existentes, contribuindo com código, *issues* e documentação.
- Permitir que os participantes trabalhem em projetos que eles criaram e que ajudariam a resolver problemas na comunidade interna e externa.

2 Organização

O projeto COS é de responsabilidade dos organizadores. O clube não possui estrutura hierárquica concreta entre os participantes, todas as atividades realizadas são voluntárias e devem seguir o princípio de consentimento mútuo entre os interessados. O clube deve ser um ambiente acolhedor e *non-stressful*. Os participantes devem, quando possível, receber atestado de participação com o total de horas concluídas, possibilitando a aproveitação de ACGs na Unipampa.

Observação : Os organizadores podem permitir que alguns participantes realizem, em nome do projeto: oficinas, apresentações ou palestras.

2.1 Código de Conduta

Os organizadores têm o dever de manter uma experiência inclusiva para todos os participantes. O Código de Conduta, encontrado no [Apêndice A](#), descreve algumas regras básicas que devem ser cumpridas em todas as atividades realizadas pelo clube.

2.2 Identidade Visual

A Identidade Visual do COS inclui todos os materiais visuais usados para caracterizar as atividades do clube, conforme detalhado no [Apêndice B](#). Todos os arquivos *source* associados ao [Apêndice B](#) ficarão disponíveis para *download* no repositório github.com/open-sourceunipampa/identity.

Observação : Exceto onde indicado de outra forma, o conteúdo usado como identidade visual está licenciado sob a licença [Creative Commons Attribution 4.0 International](#).

2.3 Contato

O COS irá manter a imagem pública de várias formas: por meio das mídias sociais, no site oficial, em eventos públicos e durante reuniões.

- E-mail interno: opensource@unipampa.edu.br
- E-mail externo: info@clubeopensource.org
- Instagram: [@clubeopensource](#)
- Website: clubeopensource.org
- GitHub: [@opensourceunipampa](#)

3 Roteiro

3.1 Atividades

O clube pretende, para atingir os objetivos referidos neste documento, desenvolver as seguintes atividades:

Encontros COS irá realizar reuniões semanais e eventos especiais ao longo do ano. Os encontros têm a finalidade de manter os participantes dentro do *loop* de desenvolvimento e permitir que novos membros possam começar a participar das atividades todas as semanas. Os encontros serão feitos presencialmente e podem incluir colaboração em código, esclarecer dúvidas, gerenciar projetos ou planejar as atividades futuras do clube.

Oficinas individuais COS tem a intenção de criar um conjunto de oficinas selecionadas que podem ser feitas no ritmo do participante e individualmente. Utilizando [Jupyter Notebooks](#), é possível entregar ao participante todas as etapas da oficina com explicações detalhadas e ambiente de execução integrado. Tópicos que podem ser vistos desta forma:

- Controle de versão.
- APIs REST.
- Geradores de sites estáticos.
- Web scrapers.

Oficinas e minicursos Para facilitar o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades em um tópico ou campo específico, o COS irá criar oficinas e minicursos abertos para toda a comunidade. Essas atividades serão práticas e interativas, com os participantes ativamente envolvidos no aprendizado e na aplicação de novas habilidades.

Palestras O clube irá organizar palestras para compartilhar informações, ideias e percepções sobre algum tópico específico com o público participante. As palestras incluem oportunidades para perguntas e respostas, permitindo que o público esclareça quaisquer pontos de dúvida e se envolva em uma discussão mais profunda sobre o tema.

Eventos O COS pretende organizar diversos eventos especiais com a colaboração da comunidade, como por exemplo:

- Programação competitiva.
- Evento de *software* retrô.
- *Coding challenges*.
- *Capture-the-flag*.
- *Hackathons*.

3.2 Tópicos de interesse

Os seguintes tópicos devem ser considerados com maior importância ao organizar as atividades do clube, porém demais tópicos também podem ser abordados conforme necessário:

Análise de algoritmos Medir o desempenho de algoritmos em projetos existentes, bem como comparar diferentes algoritmos para a resolução de seus problemas.

Chatbots com Python Utilizar as bibliotecas e pacotes de código aberto para implementar *chatbots* na solução de diversos problemas considerados relevantes.

Discussões sobre IA Considerações éticas em torno da inteligência artificial e debate sobre o impacto potencial da IA na sociedade, bem como o potencial de preconceito e discriminação nos sistemas de IA.

Sistemas de recomendação Construir sistemas de recomendação que podem sugerir produtos ou conteúdo com base no comportamento do usuário, para a solução de problemas da comunidade.

Aprendizado profundo com Python Aplicação do Python para construir redes neurais convolucionais (CNNs) usando estruturas populares de aprendizado profundo, como [TensorFlow](#) ou [PyTorch](#), para resolver problemas no mundo real.

Outros Alguns tópicos que podem ser expandidos:

- Memória virtual e paginação.
- Melhores práticas de teste de software.
- Projetando interfaces de usuário com [Figma](#).
- Acessibilidade no design de interfaces de usuário.
- Criando modelos 3D com o [Blender](#).
- Técnicas gráficas avançadas em *videogames*.
- Ameaças e contramedidas de segurança cibernética.

A Código de Conduta

No interesse de promover um ambiente aberto e acolhedor, o **Clube Open Source (COS)** se compromete a ofertar uma experiência inclusiva e livre de assédio para todos, independentemente da idade, tamanho do corpo, deficiência, etnia, identidade e expressão de gênero, nível de experiência, formação educacional, situação socio-econômica, nacionalidade, aparência pessoal, raça, religião ou identidade e orientação sexual.

O Código de Conduta do projeto COS se aplica a todas as atividades afiliadas ao clube, tanto *on-line* quanto *off-line*.

A.1 Diretrizes

Seja respeitoso e inclusivo.

- **Use linguagem inclusiva.** Isso inclui:
 - Ao se referir aos membros da comunidade, usar seus pronomes corretos.
 - Em geral, evitar qualquer linguagem que possa ser considerada ofensiva para grupos marginalizados.
- **Respeite as diferenças das pessoas.** Exemplos incluem:
 - Ser receptivo aos novos participantes.
 - Estar aberto a pontos de vista opostos.
 - Ser compreensivo sobre diferenças culturais.
 - Certificar-se de que suas atividades e quaisquer espaços físicos que sua equipe de desenvolvimento possa encontrar sejam acessíveis a todos os participantes.

Ofereça e seja receptivo ao *feedback* construtivo.

- **Seja construtivo e respeitoso** ao dar *feedback* aos outros. Isso inclui:
 - Manter todos os *feedbacks* construtivos, objetivos e impessoais.
- **Aceite críticas construtivas.** Críticas excessivamente duras ou assediadas devem ser denunciadas.

A.2 Licença e atribuição

Este Código de Conduta foi adaptado com modificações do **Contributor Covenant Code of Conduct** e das **Mozilla Community Participation Guidelines**.

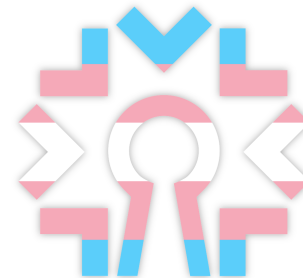
B Identidade Visual



(a) Logo padrão, para fundos claros.



(b) Logo invertido, para fundos escuros.



(c) Logo adaptado, no exemplo: *trans flag*.

Figura B1. Logo, use em locais onde o logotipo será reconhecido ou o espaço é limitado.



Figura B2. Cores usadas pelo COS. Cor primária (#9063CD) e cores secundárias.

Urbanist

Figura B3. **Urbanist** é a fonte padrão da identidade visual (pode não ser a mesma usada para textos).

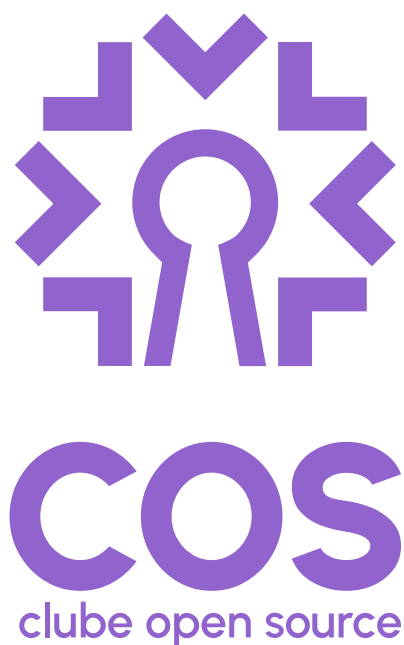


(a) Lockup padrão, para fundos claros.

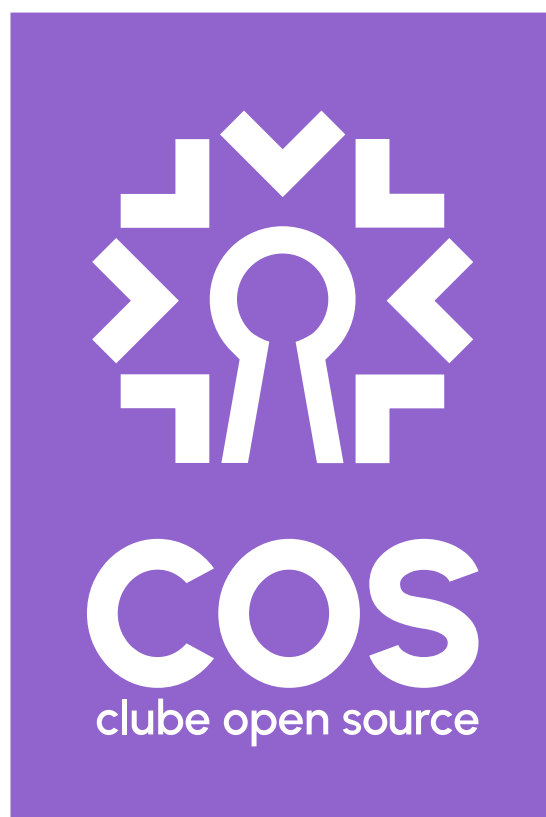


(b) Lockup invertido, para fundos escuros.

Figura B4. Lockup, use em locais onde o logo pode não ser reconhecido e é permitido mais espaço do que um logotipo. **(Preferido).**



(a) Lockup vertical padrão, para fundos claros.



(b) Lockup vertical invertido, para fundos escuros.

Figura B5. Lockup vertical, use em locais onde o espaçamento horizontal pode não ser adequado.