



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO - PROGRAD
COORDENADORIA DE ACOMPANHAMENTO DISCENTE - CAD**

**Relatório Anual de Atividades – 2023
Programa de Educação Tutorial – PET-UFC**

1. IDENTIFICAÇÃO

Grupo PET: PET - Sistemas de Informação

Nome do Tutor: Wladimir Araújo Tavares

2. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS PELO GRUPO

2.1. Atividades de Ensino

Atividade 1 - Organização da Fase Regional da Maratona de Programação

Data de início da atividade: 02/09/2023

Data do fim da atividade: 02/09/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

victorsuares2014@gmail.com Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- WLADIMIR ARAÚJO TAVARES
- BEATRIZ NASCIMENTO DE OLIVEIRA
- DAYANA PRISCILLA NUNES FERREIRA COSTA
- MICHEL OLIVEIRA SILVA
- SAMUEL COSTA DO NASCIMENTO
- LETICIA PINHEIRO DE OLIVEIRA
- GUTHYERRI ALEXANDRINO BARBOSA

Carga horária da atividade: 12 horas

Material utilizado para execução da atividade:

- Computadores
- Impressora
- Projetor
- Microfone
- Materiais para alimentação (Copos, Garrafas, Quentinha, gela-água).

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

A Maratona de Programação é um evento organizado pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC). No dia 2 de setembro de 2023 aconteceu a primeira fase da XXVIII Maratona de Programação, com a participação de 727 equipes brasileiras distribuídas por 44 sedes em todo o país. Na sede de Quixadá, participaram seis equipes do Campus da UFC em Quixadá e três equipes do Campus do IFCE em Aracati. Ao todo 65 times conquistaram o direito de participar da Final Brasileira da Maratona de Programação.

[UFC/Quixadá] TreeRangers
[UFC/Quixadá] Aposentados
[UFC/Quixadá] tamo só passeando
[UFC/Quixadá] amigos do gabyMaia
[UFC/Quixadá] my code is aesthetic
[IFCE/Aracati] BitMasters
[IFCE/Aracati] ChatGPT tá open para uso?
[UFC/Quixadá] Last Of Us

A equipe TreeRangers da UFC/Quixadá foi selecionada entre as 65 melhores equipes para a Final Brasileira da Maratona.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

A competição é realizada em duas etapas. No período da manhã, temos a prova de aquecimento para que os competidores testem a plataforma de submissão e os recursos técnicos disponíveis da plataforma. No período da tarde, a competição é realizada. Durante a realização da prova, a equipe de apoio assiste o diretor da sede nas atividades relacionadas com a competição.

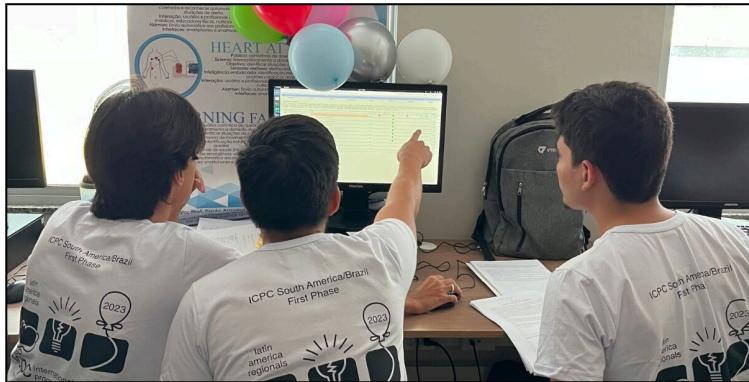
Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

A atividade despertou nos integrantes a admiração pela competição em programação, além de fortalecer o vínculo pelo estudo da programação. Com a atividade, muitos alunos se interessaram pelo aprendizado e também por um possível reconhecimento por seu estudo constante, uma vez que a competição possibilita a realização de viagens para as próximas etapas da maratona, em caso de sucesso nessa fase.

Nessa situação a equipe TreeRangers foi a equipe vencedora e possibilitou aos alunos Daniel Vitor Pereira Rodrigues, Felipe Rodrigues de Santana Freitag e Gustavo Henrique Freitas de Sousa (todos do curso de Engenharia de Software do Campus de Quixadá), o alcance do primeiro lugar na Supersede Nordeste, garantindo assim sua merecida vaga na emocionante Final Brasileira da Maratona de Programação, possibilitando a eles uma nova experiência.

Registros da atividade





Atividade 2 - CodeLang

Data de início da atividade: 05/2023

Data do fim da atividade: 07/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- SAMUEL COSTA DO NASCIMENTO
- BEATRIZ NASCIMENTO DE OLIVEIRA
- LETÍCIA PINHEIRO DE OLIVEIRA

Carga horária da atividade: 24 horas

Material utilizado para execução da atividade:

- Projetor e os sites DeepL, Mimo, DuoLingo e o Anki. Utilizamos também o site lyricstraining.

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

O Mimo destaca-se como uma inovadora ferramenta educacional voltada para o ensino abrangente de tecnologias web, tanto no âmbito front-end quanto back-end. A proposta fundamental por trás dessa abordagem é a integração de aulas práticas de tecnologia com recursos de aprendizado de inglês, aproveitando ferramentas como o DeepL e o LyricsTraining.

Ao adotar essa abordagem híbrida, os alunos têm a oportunidade não apenas de desenvolver habilidades técnicas em projetos web, mas também de aprimorar seu vocabulário em inglês simultaneamente. O uso coordenado dessas ferramentas oferece uma sinergia única, permitindo que o aprendizado seja mais dinâmico e interconectado.

Além disso, o aplicativo Anki desempenha um papel crucial no processo educacional do Mimo, atuando como uma ferramenta para consolidar e reforçar o conhecimento adquirido. Ao utilizar técnicas de espaçamento e repetição espaçada, o Anki contribui para a consolidação do aprendizado, ajudando os alunos a armazenar informações de forma mais eficaz em suas memórias de longo prazo.

Assim, o Mimo não se limita apenas a transmitir conhecimentos técnicos, mas visa oferecer uma experiência de aprendizado holística, integrando habilidades linguísticas e tecnológicas de maneira inovadora e eficaz.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Os encontros eram meticulosamente programados para ocorrer duas vezes por semana, proporcionando uma consistência que contribui significativamente para o processo de aprendizado. A dinâmica das sessões era estruturada de maneira abrangente, iniciando com a utilização do aplicativo Mimo para a realização de atividades específicas disponíveis no próprio site. Durante essa fase inicial, os participantes não apenas exploravam conceitos técnicos fundamentais, mas também dedicavam tempo ao aprimoramento do vocabulário em inglês, integrando assim as duas áreas de conhecimento de forma sinérgica.

A segunda parte dos encontros era reservada para a prática mais intensiva das habilidades linguísticas, com foco especial nos aspectos de fala (speak), audição (listening) e escrita (write). Esse segmento envolvia a realização de exercícios de leitura de textos em inglês, proporcionando aos participantes a oportunidade de aprimorar sua compreensão auditiva, expressão oral e habilidades de escrita em um contexto mais contextualizado.

Como componente crucial do programa, ao término de cada semana, os participantes eram desafiados a aplicar os conhecimentos adquiridos em um projeto prático. Esses projetos, desenvolvidos com base no conteúdo coberto durante a semana, eram posteriormente compartilhados no GitHub. Essa prática não só consolidava o aprendizado técnico, mas também proporcionava uma oportunidade valiosa para os participantes aplicarem e demonstrarem suas habilidades recém-adquiridas de forma tangível.

Ao adotar essa abordagem abrangente, os encontros do Mimo não apenas forneciam uma base sólida em tecnologias web, mas também incentivaram o desenvolvimento de habilidades linguísticas e a aplicação prática desses conhecimentos, tornando a experiência educacional mais enriquecedora e holística para os participantes.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Os participantes não apenas aprimoraram suas habilidades técnicas, mas também enriqueceram significativamente seus portfólios ao longo do programa. A abordagem abrangente do Mimo proporcionou uma compreensão mais profunda das tecnologias atualmente relevantes no mercado, permitindo aos alunos não apenas adquirir conhecimento teórico, mas também aplicá-lo em projetos práticos. Esse enfoque prático resultou em projetos publicados no GitHub, que serviram como evidência tangível de suas habilidades e conquistas.

Além do avanço nas competências técnicas, houve um notável incremento no vocabulário da língua inglesa dos participantes. A integração de atividades do Mimo com ferramentas como o DeepL e o LyricsTraining não apenas promoveu o aprendizado de conceitos tecnológicos, mas também contribuiu para a expansão do léxico em inglês dos alunos. Esta abordagem multifacetada não só reforçou a aplicação prática do conhecimento, mas também fortaleceu as habilidades de comunicação em inglês dos participantes.

A experiência global impactou não apenas as habilidades técnicas e linguísticas, mas também teve reflexos positivos na prática, leitura de textos e até mesmo na capacidade auditiva para palavras anteriormente desconhecidas. Os participantes experimentaram melhorias concretas em suas habilidades de implementação prática, interpretação textual e audição ativa, indicando um desenvolvimento abrangente em suas competências.

Além disso, a metodologia de aprendizado adotada no Mimo proporcionou aos alunos a habilidade de aprender de forma eficiente e autônoma. O uso de ferramentas de aprendizado espaçado e atividades práticas não apenas consolidou o conhecimento adquirido, mas também capacitou os participantes a aplicar estratégias de aprendizado mais eficazes tanto no desenvolvimento web quanto no aprimoramento do inglês. Este aspecto da aprendizagem ativa e autodirigida adicionou uma dimensão valiosa à experiência educacional, preparando os alunos para enfrentar novos desafios e continuar aprimorando suas habilidades no futuro.

Atividade 3 - PETPlay

Data de início da atividade: 05/10/2023

Data do fim da atividade: 30/11/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

Bolsistas

- FRANCIEL SILVEIRA PENHA DE VASCONCELOS
- IAGO FARIAS DE SOUZA VELOZO,
- IGOR FARIAS DE SOUZA VELOZO
- ABNER ENOQUE MONTEIRO SILVA
- FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA
- MICHEL OLIVEIRA SILVA
- HERMESON BASTOS MAIA

Colaboradores

- ELYSSON ALVES DE LACERDA
- MARCUS TÚLIO CAVALCANTE OLIVEIRA
- DANILÓ DOS SANTOS GOMES

Carga horária da atividade: 12 HORAS

Material utilizado para execução da atividade:

- Projetor
- Notebooks
- 6 joysticks
- Extensões de energia.

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

O projeto PETPlay surgiu com a proposta de realizar campeonatos sazonais de jogos eletrônicos ou não eletrônicos na UFC Campus Quixadá, enfatizando a relevância da interação social, do aprendizado ativo e do engajamento estudantil. A ideia do projeto surgiu devido a carência na universidade de projetos como esse, um pedido que muitos alunos já faziam.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Os encontros aconteciam semanalmente às quintas-feiras na sala multiúso, de modo que era possível chegar lá e jogar. Para melhor visualização dos jogos disponíveis, foi criada uma playlist de games no site "IGN PLAYLIST", disponibilizado no linktree do PET-SI na rede social Instagram. Para finalizar com chave de ouro o semestre 2023.2, foi realizado um momento de encerramento com a organização de dois campeonatos dos jogos mais jogados do semestre. Os jogos foram: BOMBA PATCH 2023 e ULTRA STREET FIGHTER 4, ao todo tivemos 15 inscrições somando os dois. A esquematização final dos campeonatos foi definida em consenso dos participantes mais recorrentes do projeto:

Plataforma: PC via PCSX2 e PC nativo

Somente alunos matriculados da UFC Quixadá e IFCE (Cursos de Graduação) poderiam se inscrever.

A inscrição era realizada por meio do Google Forms
Valor da inscrição era 2 reais.

Premiação FINAL:

1º Colocado 75% do valor arrecadado das inscrições + 4 horas complementares;
2º Colocado: Prêmio surpresa + 4 horas complementares;
o restante foi utilizado pela organização para investimentos no projeto.

O formato utilizado foi o mata-mata de eliminação única.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

A atividade despertou em todos os participantes envolvidos uma maior interação social e diversão em grupo, além de incentivar a competitividade saudável por meio dos campeonatos e disputas isoladas. Dessa forma, o projeto PETPlay se tornou um grande meio de socialização para os alunos, pois foi possível perceber o engajamento dos participantes em aproveitar todas as oportunidades para estarem presentes nos encontros possíveis. O projeto manteve uma média semestral de mais de 11 alunos por encontro, no qual este fato vai à contramão de outros projetos realizados no campus, tendo em vista que com o passar do tempo a participação dos alunos tende a cair. Com o PETPlay foi diferente, a cada encontro novas pessoas apareciam.

Registros da atividade



Atividade 4 - Acompanhamento de Calouros

Data de início da atividade: 13/03/2023

Data do fim da atividade: 30/06/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
(X) Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- ABNER ENOQUE MONTEIRO SILVA
- BEATRIZ NASCIMENTO DE OLIVEIRA
- DAYANA PRISCILLA NUNES FERREIRA COSTA
- FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA
- MICHEL OLIVEIRA SILVA
- LETICIA PINHEIRO DE OLIVEIRA
- FRANCIEL SILVEIRA PENHA DE VASCONCELOS
- VITORIA ASHILEY LOPES FERREIRA
- HERMESON BASTOS MAIA
- IAGO FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- IGOR FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- SAMUEL COSTA DO NASCIMENTO

Carga horária da atividade: 12 HORAS

Material utilizado para execução da atividade:

Apenas aplicativos de comunicação como WhatsApp e a sala do pet para conversas e ou tira-dúvidas sobre as cadeiras do semestre, sobre assuntos da UFC e ou apenas conversar mesmo.

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

Os novos ingressantes chegam à universidade permeados por uma série de questionamentos que abrangem diversos aspectos da vida acadêmica. Essas dúvidas envolvem não apenas o universo das disciplinas e regras específicas, mas também refletem apreensões sobre a transição para essa nova fase da vida universitária. A ansiedade muitas vezes é ampliada pelas incertezas acerca do campus, perspectivas futuras de carreira e outros elementos que compõem a complexa experiência universitária.

O propósito fundamental da iniciativa é proporcionar uma orientação abrangente e eficaz, visando à completa inserção dos ingressantes no ambiente universitário. Para atender a essa finalidade, os encontros organizados pelos bolsistas do Programa de Educação Tutorial (PET) se configuram como espaços estruturados para abordar de maneira detalhada cada uma dessas preocupações. Durante essas sessões, os bolsistas, apoiados por colaboradores escolhidos pelos próprios ingressantes, buscam não apenas oferecer informações práticas, mas também criar um ambiente de confiança e apoio mútuo.

As discussões vão além de meras questões acadêmicas, explorando temas que vão desde as adaptações necessárias ao novo contexto universitário até reflexões sobre as possibilidades de carreira no futuro. O objetivo é não apenas dissipar dúvidas imediatas, mas também capacitar os ingressantes com as ferramentas e conhecimentos necessários para enfrentar os desafios e aproveitar as oportunidades que surgem ao longo de sua jornada acadêmica. Em última análise, a iniciativa visa a suavizar a transição para a universidade, contribuindo para a construção de uma base sólida e confiante para os novos estudantes.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Os alunos ingressantes foram acolhidos de maneira abrangente pelos bolsistas do Programa de Educação Tutorial (PET), organizados em pequenos grupos. Cada grupo era liderado por bolsistas designados, que, por sua vez, contavam com o auxílio de colaboradores escolhidos pelos próprios ingressantes. Essa estrutura proporciona uma atmosfera acolhedora e personalizada, garantindo um suporte individualizado durante a transição para a vida acadêmica.

Os encontros regulares entre os bolsistas do PET e os ingressantes constituíam uma plataforma para discussões abertas e construtivas. Durante essas sessões, diversos temas eram abordados, incluindo questões relacionadas à universidade, orientações sobre disciplinas específicas, além de trocas de opiniões sobre estratégias eficazes para se organizar diante do desafio das cadeiras do semestre. Essas conversas não apenas ofereciam orientações práticas, mas também criavam um espaço para compartilhamento de experiências, promovendo um ambiente colaborativo e solidário entre os membros da comunidade acadêmica.

A abordagem participativa, com bolsistas do PET e colaboradores engajados, proporcionava uma rede de apoio integral aos ingressantes. Esse formato não apenas facilitava a integração à vida universitária, mas também contribuía para o desenvolvimento de habilidades de gestão acadêmica e para a criação de vínculos interpessoais valiosos. Essa iniciativa não se limitava apenas a aspectos acadêmicos, abrangendo uma variedade de tópicos para garantir um suporte abrangente e holístico aos novos estudantes.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

A influência positiva do programa se estendeu para além das preocupações acadêmicas, impactando significativamente o desenvolvimento pessoal dos ingressantes. Uma observação notável foi a redução notável da timidez entre os novos estudantes, que passaram a se mostrar mais envolvidos e participativos nos diversos eventos promovidos no campus universitário. Essa mudança comportamental não se restringiu apenas às atividades acadêmicas, mas também se refletiu nas interações sociais entre os alunos, promovendo uma integração mais efetiva dentro da comunidade acadêmica.

A participação mais ativa dos ingressantes não se limitou apenas aos eventos promovidos pelo programa, estendendo-se às interações sociais cotidianas com outros alunos no campus. Essa maior integração social não apenas contribuiu para a formação de laços interpessoais mais sólidos, mas também enriqueceu o ambiente acadêmico com uma diversidade de perspectivas e experiências.

Além disso, os ingressantes demonstraram um aumento notável em seus conhecimentos sobre a estrutura da faculdade e sobre a cidade de Quixadá, onde a instituição está localizada. Esse aprofundamento no entendimento do contexto local não apenas proporcionou uma sensação de pertencimento mais forte, mas também facilitou a adaptação dos novos estudantes ao ambiente ao seu redor.

Em síntese, os resultados do programa não se limitaram apenas ao âmbito acadêmico, mas se estenderam de maneira expressiva para a esfera social e pessoal dos ingressantes. A transformação perceptível na timidez, a participação ativa em eventos e interações sociais, bem como o aprofundamento nos conhecimentos sobre a faculdade e a cidade, testemunham o impacto abrangente dessa iniciativa na integração e no desenvolvimento global dos estudantes recém-ingressos.

Atividade 5 - Representação Estudantil no Conselho do Curso

Data de início da atividade: 03/2023

Data do fim da atividade: 12/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
(X) Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA

Carga horária da atividade: 24 HORAS

Material utilizado para execução da atividade:

- Computador

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

Os discentes do curso de Sistema de Informação podem escolher um representante discente para participar das reuniões do Conselho do Curso. O representante escolhido pelos alunos do curso é um bolsista do PET-SI. A participação de um bolsista do PET nas reuniões do conselho do Curso de Sistema de Informação aproxima o PET da coordenação do curso e com isso podemos contribuir para as melhorias do curso.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Mensalmente, o coordenador do curso de Sistema de Informação realiza uma reunião com os representantes das Unidades Curriculares para decidir questões relacionadas com o curso de Sistemas de Informação.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Com a participação do bolsista Francisco Victor Soares de Lima nas reuniões do colegiado do curso de Sistemas de Informação, conseguimos ter uma sinergia maior com a coordenação do curso de SI, expondo questionamentos e por vezes trazendo respostas para os questionamentos e observações feitas durante as reuniões.

Atividade 6 - CinePet

Data de início da atividade: 15/03/2023

Data do fim da atividade: 01/05/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- ABNER ENOQUE MONTEIRO SILVA
- FRANCIEL SILVEIRA DE PENHA VASCONCELOS
- FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA

Carga horária da atividade: 32H

Material utilizado para execução da atividade:

- Projetor, Notebook e Reserva de Sala

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

O Programa de Educação Tutorial do curso de Sistema de Informação (PET-SI), tem como propósito proporcionar a formação dos estudantes não apenas em aspectos acadêmicos, mas também pessoais. Como parte desse programa, o grupo de bolsistas do PET-SI concebeu o projeto CinePET. Esse projeto foi desenvolvido com o intuito de proporcionar aos alunos momentos de desenvolvimento pessoal e social durante seus intervalos entre as aulas. O CinePET visa estimular interações sociais enquanto promove a reflexão crítica e cultural por meio de filmes que abordam uma variedade de temas, tais como filosofia, ética, tecnologia e política.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

A metodologia de avaliação da atividade pelo grupo foi feita através de questionários aplicados ao final de cada encontro, contendo perguntas sobre a qualidade da exibição do filme, palestrante e os temas abordados, além de perguntas sobre o desenvolvimento das habilidades críticas e comunicativas dos participantes. A atividade foi realizada em sala de aula, todas as segundas feiras às 15:30 e 17:30, contou com exibições de filmes, séries e palestras sobre temas de grande relevância e alvo de debates atuais, após a exibição era iniciado pelos ministrantes uma série de questionamentos sobre o que foi exibido com intuito de se iniciar uma discussão entre os participantes.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Após cada sessão do CinePET, era divulgado um formulário para feedbacks e sugestões para os próximos encontros. Dentre as respostas obtidas foi possível notar o valor positivo que o mesmo apresenta em meio a comunidade acadêmica, como por exemplo o desenvolvimento do pensamento crítico e uma maior socialização entre os participantes, por meio dos debates realizados a cada encontro. Desta forma foi possível desenvolver habilidades fundamentais denominadas "Soft Skills", que contemplam o conjunto de habilidades comunicativas e de decisão.

Atividade 7 - PET Hardware

Data de início da atividade: 09/05/2023

Data do fim da atividade: 20/06/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- **Bolsistas:** Franciel Silveira Penha De Vasconcelos, Abner Enoque Monteiro Silva
- **Colaboradores:** Abdul-Hamid Matos Moreira (Engenheiro da computação), Francisco Lucas de Sousa e Delano José Holanda Maia ambos do Núcleo de Tecnologia da Informação e Comunicação.

Carga horária da atividade: 8 horas

Material utilizado para execução da atividade:

- Computadores, conjuntos de chaves para desmontagem, componentes específicos de computadores, slides, projetor, pincel, lousa e aplicação PC Building Simulator.

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

Conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação na área da computação, o projeto pedagógico dos cursos, operacionalmente falando, deve conter elementos como a compreensão das necessidades da contínua atualização e aprimoramento de suas competências e habilidades, a capacidade de atuar em um mundo de trabalho globalizado e adquirir uma visão global e interdisciplinar de sistemas e entender que esta visão transcende os detalhes de implementação dos vários componentes e os conhecimentos dos domínios de aplicação.

Com o objetivo de atender a demanda acima, o projeto pedagógico do Curso de Sistemas de Informação do Campus de Quixadá incorpora as atividades complementares. As Atividades Complementares (AC) constituem uma estratégia para buscar qualificar o aluno e desenvolver de forma complementar outras competências nos futuros profissionais. Com o propósito de oferecer atividades complementares para atender o projeto pedagógico do curso de SI, o grupo PET/UFC-SI desenvolveu o projeto chamado PETHardware voltado para toda a comunidade de estudantes do Campus de Quixadá.

Neste projeto, dedicamos a explorar os princípios fundamentais relacionados à montagem e manutenção básica de computadores. Ao longo deste programa, aprofundamos nosso conhecimento nos componentes essenciais de um computador e enfatizamos a importância das práticas preventivas necessárias para mantê-lo em perfeito funcionamento. Em contraste com a abordagem teórica da disciplina obrigatória de Arquitetura de Computadores, o Projeto PETHardware pretende trazer uma compreensão prática desses conceitos.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Inicialmente, foi realizado um pedido formal ao Núcleo de Tecnologia da Informação do Campus, acerca da possibilidade de se utilizar os computadores com defeito da universidade, pois caso o aval fosse dado, as práticas seriam facilitadas, visto que já teríamos a parte mais complicada garantida. Com a aprovação fomentada, foi realizada a criação de um formulário na ferramenta Google Forms, para entender a demanda de computadores para o projeto, a divulgação do mesmo ocorreu por meios das redes sociais do PET-SI e em grupos no WhatsApp. Em paralelo, foi definido o material didático dos

encontros, utilizando como base documentos encontrados nos próprios sites das fabricantes de componentes e nos canais: "Hardware Redes Brasil" e "Adrenaline" no YouTube. Com o resultado do formulário em mão, foi assentado com o engenheiro do campus "Abdul-Hamid Matos Moreira" a utilização do laboratório de arquitetura pelo resto do semestre 2023.1, a cada 14 dias, às terças-feiras, das 15:30 às 17:30 horas.

Com os preparativos concluídos, iniciou-se o projeto, utilizando de uma metodologia diferenciada para instigar a assiduidade dos alunos participantes, cada presença no encontro geraria um número para a participação do sorteio do simulador PC BUILDING SIMULATOR no último encontro do semestre, o que acabou sendo algo positivo ao longo do projeto. A dinâmica utilizada ao longo das aulas seguia a base de dois momentos: (I) o momento teórico de explanação de conteúdos relacionados aos componentes físicos do computador. (II) o momento prático, no qual os participantes colocavam a mão na massa, seguido do acompanhamento dos ministrantes eles desmontaram e montaram os computadores.

Ao todo foram realizados 4 encontros, o primeiro deles, ocorreu uma apresentação sobre o projeto, seus ministrantes e objetivos gerais. O passo seguinte, foi a realização de uma dinâmica de apresentação dos componentes básicos de um computador utilizando a ferramenta PC BUILDING SIMULATOR , pois segundo Brito 2020 o uso de simuladores realistas para ensinar conteúdos práticos de um determinado assunto, e diante das possibilidades de adaptações didática-pedagógicas que a mesma ferramenta virtual emula estudos que se completam em tarefas para dar modular uma atividade significativa, ao qual são adaptadas para o aluno ter mais possibilidades de aprender e compreender o assunto proposto". Posteriormente, realizou-se uma explanação mais detalhada sobre processadores, com os conteúdos abordados: "O que é CPU", "Para que serve", "Onde ele está localizado", "Identificar ele", "Como manusear corretamente", "O que é clock e threads", "AMD e Intel", "Diferenças" e "Entendendo a salada das nomenclaturas das fabricantes". Em seguida, efetuou-se a prática envolvendo os conteúdos abordados, os participantes removeram o processador dos computadores, observaram as diferenças deles e em paralelo viram a estrutura dos computadores de perto.

No segundo encontro aconteceu o estudo sobre placa-mãe, gabinetes e memórias voláteis, relativo à placa-mãe, o conteúdo selecionado foi: "Visão geral", "Composição", "Slots de Expansão", "Chipset Antigamente e Atualmente" e "Tipos". Na seção gabinetes foi somente apresentado seus tipos e como isso influenciava os outros componentes. Subsequentemente, foi apresentado as memórias voláteis com os tópicos: "Visão Geral", "Memória RAM", "Velocidade", "Tipos", "Memória Cache e seus tipos". Posteriormente, realizou-se uma prática guiada com os alunos, seguindo um passo a passo solicitado no quadro.

No terceiro encontro, os conteúdos abordados foram sobre placas de expansão, fonte de alimentação, memórias no geral e memórias não voláteis. Na seção placas de expansão foi explanado sobre: "Visão geral", "Composição", "Conexões", "GPU", "Desempenho", "Nvidia e AMD", "APU", "AMD E Intel sobre APU's". Posteriormente em fontes de alimentação foi falado sobre: "Visão Geral", "Potência e Eficiência", "80 Plus", "Problemas ao utilizar as famosas fontes bombas". Seguidamente, acerca das memórias secundárias foi discorrido: "Hierarquia de Memória", "Introdução" e "Tipos". Neste encontro a prática aconteceu com o acompanhamento de explicações sobre os cabos presentes na fonte de alimentação, com o principal objetivo sendo, compreender onde cada um era encaixado e o porquê de existirem.

No quarto e último encontro, o sorteio do jogo que foi citado anteriormente foi realizado, empregando os números que cada aluno ganhou com cada frequência, foi sorteado o número premiado utilizando o site "sorteador.com.br", o premiado foi o aluno "Kelvy Hallyson Leôncio Silva" do curso de Ciência da Computação. Em seguida, utilizamos a ferramenta KAHOOT para avaliação teórica dos alunos, pois como conclui Dellos 2015 ela cria um ambiente divertido e competitivo que promove a aprendizagem. Posteriormente realizamos um desafio de montagem onde os participantes deveriam realizar a montagem dos computadores sem nenhum auxílio dos ministrantes, funcionando como a avaliação final do projeto. Para finalizar, os alunos responderam um formulário de feedback geral sobre o projeto ministrado.

Referências:

brito = <http://repositorio.ifap.edu.br/jspui/handle/prefix/417>

dellos = https://www.itdl.org/Journal/Apr_15/Apr15.pdf

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

O presente trabalho apresentou uma abordagem prática no ensino da montagem básica de computadores, utilizando de ferramentas divertidas e competitivas, materiais atualizados e práticas assertivas. Desta forma, garantindo, aspectos da DCN-Cursos de Graduação e horas complementares para a formação dos participantes. Consideramos que os resultados percebidos durante a produção deste trabalho foi, em suma, positivos, percepção essa garantida pelos participantes ao responderem o formulário de feedback ao fim do último encontro, visto que para as seguintes perguntas, em uma escala de 1 a 5, todos responderam 5: (I) Nível de satisfação com o projeto. (II) Nível de satisfação com a clareza das informações repassadas no projeto. Inclusive o artigo desta atividade apresentado nos encontros universitários esteve entre os 18 melhores, garantindo assim o título de menção honrosa dentre 219 submissões totais de trabalhos.

REGISTRO DA ATIVIDADE



Atividade 8 - System Managers

Data de início da atividade: 17/04/2023

Data do fim da atividade: 26/06/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
(X) Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- VITORIA ASHILEY LOPES FERREIRA

Carga horária da atividade: 28H

Material utilizado para execução da atividade:

- PINCEL
- LOUSA
- COMPUTADOR
- PAPEL E CANETA

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

O projeto System Managers visa ajudar os alunos da universidade a desenvolver o espírito de trabalho em equipe, comunicatividade e liderança. A ideia surgiu partindo de que, muitos alunos possuem dificuldades com apresentação de trabalho em frente aos colegas, não entendem o porquê das cadeiras voltadas para administração dentro do curso e também têm problemas de organização. Com base nisso, o projeto busca auxiliar os alunos para que possam superar suas dificuldades e se tornarem melhores pessoal e profissionalmente, utilizando dos aprendizados passados pela administração.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

A atividade foi realizada através de aulas de discussões sobre assuntos de relevância e assuntos sugeridos pelos participantes, seguido de dinâmicas de grupo que serviram para ajudar a lidar com a timidez, saber ouvir uns aos outros e respeitar suas opiniões e também trabalhar em equipe, além de trazer dinâmicas de organização como a criação de cronogramas.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Percebeu-se que, com a participação no projeto, os acadêmicos conseguiram desenvolver um melhor senso de comunicação, podendo assim lidar melhor com pessoas. Além disso, notou-se uma melhora na organização pessoal, gerando menos atrasos em compromissos e a melhora na conclusão de atividades rotineiras planejadas pelos participantes. Por fim, também foi desenvolvido o currículo de cada um, ajudando a notar suas qualidades, objetivos pessoais e a busca de melhorias profissionais.

Registros da atividade



Atividade 9 - Grupo de estudos de Redes de Computadores

Data de início da atividade: 04/09/23

Data do fim da atividade: 21/11/23

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

BOLSISTAS: VITORIA ASHILEY LOPES FERREIRA, SAMUEL COSTA DO NASCIMENTO, BEATRIZ NASCIMENTO DE OLIVEIRA, FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA e LETICIA PINHEIRO DE OLIVEIRA.

DISCENTES: GUILHERME LIMA MORETTI

Carga horária da atividade: 24H

Material utilizado para execução da atividade:

- PINCEL
- LOUSA
- COMPUTADOR
- PAPEL E CANETA

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

Durante o semestre, para a cadeira de Redes de Computadores, os alunos tinham o intuito de estudar e se ajudar para entender o conteúdo passado e tirar boas notas nas provas, tendo assim um bom rendimento na cadeira no decorrer do semestre.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

A realização da atividade se deu através de reuniões com intuito de rever os slides com conteúdo dado pelo professor. Além disso, também eram resolvidas atividades e provas passadas para que se pudesse fixar o que foi aprendido durante as aulas.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Com o grupo de estudos, notou-se que o rendimento dos discentes na cadeira subiu, gerando melhores notas, maior entendimento do conteúdo e consequentemente a aprovação na cadeira.

Atividade 10 - Mural Vagas de Estágio

Data de início da atividade: 25/09/2023

Data do fim da atividade: 15/12/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
(X) Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- **BOLSISTAS:** FRANCIEL SILVEIRA PENHA DE VASCONCELOS, ABNER ENOQUE MONTEIRO SILVA.
- **DOCENTE:** TÂNIA PINHEIRO.

Carga horária da atividade: 60H

Material utilizado para execução da atividade:

- Redes sociais como: Telegram, Linkedin, Instagram.
- Ferramentas: Google Forms, Google Planilhas.

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

O estágio é uma etapa fundamental para a conclusão dos cursos da UFC, é bastante comum que empresas busquem discentes para preencher suas vagas através destes estágios. O Campus de Quixadá recebe uma grande quantidade de vagas de estágio de diversas empresas todo mês para diversas áreas em Tecnologia da Informação. No campus de Quixadá os alunos são obrigados a cumprir uma determinado tempo de estágio para que possam se graduar no curso. Nesse sentido alguns alunos ficam perdidos ou não acham com facilidade essas vagas. O projeto foi criado com o objetivo de reunir vagas que são compartilhadas com a faculdade e sempre estar divulgando vagas para abrir oportunidades para os estudantes.

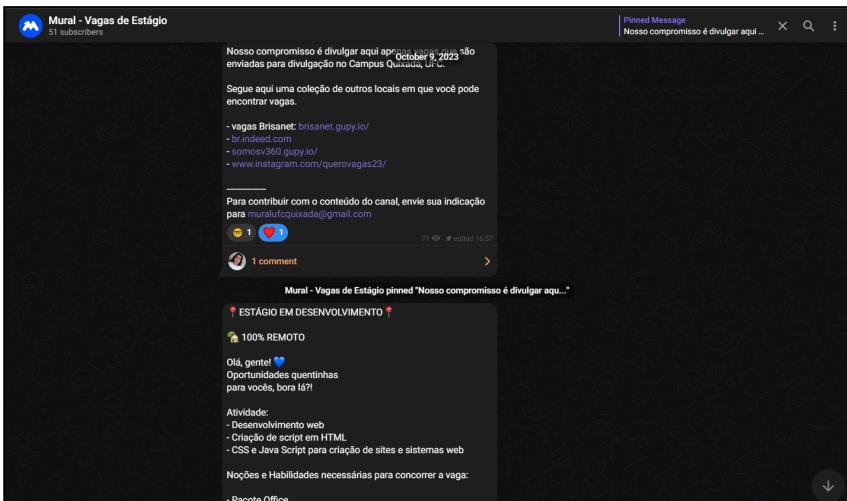
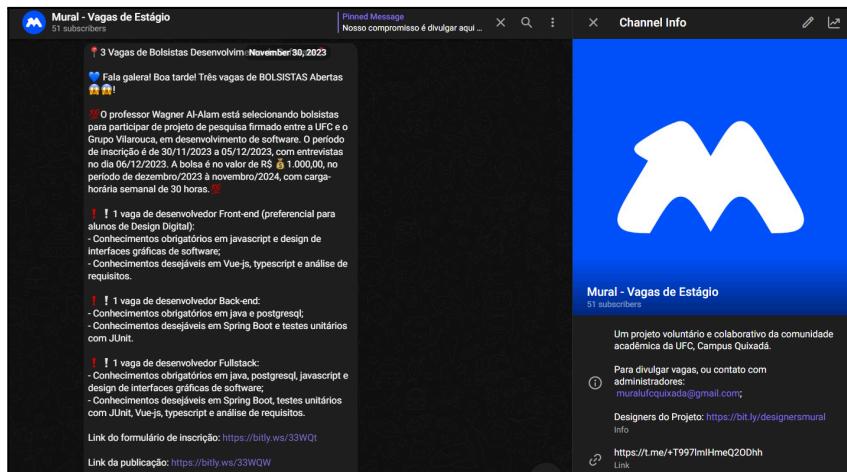
Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Foi realizada alguns dias da semana uma pesquisa sobre vagas de estágio na área da Tecnologia da Informação, sejam elas, desenvolvedor back-end, front-end, analista de testes, design digital e etc. As vagas eram filtradas para que somente fossem postadas se tivessem disponibilidade de forma remota para evitar que os alunos migrassem de sua região para outra. Sobre as vagas que eram encaminhadas ao e-mail do projeto, as mesmas eram avaliadas se a atuação era de forma remota e se pertenciam ao polo tecnológico. Após toda essa filtragem, eram encaminhadas para o canal do telegram para que os alunos pudessem participar dos processos seletivos.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

O projeto do Mural de Vagas de Estágio ajuda os alunos que precisam achar uma vaga de estágio de forma mais fácil para cumprir a carga horária exigida pela faculdade. Com o canal do Telegram é possível centralizar a divulgação de vagas enviadas para a faculdade, facilitando a busca por elas pelos alunos. Devido ao canal ser aberto e livre para comentários sobre as vagas, os alunos conseguem interagir com os outros falando sobre a vaga e sobre a empresa caso eles já tenham tentado ou estejam estagiando na empresa.

Registro da atividade



Atividade 11 - Preparação para OBI

Data de início da atividade: 05/04/2023

Data do fim da atividade: 31/05/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
(X) Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA
- ABNER ENOQUE MONTEIRO
- FRANCIEL SILVEIRA DE PENHA VASCONCELOS

Carga horária da atividade: 45h

Material utilizado para execução da atividade:

- Notebook
- Projetor

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

A preparação para a OBI visa preparar os alunos do campus da Universidade Federal do Ceará, localizado em Quixadá, para a Olimpíada Brasileira de Programação. Essa competição tem como público-alvo os alunos ingressantes do primeiro ano dos cursos superiores. Acompanhamos os alunos desde sua preparação até a aplicação das provas da OBI no campus.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

O projeto ocorreu na UFC - Campus de Quixadá, com aulas presenciais semanais todas às quartas-feiras das 13:30 às 15:30. A inscrição foi feita por meio do Google Forms e estava aberta para todos os alunos do campus, independentemente de seus cursos. A divulgação foi feita através das redes sociais do PET-SI e oralmente em salas de aula. No final das inscrições, em 27 de maio de 2023, 20 pessoas estavam interessadas, e as aulas começaram em 05 de abril de 2023. As aulas consistiam em duas partes: uma exposição sobre um tema específico, seguida de exercícios relacionados ao tema apresentado. O principal recurso utilizado foi o repositório de questões do Neeps Academy, que possui questões categorizadas por áreas e inclui questões de olimpíadas passadas. Além das questões em sala de aula, os participantes foram incentivados a resolver questões em casa para praticar os conceitos aprendidos.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

A preparação para a Olimpíada Brasileira de Informática (OBI) teve um impacto positivo na vida acadêmica dos participantes. Eles relataram que a atividade contribuiu para o desenvolvimento de habilidades em programação e raciocínio lógico. Além disso, houve um aumento significativo no interesse em participar novamente de olimpíadas de programação, com 100% dos alunos que concluíram a preparação manifestando o desejo de participar novamente.

Atividade 12 - Eleição do Centro Acadêmico de Sistemas de Informação

Data de início da atividade: 15/06/23

Data do fim da atividade: 20/06/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
(X) Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- VITORIA ASHILEY LOPES FERREIRA
- LETICIA PINHEIRO DE OLIVEIRA

Carga horária da atividade: 4h

Material utilizado para execução da atividade:

- Google Forms
- Google Documents
- Redes sociais

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

A atividade foi realizada por duas bolsistas, conforme consulta dos colaboradores. A comissão escreveu o edital que foi levado em pauta nas reuniões semanais e liberado para ser lançado. O edital tinha por intuito eleger uma chapa vencedora para que assumissem o Centro Acadêmico do curso Sistemas de Informação, que ocorreu no mês de junho.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Primeiro foi redigido um edital para as eleições, no mesmo era dito como iria ocorrer as inscrições, as eleições e as divulgações, contendo ainda um cronograma. Em seguida ao lançamento do edital, foi lançado o formulário para as inscrições das chapas com data de fechamento em 7 dias. Em seguida foi analisado os membros da chapa e feito uma reunião da comissão organizadora, chegando a conclusão, como previsto no edital, caso haja apenas uma chapa, a mesma ganhará por W.O.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Foi criado o CASI (Centro Acadêmico de Sistemas de Informação), o qual irá trabalhar junto ao PET-SI na melhoria das atividades extracurriculares dos discentes de Sistemas de Informação.

Atividade 13 - FigmaLab

Data de início da atividade: 28/04/2023

Data do fim da atividade: 01/11/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
(X) Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- **BOLSISTA PET-SI:** HERMESON BASTOS MAIA
- **BOLSISTA PET-TI:** WERMYSON PINHEIRO

Carga horária da atividade: 24h

Material utilizado para execução da atividade:

- Notebook
- Projetor
- Figma

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

O projeto FigmaLab surgiu para preencher uma lacuna no currículo do curso de Sistemas de Informação da UFC-Campus Quixadá, oferecendo disciplinas focadas em desenvolvimento de protótipos de UI. Essa iniciativa foi uma resposta à necessidade de preparar os estudantes com habilidades práticas em design de interfaces. A escolha do Figma como ferramenta principal para o projeto foi bem fundamentada, considerando sua acessibilidade, facilidade de aprendizado e capacidade de prototipagem de alta fidelidade. Isso permitiu que os participantes desenvolvessem habilidades práticas e produzissem protótipos visualmente atrativos. Apesar de algumas dificuldades com a disponibilidade de horários e o interesse variado dos alunos, o projeto conseguiu envolver os participantes de maneira significativa. A abordagem teórico-prática e a utilização do Figma como ferramenta colaborativa contribuíram para o engajamento dos estudantes. Alguns desafios foram identificados durante a realização do projeto, incluindo o baixo interesse de alguns alunos em áreas que não sejam de design e a falta de familiaridade com ferramentas de prototipagem. Esses desafios destacam a necessidade de maior conscientização sobre a importância da usabilidade e prototipagem em todos os campos da tecnologia da informação.

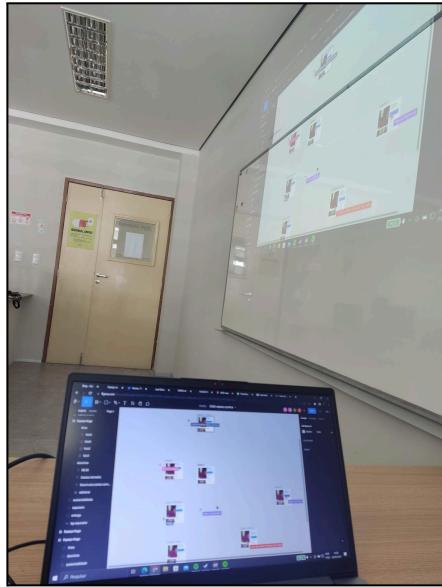
Como a atividade foi realizada (Metodologia):

A metodologia utilizada incluiu aulas teóricas, exercícios práticos, discussões em grupo, revisão de exercícios e pesquisas de aprofundamento. Esse método proporcionou uma abordagem completa para o aprendizado, combinando teoria e prática para maximizar a compreensão e aplicação dos conceitos de UI Design.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Muitos resultados positivos foram observados com o projeto, entre eles se destacam, a difusão da importância de interfaces amigáveis e acessíveis pro usuário final, conhecimentos extracurriculares, apresentação do mercado de trabalho de UI/UX, desenvolvimento do senso crítico e da habilidade de pesquisa dos participantes.

Registros da atividade



Atividade 14 - Grupo de estudos de Lógica para programação

Data de início da atividade: 17/03/2023

Data do fim da atividade: 27/05/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA
- ABNER ENOQUE MONTEIRO SILVA
- FRANCIEL SILVEIRA DE PENHA VASCONCELOS
- ANA KARINE BEZERRA
- LETÍCIA PINHEIRO DE OLIVEIRA

Carga horária da atividade: 30h

Material utilizado para execução da atividade:

- Notebook
- Lousa
- Pincel
- Caneta
- Papel

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

O grupo de estudo de Lógica para Computação teve como objetivo auxiliar os bolsistas e demais participantes no aprendizado ao longo de toda a disciplina. Durante esse período, o espaço e o tempo foram dedicados à resolução de exercícios em grupo e à revisão da matéria.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Os encontros ocorriam semanalmente, nos quais os participantes traziam suas dúvidas para discussão com os colegas e realizavam a resolução de exercícios em conjunto.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Com esse grupo, conseguimos a aprovação de todos os integrantes com excelência, proporcionando-lhes a perspectiva de um aprendizado rico e duradouro.

Atividade 15 - Minimaratona

Data de início da atividade: 23/11/2023

Data do fim da atividade: 23/11/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- WLADMIR ARAÚJO TAVARES
- BEATRIZ NASCIMENTO DE OLIVEIRA
- VITORIA ASHILEY LOPES FERREIRA
- HERMESON BASTOS MAIA
- IAGO FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- IGOR FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- SAMUEL COSTA DO NASCIMENTO
- HIGOR CAMELO
- HUGO RODRIGUES
- PEDRO HENRIQUE

Carga horária da atividade: 3 horas

Material utilizado para execução da atividade:

Foram utilizados Balões, suportes para balões em cada mesa, o site Beecrowd, computadores, além de papéis contendo as questões a serem resolvidas.

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

A atividade foi realizada na UFC de Quixadá, ocorrendo em uma das salas da faculdade, no dia 23/11/2023. Diversos alunos participaram da mesma, formando equipes de 3 alunos. Durante 2 horas e meia, os alunos resolveram as questões e, no final, foi feita uma revisão para saber as colocações das equipes. Assim, o evento foi realizado com sucesso, obtendo satisfação por parte dos participantes e organizadores.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Primeiramente, foi definido o máximo de 12 equipes de 3 alunos, sendo de forma presencial. Referente aos níveis da prova, foram diferenciados por ano de graduação das equipes. A minimaratona estava aberta aos outros campos universitários, entretanto só haveria premiação para os participantes de maneira presencial.

Quanto aos competidores de modo online, poderiam fazer, se optassem, individualmente.

O propósito da mini-maratona era proporcionar uma experiência prévia para a maratona principal. Sendo assim, seu formato é muito semelhante ao da Maratona propositalmente.

Não há restrição alguma quanto aos cursos ou semestres dos membros das equipes, podendo ser variados. As equipes precisam ser inscritas necessariamente com três participantes sem "integrantes reservas".

Assim como na maratona, a cada equipe será disponibilizado um único computador com o sistema oficial de competição preparado para as linguagens de programação aceitas.

Cada equipe receberá as questões a serem resolvidas e enviará suas respostas através do sistema (Beecrowd) dentro do tempo de prova. As questões serão formatadas com sessões de descrição de entrada, saída e exemplos. Cada nível terá um caderno com no mínimo 5 questões. Para cada questão realizada seria entregue o balão correspondente a equipe. Para os participantes da mini-maratona haviam sido disponibilizadas 2 (duas) horas às equipes, tempo considerado hábil para a resolução das questões.

Quanto a linguagem a ser utilizada foram disponibilizadas 3 (três): C, C++ e Java.

Os competidores poderiam utilizar material de consulta, porém apenas material impresso como livros das respectivas linguagens ou apostilas de programação. Nenhuma mídia eletrônica ou digital seria permitida, sendo bloqueado o acesso à internet.

Quanto aos níveis de prova seriam realizados da seguinte maneira:

Divididas por ano de graduação, o primeiro ano como nível 1, segundo ano como nível 2 e terceiro ano em diante como nível 3.

As equipes que acertaram mais questões de seus respectivos níveis foram agraciadas com um pequeno prêmio, além disso as equipes que possuírem uma participação feminina seriam também presenteadas por incentivo de participação das mesmas.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Foi alcançado por meio dessa atividade uma melhora na socialização desses alunos, além do ganho de experiência para as próximas maratonas de programação. Tendo isso em vista, percebe-se que foi instigado o trabalho em equipe, comunicação e habilidades dos participantes da minimaratona, o que reforça a continuação desses eventos na faculdade. Isso inspira calouros e veteranos a participarem e apoiarem futuras atividades.

Além disso, é importante ressaltar que a integração entre os alunos de diferentes períodos e cursos pode contribuir significativamente para o ambiente acadêmico, promovendo trocas de conhecimento e experiências únicas. Esses eventos não apenas fortalecem os laços entre os estudantes, mas também incentivam o desenvolvimento pessoal e profissional de cada participante.

Registros da atividade





Atividade 16 - Grupo de estudos de Análise e Projeto de Sistemas

Data de início da atividade: 13/03/23

Data do fim da atividade: 30/06/23

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
(X) Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

BOLSISTAS: SAMUEL COSTA DO NASCIMENTO, BEATRIZ NASCIMENTO DE OLIVEIRA e FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA.

DISCENTES: GUSTAVO ERICK VIANA LEANDRO, ELYSSON ALVES DE LACERDA, CHRISTIAN ESTEVAM BARBOSA

Carga horária da atividade: 12H

Material utilizado para execução da atividade:

- LIVROS
- NOTEBOOKS

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

O grupo de estudos era voltado para a realização das atividades e trabalhos da disciplina de Análise e Projeto de Sistemas.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Em um certo horário, os alunos se reuniam na sala do PET-SI para estudar para as provas, tiravam dúvidas e decidiam as tarefas do projeto final, assim como a realização das mesmas.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Foi obtido êxito nas atividades e no projeto final bem como nas avaliações. Todos os alunos conseguiram passar na cadeira de forma efetiva.

Atividade 17 - Grupo de estudos sobre FUP

Avaliação

- (X) Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- IAGO FARIAS DE SOUZA VELOZO
- WLADIMIR ARAÚJO TAVARES

Material utilizado para execução da atividade:

A princípio seriam utilizados computadores, lousa, pincel e projetor.

Descrição da atividade e como era pensado a avaliação:

Seria utilizado NetBeans com a linguagem C++, o projeto se basearia em alunos de 1º semestre. Seriam compreendidos as dificuldades dos alunos e postos em prática como um trabalho colaborativo visando a interação dos participantes e não somente realização de atividades individuais. Tendo em vista metodologias além da programação, proporcionando maior interação social. Os alunos seriam divididos em grupos, compostos por cerca de 3 a 4 membros. Cada grupo receberia uma tarefa, sendo necessário a participação de cada indivíduo.

- Antes de começar a programar, os grupos fariam uma breve revisão dos conceitos relevantes de FUP, como variáveis, estruturas condicionais (if-else) e loops (for ou while).
- Cada grupo deveria elaborar um plano e dividir suas tarefas. Realizando testes, e resolvendo bugs. Para facilitar o aprendizado, seriam utilizadas questões do Moodle como base. Sendo assim, mescladas, formando um problema maior.
- Os grupos entregariam as partes do projeto (consideradas funcionais) em etapas, permitindo avaliações e feedback contínuos, o que possibilitaria aos alunos corrigirem erros e aprimorarem suas habilidades ao longo do tempo.
- Ocorreria a representação de stakeholders fictícios (usuários, clientes, etc.), que têm expectativas específicas em relação ao projeto. Isso geraria um senso de complexidade e realismo às atividades.

Haveriam também compreensão de questões em quadro, fugindo um pouco da praticidade e tendo maior entendimento da parte teórica. Analisando questões, e tipos de resoluções.

Motivos que levaram a não execução da atividade:

Dentro do contexto da universidade, há a monitoria de FUP e no mesmo período haveria a elaboração de outro projeto pelo PET-SI, o CodeLang, que iria focar na questão do desenvolvimento e nos aspectos que envolvem tal atividade. Pensando nisso o bolsista da atividade foi realocado para esse outro projeto, afinal o projeto desempenharia papel semelhante ao da presente atividade.

Atividade 18 - TechElas

Avaliação

- (X) Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- BEATRIZ NASCIMENTO DE OLIVEIRA
- LETÍCIA PINHEIRO DE OLIVEIRA
- VITORIA ASHILEY LOPES FERREIRA

Material utilizado para execução da atividade:

A princípio seriam utilizados slides, projetores e computadores.

Descrição da atividade e como era pensado a avaliação:

A ideia era levar temáticas que envolvessem o público feminino na computação, como uma roda de conversas. Lá, seriam discutidos tais assuntos, onde pudesse haver um encorajamento ao público feminino na área e um maior apoio do público masculino.

Motivos que levaram a não execução da atividade:

A proposta apresentada pareceu ser inicialmente bem aceita pelos universitários, obtendo diversas inscrições durante o período de divulgação do projeto. Contudo, durante o período de execução, não apareceram membros para que fosse possível ser colocado em prática o projeto.

2.2. Atividades de Pesquisa

Atividade 1 - Produção e Apresentação Encontros Universitários

Data de início da atividade: 22/11/2023

Data do fim da atividade: 24/11/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
(X) Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- ABNER ENOQUE MONTEIRO SILVA
- BEATRIZ NASCIMENTO DE OLIVEIRA
- DAYANA PRISCILLA NUNES FERREIRA COSTA
- FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA
- MICHEL OLIVEIRA SILVA
- LETICIA PINHEIRO DE OLIVEIRA
- FRANCIEL SILVEIRA PENHA DE VASCONCELOS
- VITORIA ASHILEY LOPES FERREIRA
- HERMESON BASTOS MAIA
- IAGO FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- IGOR FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- SAMUEL COSTA DO NASCIMENTO

Carga horária da atividade: 12 horas

Material utilizado para execução da atividade:

- Computador

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

Anualmente, cada bolsista deve publicar ou apresentar pelo menos um trabalho acadêmico por ano em eventos de natureza científica, individualmente ou em grupo; O tutor do PET-SI incentiva a todos os bolsistas a submeterem artigos descrevendo suas atividades para os Encontros Universitários.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Quando o edital do Encontros Universitários é lançado, cada grupo de bolsistas fica responsável por descrever uma atividade desenvolvida no PET no formato de um trabalho acadêmico. Em seguida, esse trabalho passa por um processo de revisão interna. Em seguida, cada grupo realiza as correções sugeridas pela comissão de revisão interna. E por fim, cada trabalho é apresentado por um integrante, que é previamente escolhido caso o trabalho tenha sido feito por mais de uma pessoa e assim irá para uma banca responsável pela avaliação do trabalho e repasse de feedbacks do trabalho.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

A publicação de trabalhos pode trazer uma série de benefícios significativos para toda a equipe. Primeiramente, a publicação de trabalhos fortaleceu a reputação e visibilidade da equipe do PET-SI, permitindo que nossos esforços e contribuições sejam reconhecidos tanto dentro quanto fora da comunidade acadêmica, ampliando o alcance do nosso trabalho e influenciando positivamente a percepção da nossa instituição.

Além disso, as publicações dos nossos trabalhos fomentam o nosso crescimento profissional e intelectual. O processo de preparação, revisão e publicação de trabalhos promove o desenvolvimento de habilidades de pesquisa, escrita acadêmica e comunicação científica. Essas habilidades são inestimáveis não apenas para o avanço da carreira acadêmica, mas também para aprimorar a capacidade da equipe de contribuir de forma significativa para o corpo de conhecimento em sua área de especialização.

Atividade 2 - Palestras com egressos

Data de início da atividade: 10/08/2023

Data do fim da atividade: 21/09/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- WLADIMIR ARAÚJO TAVARES
- ABNER ENOQUE MONTEIRO SILVA
- BEATRIZ NASCIMENTO DE OLIVEIRA
- FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA
- MICHEL OLIVEIRA SILVA
- FRANCIEL SILVEIRA PENHA DE VASCONCELOS
- VITORIA ASHILEY LOPES FERREIRA
- HERMESON BASTOS MAIA
- IAGO FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- IGOR FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- SAMUEL COSTA DO NASCIMENTO

Carga horária da atividade: 10 horas

Material utilizado para execução da atividade:

- Projetores
- Computadores
- Microfone

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

Nesta atividade, o grupo PET-SI convida os ex-alunos para apresentarem suas respectivas áreas de atuação após o término da faculdade, e também explicar um pouco sobre suas experiências universitárias e como tudo isso contribuiu para seu crescimento profissional e pessoal. Muitos alunos ficam desorientados durante os seus estudos na faculdade, muitas vezes se sentindo incapacitados e desmotivados de continuar na universidade, proporcionando em alguns casos a cogitação da evasão do curso. Além disso, muitos veem sem perspectiva de qual área em específico devem seguir após a faculdade e até mesmo qual área de estudo devem seguir. A atividade mesmo com breve inicialização, teve por objetivo dar um norte para esses alunos através da apresentação de experiências de ex-alunos, que muitas vezes passaram pelo que eles passaram, e hoje em dia estão trilhando sua carreira profissional, além de fortalecer a ideia de áreas de pesquisas para que os alunos se envolvam ou pelo menos sintam interesse na área.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Um ex-aluno da universidade é escolhido para ser convidado para essa ação. Em seguida, o grupo PET-SI fica responsável por realizar a divulgação dessa apresentação nas redes sociais do grupo e por fazer o controle da frequência e também realizar uma avaliação da atividade.

Tivemos no breve começo três palestras:

1. Trilhando o caminho da excelência: Inspirações e estratégias de Sucesso - Douglas Nóbrega
2. Conciliando a vida acadêmica e o mercado de trabalho: Desafios e estratégias - Pedro Olímpio

3. O processo de trabalho de software Engineer no Mercado: Experiências e Tecnologias utilizadas - Ana Kely Lopes

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Foi observado o quanto inspirador foram as palestras já realizadas. O público se mostrou muito interessado em tirar dúvidas com os ex-alunos que se apresentaram e por vezes se mostraram empolgados a focar e atingir objetivos semelhantes aos dos palestrantes.

O projeto se mostrou bastante interessante, pois a relação aluno e aluno, no caso ex-aluno, por vezes se torna mais íntima para dúvidas e informações, sem constar que tais momentos, conscientizam os alunos presentes, que muito do que eles vivem, outros ex-alunos já viveram, e mesmo assim conseguiram atingir suas metas, o que serviu como motivação e como empurrão para a galera não desistir e assim quem sabe, diminuir um possível evasão que pudesse vir a ocorrer. Além disso, vivências de estudo e pesquisa realizadas por esses alunos acabam atrairindo e trazendo o foco de uma galera ouvinte para determinado assunto, o que auxilia e motiva o estudo do assunto.

Registros da atividade



Atividade 3 - Desenvolvimento sistema de cadastro de atividades do PET(SCAP)

Data de início da atividade: 28/08/2023

Data do fim da atividade: 08/12/23

Avaliação

- () Não desenvolvida
(X) Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA
- ABNER ENOQUE MONTEIRO
- FRANCIEL SILVEIRA DE PENHA VASCONCELOS
- IAGO FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- IAGO FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- HERMESON BASTOS MAIS

Carga horária da atividade:

- 50h

Material utilizado para execução da atividade:

- Notebook

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

O SCAP visa automatizar os processos relacionados às atividades do PET, possibilitando o cadastro e exibição para os demais alunos do campus. Além disso, tem a funcionalidade de realizar chamadas e gerar certificados dessas atividades. Realizamos a coleta e análise de requisitos, a prototipação das telas e o desenvolvimento da autenticação do sistema.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

O desenvolvimento deste sistema está a cargo dos membros do PET-SI, que estão utilizando metodologias ágeis da engenharia de software, como SCRUM, juntamente com tecnologias, web Node.js e React. Eles se reúnem semanalmente para discutir requisitos e funcionalidades do projeto, além de dividir tarefas e responsabilidades para cada Sprint.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Espera-se que este projeto proporcione o desenvolvimento pessoal dos bolsistas em habilidades de desenvolvimento de software, ao mesmo tempo em que automatiza processos relacionados às atividades e projetos do PET-SI.

Atividade 4 - A recorrente desistência dos alunos nas faculdades de TI e seus motivos

Avaliação

- (X) Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- IAGO FARIAS DE SOUZA VELOZO

Material utilizado para execução da atividade:

- Computadores

Descrição da atividade e como era pensado a avaliação:

O objetivo desse projeto era investigar e compreender os motivos pelos quais muitas pessoas que ingressam em cursos de Tecnologia da Informação (TI) acabam desistindo, especialmente no primeiro semestre.

Motivos que levaram a não execução da atividade:

O projeto não foi realizado, pois a faculdade possui essas informações que seriam coletadas, mas que ela não poderia disponibilizar para os alunos, então acabaria sendo um projeto de difícil manejo, já que conversar com ex alunos e os demais seria complexo. O que o fez estagnar e se tornar inviável. Logo percebe-se que por mais que a ideia tenha sido boa, acabou escalando de uma forma muito alta.

2.3. Atividades de Extensão

Atividade 1 - Workshop de Tecnologia do Sertão Central (WTISC)

Data de início da atividade: 17/05/2023

Data do fim da atividade: 19/05/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- ABNER ENOQUE MONTEIRO SILVA
- ANA KARINE NOBRE BEZERRA
- CAMILA BELMONT MESQUITA
- DAYANA PRISCILLA NUNES FERREIRA COSTA
- FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA
- GETÚLIO MACEDO PINHO
- LETÍCIA PINHEIRO DE OLIVEIRA
- MICHEL OLIVEIRA SILVA
- FRANCIEL SILVEIRA PENHA DE VASCONCELOS
- VITORIA ASHILEY LOPES FERREIRA
- HERMESON BASTOS MAIA
- IAGO FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- IGOR FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- SAMUEL COSTA DO NASCIMENTO

Carga horária da atividade: 12 horas

Material utilizado para execução da atividade:

- Computadores
- Projetores
- Caixa de som
- Microfone, Celulares
- Extensões
- Suportes
- Mesas e Cadeiras

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

O WTISC é um evento aberto ao público que tem como objetivo promover e difundir o conhecimento sobre diversas áreas de Tecnologia da Informação, visando fortalecer e motivar a formação técnico-profissional por meio da troca de experiências entre profissionais e acadêmicos. O tema do WTISC 2023 foi “A escalada da IA: Onde chegaremos?”, onde as palestras estavam direcionadas ao tema, e além disso havia dois minicursos, relacionados a outra temática da tecnologia, no caso o desenvolvimento.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Seguindo a lógica de um evento, tínhamos o seguinte cronograma que foi seguido, separando toda a questão de abertura, apresentações, palestras e demais etapas do evento:

Quarta-feira, 17 de maio

13h30 – Abertura

14h às 15h – Palestra “IA na produção de arte, uma discussão desde o século 19 e o que esperar para o futuro”, com a professora Rochelle Silveira

15h – Coffee break

15h30 às 16h30 – Palestra “ChatGPT: O que muda nas nossas vidas?”, com o professor Mauro Oliveira

16h30 – Encerramento com sorteios

Quinta-feira, 18 de maio

13h30 – Abertura

14h às 15h – Palestra “O futuro do trabalho com a IA”, com Leonel Jr. (CTO Heavy Connect)

15h – Coffee break

15h30 às 16h30 – Palestra “O que a IA ainda não está fazendo?” com Adson Rodrigues (CTO Arc Software)

16h30 – Encerramento com sorteios

Sexta-feira, 19 de maio

13h30 – Abertura

13h30 às 17h30 – Minicurso “Introdução à ciência de dados e aprendizado de máquina usando python”, com o professor Régis Pires Magalhães

13h30 às 17h30 – Minicurso “Flutter na Prática”, com Marcus Gregory, estudante de Engenharia da Computação na UNILAB e da empresa Arc Software

17h30 – Encerramento com sorteios

O evento começa a ser organizado em meses anteriores, logo considerasse para tal desenvolvimento, algumas etapas importantes, como busca por patrocínios, organização das salas, organização das pessoas que irão se apresentar, produção e venda de camisas do evento, divulgação.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

A elaboração de eventos por vezes nos trazem muitas respostas relacionadas desde a organização, como também a forma que o evento impactou na vida daqueles que se fizeram presente no momento. Logo, pensando em avaliar e colher resultados sobre o evento, foi elaborado um formulário para cada palestra e minicurso ofertado no WTISC, para assim colhermos o quanto satisfeita a pessoa ficou com o momento ao qual participou.

Além disso, foi disponibilizado nos encontros universitários 2023, um artigo que disponibiliza uma avaliação de todo o processo da organização do evento. De forma resumida, foi avaliado que tanto os minicursos como as palestras serviram como agregador no conhecimento e no desenvolvimento técnico-profissional e humano a respeito do tema trabalho no evento.

Registros da atividade



Atividade 2 - PET Receba

Data de início da atividade: 01/04/2023

Data do fim da atividade: 08/12/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
(X) Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- ABNER ENOQUE MONTEIRO SILVA
- ANA KARINE NOBRE BEZERRA
- CAMILA BELMONT MESQUITA
- DAYANA PRISCILLA NUNES FERREIRA COSTA
- FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA
- GETÚLIO MACEDO PINHO
- LETÍCIA PINHEIRO DE OLIVEIRA
- MICHEL OLIVEIRA SILVA
- FRANCIEL SILVEIRA PENHA DE VASCONCELOS
- VITORIA ASHILEY LOPES FERREIRA
- HERMESON BASTOS MAIA
- IAGO FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- IGOR FARIAZ DE SOUZA VELOZO
- SAMUEL COSTA DO NASCIMENTO

Carga horária da atividade: 40H

Material utilizado para execução da atividade:

- Aluguel da sala multiuso
- Slides
- Computador
- Projetor
- Microfone
- Material de som

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

O PetReceba é um projeto que visa apresentar o ambiente universitário aos alunos de ensino médio de diversas cidades do Ceará. Nele, nós apresentamos as bolsas, os cursos e serviços disponíveis, além da estrutura do campus. O objetivo é despertar o interesse desses alunos tanto na área de tecnologia quanto a ingressar no ensino superior, através da UFC Quixadá.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

Os alunos são recebidos e encaminhados para a sala multiuso (ou outra caso a mesma não esteja disponível), lá é feita uma breve apresentação sobre os cursos ofertados, bolsas, funcionamento do campus e afins. Após a apresentação, os alunos são divididos em grupo, dependendo da quantidade trazida pela escola, e tais grupos são estratégicamente levados para conhecer o campus por inteiro.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Através do PetReceba, centenas de alunos puderam conhecer um pouco da realidade acadêmica e muitos se sentiram estimulados, chegando a escolher o campus como seu futuro. Além disso, pode-se notar um maior entendimento dos alunos em relação a universidade como um todo, entendendo como passar para a mesma, o que fazer ao chegar e como funciona o sistema.

REGISTROS DA ATIVIDADE



Atividade 3 - PodSync

Data início da atividade: 24/08/2023

Data fim da atividade: 21/09/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- BEATRIZ NASCIMENTO DE OLIVEIRA
- FRANCISCO VICTOR SOARES DE LIMA
- MICHEL OLIVEIRA SILVA
- FRANCIEL SILVEIRA PENHA DE VASCONCELOS
- SAMUEL COSTA DO NASCIMENTO

Carga horária da atividade: 4 horas

Material utilizado para execução da atividade:

- Computadores
- Celulares
- Microfone e suporte

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

O PodSync foi um projeto desenvolvido na universidade com o objetivo de criar e produzir conteúdo em formato de podcast. Inspirado pela crescente popularidade dos podcasts como uma forma acessível e envolvente de compartilhar conhecimento e histórias, o PodSync buscava explorar diversos temas de interesse acadêmico, cultural e social. A ideia era que levássemos para esse momento desde professores, alunos e até pessoas externas à faculdade, para bater um papo sobre os mais diversos temas que rodeiam a faculdade, desde os acadêmicos, científicos, como até mesmo a vida pessoal do convidado.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

O PodSync enfrentou desafios significativos, especialmente em relação à qualidade técnica da produção. A falta de equipamentos de gravação e edição de áudio adequados, juntamente com restrições financeiras, dificultou a criação de episódios de alta qualidade e consistência. Com isso, tivemos a gravação de um único episódio, gravado com o professor Carlos Igor da própria universidade e uma tentativa de gravação com uma ex-aluna, chamada Ana Kely. Para o episódio acontecer, os integrantes se reuniam dias anteriores para organizar o roteiro a ser usado no episódio, depois disso era organizado o horário e demais detalhes importantes para tal momento. No dia, organizamos a sala onde ocorreria o podcast e seguímos com a entrevista.

Infelizmente, devido às dificuldades mencionadas, o PodSync foi descontinuado. A falta de recursos financeiros e técnicos para manter a produção regular de episódios comprometeu a viabilidade do projeto a longo prazo.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

O PodSync representou uma iniciativa valiosa para explorar novas formas de comunicação e compartilhamento de conhecimento dentro do ambiente universitário. Embora tenha enfrentado desafios significativos, o projeto proporcionou experiências enriquecedoras e oportunidades de aprendizado para todos os envolvidos.

No entanto, a avaliação crítica do projeto revela a importância de considerar cuidadosamente os recursos necessários, como equipamentos de qualidade e financiamento adequado, para garantir o sucesso e a sustentabilidade de iniciativas semelhantes no futuro.

Apesar da descontinuação do PodSync, o projeto deixou um legado importante ao demonstrar o potencial dos podcasts como ferramenta educacional e de comunicação, incentivando reflexões sobre formas alternativas de engajamento acadêmico e interação com o público.

Atividade 4 - Comunicação PET

Data início da atividade: 16/03/2023

Data fim da atividade: 06/12/2023

Avaliação

- () Não desenvolvida
() Parcialmente desenvolvida
() Plenamente desenvolvida

Integrantes da equipe atividade (bolsistas, docentes, parceiros e colaboradores):

- BEATRIZ NASCIMENTO DE OLIVEIRA
- DAYANA PRISCILLA NUNES FERREIRA COSTA
- HERMESON BASTOS MAIA
- GETÚLIO MACEDO PINHO
- SAMUEL COSTA DO NASCIMENTO

Carga horária da atividade: 120H

Material utilizado para execução da atividade:

- Computadores
- Celulares

Relate os aspectos / Avaliação da atividade:

Uma das maneiras ágeis de divulgar as atividades que o PET realiza, bem como a comunicação entre o público em geral com os membros do PET se dá através das redes sociais e de um portal de comunicação. Com isso é necessário que haja um gerenciamento para monitorar e constantemente atualizar os perfis que foram feitos em nome do grupo PET.

Como a atividade foi realizada (Metodologia):

A equipe de Comunicação do PET fica responsável pela publicação de informações e atividades realizadas no decorrer do período letivo usando as plataformas do Instagram e linkedin, além de criar e gerenciar as artes de divulgação em tais plataformas.

Resultados alcançados com a atividade (melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc):

Rede Social	2022	2023
Instagram	921 seguidores	1193 seguidores
YouTube	343 inscritos	364 inscritos
Linkedin	79 conexões	82 conexões

3. INFORMAÇÕES GERAIS

No período de 2023 o PET-SI, da Universidade Federal do Ceará, Campus Quixadá, proporcionou atividades que fortaleceram os três pilares da universidade. Com base em uma análise geral de todas as atividades e de tudo que foi feito pelo PET, tivemos as seguintes observações, na tabela abaixo, que mostram como foram distribuídas todas as atividades que foram propostas e estão presentes no atual relatório.

	ENSINO	PESQUISA	EXTENSÃO
QUANTIDADE DE ATIVIDADES POR PILAR	18	4	5
PLENAMENTE EXECUTADAS	16	2	4
PARCIALMENTE EXECUTADAS	0	1	1
NÃO EXECUTADAS	2	1	0

Obtivemos um número maior de atividades quando comparado ao ano anterior, onde realizamos um número menor de atividades. Infelizmente algumas atividades não foram possíveis para a realização no ano de 2023, quesitos como financeiro, horários de realização, locomoção, são pontos que impactam no processo de realização de determinadas atividades, tornando a sua realização inviável. Mesmo com esses empecilhos, outras atividades puderam ser colocadas em prática e desta forma, contribuíram para a comunidade acadêmica.

Fortaleza, 28 de Fevereiro de 2024