

# GRELHA AVALIATIVA DE ATIVIDADES EM COMPUTAÇÃO

## PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS | ENSINO DE PROGRAMAÇÃO BASEADA EM JOGOS

**i NOME :**

**</> DISCIPLINA :**

Esta é a lista de ações pontuáveis para o grau atribuído às atividades práticas da disciplina. O docente deverá ser informado de cada atividade realizada. Ao realizar a primeira atividade, o aluno deverá entregar esta ficha preenchida. Só são pontuáveis as atividades direcionadas especificamente para a disciplina sendo cursada.

GRELHA AVALIATIVA	QTD					VALOR	SCORE
A. DIMENSÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA							
A.1. PROJETOS DE INVESTIGAÇÃO E DESENVOLVIMENTO							
Projetos de Pesquisa/Investigação						1.0	
Projetos de Iniciação Científica						1.0	
Projetos de Extensão e Desenvolvimento						1.0	
Projetos de Ensino						1.0	
A.2. PRODUÇÃO CIENTÍFICA							
Revistas Indexadas (ISI, Web of Science ou Scopus)						10.0	
Artigos Publicados em Revistas (Não Incluído Anteriormente)						9.0	
Capítulos de Livros						10.0	
Artigos Publicados em Atas de Congressos ou Conferências Indexadas						8.0	
Artigos Publicados em Atas de Congressos ou Conferências						7.0	
A.3. RECONHECIMENTO PELA COMUNIDADE TÉCNICA CIENTÍFICA							
Organização de Eventos Acadêmicos						2.5	
Premiações						5.0	
A.4. PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS CIENTÍFICOS							
Participação em Conferências e Workshops						1.0	
Participação na SEPEX						1.0	
Apresentação de Trabalhos						2.0	
Participação em Bancas de TCC						1.0	
B. DIMENSÃO PEDAGÓGICA							
B.1. ATIVIDADE LETIVA							
Palestras, Tutoriais, Mini-Cursos e Oficinas						1.0	
Monitoria de Disciplinas						2.0	
Atendimento em Monitoria de Disciplinas						0.5	
B.2. RECURSOS E GESTÃO PEDAGÓGICA							
Material Pedagógico						2.0	
Resolução de Exercícios						1.0	

GRELHA AVALIATIVA					QTD	VALOR	SCORE
C. DIMENSÃO ORGANIZACIONAL							
C.1. DOCUMENTAÇÃO							
Adição de Conteúdo no Wiki de Repositórios						0.5	
Javadoc de Código Fonte						0.5	
Criação de Diagramas UML em Markdown						1.0	
Criação de Diagramas UML no Astah						1.0	
Criação de Diagramas BPMN de Processos						1.0	
C.2. TESTES DE SOFTWARE E HARDWARE							
Testes Unitários						0.5	
Testes de Integração						0.5	
C.3. ATIVIDADES DE CODIFICAÇÃO							
Realização de Issues						0.5	
Cadastro de Issues						0.25	
Pull Requests Criados						0.25	
Pull Requests Aprovados						0.25	
Resolução/Refactoring de Exercícios ou Exemplos						0.5	
Aplicação de Padrões de Projetos e Arquiteturas de Software						1.0	
D. DIMENSÃO MERCADOLÓGICA							
D.1. MÍDIAS SOCIAIS							
Postagem em Redes Sociais (LinkedIn e Instagram)						0.25	
Criação/Interação de Discussões Pertinentes nos Repositórios						0.25	