

GUIA BIXE



Editorial

Bixes, foi difícil chegar até aqui. Vocês estão meio ou completamente perdidos. Temos apenas uma sugestão: aproveitem esta etapa! Façam da sua estadia na USP a melhor época das suas vidas! Vocês verão que a USP tem muitas e muitas coisas a oferecer! Não se preocupem apenas em estudar e passar de ano, como vocês fizeram durante sua vida inteira; aproveitem TUDO! Vocês podem não acreditar nisso agora, mas saibam que viverão momentos inesquecíveis aqui no IME: alguns fantásticos, outros deploráveis.

Este guia foi feito para que vocês (bixes que não gostam de ler, apenas olhem as figuras) possam aprender um pouquinho do que é a USP, o IME e a vida universitária que se inicia agora. Gostaríamos que guardassem este guia com muito carinho para que, futuramente, possam consultá-lo quando surgir alguma dúvida do que fazer em determinada situação!

O guia foi escrito numa forma descontraída e fácil para que vocês consigam entender; mesmo assim, se aparecer alguma dúvida, vocês podem se dirigir a qualquer veterane, e sua dúvida será sanada (e, quem sabe, talvez você também comece uma nova amizade).

Além disso, ao invés de usarmos as palavras “bixos” ou “bixetes”, vamos nos referir a vocês como “bixes”, pois estamos dirigindo palavra a todas as identidades de gênero! Por motivos de vocabulário e acessibilidade, usamos a linguagem neutra apenas em “bixes” e “veteranes”.

Guia de Bixe 2026

Uma publicação da Comissão de Recepção

Muitas pessoas dedicaram seu tempo (e suas férias) para que esse Guia ficasse pronto: desde o Donald Knuth em 1978, na criação do TeX, até o pessoal da Comissão na correria de ontem à noite. Esperamos que vocês gostem do Guia e adotem-no como livro de cabeceira. Por fim, nos avisem de qualquer informação incorreta ou desatualizada, afinal vocês também são responsáveis por tudo que o IME oferece a partir de agora.

Lembrem-se: este é o primeiro e último ano de vocês como bixes. Aproveitem!

Este trabalho está licenciado sob a Licença Attribution-ShareAlike 4.0 da Creative Commons. Para ver uma cópia desta licença, visite https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR ou envie uma carta para Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.



Baixe aqui o Guia em formato digital!



Colaboradores 2026

Quem ajudou na construção do guia esse ano

Ana Beatriz Ferreira	Arthur Sampaio	Carol Hara
Cindy Hanna	Clayton Rodrigues	Davi Sperandio
Eduardo Yukio	Gabriel Ferreira	Gabriel Graciano
Guilherme Rinaldi	Gustavo Katsuo	Henrique Rouvier
Letícia Moribe	Lucas Antônio	Lucas Escobar
Lucas Joia	Lucas Rabaquim	Lucas Toshioka
Manuella Arenas	Mariana Yumi	Miguel Francisco
Pedro Ribeiro	Raissa Mendes	Thalia



Carta Aos Ingressantes

Agora que vocês entraram na USP, bixes, adquiriram novas responsabilidades. Vocês são responsáveis pelas suas próprias vidas, isto é, ninguém irá se preocupar com seus problemas acadêmicos (matrículas, notas erradas, dificuldades com algumas matérias, rixas com professores, etc.) se vocês não se preocuparem. Existem pessoas que podem lhes ajudar, mas só o farão se vocês forem procurá-las. Caso contrário, as únicas pessoas prejudicadas serão vocês.

A faculdade não é o Paraíso (essa estação fica perto da Avenida Paulista), mas pode melhorar a cada dia. Nós, alunes, também devemos contribuir para essa melhora. Vocês são o **futuro da Universidade**. Portanto, participem, reclamem, busquem seus direitos, ajudem e, principalmente, não tenham medo de cara feia, pois isso é o que não vai faltar.

Lembrem-se que vocês não são mais crianças e já sabem o que querem sem que outros precisem decidir por vocês; então procurem o que lhes interessa: iniciação científica, estágios, monitorias, matérias que não são obrigatórias, mas que vocês gostariam de fazer (mesmo que não tenham nada a ver com seu curso ou que não sejam no IME), participação no CAMat ou na Atlética, esportes no CEPE, artigos no jornal, etc., etc., etc.

Não é só porque vocês podem, que vocês devem fazer tudo sozinhos, portanto lembrem que as amizades vão ser **muito importantes** para vocês e para o bom andamento do seu curso. Procurem combinar atividades fora da faculdade, diferentes do cotidiano, porque isso ajuda a amenizar o estresse que o dia a dia na faculdade pode trazer.

Além de tudo, vocês não podem se esquecer de uma parte importante de suas vidas na universidade, que é **estudar**. Tentem não deixar para estudar na véspera da prova, porque a probabilidade de vocês não irem bem é altíssima (exceto se vocês tiverem uma sala do tempo em casa, que nem a do Dragon Ball). A mesma coisa se aplica aos EPs, ainda mais porque, quanto mais próximo da data de entrega, mais erros vão aparecer e, na maioria dos casos, os EPs não são aceitos depois da data limite de entrega e, caso sejam aceitos, não valerão a mesma nota.

Além disso, como em todo lugar, existem aquelas pessoas ranzinhas e pentelhas que acham super bacana acabar com a graça de todo mundo, criticar o IME e aumentar a sua baixa autoestima dizendo que os cursos são impossíveis e que vocês não vão se formar nunca, mas não acreditem nelas! Vocês entraram aqui com um propósito. Sigam-no!

Obs.: não se assustem com palavras e siglas que vocês não entenderam ou não entenderem! Continuem lendo, porque tudo será explicado em detalhes, mastigado, tim-tim por tim-tim. Saibam que vai faltar um monte de siglas... Aprendam-nas seletiva e rapidamente. Destaques para: USP, IME, MAC, MAT, MAE, MAP, BCC, BM, BMA, LIC, BMAC, BE, CEPE, CEAGESP, CTA, RD, CAMat, AAAMat, SSG, P1, P2, P3, P4, P5, Pn, PQP, CEC, CNPq (= \$), FAPESP (= \$\$\$), CG, DP, REC, SUB (esta última, ou talvez as duas ou três últimas, vocês vão conhecer bem melhor, mais cedo ou mais tarde).



Os Dez Mandamentos

1. Es veteranes têm sempre razão, exceto quando es bixes têm;
2. Na hipótese de bixe ter razão, entra imediatamente em vigor o primeiro mandamento;
3. Em qualquer evento social, as despesas correm sempre por conta des bixes, menos o que es veteranes consomem;
4. Es bixes têm o direito de permanecerem calados (exceto quando interpelados por veteranes ou quando quiserem falar). Tudo o que elus disserem pode ser usado contra elus, *c'est la vie*;
5. Es bixes devem se apresentar imediatamente em caso de convocação por veteranes, a não ser que estejam fazendo algo melhor da vida. Es bixes que não se apresentarem se arrependerão amargamente por perderem conselhos valiosos;
6. Não são garantidos no IME os direitos constitucionais des bixes à vida social, liberdade de sono e igualdade de notas;
7. Es bixes devem estar prontos para assumirem as seguintes funções para veteranes: completar mesa de jogo, companhia de bandejão, completar time(s) etc., mas somente quando tiverem vontade;
8. Es bixes devem amar e respeitar seus veteranes, a vida, as plantas, todo mundo, e acima de qualquer coisa, Goku;
9. Para os casos não abrangidos por estas regras, a decisão final correrá por conta des veteranes, com exceção do que não lhes diz respeito;
10. Todes es bixes estão despreparades, exceto os que leram isto.

Como bixes, vocês têm todo o direito de reclamar dos mandamentos! Qualquer reclamação deverá ser protocolada em três vias datadas, assinadas e autenticadas, com firma reconhecida em cartório, e assim encaminhadas à Comissão de Recepção 2026 via mala direta e serão imediatamente incineradas. Uma parte dos veteranes sugeriram que incinerássemos os reclamantes também. Ao invés disso, cogitamos incinerar tais veteranes. A medida passou por estudo e, devido aos custos operacionais e ao lixo tóxico que seria produzido, foi rejeitada.

OU vocês podem conversar diretamente com ume veterane da Comissão :)



Os 7 pecados cometidos por bixes

- Dizer que cursa “matemática” (bixes, vocês cursam lic/pura/aplicada/bcc/estat/bmac...);
- Procurar pelo Jupiter no Google e encontrar uma imagem do planeta;
- Esquecer o dia da prova;
- Esquecer de fazer a matrícula;
- Atrasar a devolução de livros na biblioteca;
- Entregar a versão errada do EP, ou pior, entregar em *.doc;
- Não saber que o professor cancelou a aula;
- Frequentar a turma errada da matéria;
- Se matricular em uma matéria em um campus do interior sem querer;
- Esquecer do prazo de trancamento;
- Não saber quem é o Goku;
- Pegar o circular errado;
- Ir bandejar sem crédito no cartão USP;
- Jogar o talher do bandejão no lixo;
- Confundir o bilhete único com o BUSP e pagar o circular;
- Comprar na lanchonete;
- Achar que o P3 é perto;
- Ir para a aula só para assinar a lista, e o professor não passar lista;
- Desperdiçar quota na impressora sem papel;
- Deixar o computador logado na Linux ou no CEC e ser trollade;
- Acender a luz da vivência antes das 8h da manhã;
- Atrapalhar a aula gritando alto demais no truco;

E, por último, mas não menos importante:

- Não saber contar quantos pecados tem na lista de 7 pecados.

Esse guia contém...

Comissão de Recepção e <i>Kit-bixe</i>	1
O CAMat	3
Banco de Provas	3
CinIME	3
Chá Mate e BoletIME	4
An(IME) ²	4
Campeonato de Sinuca	4
Aluguel de Armário	4
Assistências para permanência	5
A Atlética	6
O que é a AAAMat?	6
Atividades esportivas internas:	6
Atividades esportivas externas:	6
BichUSP	7
Copa USP	8
Jogos da Liga	8
NDU	8

BIFE	8
Títulos	9
Outras atividades	13
CAO	14
Dissecando os Cursos	14
Computação	14
Estatística	17
Pura	23
Licenciatura	26
Aplicada	28
Bach. em Matemática Aplicada e Computacional	29
AACs e ATPAs	33
ATPAs	33
AACs	34
JupiterWeb	35
Calendário	35
Cursos de ingresso	35
Disciplinas	36
Grade Horária	36
Histórico Escolar	36
Acompanhamentos	36
Cartão USP	37
Emissão de Documentos	37

Matrícula	37
Requerimentos	38
Um Pouco Sobre o IME	39
Bloco A	39
Bloco B	39
Bloco C	46
Bloco C')	46
CCSL	46
Biblioteca do IME-USP	46
Comissão de Pesquisa e Inovação (CPqI)	48
Outras coisas no IME:	49
Atitude, bixes!	49
RDs	50
Rede Linux	53
FLUSP	54
IMEjr: A Nossa Empresa	55
IME Finance	56
MaratonUSP	56
USPCodeLab	57
USPGameDev: Pesquisa e Desenvolvimentos de Jogos na USP	58
IMEsec	59
L.E.A.R.N.	59
SymComp	60

Hardware Livre 	61
Tecs	61
DynaUSP	62
DiversIME	63
Existimos! 	63
Comissão de Acolhimento da Mulher - CAM	64
Comissão de Inclusão e Pertencimento - CIP	65
CinIME	66
Grupo S4	66
Olimpíadas de Conhecimento	67
Bee Data USP	68
Coloquinho da Pós-Graduação	69
Atividades de Extensão	69
CCSL - Centro de Competência em Software Livre	71
CRInt - Comissão de Relações Internacionais	71
iCEM	72
Cursos de Verão	73
CEC - Centro de Ensino de Computação	73
O que é?	73
Estrutura	73
Como funciona?	74
CAEM - Centro de Aperfeiçoamento do Ensino da Matemática	75

Um Pouco Sobre a USP	76
e-Disciplinas e E-mail USP	76
Grupos no Whatsapp	77
Eduroam	77
A PRIP	77
Atendimento Psicológico	79
Bandejão	80
Raia Olímpica: história, versatilidade e inclusão	82
Outros lugares para comer na USP	83
Um Pouco Sobre o DCE	86
Hospital Universitário	87
Outros hospitais da USP:	88
Tudo Que Vai Volta (até bixes)	89
Ônibus	89
Horário dos Portões: Veículos no Campus	104
Pontos de táxi	105
Guia de jogos da Vivência	106
Truco	106
Fodinha	107
Pokerelho	109
Cagando	111
Copas	111
Espadas	112

King	113
Bridge	115
Bisca	116
Glossário:	118
Dicas	120
Cultura na USP	120
Onde beber?	123
Músicas para a Bixarada	126
Hino Cabeção	126
Musiquinhas de inter	126
Utilidades	127
Na WEB	127
Apps	127
Telefones	128
Glossário	129
Sobre as matérias	129
Sobre programas	129
Sobre a USP	130
Considerações Finais	131

Comissão de Recepção e *Kit-bixe*

A Comissão de Recepção de Calouros, também conhecida apenas como Comissão de Recepção, é responsável por auxiliar os ingressantes em seus primeiros momentos IMEanos. Sabemos que não é um momento fácil. Vocês estão entrando em uma nova fase de suas vidas, em um lugar estranho, com pessoas estranhas (em todos os sentidos), e nosso objetivo é fazer com que vocês se sintam bem-vindos e se integrem (*f*) com coleguinhas e veteranos!

A Comissão de Recepção organiza a super Semana de Recepção, cheia de atividades legais! (Vejam a programação em: <https://recepcao.ime.usp.br/>). Atente-se à página da Comissão no TikTok, Instagram ou em um dos grupos de WhatsApp (BIXES 2026 IME USP) para quando a data for divulgada.

A Comissão de Recepção é formada pelas mais animadas e divertidas veteranas. Como dissemos, organizam a Semana de Recepção, ajudam bixes perdidos, mantêm um clima alegre durante a recepção, fazem isso e aquilo... Vocês devem estar pensando “Puxa! Como nós, bixes, podemos retribuir tamanha dedicação?” É simples, bixes: ***comprem o kit-bixe!!!***

O *kit-bixe*, como vocês devem saber, é um conjunto de coisas importantíssimas para vocês, ingressantes perdidos! Ele contém dois tipos de itens:

- itens úteis;
- itens essenciais.

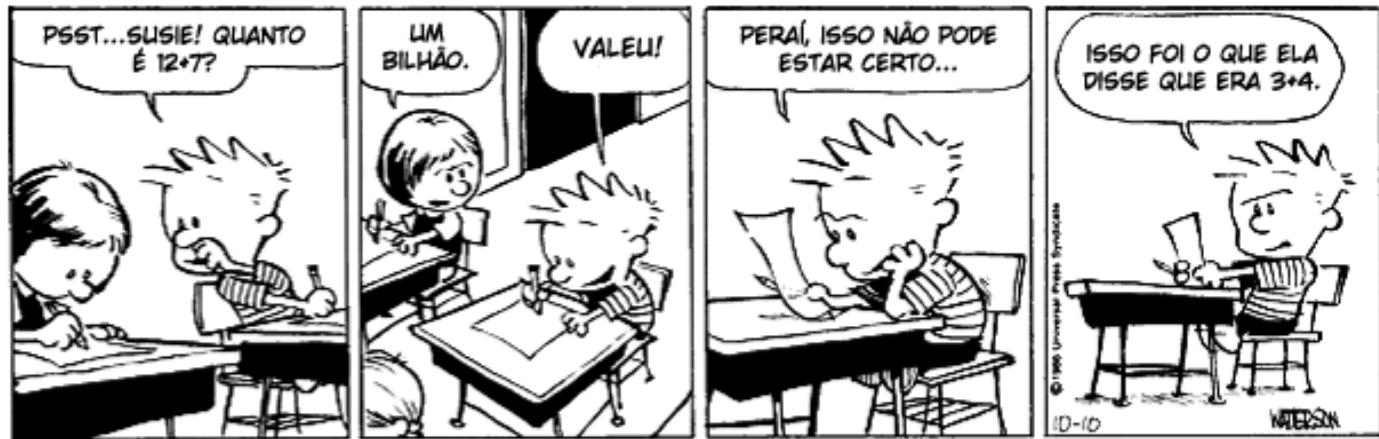
Dentre eles, temos uma camiseta com uma linda estampa do tema do ano de vocês, que serve para que nós os identifiquemos como bixes e para que o pessoal ache que vocês são inteligentes; um lindo estojo com o símbolo do IME e vários materiais para vocês usarem nas aulas e mostrarem por aí; uma caneca e um talabarte MARAVILHOSOS (também personalizados) para vocês economizarem muitos copos no bandejão; um chaveiro personalizado muito maneiro que também serve para abrir garrafas; um caderno super lindo e sem pauta para vocês desenharem seus gráficos das aulas de Cálculo; e um cordão de cartão de metrô/ônibus. Tudo isso preparado com muito carinho e especialmente para vocês pela Comissão de Recepção, além de estarem contidos em uma mochila sport do IME-USP, afinal, não dá pra carregar tudo isso na mão, né?

Além dessa maravilha de *kit-bixe*, vocês ainda podem adicionar à parte bottons exclusivos e personalizados com o símbolo do IME-USP e com o tema da recepção.

Adquiram o maravilhoso *kit-bixe* do IME-USP! Fiquem atentos às redes sociais da Comissão de Recepção para saberem quais os períodos em que as vendas estarão abertas. O kit estará à venda na Semana de Recepção, mas somente enquanto durarem os estoques. (Não vão chorar depois, hein?)

Para terminar, além de tudo isso, a Comissão de Recepção é que faz esse maravilhoso guia que vocês estão lendo agora (ou estão só olhando as figuras, vai saber...). Esperamos que vocês gostem do nosso trabalho! Qualquer coisa, nos procurem! Entrem no nosso TikTok (<https://www.tiktok.com/@imeu>

sp.recepcao) ou no nosso Instagram (<https://www.instagram.com/imeusp.recepcao>) contando o que vocês sentiram ao ler o guia, o que fizeram de errado com vocês na recepção (com o nome do veterane na denúncia), o que vocês acharam da Semana de Recepção e se vocês se sentiram bem-vindes, talvez seja feito um forms para vocês nos avaliarem. Estaremos sempre prontes a ajudá-les!





O CAMat

CAMat é a sigla para Centro Acadêmico da Matemática, Estatística e Computação "Elza Furtado Gomide". Bom, o que faz um centro acadêmico? O centro acadêmico é a entidade representativa de todos os estudantes matriculados na graduação e pós-graduação do IME-USP (conhecido também como entidade de base), ele serve para organizar o movimento estudantil dentro do Instituto, lutando por melhorias internas no IME, articulando estas melhorias e problemas aos assuntos da política interna da USP e de fora dela, uma vez que estes aspectos sempre andam juntos.

O administrativo da entidade fica no interior da Vivência (sala 18 do bloco B), lá você poderá encontrar uma vendinha de guloseimas e bebidas para matar a larica e a sede nossa de cada dia. Como a Vivência, o acesso é livre e aberto a todos! Além dos comes e bebes, também emprestamos - mediante a apresentação do cartão USP - calculadoras científicas, baralhos e outros jogos de carta! Na Vivência em si, temos sofás para vocês passarem um tempo, tirar um cochilo, jogar sinuca ou Smash, e também armários para alugar. Enfim, a Vivência + CAMat são o espaço de convivência dos estudantes, com a manutenção e organização de responsabilidade do centro acadêmico - o que não exclui a necessidade de qualquer pessoa que frequente o espaço também se empenhar na conservação da limpeza e ordem na Vivência. Vale lembrar que assim como a sua manutenção é coletiva de todos os estudantes, a sua construção também! Então não hesite em procurar o CAMat para levar ideias do quê poderia investir para tornar os nossos espaços cada vez melhores!

Importante reforçar que a atuação do CAMat não se basta à salinha ou à Vivência. O centro acadêmico é responsável por diversos projetos - a exemplo, CinIME e Aulões -, e também promove eventos para maior integração entre os estudantes e o espaço do instituto e da universidade. Aliás, caso você tenha propostas de eventos ou projetos, fale conosco, dado que sendo o meio dos estudantes agirem e se organizarem na luta pela universidade popular, estamos sempre abertos ao debate de ideias e a fomentação de discussões construtivas. O diálogo com os estudantes é essencial para que a gestão seja ativa e presente no IME!

Veja a seguir um pouco sobre os projetos do CAMat:

■ Banco de Provas

O CAMat, conjuntamente com os estudantes, organizam um Banco de Provas com VÁAARIAS provas dos anos anteriores feitas por maravilhosos veteranos.

Não se esqueça de contribuir com sua prova ao final do semestre encaminhando uma foto ou o PDF da prova via email do CAMat (camat@ime.usp.br), não deixe o Banco de Provas morrer!

■ CinIME

Com a proposta de pautar de maneira mais crítica quais, como e onde consumimos entretenimento audiovisual, o CAMat organiza as atividades de cinema no IME como parte de um momento de reflexão, mas também de lazer. Afinal, cinema e pipoca são legais e todo mundo gosta! Toda sexta-feira são exibidos filmes diferentes com pipoca e refrigerante de graça, e as sessões são abertas

a todos os alunos, funcionários e docentes. O CinIME também tem um espaço exclusivo nesse guia para que vocês possam saber mais detalhes.

■ Chá Mate e BoletIME

Chá Mate é o encontro mensal, no estilo roda de conversa, que o CAMat organiza para os estudantes debaterem temas ligados a política e a vida universitária do momento. Desde a criação do Chá Mate, já discutiu-se desde a falta de água no CRUSP até a elitização do acesso ao futebol (esse tema com parceria da Atlética). Sempre buscamos trazer um material de apoio, que pode ser um texto, podcast, matéria de jornal ou qualquer outra coisa que seja útil para abordar o assunto. Além disso, a organização do Chá Mate edita o BoletIME, uma espécie de jornal dos alunos do IME em que publicamos entrevistas, notícias sobre a USP, editoriais políticos, repasses dos Representantes Discentes e novidades do Centro Acadêmico. Toda a comunidade estudantil IMEana é bem vinda a construir o BoletIME conosco: existe um formulário para enviar textos, e você pode falar sobre qualquer assunto da sua experiência universitária, alguma reflexão de vida que teve, ou uma produção artística sua. Você pode conferir a última edição do BoletIME em formato digital no site do CAMat, e em formato impresso na salinha do CAMat na vivência.

■ An(IME)²

An(IME)² é o evento de animes e mangás do IME, organizado pelo CAMat. Entre as atrações, contamos com PokéBingo, Just Dance, Karaokê, concurso de Cosplay e de Cospobre e uma sessão especial do CinIME. Também é quando você pode comprar o já tradicional Kit Otaku contendo itens temáticos, além dos buttons exclusivos do evento. É um dia para os IMEanos liberar o seu lado otaku e correr solto pelo Instituto depois de encher a cara de Mupy!

■ Campeonato de Sinuca

Se você gosta de jogar sinuca, cola na Vivência que a mesa está sempre disponível e basta pedir para jogar para ter sua vez nela. Se tem interesse em aprender a jogar, não se sinta intimidado pelas pessoas que já estão na mesa, elas já passaram pelo que você está passando e estão dispostas a te ajudar a aprender.

Fora as partidinhas entre aulas, organizamos também um campeonato de sinuca. Costuma ter uma taxa de inscrição, na qual, parte do dinheiro é revertida em prêmio e a outra parte é destinada à manutenção da mesa.

Em 2025, a mesa passou por uma reforma que a deixou novinha em folha, então aproveitem ao máximo esse momento para socializar e descansar um pouco no espaço do CAMat!

■ Aluguel de Armário

Agora, para salvar suas costas dos milhares de livros de Defesa Contra as Artes das Trevas (Cálculo, Álgebra, Análise...) que você precisará carregar, o CAMat também aluga armários mediante uma taxa relativamente insignificante (fiquem de olho nas chamadas pra alugar armários). A distribuição costuma ocorrer através de sorteio - podendo escolher entre armário alto ou baixo -, de forma que é necessário ficar atento às datas do período de inscrição e chamada do sorteio! Confira seu e-mail para ficar por dentro dos prazos.

■ Assistências para permanência

Durante a pandemia (2020 e 2021), dado a adoção do ensino remoto, o centro acadêmico em conjunto com a comunidade IMEana criou o Projeto Conectividade para mapear os estudantes que não tinham acesso às aulas por falta de equipamento adequado ou conexão. Com esse mapeamento, conseguimos distribuir computadores para aqueles que precisavam. Em relação à conexão, trabalhamos em conjunto com a diretoria, que organiza a distribuição dos kits de internet disponibilizados pela Reitoria. Com o fim da pandemia, o CAMat continua cumprindo seu papel de auxiliar estudantes que necessitam de algum tipo de assistência para permanência, indicando passo-a-passo de como conseguir bolsas, publicando vagas de estágios do IME-USP através do BoletIME, ou até mesmo em casos excepcionais e urgentes no auxílio de busca de locais de moradia. Com isso, o CAMat também realiza anualmente um mapeamento de estudantes que necessitam do auxílio PAPFE, a fim de entender melhor a nossa comunidade e poder atuar de maneira mais ativa.

O CAMat também tem várias formas de você entrar em contato sempre que precisar:

E-mail: camat@ime.usp.br

Site: <https://camat.ime.usp.br/>

Telegram: https://t.me/camat_usp

Instagram: @camat.usp <https://instagram.com/camat.usp>

Whatsapp: <https://chat.whatsapp.com/DZvJKoUXZ8247LmerFsRUS>

LEMBREM-SE: OCUPE PRA CARALHO a salinha do CAMat, a Vivência e a USP inteirinha, esses são espaços seus também!





A Atlética

■ O que é a AAAMat?

É a Associação Atlética Acadêmica da Matemática - a entidade mais divertida do mundo!!!! - que tem como objetivo trazer os melhores momentos da sua vida universitária! A Atlética é formada por um grupo de IMEanes (gestão) que é responsável por organizar atividades esportivas e eventos (festas, pizzadas, premiações etc) para a comunidade IMEana.

Algumas das atividades da Atlética:

■ Atividades esportivas internas:

Na AAAMat existem diretores de modalidade (DMs) que são pessoas responsáveis pelos treinos e campeonatos dos seguintes esportes: futebol de campo, futsal, basquete, vôlei, handebol, atletismo, natação, tênis de mesa, tênis de campo, xadrez, baseball, softball, bridge, sinuca, truco, parkour, judô, karatê, kendô, jiu-jitsu, rugby e e-sports (*League of Legends, Osu!, Counter Strike: Global Offense, Brawl Stars, FIFA Rocket League, Clash Royale, Valorant, Call of Duty: mobile, Just Dance, Hearthstone, Pokemon UNITE, Rainbow 6, Super Smash Bros, Teamfight Tactics, Mario Kart,, Overwatch 2, Legends of Runeterra, Wild Rift* e outros estão sempre surgindo). Além disso, contamos com a nossa amada BatIMEDuca, bateria do IME juntamente com a Pedago.

Os dias e horários dos treinos/jogos de cada uma dessas modalidades serão sempre informados através do instagram e de um mural no vidro da salinha da atlética. Vocês também podem entrar em contato pelas nossas redes sociais ou diretamente na página da modalidade (todas estão na nossa bio do Instagram: @atleticaimeusp).

Com essa variedade de modalidades, não tem desculpa pro sedentarismo hein, bixe? Se você não conhece nenhuma delas, a gente te apresenta e, se já conhece, vem dar aquele “oooooi, sumido!!!” para aquele esporte que você largou por conta da Fuvest! Ah, não esqueça de torcer por nosses atletas! Raça e coração, IME!

Além disso, a Atlética promove anualmente campeonatos internos daqueles jogos que a gente passa hoooooras fritando em casa. Já foram promovidos campeonatos de *Winning Eleven, LoL, Mario Kart, Super Smash Bros, Mario Tenis, Guitar Hero* e sinuca.

Ideias e sugestões sobre novas modalidades, campeonatos, inters etc. são sempre muito bem-vindas! Conversem com a gente!

■ Atividades esportivas externas:

Além das modalidades da AAAMat, você pode participar das atividades do CEPEUSP, o Centro de Práticas Esportivas da USP!

O espaço oferece piscina (sim, piscina!!!), campos, quadras e salas incríveis. Ainda organiza palestras, eventos e dicas sobre nutrição, saúde e bem-estar e possui cursos para a Terceira Idade, Comunidade USP e Externa.

Os cursos vão de alongamento, caminhada e ioga até canoagem, capoeira, futsal, basquete, judô, karatê e outros. A duração média é de seis meses, possui custo significativo para a matrícula e as inscrições podem ser feitas direto pelo site.

Para saber mais, visite o site do CEPEUSP: <https://www.cepe.usp.br> e acompanhe as datas.

A AAAMat também representa o IME em diversos campeonatos universitários. São eles:

■ BichUSP

De nome intuitivo e charmoso, o BichUSP é um campeonato disputado entre as faculdades da USP em que apenas bixes (VOCÊS!) participam. O campeonato acontece logo nas primeiras semanas de aula, sempre aos finais de semana. Aqui, vocês têm a chance de suar a camisa IMEana pela primeira vez e ver a torcida indo ao delírio em cada jogada - ganhando ou perdendo, veteranos estarão sempre vibrando por vocês!

“Mas, Atlética, eu não sei jogar nenhum desses esportes :(” - Não tem problema, a gente te ensina! Teremos treinos especiais para que vocês conheçam a modalidade, es DM’s, es técnicas, a gente e outras bixes que te acompanharão nesse momento único da graduação! O importante aqui é ter vontade de participar e se divertir!

Fiquem atentos: a Atlética vai divulgar as datas do BichUSP em breve!

Se você acha que tem alergia a esportes, dá uma chance de a gente te mostrar o contrário! São várias modalidades com várias dinâmicas diferentes, alguma delas com certeza vai se encaixar no que você gosta! Se quiser só assistir no começo e vir torcer com a gente, apareça nos jogos e nós vamos gritar “VERMELHO E BRANCO ATÉ MORRER” todos juntos!

Pra vocês se inspirarem, fizemos essa tabelinha que mostra quanto es bixes brilharam em anos anteriores. Mal podemos esperar pra completar ela com as conquistas que virão esse ano:

Ano	Campeão
2005	Basquete Masculino
2005	Tênis de Mesa Feminino
2007	Atletismo Masculino
2009	Atletismo
2011	Tênis de Campo Feminino
2012	Basquete Feminino
2014	Tênis de Mesa Masculino
2014	Futsal Masculino
2015	Futsal Masculino
2016	Vôlei Masculino
2017	Xadrez
2017	Rugby Misto
2017	Rugby Feminino (IME+EEFE)
2018	Xadrez

Ano	Campeão
2018	Futebol de Campo Feminino
2022	Xadrez
2023	Brawl Stars
2024	Just Dance
2026	BORA BIXES!!!!

■ Copa USP

A Copa USP é o primeiro campeonato após o BichUSP, e existem duas séries (Azul: 1^a divisão e Laranja: 2^a divisão). São nesses jogos que colocamos em prática tudo o que fizemos nos treinos semanais para brilharmos nos jogos da fase de grupos e então seguirmos arrasando nos jogos matamatas.

■ Jogos da Liga

Acontece no segundo semestre (UFA, já passou a P1 de cálculo, vem Cálculo 2!!! Ouu-nãø) e nessa competição não existe separação por séries. Somente as faculdades da USP jogam, as disputas são sorteadas para formarem grupos e então apenas os melhores colocados seguem para a fase final. Essa é a oportunidade perfeita para gritar um “CHUPA, POLI!” na arquibancada.

■ NDU

Esse campeonato acontece duas vezes ao ano, e várias faculdades de São Paulo (tanto da USP quanto algumas não-USP) competem na cidade com rodadas durante os fins de semana em busca dos melhores resultados. Confira com o DM da modalidade se o time está participando da competição.

■ BIFE

O BIFE É O MELHOR EVENTO ESPORTIVO DO MUNDO! As iniciais das quatro fundadoras (Bio, IME, FAU e ECA) formam a sigla que dá nome a esses jogos universitários que a gente tanto ama. Trata-se de um campeonato entre nove faculdades da USP: a VET, Física, FFLCH, Química, Pedago e, é claro, as quatro fundadoras já citadas, às vezes contando também com algumas faculdades convidadas.

Funciona assim: em um determinado feriado, pessoas que jogam, torcem, festejam e simpatizam se deslocam até alguma cidade do interior do Estado de SP. A cidade nos dá um alojamento (leia-se: local para tomar um banho quentinho e descansar no aconchego de sua barraca), alguns ginásios e um local para as festas. São quatro dias, às vezes três, muito divertidos e engraçados, onde há rivalidade apenas dentro de quadra - porque fora é muito amor e integração! Além disso, o BIFE organiza as três maiores festas da USP: Desmame, Engorda e Abate, as quais antecedem a viagem para a cidade e servem para todo mundo se divertir e se conhecer antes do evento principal!

Nosso histórico neste Inter é de parar o trânsito! Olhem só:

Ano	Cidade	Campeão
1999	Jacareí	IME
2000	Não Houve	-
2001	Serra Negra	IME
2002	Socorro	ECA
2003	São Sebastião	IME
2004	Cruzeiro	FFLCH
2005	Jacareí	FFLCH
2006	Lorena	IME
2007	Piedade	IME
2008	Itapeva	IME
2009	Cruzeiro	IME
2010	Barra Bonita	IME
2011	Casa Branca	IME
2012	Barra Bonita	IME
2013	Sumaré	ECA
2014	Cidade/Araraquara	FFLCH
2015	Taquaritinga	FFLCH
2016	Registro	FFLCH
2017	Avaré	FFLCH
2018	Casa Branca	FAU
2019	Franca	FFLCH
2020	On-line	AAAGW
2021	On-line	IME
2022	Itapeva	ICBIÓ
2023	Casa Branca	ICBIÓ
2024	Batatais	ICBIÓ
2025	Batatais	IME
2026	VAMO IME!!	

Em 2020 e 2021, o BIFE se reinventou trazendo o inter de maneira on-line, através do E-Bife, em que rolaram jogos dos e-sports e também algumas festas. Nas edições de 2022 e 2023 nós ficamos em 4º e ganhamos em 1º na edição de 2025!!!! Nossos times contam com vocês para conquistar mais um título em 2026! VAMO QUE VAMO, GALERA!!!

■ Títulos

Fruto de muito treino, empenho, suor, torcida e amor pelo IME-USP, reunimos abaixo algumas de nossas conquistas:

Ano	Campeonato	Modalidade	Colocação
2009	Intercalouros	Atletismo	1º
2011	LUPAA	Atletismo	1º
2011	BOBPAI	Baseball	1º
2016	BOBPAI	Baseball	2º
2016	Liga Paulista	Baseball	3º
2017	Copa USP	Baseball Fem.	2º
2016	Wakaba	Softball	2º
2016	Softparty	Softball	1º
2023	Copa USP	Softball	2º
2024	Copa USP	Softball	3º
2024	GECEBS	Softball	1º
2011	Jogos da Liga	Basquete Fem.	1º
2012	Copa Camp	Basquete Fem.	2º
2012	Copa USP	Basquete Fem.	3º
2019	BIFE	Basquete Fem.	2º
2024	InterZebras	Basquete Fem.	2º
2024	Copa USP	Basquete Fem.	3º
2018	BIFE	Basquete Masc.	1º
2018	Jogos da Liga	Basquete Masc.	2º
2018	Jogos da Liga Série Prata	Basquete Masc.	1º
2019	BIFE	Basquete Masc.	1º
2022	BIFE	Basquete Masc.	2º
2023	NDU	Basquete Masc.	3º
2023	Copa USP Série Laranja	Basquete Masc.	1º
2024	Jogos da Liga	Basquete Masc.	3º
2024	NDU	Basquete Masc.	3º
2024	BIFE	Basquete Masc.	1º
2025	Copa USP Série Laranja	Basquete Masc.	3º
2025	BIFE	Basquete Masc.	1º
2020	E-BIFE	Brawl Stars	1º
2021	E-BIFE	Brawl Stars	1º
2025	BIFE	Cheerleading	2º
2020	E-BIFE	Clash Royale	1º
2021	E-BIFE	Clash Royale	1º
2021	E-BIFE	CSGO	3º
2018	BIFE	E-Sports	1º
2019	BIFE	E-Sports	2º
2020	E-BIFE	E-Sports	2º
2021	E-BIFE	E-Sports	1º
2022	BIFE	E-Sports	1º
2023	BIFE	E-Sports Absoluto	1º
2023	BIFE	E-Sports Inclusivo	1º
2025	BIFE	E-Sports Absoluto	1º
2025	BIFE	E-Sports Inclusivo	2º
2015	Integramix	Futebol Campo	1º
2017	Copa USP	Futebol Campo M	1º
2018	BIFE	Futebol Campo F	2º

Ano	Campeonato	Modalidade	Colocação
2025	Copa USP Série Laranja	Futebol Campo M	1º
2025	BIFE	Futebol Campo M	2º
2014	Interfarofa	Futsal Fem.	1º
2015	NDU	Futsal Fem.	2º
2017	Copa USP	Futsal Fem.	1º
2017	Jogos da Liga	Futsal Fem.	2º
2017	IMEACHECA	Futsal Fem.	1º
2022	Interatléticas	Futsal Fem.	2º
2011	Copa USP	Futsal Masc.	1º
2012	Copa Camp	Futsal Masc.	1º
2013	NDU	Futsal Masc.	1º
2013	Jogos da Liga	Futsal Masc.	2º
2015	Integramix	Futsal Masc.	1º
2015	NDU	Futsal Masc.	2º
2023	Jogos da Liga Série Prata	Futsal Masc.	2º
2023	Interatléticas	Futsal Masc.	1º
2023	BIFE	Futsal Masc.	1º
2024	NDU	Futsal Masc.	3º
2024	BIFE	Futsal Masc.	3º
2024	Copa USP	Futsal Masc.	3º
2025	Copa USP Série Laranja	Futsal Masc.	2º
2025	BIFE	Futsal Masc.	1º
2015	Camp. G-4	Handebol Fem.	1º
2015	Integramix	Handebol Fem.	1º
2016	CUPA	Handebol Fem.	2º
2016	Interfarofa	Handebol Fem.	1º
2018	Copa USP	Handebol Fem.	1º
2006	Jogos da Liga	Handebol Masc.	2º
2009	Copa USP	Handebol Masc.	1º
2012	Copa USP	Handebol Masc.	2º
2016	IMEACHECA	Handebol Masc.	2º
2018	Jogos da Liga	Handebol Masc.	2º
2022	BIFE	Handebol Masc.	1º
2023	Jogos da Liga Série Prata	Handebol Masc.	2º
2023	Copa USP Série Laranja	Handebol Masc.	1º
2024	BIFE	Handebol Masc.	2º
2024	CPU Fupe	Handebol Masc.	2º
2025	Copa Usp Série Laranja	Handebol Masc.	1º
2025	Jogos da Liga Série Prata	Handebol Masc.	1º
2025	BIFE	Handebol Masc.	2º
2017	TUES	Hearthstone	2º
2020	E-BIFE	Hearthstone	1º
2017	Copa USP	Jiu-jitsu	2º
2024	BIFE	Jiu-jitsu Fem.	1º
2024	BIFE	Jiu-jitsu Masc.	1º
2025	BIFE	Jiu-jitsu Masc.	1º
2022	BIFE	Judô Masc.	2º
2023	BIFE	Judô Masc.	2º

Ano	Campeonato	Modalidade	Colocação
2024	BIFE	Judô Masc.	1º
2025	BIFE	Judô Masc.	2º
2021	E-BIFE	LOL	2º
2018	BIFE	Natação Masc.	2º
2018	Jogos da Liga	Natação Masc.	2º
2019	BIFE	Natação Masc.	3º
2023	BIFE	Natação Masc.	1º
2024	BIFE	Natação Masc.	2º
2025	BIFE	Natação Masc.	1º
2025	BIFE	Natação Fem.	2º
2021	E-BIFE	Rocket League	2º
2018	BIFE	Rugby Masc.	2º
2022	BIFE	Sinuca	1º
2023	BIFE	Sinuca	1º
2025	BIFE	Sinuca	1º
2017	Jogos da Liga	Tênis Campo M	2º
2021	E-BIFE	Valorant	2º
2016	IMEACHECA	Vôlei Fem.	1º
2016	Gran Prix USP	Vôlei Fem.	3º
2017	Gran Prix USP	Vôlei Fem.	3º
2024	Quadrangular da EACH	Vôlei Fem.	3º
2015	Camp. G-4	Vôlei Masc.	2º
2016	Copa USP	Vôlei Masc.	1º
2017	Copa USP	Vôlei Masc.	2º
2017	NDU	Vôlei Masc.	1º
2018	Copa USP	Vôlei Masc.	1º
2018	BIFE	Vôlei Masc.	2º
2018	NDU	Vôlei Masc.	2º
2023	Jogos da Liga Série Prata	Vôlei Masc.	2º
2024	Liga USP	Vôlei Masc.	1º
2025	Copa USP Série Laranja	Vôlei Masc.	2º
2017	NDU	Xadrez	1º
2017	Copa USP	Xadrez	3º
2017	Jogos da Liga	Xadrez	2º
2020	E-BIFE	Xadrez	1º
2021	E-BIFE	Xadrez	1º
2022	BIFE	Xadrez	3º
2023	NDU	Xadrez	3º
2023	Copa USP	Xadrez	1º
2023	BIFE	Xadrez	1º
2024	BIFE	Xadrez	1º
2025	BIFE	Xadrez	1º
2025	Copa USP - Equipes	Xadrez	1º
2025	Torneio da EEEFE	Xadrez	1º
2025	Paulista Universitário Individual	Xadrez	2º
2025	Paulista Universitário Equipes	Xadrez	3º
2025	CPU Individual	Xadrez	1º
2025	CPU Equipes	Xadrez	3º

■ Outras atividades

■ Vendas

A Atlética também quer te ajudar a vestir o vermelho e branco (que, a essa altura, já corre em suas veias! :D) e traz pra você diversos produtos personalizados, tais como: canecas, talabartes, cortaventos, samba-canção, camisetas e agasalhos do IME, pra você sair por aí esbanjando seu amor pelo IME-USP <3

Vocês podem comprar esses produtos na salinha da Atlética, ou nos nossos stands de venda.

■ Festas

A Atlética e o CAMat já promoveram muitas festas e happy hours. Atualmente, promovemos a I Will SurvIME, a JunIME, a Melhores do Ano e, além disso, auxiliamos as festas pré-BIFE (Desmame, Engorda e Abate). Todas imperdíveis! Esperamos vocês!

■ Como falar com a Atlética?

A salinha da AAAMat é a B-18. Ela fica dentro da vivência e é pequena, mas sempre cabe mais um! Sempre que precisarem conversar com a Atlética, vocês podem ir até lá e falar com qualquer membro da gestão. Além disso, também temos outros meios de contato, tais como o e-mail: aaamat.presidente@gmail.com e as nossas redes sociais (principalmente o Instagram)

Para ficarem sabendo tudo que acontece na atlética basta:

- Acompanhar o site da atlética: <https://atletica.ime.usp.br>
- Curtir nossa página no Facebook: <https://fb.com/aaamat.ime>
- Seguir a gente no Instagram: @atleticaimeusp

Talvez vocês notem que existem outros dois instas antigos da AAAMat (@aaamat_imeusp e @atleticaime), ambos já não são mais utilizados e se algum bixe souber como derrubar essas contas, fale para a atlética, pois a gestão será eternamente agradecida pela sua ajuda!

A Atlética inicia 2026 esperando vocês, bixes queridos, para que juntos possamos trazer muitos títulos e troféus para casa!! É importantíssimo que vocês saibam que estamos abertos para qualquer tipo de crítica, dúvida, ideia ou sugestão.

Vocês são SEMPRE muito bem-vindes em nossa sala, atividades, times e eventos!



CAO

A Semana de Recepção é um momento de festa e integração, mas a prioridade número um é o seu bem-estar. Para garantir isso, apresentamos a **CAO da Semana de Recepção**.

O que é? A CAO da Semana de Recepção é um órgão interno da Comissão Organizadora, constituído por membros que receberam capacitação direta da Comissão Anti-Opressão (CAO) do IME-USP. É a instância responsável por zelar pela ética e segurança nas relações durante todo o evento.

Nossos Objetivos: Este órgão existe para assegurar que o ambiente universitário seja acolhedor, inclusivo e livre de qualquer forma de opressão, discriminação ou assédio. Nossa missão é garantir que a diversão nunca ultrapasse a barreira do respeito.

Como funciona na prática? Membros da CAO da Semana de Recepção estarão presentes e identificados em todas as atividades, desde as gincanas até os eventos externos. Eles possuem autoridade para intervir em situações de risco e estão preparados para oferecer escuta qualificada, sigilosa e apoio imediato.

Não hesite em nos procurar: Se você se sentir desconfortável, presenciar uma situação inadequada ou precisar de ajuda, a CAO da Semana de Recepção é o seu porto seguro. Estamos aqui para garantir que sua entrada no IME seja uma experiência incrível para todos.



Dissecando os Cursos

Vamos dissecar os cursos agora (argh.. Que horrível!):

Como vocês já sabem (ou deveriam saber), o IME oferece seis cursos: Bacharelado em Ciência da Computação (BCC), Licenciatura em Matemática (Lic), Bacharelado em Estatística (Estat), Bacharelado em Matemática (Pura), Bacharelado em Matemática Aplicada (Aplicada) e Bacharelado em Matemática Aplicada Computacional (BMAC). Abaixo vão algumas dicas, sugestões e explicações sobre todos esses cursos:

■ Computação

Muito bem, bixes, vocês conseguiram passar em Computação! Depois de tanto esforço e dedicação, vocês vão finalmente poder descansar e relaxar, certo? Errado!

Se vocês pretendem se formar no tempo ideal (4 anos), vocês precisarão se dedicar bastante ao curso, pelo menos nos dois primeiros anos (mas ainda é perfeitamente possível aproveitar a faculdade ao mesmo tempo!). Ter um bom paitrocínio, quando possível, costuma ajudar. Senão, caso vocês ainda precisem daqueles papéis coloridos que deixam as pessoas felizes, uma boa alternativa é tentar a monitoria de alguma disciplina. Normalmente, vocês não vão conseguir fazer estágios de verdade antes do 3º ano, por causa das aulas do período da tarde. Então aproveitem o curso! Preocupem-se em trabalhar quando tiverem mais tempo “livre”.



Sobre o curso, em 2020 foi introduzida uma nova grade curricular para o BCC, fazendo algumas poucas mudanças no currículo 45052 (esse é o código atual, mas não se preocupe tanto com isso), introduzido em 2016. Tudo que você precisa saber sobre a grade atual está no site <https://bcc.ime.usp.br/grade-atual/>.

Fora isso, é bom saber que a mudança de 2016 foi bem significativa, sendo discutida durante três anos por professores e veteranos (sim, nós ajudamos a fazer a grade!), além de ter sido apoiada por dados de pesquisas feitas com alunos de todos os anos anteriores do BCC. Informações mais completas podem ser encontradas no pequeno relatório de 1000 páginas, acessível em <http://www.ime.usp.br/~batista/reformulacao.pdf>.

Outro site que vocês devem ver é o <https://aurora.ime.usp.br>, um site interativo para organizar sua grade horária: adicionar matérias que você já cursou e ver quais são as matérias obrigatórias, optativas e das trilhas (já já falaremos das trilhas). Além disso, mostra quantos créditos faltam de optativas e obrigatórias, e quais são os requisitos para cursá-las de forma bem simples e intuitiva. Vale a pena conferir!

Então, bixes, vocês podem estar pensando “Ah! Finalmente saí do colégio! Faço Computação e passarei o dia inteiro no computador!”. Pois é, isso não é verdade, pelo menos não nos primeiros anos. Você logo vai descobrir por qual razão o curso se chama Ciência da Computação e não Aplicação em Computação.

Para começar, temos a trilogia dos Cálculos. Os dois primeiros são os mesmos que aparecem em outros cursos, mas o terceiro é um Cálculo especial para o BCC que tem um pouco de Cálculo III e Cálculo IV, apelidado de Cálculo π . Não se enganem, isso é bastante cálculo em suas vidas! Outro tópico que compartilhamos com vários cursos é a dobradinha de Vetores e Geometria + Álgebra Linear.

E a Matemática não para por aí. No primeiro ano vocês também precisam cursar uma matéria de Estatística e, como se não bastasse, existem matérias do MAT disfarçadas como MAC (como MAC0105, a famosa “FUMAC”). Muitas dizem que toda essa maratona de Matemática foi inventada para torturá-las. Elas estão certas. Mas além disso, ela serve para dar uma boa “base” em Matemática, já que toda a teoria da Computação faz uso dela e, como futuras possíveis pesquisadoras, vocês precisam estar preparadas para utilizá-la. Além disso, dizem que a Matemática desenvolve um raciocínio lógico extremamente necessário para a programação (basta notar que as pessoas que são boas em pro-

gramação geralmente são boas em Matemática, ou não). Mas não se preocupem, vocês terão algumas matérias mão na massa, ou mão no teclado, durante esses primeiros anos também.

Outra coisa importantíssima sobre nosso curso é a liberdade que ele dá: depois de ter a base teórica, você pode montar sua grade e cursar as disciplinas que achar mais relevantes para o que você quer aprender, ou só mais interessantes mesmo. Por causa disso, um momento importante na graduação de um BCÇoide é o segundo ano. É nele que começamos a ter que escolher as optativas eletivas de acordo com nossos gostos por áreas específicas da Computação. Vai acontecer da optativa que você queria fazer acabar não sendo oferecida no momento em que você podia fazê-la, mas é a vida. Ainda assim, a liberdade no curso quanto à escolha de optativas é bem grande; vocês podem montar o curso de acordo com o gosto de vocês, como, por exemplo, escolher matérias para o lado de Inteligência Artificial e criar um programa chamado Smith para acabar com a Matrix.

Seguindo nessa linha, algo que ajuda nas escolhas são as **trilhas**, ou ênfases em distintas áreas da computação, que são possíveis caminhos para vocês seguirem no curso. Essas trilhas foram criadas para agrupar as matérias de uma área e ajudar alunos a escolherem as optativas dos assuntos que querem estudar mais. Atualmente há quatro: **Teoria da Computação, Sistemas de Software, Inteligência Artificial e Ciência de Dados**, que estão brevemente explicadas em <https://bcc.ime.usp.br/trilhas/>.

Mas não se preocupe se você não gostou de nenhuma, já que não é obrigatório escolher uma delas. Aliás, é possível terminar o curso inteiro sem seguir nenhuma trilha, ou até concludo duas de uma vez (mais que isso é praticamente impossível). Quem completa os requisitos de alguma trilha ganha um diploma com uma nota de ênfase em alguma área da Computação, então, se conseguir escolher alguma e completá-la, isso será um bom destaque para entrevistas de emprego.

Porém, vocês perceberão que, como se já não bastasse o curso ter um monte de optativas, para completar uma trilha vocês também têm escolhas – ou seja, além de fazer a trilha que mais lhes agrada, vocês podem escolher, dentro da trilha, as matérias que mais interessam. Confuso? Quer saber mais especificamente quais matérias compõem cada trilha e como terminá-las? Além dos links já citados e do Apoio ao BCC para te guiar, temos as matérias MAC0101 (Palestrinhas 1) e MAC0102 (Palestrinhas 2), feitas justamente para aumentar sua nota que vocês conheçam as possibilidades de áreas e trilhas, e para verem como o BCC é um curso divertido!

Como vocês puderam perceber, bixes, o BCC dá uma formação bem teórica. Essa formação teórica te prepara para contornar todo tipo de problema que você possa vir a encontrar em sua vida profissional. Na verdade, não. Na sua vida profissional, você pode ter, por exemplo, que programar em C#, Python, aprender uma nova linguagem de programação bizarra ou fazer alguma coisa que aparentemente não tem nada a ver com o que você aprendeu na faculdade. E você dirá “Mas eu não tive uma aula de como programar na Linguagem Stavromula Beta!”. O que importa é que você (teoricamente) sabe os princípios da programação e pode aplicar esse conhecimento para dominar rapidamente **toda** e **qualquer** linguagem, tecnologia etc. O BCC não é um curso que ensina N linguagens (na verdade, $N = 4$ ou 5, dependendo da boa vontade dos professores) e como usar M programas e recursos. O BCC é um curso que ensina a técnica e a teoria que lhe darão uma base sólida para você aprender qualquer coisa. E essas coisas que são ensinadas vão te ajudar bastante a entender tudo.

Finalmente, esteja sempre atente aos eventos promovidos pela IME Jr (a Empresa Júnior do IME), CAMat, grupos de extensão e pelo próprio instituto, que ajudarão a complementar sua formação e a

cumprir horas complementares. Boa sorte, pois você vai precisar, a jornada é longa e às vezes tortuosa, mas você verá que valerá bastante a pena. **Use Linux, aprenda Git** e memorize esta mensagem: **Segmentation Fault**. Ela será uma assombração que perseguirá você pelo resto do curso.

■ Apoio BCC

Desde 2011, o BCC conta com um projeto de melhoria do curso: o Apoio BCC.

Muitas bixes, quando entram, não têm ideia do que é o curso de fato. Também não sabem o que a USP pode lhes trazer de interessante.

Para tentar dar uma luz à bixarada, o pessoal do Apoio montou um Canal do YouTube: <http://youtube.com/c/CienciadacomputacaoIMEUSP>, contendo vídeos sobre as disciplinas, entrevistas com ex-alunes, apresentações dos grupos de extensão, palestras e muito mais. A ideia aqui é apresentar o curso e suas possibilidades pelo ponto de vista de alunos, e mostrar tudo de legal que fazemos no BCC.

Também guardamos uma cópia de todos os TCCs a partir de 2000 para que a comunidade possa consultar e eventualmente se inspirar. Como o curso tem TCC, é legal tomar contato com esse tipo de material o quanto antes!

Se vocês quiserem se informar melhor sobre determinadas coisas do curso, como as citadas acima, visitar o *site* do Apoio é obrigatório! Site do Apoio: <http://bcc.ime.usp.br>

O Apoio BCC é a principal voz do BCC para que professores e alunos conversem e possam melhorar o curso, por isso fique atente ao seu *e-mail USP* para anúncios do Café do BCC, evento que promove esse encontro entre discentes e docentes, além de pesquisas sobre questões importantes do curso. Caso deseje participar do projeto, as inscrições são feitas entre o final do 2º e início do 1º semestre.

■ Estatística

Muito bem, bixes, vocês conseguiram passar em Estatística! Depois de enfrentar o vestibular e aquela dúvida existencial de “o que exatamente faz uma estatistique?”, vocês finalmente chegaram não apenas ao IME, mas ao curso mais legal! Hora de descansar, respirar fundo e curtir a vida universitária.

Vocês logo vão perceber que Estatística não é sobre fazer continha em planilha, muito menos sobre apertar botões aleatórios em softwares mágicos que cospem gráficos coloridos. Aqui, vocês vão aprender a pensar de verdade ao lidar com dados e isso envolve uma quantidade respeitável de Matemática, Computação, Probabilidade, Estatística e, claro, algumas crises ao tentar entender como os resultados apresentados são possíveis.

Ao longo do curso, vocês vão descobrir que Estatística é a ciência (ou a arte) de extrair sentido do caos: modelar incertezas, lidar com variabilidade e tomar decisões quando a única certeza é que nada é 100% certo. Parece filosófico? É. Mas também é extremamente prático e, por isso mesmo, exige uma base teórica sólida. Infelizmente, nem tudo nessa vida é 50%.

Vamos começar com um pouquinho da história do curso: o primeiro bacharelado em Estatística (BE) no Brasil foi criado em 1953, na Escola Nacional de Ciências Estatísticas (ENCE), vinculada ao IBGE,

o que trouxe um grande destaque à área no país. Já no nosso IME-USP, o departamento de Estatística foi fundado alguns anos mais tarde, em 1970, em virtude das reformas universitárias que alteraram toda a estrutura da USP.

Em 1972, o grandioso bacharelado em Estatística (BE) foi criado tendo como base o currículo da ENCE. O ingresso no curso era feito junto dos alunos do bacharelado em matemática e, após um ano, poderiam optar pela Estatística. Curiosamente, nessa época, engenharia e matemática (e Estatística) faziam parte da mesma carreira na FUVEST, o que afetava drasticamente o perfil dos alunos do curso. Posteriormente, separaram as carreiras e, por fim, Estatística tornou-se um curso separado do bacharelado em matemática.

Docentes e discentes do curso têm por objetivo modificar a grade curricular a cada 10 anos para acompanhar a rápida evolução do mercado, das técnicas computacionais e da teoria. A última reforma aconteceu em 2022, logo após o fim da pandemia. A nova grade acabou tornando o primeiro e o segundo ano do bacharelado um pouco mais pesados, mas aliviou significativamente o terceiro ano, que era tido como quase impossível de ser concluído no tempo ideal. Como vocês são a quinta turma a vivenciar essa estrutura, podem apenas aproveitar e tentar seguir a grade sugerida.

Estrutura do Curso

O primeiro ano do curso é caracterizado por disciplinas de caráter fundamentalmente teóricas.

- **Cálculo I & II:** a mais famosa das disciplinas dos cursos de exatas obviamente estará presente no bacharelado em Estatística (BE). Nosso cálculo é exclusivo para a estatística, pois a ementa é voltada às necessidades reais de um estatístico;
- **Vetores e Geometria & Álgebra Linear:** são uma parte fundamental para lidar com matrizes, que nada mais são do que conjuntos enormes de dados! Preste muita atenção, pois saber alguns bons truques de AlgeLin poderão te ajudar muito nas próximas disciplinas;
- **Introdução à Computação & Princípios de Desenvolvimento de Algoritmos:** duas disciplinas que te fornecerão uma base excelente para programar. Os cursos geralmente são oferecidos em *Python* e com algumas dinâmicas bem inusitadas para avaliar os alunos;
- **Probabilidade I & II:** finalmente as primeiras matérias únicas do BE! Lembra de tudo que você aprendeu no ensino médio? Não descarte ainda, mas haverá um mundo completamente novo. As primeiras aulas podem ser puxadas, mas eu garanto que você ficará surpreso em como a disciplina mudará em algumas poucas semanas;
- **Análise Exploratória de Dados & Introdução à Inferência Estatística:** aqui vocês terão um primeiro gostinho do que é Estatística na prática, mas ainda muito voltada à teoria. Fiquem tranquilos, pois absolutamente tudo que virem aqui será aprofundado em disciplinas futuras.

Do segundo ano em diante, a maioria absoluta das disciplinas será significativamente mais aplicadas ou notoriamente menos teóricas, o que não quer dizer que não haverá muitos mais teoremas para decorar. Dizem que um estudante do BE só pode dizer se realmente gosta de estatística ao final do segundo ano, pois é quando finalmente tem contato com as três grandes áreas da Estatística.

Naturalmente, você deve estar se perguntando "O que são as três grandes áreas da Estatística?". Primeiramente, você deve entender que estamos adentrando um campo muito delicado, escolher uma das áreas é como escolher seu time de futebol: nem sempre é uma escolha racional, mas muitos defenderão com unhas e dentes. Aqui vão as três grandes áreas:

- **Bayesiana:** caracterizada por enxergar a probabilidade como uma medida de crença. Entende que o fazer científico carrega a subjetividade do pesquisador e que devemos atualizar nossas conclusões à medida que novos dados são obtidos (o famoso "conhecimento a priori");
- **Frequentista:** enxerga a probabilidade como a frequência de um evento após infinitas repetições. Diferente dos bayesianos, tratam os parâmetros como fixos, um número que só existe no mundo das ideias, e buscam uma objetividade rigorosa, baseando suas conclusões apenas nos dados observados no experimento atual;
- **Probabilista ***: área favorita deste que vos escreve, é a mais próxima da matemática pura. Para os probabilistas, a probabilidade é um objeto matemático e eles não se preocupam tanto com interpretações filosóficas. Seu foco está na estrutura lógica do aleatório, o que muitas vezes os direciona mais à pesquisa acadêmica do que à análise direta de dados do cotidiano.

Mesmo após esse resumo ainda não sabe qual time área escolher? Não se preocupe, nos dois primeiros anos você conhecerá um pouquinho de cada e, se quiser, poderá finalmente escolher a que mais se adaptar.

Se você está cansado de tomar decisões, tenho boas e más notícias: o BE oferece um certificado extra, além do diploma, que atesta sua especialização em até duas áreas a sua escolha como Ciência de Dados, Economia, Atuária ou Fundamentos de Estatística. Para garantir esse reconhecimento, você deve cursar pelo menos quatro disciplinas relacionadas ao tema escolhido (a lista de disciplinas está no catálogo de graduação, disponibilizado no site do IME). A vantagem é que você não precisa de tempo extra, já que essas disciplinas podem ser aproveitadas dentro da carga horária de optativas eletivas e livres que você já precisa cumprir. Aqui estão mais alguns detalhes das áreas:

- **Ciência de Dados:** Foca em habilidades de computação de alto desempenho e manipulação de grandes volumes de dados (Big Data), aprofundando conhecimentos em processamento, otimização e paralelização de algoritmos.
- **Fundamentos de Estatística e Probabilidade:** Destinada a quem pretende seguir carreira acadêmica ou fazer pós-graduação, oferecendo a base teórica avançada necessária para a pesquisa científica nessas áreas.
- **Economia:** Introduz os pilares da Micro e Macroeconomia, além da Econometria, preparando o aluno para aplicar a estatística no mercado financeiro, análise de riscos e formulação de políticas públicas.
- **Atuária:** Fornece uma base em seguros e finanças, unindo o rigor quantitativo da estatística com a gestão de riscos e o planejamento financeiro de longo prazo.

Agora que você entendeu o início e o meio do curso, como é o último ano? O ”chefão final” é a disciplina de Estatística Aplicada I & II, a única obrigatória do último ano (geralmente às terças e quintas à tarde). Nela, você terá a experiência mais próxima possível do mercado de trabalho ou da pesquisa real: a consultoria estatística. Tal disciplina está vinculada ao Centro de Estatística Aplicada (CEA), que é um Centro de Consultoria, por meio do qual docentes do Departamento de Estatística prestam serviços de consultoria e assessoria em Estatística Aplicada. As coisas sempre acabam se misturando e apelidamos a disciplina de CEA.

O formato é direto ao ponto: docentes trazem clientes reais, que podem ser pesquisadores de outros departamentos, instituições públicas ou empresas, e cada grupo de alunos assume um projeto. Você precisará realizar entrevistas para entender o problema, planejar o estudo, analisar os dados e, por fim, apresentar os resultados e entregar um relatório formal (que ficará guardado na biblioteca do IME!). É o momento de enfrentar problemas e dados reais que os livros didáticos não mostram, mas fique tranquilo: você já terá todas as ferramentas necessárias para resolver os desafios que aparecerem.

Sobrevivendo ao Curso

Infelizmente, o currículo da Estatística é conhecido por ser uma estrutura de ”castelo de cartas”: muitas matérias trancam várias outras lá na frente. Como as disciplinas são extremamente dependentes entre si, reprovar ou trancar uma matéria de base no início do curso pode gerar um efeito cascata que atrasa sua formatura em um ou dois anos. Você precisa de uma base sólida em Cálculo e Probabilidade para sequer entender o que está acontecendo nas matérias específicas do meio do curso.

Antes de tomar qualquer decisão drástica sobre trancar uma disciplina, procure as pessoas veteranas: elas são o seu melhor recurso para entender o IME. Como alguns semestres são reconhecidamente mais pesados que outros, tentar carregar todas as obrigatorias de uma vez pode ser uma receita para o burnout. A estratégia ótima é identificar com quem já passou pelo aperto quais são as poucas disciplinas ”soltas”: aquelas que não trancam quase nada e que você pode deixar para o final do curso, permitindo que você foque nas matérias que realmente ditam o ritmo da sua progressão. Muitas vezes, uma disciplina que parece impossível agora é o único requisito para várias outras no semestre seguinte; nesses casos, o esforço para passar (mesmo que raspando) vale muito mais a pena do que um trancamento que atrasaria sua formatura em um ano. E por que não entregamos a lista dessas matérias mastigada aqui? Porque queremos que você perca a vergonha, interaja e conheça seus veteranos!

Tá com as matérias em dia e percebeu que tá precisando de dinheiro? Temos algumas boas opções para você: monitorias, bolsas de pesquisa e aulas particulares.

No IME, pouquíssimas pessoas batem na porta de docentes para pedir bolsas PUB (Programa Unificado de Bolsas), ainda menos no departamento de Estatística. Isso abre uma janela de oportunidade incrível para quem está no primeiro ano: basta achar um docente que você tenha afinidade, encontrar um tema que interesse a ambos e ter um pouco de ’cara de pau’. Uma dica de ouro é consultar a área de pesquisa do docente no Lattes antes de ir conversar. As inscrições costumam acontecer no meio do ano, então fique atento. Já outras bolsas, como Fapesp e CNPq, costumam ser mais restritas a veteranos por serem mais concorridas ou exigirem requisitos técnicos que você ainda não tem.

Ademais, há a possibilidade de ser monitor. Para bixes do primeiro ano, a única chance real geralmente é a monitoria de Probabilidade I, que é reoferecida no segundo semestre. Como o currículo da

Estatística é muito mais profundo do que o de qualquer outro curso, a gente acaba vendo os tópicos com um rigor que os outros cursos não atingem de imediato.

A partir do segundo ano, o jogo vira e as opções explodem. Você pode ser monitor de qualquer matéria que já tenha cursado, além do famoso 'Grupão', uma disciplina de estatística básica oferecida para a galera das Ciências Sociais, Biologia, Oceanografia, Psicologia, Farmácia, Educação Física e alguns outros cursos. Outra opção são as disciplinas de estatística da FEA. Você vai perceber que essas matérias são grandes simplificações do que você estuda; afinal, quase todo mundo na USP tem estatística na grade, mas pouquíssimos realmente entendem o que estão fazendo. Você, por outro lado, faz parte dessa elite que domina a ciência por trás dos dados! Quer conselhos sobre docentes e disciplinas pra ser monitor sem pesar pro seu lado? Não preciso nem dizer que uma boa opção é consultar seus veteranos.

Por fim, se você quer bastante flexibilidade e uma grana imediata, as aulas particulares são um caminho. O seu conhecimento matemático e estatístico é muito valioso, até mesmo para estudantes de outras faculdades como Insper, FGV e PUC. Es alunes frequentemente travam em matérias de exatas, especialmente estudantes de cursos de humanas, e você pode ajudá-los com isso. Saiba que o valor da hora-aula para esse público costuma ser muito recompensador.

Depois de Formado

Parabéns, você sobreviveu! Mas o que te espera do lado de fora? A boa notícia é que você escolheu o curso certo na hora certa. A Estatística é, frequentemente, listada como uma das profissões que mais crescem no mundo, impulsionada pela onipresença dos dados em todos os segmentos, especialmente nos mais rentáveis.

Se você tem medo de ficar desempregado, pode respirar fundo: o mercado para estatístiques da USP é um dos mais fáceis de se adentrar. A demanda é tão alta que muitas vezes o emprego vem até você. A USP é palco constante de feiras de profissões e o IME abriga muitos eventos organizados pelas próprias empresas (como bancos, consultorias e gigantes da tecnologia), que vão até o instituto disputar es alunes.

A rede de contatos (o famoso *networking*) é outro diferencial absurdo. No grupo da Estatística, alunes e ex-alunes divulgam vagas em diversos setores, especialmente no mercado financeiro e de seguros. E a melhor parte? Muites ex-alunes, que hoje ocupam cargos de liderança em grandes empresas, priorizam indicar quem também veio do IME, pois reconhecem a qualidade e têm uma certa paixão pelo nosso, apesar de tudo, querido IME-USP. Além disso, fique de olho: existem inúmeras vagas e programas de carreira que são exclusivos para alunes da USP. As empresas sabem que ter esse nome no currículo é um excelente atestado de qualidade não apenas nos jantares em família.

Para quem pretende seguir o caminho acadêmico, o IME oferece programas de Mestrado, Doutorado e Doutorado Direto. Atualmente, o departamento incentiva o ingresso direto no doutorado para alunes da casa, simplificando o processo de seleção e, em muitos casos, oferecendo bonificações. A transição é facilitada pela própria natureza do bacharelado na USP: o currículo é tão abrangente e qualificado que muitos tópicos da graduação equivalem ao nível de pós-graduação de outras instituições.

É muito fácil encontrar ex-alunes em universidades estrangeiras, muitas vezes com bolsas de estudo integrais. Para quem deseja seguir a carreira docente e se apaixonou pela Cidade Universitária, o

instituto demonstra uma forte tradição de valorizar seus egressos em concursos e contratações, o que torna a permanência no IME uma trajetória viável. Seja para consolidar uma carreira de pesquisador no exterior ou para tornar-se docente na própria instituição, você encontra uma base que sustenta ambas as opções. Por fim, lembre-se que uma carreira não exclui a outra: um profissional pós-graduado em estatística é extremamente concorrido em qualquer setor.

Estatística Além das Disciplinas

A essa altura do campeonato, você já deve saber das inúmeras opções de atividades que o IME e a USP oferecem para você aproveitar. Mas e se você quiser atividades voltadas especificamente para a Estatística? O curso vai muito além da sala de aula, e participar dessas iniciativas é o que te diferenciará ao pleitear bolsas e fazer pedidos de financiamento para pesquisas.

- **Palestras do Grupo de Probabilidade:** o Grupo de Probabilidade é um dos braços de pesquisa mais fortes do IME. Eles realizam seminários constantes sobre os temas mais atuais na área. Sendo honesto, você provavelmente não entenderá a maior parte dos tópicos durante o primeiro ano, mas o esforço vale a pena para se familiarizar com a linguagem e, eventualmente, conhecer um bom orientador para uma futura Iniciação Científica (IC). As reuniões costumam ocorrer no NUMEC, um prédio de acesso bem restrito, mas que você poderá visitar se for assistir a uma palestra. Os horários mudam a cada semestre, então a dica é chegar em alguém do grupo e perguntar sobre as próximas datas ou dar a sorte de encontrar veteranos que frequentem essas reuniões;
- **aMostra de Estatística:** a aMostra é o evento anual organizado por estudantes do curso. A ideia é criar um espaço descontraído para discutir o dia a dia da profissão através de palestras, mesas-redondas e minicursos. Como alune, você pode atuar nos bastidores, fazendo parte da comissão organizadora, ou apenas aproveitar o evento como ouvinte. Além de conhecer empresas que vêm buscar talentos e distribuir brindes, você terá acesso ao que muitos consideram o melhor coffee break da USP, as opções são realmente divinas e é tudo totalmente gratuito;
- **Seminários do CEA:** lembra da disciplina de Estatística Aplicada (CEA)? As apresentações dos veteranos são totalmente abertas e você pode entrar na sala e ouvir sobre os projetos reais que chegam para consultoria. Recomendamos fortemente que você assista a algumas. Mesmo que o modelo estatístico pareça complexo no início, as primeiras palestras são muito visuais, focadas em gráficos e tabelas que mostram os dados brutos dos pesquisadores. Ver esses trabalhos inusitados na prática ajuda muito em matérias da graduação, especialmente em Análise Exploratória de Dados. Os horários estão disponíveis na secretaria do curso (no bloco A) ou perguntando a um veterano que está fazendo a disciplina (o caminho mais fácil)!
- **SINAPE:** o Simpósio Nacional de Probabilidade e Estatística (SINAPE) é o maior e mais tradicional evento da área no Brasil, realizado a cada dois anos pela Associação Brasileira de Estatística (ABE). A 26^a edição, por exemplo, ocorrerá em setembro de 2026 em Gramado (RS). É um ambiente que reúne pesquisadores internacionais, profissionais do mercado e alunos de todo o país para debater Ciência de Dados, Probabilidade e métodos quantitativos. Embora envolva custos de inscrição e viagem, é uma excelente oportunidade para apresentar trabalhos e fazer contatos;

- **Escola de Modelos de Regressão (EMR)**: outro pilar da Associação Brasileira de Estatística é a EMR, que ocorre a cada dois anos e foca especificamente em modelagem de dados. Diferente do SINAPE, que é mais abrangente, a EMR é um encontro sobre regressão (uma técnica estatística muito utilizada), com minicursos e conferências de alto nível técnico. O evento tem uma tradição de descentralização e a última edição foi em Belém (PA).

Palavras Finais

Entrar no Bacharelado em Estatística do IME-USP é aceitar um desafio que poucas pessoas têm coragem (ou paciência) de encarar. Você nem sempre gostará de todas as disciplinas, as listas de exercícios podem ser muitas e, às vezes, as dicas de veteranos podem ser seu único norte. Alguns dizem que é o curso mais difícil do IME. Mas, como você viu, a recompensa está à altura do esforço.

Seja você e bixe que acabou de descobrir o que é uma esperança condicional, ou e veterane que já está de olho no Doutorado ou naquela vaga exclusiva em uma super empresa, lembre-se: você não está sozinho. A força do nosso curso não está apenas no prestígio da universidade ou na qualidade do ensino e dos docentes, mas na rede que construímos aqui dentro, sejam nas monitorias, nos cafés da aMostra, nos grupos de WhatsApp ou nas conversas de corredor sobre qual matéria trancar ou contando algumas fofocas engraçadas também sobre docentes.

A Estatística é a ciência de medir a incerteza. Ironicamente, a única certeza que você pode ter ao sair pelo portão do IME com o diploma na mão é que o mercado e a academia estarão te esperando de braços abertos. Aproveite cada palestra no NUMEC, cada evento da ABE e cada projeto no CEA. O IME pode parecer bem difícil de sair, mas ele te transforma em um profissional muito bem qualificado e deixa muitas saudades pra quem se forma.

Nos vemos pelos corredores (ou em algum coffee break da aMostra)!

■ Pura

Ufa, vocês chegaram à Pura! Sejam bem-vindes! Nesse curso vocês serão apresentados a diversas áreas da matemática. Muitas pessoas entram nesse curso sem saber direito do que se trata e se surpreendem positivamente ao ter contato com uma matemática diferente daquela estudada no ensino médio!

i) Como é o curso da Pura?

- Existem matérias extremamente úteis e práticas para o dia-a-dia, mas elas não são o foco do curso. (Ex. Estatística, Computação, Física...). Para quem prefere focar na parte "pura" da matemática, felizmente essas matérias acabam antes do fim do segundo ano! Mas para os que acabarem gostando, não tem problema! Vocês podem pegar mais matérias sobre esses assuntos como optativas.
- No segundo ano começam as matérias específicas do curso, como Análise Real, Anéis e Corpos, EDO... Áí é que a coisa fica interessante e vocês vão entender melhor o que é a Pura! Talvez vocês não saibam ainda, mas matemática a partir de agora vai ser algo muito maior do que fazer contas para achar uma resposta e aplicar algoritmos. O que matemátiques fazem é provar teoremas

e estudar estruturas matemáticas como corpos, grupos, espaços topológicos, espaços vetoriais, espaços de medida... A partir do estudo dessas estruturas, nós obtemos resultados novos que chamamos de teoremas, e que precisam ser provados rigorosamente. Vocês provavelmente não sabem o que é nada disso, mas não se preocupem, as matérias que vocês vão fazer servem para ensinar todas essas coisas.

- No Bacharelado em Matemática vocês vão precisar fazer uma matéria chamada "Introdução ao trabalho Científico", em que farão um trabalho de Iniciação Científica, praticamente um TCC, com algum professor. A disciplina vai ajudar muito aqueles que pretendem seguir carreira acadêmica, mas não precisam se preocupar com isso por enquanto, pois é recomendado que só cursem essa matéria no último ano.
- Em 2024, foi criada a disciplina "Tópicos de Matemática Elementar", que serve para revisar assuntos do ensino médio e ajudar na transição para matemática universitária. No segundo semestre, existe a disciplina "Teoria Elementar dos Números", que serve para dar um primeiro contato com uma matemática mais formal, um ótimo momento para aprender a fazer demonstrações. Em 2017, juntaram as duas geometrias diferenciais em apenas uma matéria e cálculo VI passou a ser obrigatória. Agora o curso tem os cálculos 1, 2, 3, 5 e 6 (Para onde foi cálculo 4? A demonstração fica a cargo do leitor). O curso está sempre se atualizando para oferecer o melhor para os estudantes, então se mobilizem para continuar melhorando a Pura (conversem com os RDs sobre isso!).
- Vocês vão ter que estudar muito, mas não deixem isso desanistar. Vão às monitorias, peçam ajuda a seus colegas e aos veteranos, se ajudem e lembrem que ninguém é melhor que ninguém por saber mais disso ou daquilo!



ii) O que fazer depois de se formar??

O objetivo principal do Bacharelado em Matemática é formar boas pesquisadoras em... Matemática! Para quem não sabe, a matemática não está completa (e nunca vai estar!), isto é, sempre tem alguma coisa nova para descobrir. Caso seja isso que você queira, Mestrado e Doutorado te aguardam depois desse curso! Se vocês pensam que quem se forma nesse curso só pode ser professora/pesquisadora, vocês estão muito enganadas! O curso forma pessoas que sabem analisar e resolver problemas metodicamente (vocês vão ver que estarão pensando com mais clareza em breve). Por mais que esse não seja o objetivo do curso, isso acaba acontecendo e os alunos que não têm viés acadêmico tiram bom proveito disso. Vocês provavelmente não aprenderão a aplicar matemática em outras ciências, mas terão plena

capacidade de irem atrás disso sozinhas e o mercado gosta disso. Quem se formou na Pura pode trabalhar em vários locais: universidades, colégios, bancos, empresas...

iii) Como lidar com o curso da Pura? O essencial é gostar de matemática, ter gosto pela descoberta e pelo raciocínio em matemática! No começo, você provavelmente vai achar incrível o simples processo de provar coisas. “Uau, saí de *A* e por passos lógicos cheguei em *B*, isso é magia!”. Infelizmente, essa empolgação inicial passa, porém acabamos desenvolvendo um gosto pelo estudo de estruturas matemáticas (como espaços vetoriais etc. citados acima). E gostamos de verdade. E prosseguimos estudando essas coisas.

Um meio para te ajudar é trocar ideias com seus amigues: além de conversar sobre matemática (você vai fazer isso bastante por aqui), vocês podem formar um grupo que esteja disposto a enfrentar as matérias, EPs (exercícios de programação para entregar), provas etc., além de estudarem juntas e, claro, aprenderem juntas. O curso da pura é mais divertido depois que você se enturma. Não se esqueça também que há muites veteranos que gostam de ajudar e o farão se você pedir!

Algumas pessoas podem ter te dito que o curso é difícil, e isso pode ter assustado ou causado insegurança em vocês. É importante saber que o curso pode sim ser difícil, mas ele é mais do que apenas isso: ele é uma coisa nova, uma forma diferente de estudar. Como em qualquer novidade, é preciso um período de adaptação, e as vezes isso pode causar insegurança, desconforto, sentimentos não muito legais. Saibam que isso passa, e se for assustador no começo (ou se as pessoas te fizerem acreditar nisso), depois de um tempo você vai olhar para trás e perceber o quanto você cresceu a ponto de dominar coisas que antes eram difíceis.

É preciso ter em mente dois lados da relação com o curso: ele dá trabalho, mas ele não precisa consumir sua vida. Como foi dito, o começo do curso é sempre um processo de adaptação, e vocês vão ter que estudar bastante, porque a graduação também não é fácil. Ao mesmo tempo, você não precisa se privar de hobbies, relacionamentos, diversão e nem nada do tipo. Aprendam a conciliar os deveres com aquilo que é importante para vocês, e não se forcem além do limite que vocês aguentam.

iv) O que mais preciso saber sobre a Pura???

Tente tirar proveito da relativa flexibilidade da grade de horários: enquanto no 1º ano você tem todas as aulas certinhas todo dia, com o passar do curso você terá menos aulas (que tenderão a ficar mais difíceis), e sua grade poderá ficar cheia de buracos. Não tenha medo do trancamento parcial, quando você tiver medo de bombar em alguma matéria, ou quando não se der bem com um professor: em boa parte dos cursos pode valer a pena deixar determinada matéria para depois do que fazer com algum professor com quem você não se dê bem. Mas antes de tomar alguma atitude tão extrema, você tem sempre seus colegas de turma e seus colegas veteranos. No IME tem muita gente disposta a te ajudar e com o tempo você vai encontrá-les!

Finalizando, deixamos para vocês os seguintes conselhos:

1. Informem-se sobre atividades extracurriculares como o programa de Iniciação Científica e uma série de palestras com professores que, muito possivelmente, realizar-se-ão durante o ano. Também há programas voltados para o primeiro ano com o propósito único de te auxiliar. A oportunidade é única, então se informe e aproveite! Lembrando que a partir de 2020, as AACs se tornaram obrigatórias, então vocês precisam dessas atividades para se formar.

2. Tome consciência de que você, na grande maioria das vezes, vai ter que estudar muito;
3. Não desanime com as pessoas que dizem que você não vai conseguir. Se você gostar da coisa, você consegue! É normal dar escorregadas e ir mal em algumas provas durante o seu curso, e pode ser até que você reprove em alguma coisa, mas isso não quer dizer que você não serve para esse curso! Se você gosta do curso, você vai conseguir chegar tão longe quanto você quiser. Mas é claro que nada acontece sem esforço!
4. Se você está com dúvidas, pergunte. Não importa se você vai perguntar pro professor, pro colega, pro monitor, pro cachorro, pro defunto, pro exú, pro Goku... Mas dúvidas pequenas hoje geralmente se tornam problemas enormes no fim do semestre, e esse tipo de coisa tem o potencial de te reprovar em alguma disciplina, além de, é claro, prejudicar seu aprendizado.
5. Existem muitos veteranos que gostam de ajudar, basta pedir. Com o tempo você vai descobrir quem são. Não tenha medo delos!
6. Se você entrou sem saber ao certo como é o curso, seus colegas podem te ajudar a gostar! Esperamos fortemente que você goste e estamos dispostos a te ajudar com isso!
7. E se você entrou sabendo, não seja arrogante... você pode ajudar os seus colegas a gostar!
8. E claro, esperamos que o curso seja mesmo aquilo que você espera e que você também seja feliz com ele.

Para terminar, façam amigues no IME: eues vão entender vocês como ninguém. Qualquer dúvida, vocês podem nos procurar. Estaremos sempre dispostos a ajudá-les.



■ Licenciatura

Olá, bixes! Se vocês chegaram até aqui, então parabéns!

Não só por terem sido aprovados na USP, mas também por terem entrado na Licenciatura em Matemática. De antemão, já digo que serão chamados de loucos (e outros adjetivos positivos rs), além de ouvirem comentários como “Nossa, eu era péssimo em matemática” ou “Tem que gostar bastante, né?” quando disserem qual é o seu curso para as outras pessoas.

Se vocês ainda não sabem exatamente o que farão aqui na graduação, tentaremos explicar, mas esperamos que tenham em mente uma coisa: vocês estão entrando em um curso preocupado com o Ensino da Matemática! Foquem em aprender o suficiente para serem professores maravilhosos. Porém, não pensem que um licenciando só pode ser professor. Sabiam que é possível trabalhar na produção de diversos materiais didáticos ou também com pesquisas na área de Educação?? E como fazer isso? Temos algumas sugestões e comentários:

Primeiramente, não caiam na conversa de seus veteranos e colegas dos bacharelados, que insistem em dizer que o curso de licenciatura é mais fácil que o deles. São cursos diferentes.

Um bacharel tem uma formação mais voltada para a pesquisa em Matemática e para suas aplicações. Portanto, usa a Matemática explorando problemas em aberto, na esperança de solucionar alguns deles e, consequentemente, criar outros mais, além de poder atuar em áreas técnicas e aplicadas fora do ambiente acadêmico.

Já um licenciado é um professor. Apte a lecionar na Escola Básica e com competências para fazer um aluno compreender esse universo tão mágico que é a Matemática. Se vocês chegaram até aqui com vontade de serem professores, então podem ter tido bons professores. Inspirem-se neles e os superem. Durante seus próximos “n” anos aqui na faculdade, vocês aprofundarão seus conhecimentos em temas que viram na escola e terão oportunidades de melhorar as práticas de ensino.

Vocês terão uma base em vários ramos da matemática: Geometria, Cálculo, Estatística, Álgebra, Computação, entre outros. No decorrer do curso, vão descobrir em qual área acadêmica preferem fazer as disciplinas de aprofundamento, onde deverão escolher as matérias em que querem se especializar. Podem ser tanto na área de Física (para vocês se tornarem professores de Física também!), quanto nas de Educação, Estatística, Álgebra, Computação, Matemática Aplicada em Saúde Animal e o que mais a sua imaginação (e o Jupiterweb) permitirem.

O curso de Licenciatura em Matemática no IME-USP lhes proporcionará diferentes oportunidades para que aprofundem seus conhecimentos. APROVEITEM!

Além disso, a formação de vocês também vai abranger questões como: o contexto social de um aluno, a preparação para a sala de aula, a psicologia da educação e diversas metodologias de ensino. Para isso, vão fazer disciplinas na Faculdade de Educação, que irá prepará-los melhor nesse contexto (ou, pelo menos, deveria. É, vão se acostumando, bixes...)

Com a reforma do MEC para as licenciaturas, implantada na USP em 2006, vocês também farão as ATPAs (Atividades Teórico-Práticas de Aprofundamento). Seus veteranos provavelmente vão chamá-las carinhosamente de AACCs (Atividades Acadêmico-Científico-Culturais), que é o nome antigo. Essas atividades são: projetos de iniciação científica, oficinas e cursos de aperfeiçoamento, participação em eventos e outras ações que enriqueçam a formação profissional e pessoal. Fiquem espertas, pois terão que correr atrás de tudo isso sozinhas. Estejam atentas com essa matéria e guardem todos os certificados: são 200 horas para cumprir! Mas, vejam pelo lado bom: várias dessas atividades são muito prazerosas!

Como podem ver, o curso vai lhes dar um leque bem amplo de escolhas, que compõem uma sólida formação para que vocês sejam excelentes professores; basta vocês irem atrás de se informar e participar das atividades. Portanto, bixes, ajam!

■ Dicas do Cartola!

Vocês podem fazer diversas atividades acadêmicas e muitas outras não acadêmicas e consequentemente mais divertidas, bixes; porém, tudo tem um preço.

1. Entrar na faculdade é uma mudança significativa nas nossas vidas. Tal transição nem sempre é fácil, então, tentem organizar as suas rotinas e procurem entender qual o melhor método e ritmo para que vocês consigam aproveitar seus estudos ao máximo. Não terão diversas matérias por semestre como era no Ensino Médio, mas saibam que as matérias da graduação exigem bastante dedicação. Portanto, assistam às aulas, tirem as suas dúvidas e façam as famigeradas listas.
2. Podem passar horas estudando até rachar, ser nerd da turma e diminuir com isso o tempo de faculdade. Inclusive, vocês seriam boes candidates a RD, já pensaram nisso? Isso gera coisas boas com relação a bolsas e empregos, então também vale a pena, maaaaaaas não vão se esquecer de fazer amizades, pois é a única coisa que realmente importa. Aproveitem o “ambiente universitário” e as inúmeras oportunidades que só se tem durante a graduação.
3. O tão difícil “meio-termo” ... É um ideal difícil de ser conquistado; afinal, quem já viu ume nerd em todas as baladas ou é baladeire de plantão que só tira 10? Aliás, não se acostumando, pois o 10 aqui no IME é virtual... Você vão entender isso, mais cedo ou mais tarde! Bom, se tudo der certo, vocês vão tirar boas notas (leia-se algo entre 5 e 7), serão mais conhecidos/chegados dos professores por se formarem de um a três anos a mais e ainda não vão participar das melhores baladas. Se isso não é bom, então vou voltar a fazer as minhas listas de Cálculo...
4. Passem em Cálculo; se tem algo que vale a pena dizer é isto: passem em Cálculo. Bombar aqui vai atrapalhar muito! Claro que tem outras matérias muito importantes para passar também, mas essa é pré-requisito para muitas coisas. Façam uma lista de coisas que têm pré-requisito para cursar e deem prioridade a elas.
5. **FAÇAM AMIGOS.** As amizades são fundamentais para tornar isso mais suportável e lhes ajudar a prosseguir. Muitas vezes pensamos em desistir, e es amigues são aqueles que em último caso nos arrastam, literalmente, para o caminho certo! Se você for um pouco introvertido, saiba que o IME-USP está cheio de pessoas introvertidas, temos certeza que você fará boas amizades na faculdade.
6. Não se enganem pensando que vocês não podem fazer pesquisas por serem alunes de Licenciatura. Vocês podem e devem aproveitar essas oportunidades, caso queiram! Sejam pesquisas em temas da matemática pura ou na Educação Matemática, elas contribuem muito para a nossa formação.
7. Por fim, têm alguma dúvida sobre a grade curricular? ATPAs? E outras questões sobre o curso? Então não deixem de ler o *Manual de sobrevivência da Licenciatura IME-USP* preparado por alunes do nosso curso com o maior carinho, repleto de informações! Podem acessá-lo através do link: <http://bit.ly/manualalic>

■ Aplicada

Bem-vindes a um seletivo grupo de IMEanes, bixes aplicadas. Com o menor número de vagas e o maior índice de desistência, fazer parte desse curso torna vocês indivíduos raros! Calma, calma, vocês logo

vão descobrir que isso acontecia porque esse curso era a principal segunda opção des bixes que queriam virar politreques. Por isso, achar ume veterane nesse curso é como achar aquela figurinha premiada: são poucos, mas existem! Sintam-se privilegiades, pois vocês entraram no melhor (e mais flexível) curso da USP!

O Curso de Bacharelado em Matemática Aplicada possui o menor número de créditos (carga horária) entre os cursos do IME. Isso significa mais tempo para aprender jogos online, como Among Us, Gartic, entre outros. Aproveitem para se gabar por vocês não terem Física e Lab. de Física. Mas não vão se empolgando muito: dificilmente vocês verão por aí seus veterans. Afinal, esse curso possui a maior carga de Estatística e Computação (perdendo apenas para o Bacharelado em Estatística e o Bacharelado em Ciência da Computação, respectivamente, lógico) ~~e-fica-cada-vez-pior-à-medida-que-vocês-vão-progredindo-(bombarde)~~. Por isso aproveitem bem esse 1º ano de vocês, bixes, e tentem não encher a grade horária só porque vocês têm algum tempo livre; afinal é bom vocês estarem disponíveis quando forem requisitados por ume veterane.

Ao final do 3º semestre, você terá que escolher entre uma das habilitações oferecidas, podendo, assim, particularizar seu currículo. As habilitações variam entre áreas tecnológicas e até biológicas:

Métodos Matemáticos (mais conhecido como Matemática Pura com Requinte): o curso torna-se bastante teórico, com o currículo muito próximo da Matemática Pura. Aprofunda os conhecimentos na matemática mais abstrata, sendo indicado a那些 interessades em pesquisar. Uma boa opção para aqueles que querem conhecer mais áreas da matemática do que o visto nas outras habilitações.

Controle e Automação: O foco é em sistemas dinâmicos e Teoria de Controle, nela você vai estudar como a maioria dos fenômenos podem ser modelados com sistemas dinâmicos, e é provável que tenham alguns exemplos de física que acabem ficando deslocados para nós que somos do IME. As disciplinas da habilitação são dadas na Poli. Além disso, essa habilitação possui mais conteúdos de programação se comparada às outras.

Sistemas e Controle: Aplica a matemática a sistemas, observando onde eles aparecem e como funcionam os controles. Assim como a anterior, as disciplinas da habilitação são ministradas na Poli. Essa habilitação também é oferecida para o BMAC.

Ciências Biológicas: O foco desse curso é a Biologia, mas quem decide em qual área da Biologia se concentrar é você mesmo. As disciplinas da habilitação deverão ser escolhidas entre uma lista de eletivas, seguindo o critério de créditos a serem cumpridos.

A grade do curso é praticamente a mesma do noturno, o Bacharelado em Matemática Aplicada e Computacional, sendo as diferenças maiores na parte Estatística do curso e suas habilitações. Algumas habilitações oferecidas no noturno ainda não são oferecidas no diurno, mas nossos coordenadores estão tomando providências para que essas habilitações sejam oferecidas em ambos os cursos.

■ Bach. em Matemática Aplicada e Computacional

Estavam em dúvida entre Matemática e Computação? Gostam de outras áreas também? Então, bixes, BMAC foi a escolha certa para vocês!

BMAC é um curso dentro do IME que relaciona a “Matemática Teórica” com ferramentas estatísticas e computacionais a fim de resolver problemas práticos de diversas áreas, não necessariamente ligadas a exatas. Assim vocês terão uma boa formação de Cálculo, Álgebra, Computação e Estatística, além de ao final do terceiro semestre precisarem escolher uma habilitação pra se especializar, dentre as seguintes:

Habilitação	Unidade
Ciências Biológicas	Bio
Sistemas e Controle	Poli
Mecatrônica e Sistemas Mecânicos	Poli
Métodos Matemáticos	IME
Estatística Econômica	FEA
Comunicação Científica	ECA
Saúde Pública	FSP
Fisiologia e Biofísica	ICB
Atuária	FEA

De maneira geral, as quatro primeiras habilitações são bem parecidas com o curso da Matemática Aplicada. Então, se você fizer amizade com umas pessoas da Aplicada, vai ser legal pra trocar informações úteis e conversar sobre os tópicos vistos. E infelizmente, para o azar de quem trabalha, nem todas as habilitações são integralmente no noturno, algumas habilitações têm aulas somente no período da tarde ou da manhã. As habilitações que são oferecidas integralmente no noturno são: Ciências Biológicas, Estatística Econômica, Comunicação Científica e Atuárias, portanto se você planejava fazer uma graduação toda no período noturno em uma habilitação diferente das acima listadas, trate de rever seus planos.

Segue uma breve descrição do que você vai ver em cada habilitação, afinal é sempre bom já ir pensando nisso:

- **Ciências Biológicas (BIO):** Essa é uma habilitação em que você pode escolher as matérias que vai fazer através das optativas eletivas - a maioria das outras habilitações tem as matérias referentes a ela como se fossem obrigatórias. Na verdade, existe somente uma matéria obrigatória, que é Ecologia de Indivíduos e Populações, ou ECO 1, as outras você escolhe de forma a completar um determinado número de créditos aula e créditos trabalho. A maioria das disciplinas ofertadas é da botânica, mas tem uma parcela razoável de matérias da ecologia também e tem uma ou outra da evolução, mas existem maneiras de pegar disciplinas diferentes das eletivas oferecidas. Não é uma habilitação muito difícil e no geral as aulas são longas o suficiente pra ter um intervalo entre elas, também é comum ter atividades valendo nota e atividades práticas em grupo.
- **Sistemas e Controle (POLI):** Nela você estudará basicamente como funcionam os sistemas, onde eles aparecem e como funcionam os controles. É uma habilitação interessante para enxergar como a matemática se faz presente em outras áreas. O complicado, como em todas as outras habilitações da Poli, é que você acaba tendo que correr atrás de muitas coisas que não viu, mas no fim tudo costuma dar certo.

- **Mecatrônica e Sistemas Mecânicos (POLI):** Nesta habilitação você vai ter disciplinas sobre microprocessadores aplicados à automação, eletrônica analógica para mecatrônica, eletrônica digital para mecatrônica, métodos experimentais em sistemas mecânicos, além de sistemas fluido-mecânicos.
- **Métodos Matemáticos (IME):** Esta habilitação está essencialmente sob os cuidados do IME, já existia no Bacharelado em Matemática Aplicada e em 2006 foi aprovada para o Bacharelado em Matemática Aplicada e Computacional. Todas as matérias são oferecidas no IME e nunca tem problema com vaga. É uma habilitação que, além do ciclo básico do BMAC, oferece matérias de análise que só a Pura faz e por isso, o foco acaba sendo a parte teórica. Quem estiver no BMAC pensando em seguir uma carreira acadêmica vai estar bem servido com essa habilitação.
- **Habilitação em Estatística Econômica (FEA):** Estuda modelos econômicos com a preocupação de entender a teoria por trás desses modelos, onde a estatística aparece e é estudada, mesmo que sem tanta formalidade. É meio que um meio termo entre estatística e economia.
- **Habilitação em Comunicação Científica (ECA):** A habilitação em comunicação científica acontece no Centro de Jornalismo e Editoração, o CJE, na ECA. Foca no ensino do jornalismo científico, reforçando a comunicação entre as realizações científicas e o público comum. Como há poucas vagas, não há turmas exclusivas para o IME, nem mesmo disciplinas obrigatórias na habilitação. Por outro lado, alunes da habilitação têm vagas reservadas numa longa lista de disciplinas da ECA e de outros institutos, inclusive algumas disciplinas muito concorridas como Fotografia. Com o conhecimento adquirido na habilitação é possível trabalhar diretamente com jornalismo científico ou auxiliar jornalistas nessa função, além de haver fácil acesso a diversos outros mites científicos, uma boa porta de entrada à interação de uma pessoa da matemática aplicada com estas outras áreas.
- **Habilitação em Saúde Pública (FSP):** É uma das habilitações mais tranquilas, pois não exige muitos pré-requisitos e a teoria não é tão sofisticada, mas possui o agravante de ter algumas aulas de manhã e outras no sábado, mesmo assim as aulas são bem interessantes. Basicamente você vai aprender sobre Epidemiologia e Estatísticas da Saúde. Dê uma procurada no Google para ver se esses assuntos te interessam! Epidemiologia é o ramo da medicina que estuda os fenômenos de saúde e doença e como as doenças se propagam. Desde uma questão social (pobreza, saúde materno-infantil etc) até epidemias. Você vai aprender como calcular aquelas taxas e coeficientes que vê no jornal (natalidade, mortalidade infantil, mortalidade materna, prevalência de doenças etc). Febre amarela, dengue, chikungunya... Você já pensou sobre toda a matemática que está por trás disso? As matérias são dadas na FSP (A Faculdade de Saúde Pública é vizinha da Medicina e fica ao lado do metrô Clínicas) e você terá aula com alunes não só do IME, mas também dos cursos que são oferecidos na unidade.
- **Habilitação em Fisiologia e Biofísica (ICB):** Nesta habilitação você estudará fisiologia e biofísica, fisiologia de membranas, fisiologia renal, neurofisiologia.
- **Habilitação em Atuárias (FEA):** Na Atuária você terá conhecimentos de finanças, operações de seguros e aulas de matemática atuarial. É uma habilitação relativamente nova que ainda pode sofrer mudanças na grade, mas o bom é que pode ser cursada totalmente no período noturno.

Muitos alunes do BMAC já trabalham e hoje em dia o mercado de trabalho está bem atrativo para elos. Empresas grandes e bancos procuram esse perfil dinâmico para postos de análise financeira, crédito ou ainda em áreas de previsão Estatística como a previdenciária. Ultimamente, outra área que

vem crescendo é a de tecnologia! Sendo uma ótima opção para os novos ingressantes se aventurarem no mercado de trabalho.

No ramo acadêmico, os avanços com a Bioinformática e o aumento do uso de ferramentas estatísticas e computacionais nas pesquisas avançadas requisita profissionais com conhecimentos avançados em exatas e que saibam adaptar tais conhecimentos à área em questão. Além disso, os avanços em pesquisas ligadas à própria matemática, também com aplicações em outras áreas, como Sistemas Dinâmicos, estão em alta, e o IME é um dos grandes responsáveis pela produção científica nacional nessa área.

Esses são apenas alguns exemplos de onde vocês estão entrando, bixes do BMAC! Com o tempo, vocês vão descobrir que as possibilidades são maiores ainda! Lembrem-se que o curso é noturno, o que possibilita que vocês trabalhem durante o dia, apesar de talvez ficar um pouco pesado para levar algumas matérias. Ficar varzeando na vivência o dia todo e aproveitar para curtir tudo que a USP pode oferecer também são boas opções.

O curso é o mais novo no IME, assim como essa área de atuação, o que deixa o curso bem flexível, e os alunos costumam manter um bom diálogo com a coordenadora do curso (Sônia, decore esse nome) a fim de melhorá-lo. Também não se intimidem em falar com os veteranos que fazem esse curso, o pessoal é muito gente boa e bem disposto.



AACs e ATPAs

Ao longo da graduação, vocês terão que fazer créditos além das matérias que precisam ser feitas. Esses são os créditos de ATPAs (Atividades Teórico-Práticas de Aprofundamento, apenas para o curso de Licenciatura em Matemática) e de AACs (Atividades Acadêmicas Complementares, para todos os outros cursos do IME - os Bacharelados).

Atenção: talvez vocês ouçam algumas veteranas falando sobre AACCs (Atividades Acadêmico-Científico-Culturais), esse é o nome *antigo* das ATPAs. **Nunca confunda AACs com AACCs, pois são coisas muito diferentes.**

Tanto as ATPAs quanto as AACs visam a complementação da nossa formação, garantindo que estejamos aproveitando bastante do que a USP e outros lugares têm a oferecer através de eventos, cursos, monitorias, iniciação científica, etc.

É muito importante lembrar que vocês mesmos têm que ir atrás dessas atividades e realizá-las antes de se formar. Não precisam se afobar para fazer as atividades, mas não deixem para a última hora, pois é muito difícil impossível fazer todas as horas em um único semestre! Busquem fazê-las pouco a pouco, ao longo da graduação, para nunca se sobrecarregarem.

Além disso, é muito importante lembrar que vocês precisam conseguir comprovar que fizeram as atividades, ou elas não vão valer de nada. Então, sempre que possível, pergunte se vai ser emitido um certificado com data e horas de participação, pois é muito importante!

Outra Coisa, existem atividades específicas que contam como horas dessas atividades complementares. A quantidade de horas que precisam ser feitas e o tipo de atividades que podem ser realizadas para contar essas horas são diferentes para a Licenciatura e para os Bacharelados.

A seguir, vamos falar um pouquinho sobre cada um deles. :)

■ ATPAs

As ATPAs (Atividades Teórico-Práticas de Aprofundamento) são as atividades complementares para alunes do curso de Licenciatura em Matemática. Ao todo, precisam ser cumpridas 200 horas de ATPAs ao longo do curso. Mas uma nova resolução dividiu essas 200 horas em dois blocos de 100 horas.

O blocos são Bloco I - Atividades Extensionistas e Bloco II - Atividades Diversas. É importante não ficar perdido! Não existem atividades que contem para os dois blocos ao mesmo tempo então é essencial saber se alcançou as 100 horas em cada Bloco.

Você pode conferir quais as atividades que contam como horas complementares, e quais delas se encaixam em cada bloco, no seguinte link: <https://www.ime.usp.br/1m/> (atenção: há arquivos para ingressantes de diferentes anos nesse site, se você ingressou esse ano, o arquivo certo é para os ingressantes a partir de 2023, se não é o seu caso, confira o que melhor se adequa).

A realização dessas horas é obrigatória após uma reforma nas licenciaturas realizada pelo MEC e que foi implementada na USP em 2006.

As horas de ATPAs contam apenas para atividades realizadas após o ingresso no curso de Licenciatura. Se tiver cursado outra Licenciatura anteriormente, poderá solicitar o aproveitamento de algumas horas. Você pode conferir a quantidade limite no documento.

A entrega das horas é realizada em uma disciplina, chamada “4502400 - Atividades Teórico-Práticas de Aprofundamento”. Essa disciplina não tem aula e serve apenas para que entregue ao professor responsável os certificados para contar como horas de ATPAs. Nessa disciplina você entregará as horas de ambos os blocos. **Apenas se matricule nessa disciplina caso já tenha acumulado as 100 horas em cada bloco ou esteja muito perto de completar.**

Lembre-se que a disciplina “4502400 - Atividades Teórico-Práticas de Aprofundamento” só é oferecida em semestres pares, isto é, só no segundo semestre letivo de cada ano. Portanto, planeje-se muito bem para realizar a entrega das suas horas.

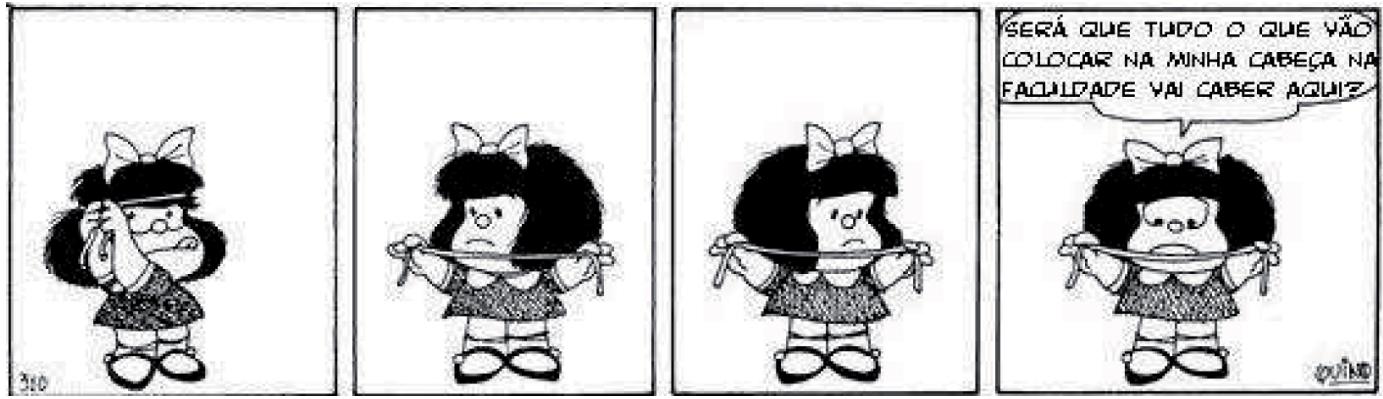
■ AACs

As AACs (Atividades Acadêmicas Complementares) são as atividades complementares para alunos de todos os Bacharelados do IME (ou seja, todos os cursos menos a Licenciatura). Ao todo, precisam ser cumpridas 240 horas de AACs ao longo do curso.

A realização dessas horas é obrigatória desde 2020, então vocês podem encontrar várias veteranas que não fazem ideia da existência disso aí.

O IME dividiu os tipos de atividade aceitas como AACs nas seguintes categorias: Atividades de graduação, de pesquisa e de cultura e extensão. Entre essas categorias vocês vão encontrar prática esportiva, visita a museus, estágio, iniciação científica e até doar sangue (vale 5 horas)! É importante notar que algumas coisas tem limites de horas, como por exemplo cursos de idiomas, que só contam até 60 horas. É importante se atentar a isso e diversificar as atividades. Você pode conferir quais atividades são realmente válidas como complementares no seguinte link: <https://www.ime.usp.br/graduacao/atividades-academicas-complementares/>.

As horas de AACs contam apenas para atividades realizadas após o ingresso no curso. A entrega dessas horas é realizada através do Jupiterweb, no item “Requerimento”, opção “Atividades Acadêmicas Complementares”, a qualquer momento do curso e quantas vezes quiser. A dica é não deixar pra última hora e já ir registrando o que você fez ao longo do curso, pra evitar chegar no último semestre e descobrir que estão faltando algumas horas.



JupiterWeb

O Lueiferweb Jupiterweb é o sistema que administra (quase) tudo que vocês, bixes, fazem na sua graduação. Desde as suas matrículas até a emissão de um documento para pagar meia no cinema, o Jupiterweb vai ser muito útil em vários momentos se vocês conhecerem tudo que ele tem a oferecer. Por isso, assim que puderem, procurem explorar cada uma de suas funcionalidades.

Talvez você esteja estranhando e pensando "me falaram que é o Portal de Serviços da USP que faz essas coisas". Tecnicamente, você não está errado: o <https://portalservicos.usp.br> tem exatamente as mesmas funções que o JupiterWeb dentro da aba Graduação. Entretanto, ele tem mais algumas abas e funções, como a versão da pós do Jupiterweb (o Janus), tudo condensado em um só site para facilitar o acesso. Por isso, inclusive, ele também é conhecido como o Olimpo (sério, acessando <https://olimpo.usp.br> ele redireciona para o Portal de Serviços).

Você deve estar se perguntando então: por que nosso guia foca no Jupiter invés do Olimpo? Basicamente porque os dois portais fazem a mesma coisa e por estarmos acostumados com o Júpiter, que existe há mais tempo que o Olimpo.

■ Calendário

Muito útil pra saber quando é feriado que abre a matrícula ou o período de requerimento.

■ Cursos de ingresso

Aqui, você pode ver as informações sobre o seu curso, o projeto pedagógico e a grade curricular. Para isso, basta inserir a unidade do seu curso (no caso, IME) e o nome do seu curso.

Preste atenção na grade curricular, pois ela tem todas as disciplinas que vocês terão que cursar durante a graduação. Elas estão separadas em obrigatorias (matérias que terão que cursar para se formar), optativas eletivas (matérias que terão que escolher dentre algumas opções pra fazer) e optativas livres (aqueles que acham que você pode se interessar por fazer).

Tome cuidado principalmente com as obrigatorias que são pré-requisitos de alguma outra matéria! Você não poderá cursar uma matéria se não tiver passado nos seus respectivos pré-requisitos. Então, **passem em Cálculo!!!!**

Existem também os requisitos fracos (mas são uma raridade). Neles, vocês não precisam ter passado na matéria para cursar a outra, basta ter tirado pelo menos 3.

■ Disciplinas

Mostra todas as disciplinas da USP (até as que não estão mais disponíveis). Você pode pesquisar por código, por algum trecho do nome ou por unidade. Além de ser útil para conferir algumas informações sobre aquela matéria que você precisa cursar, ainda ajuda a procurar matérias diferentes pela USP (como “Pintura e suas técnicas”, “Psicologia da Morte” ou “Pesca Sustentável”).

■ Grade Horária

Lista as disciplinas em que vocês estão inscritos/matrículados/pendentes, com os horários de cada uma. É onde geralmente vocês conferem se tá tudo certo com a sua matrícula ou não. Quando as aulas começam, o ideal é que apareça “Matriculado” (a matéria fica cinza). Se alguma disciplina aparecer como pendente (fica azul), então corram na seção de alunos para conferir o que está errado!

■ Histórico Escolar

O histórico escolar é um documento enorme com tudo de bom (e de ruim) que aconteceu na sua vida acadêmica na USP. Lá vocês podem conferir cada disciplina cursada (com nota), as disciplinas que vocês trancaram, seus aproveitamentos de estudo, quantos créditos vocês já fizeram, a porcentagem de conclusão do curso e a tão mística “Média ponderada”.

■ Acompanhamentos

- **Evolução no Curso**

É o jeito visual de acompanhar as disciplinas que vocês já fizeram ou que estão faltando. Sua principal função é ser printado ao final do curso (com tudo verde) para postar no Instagram e fazer sucesso com a família na internet.

- **Rendimento Acadêmico**

Mais um lugar pra vocês conferirem suas notas, quantidade de matérias cursadas, e quantidade de créditos cursados, só que aqui tudo aparece em forma de gráfico.

- **Perfil de deficiências**

Questionário da USP sobre deficiências.

- **Meus benefícios e bolsas**

Onde ficam registradas as suas bolsas e alguns serviços prestados na universidade que valem dinheirinhos. Também mostra as datas que a USP lhes paga para vocês organizarem sua vida financeira!!

- **Dados pessoais**

O nome é bem intuitivo. Mantenham tudo atualizado para não ter problemas com a SPTrans, SAS ou qualquer coisa que confira seus dados em algum momento.

- **Bilhete Único SPTrans**

Onde se solicita o envio dos dados do item anterior para a SPTrans, só assim você pode solicitar (no site da SPTrans) o seu bilhete único de estudante.

■ Cartão USP

Aqui é onde se solicita o Cartão USP e o BUSP. Cartão USP é o que chamamos de carteirinha, ela serve para entrar no bandejão, no CEPE, pagar meia, entre outras coisas, é imprescindível que você a solicite. Já o BUSP é o “Bilhete Único” da USP, com ele você pode utilizar os circulares de graça, então solicite esse também! Enquanto este não chega, é possível solicitar um BUSP provisório presencialmente na Seção de Alunos.

■ Emissão de Documentos

Emite alguns documentos que precisamos no dia a dia, como um comprovante de matrícula ativa. Dependendo do documento, vocês vão precisar ir até a seção de alunos, mas os mais requisitados vocês encontram por aqui.

■ Matrícula

Aqui começa uma das partes mais legais da Universidade: A matrícula! Pois é, bixes, vocês não vão cursar apenas o que a sua instituição de ensino manda, mas o que vocês quiserem! Apesar de ter uma grade de matérias obrigatórias, vocês podem cursá-las na ordem que lhes for mais conveniente e sempre ir intercalando com optativas eletivas e optativas livres.

Não que isso seja uma boa prática. O seu curso foi pensado e montado com uma sequência de matérias que faça sentido na sua vida, mas vocês têm independência para quebrar isso caso seja melhor pra vocês.

Vocês não precisam se preocupar com isso agora! As matérias do primeiro semestre já são inseridas automaticamente, vocês só precisam fazer a própria matrícula a partir do segundo semestre.

Quando a hora chegar, vocês vão clicar em “Fazer matrícula” e escolher o tipo de matéria que vocês querem cursar: Obrigatórias, Optativas eletivas, Optativas Livres ou Extracurriculares. Quando vocês escolhem um desses blocos, vão aparecer uma série de matérias disponíveis pra vocês com as turmas (cada turma tem um horário e um professor específicos). Basta vocês irem escolhendo quais querem cursar, conferir umas 15 vezes e salvar. **Não se esqueçam de salvar, bixes, ou não estarão matriculados nas disciplinas!**

Pode até parecer um monstro de 7 cabeças, mas está beeem longe disso! Aproveitem esse momento para consultar aquele veterane que você ama muito e que vai te mostrar como é tudo bem tranquilo.

Mas quando é mesmo que eu faço isso?

O Jupiterweb vai abrir duas “Interações de matrícula”. Apenas nesses dias, o botãozinho de “Fazer matrícula” fica disponível. Você recebe e-mails da USP, fica um banner no meio do saguão do bloco

B, fazem evento no Facebook e divulgam a data no calendário da USP... Não tem desculpa pra não saber quando é!

No dia de abertura das interações, o Jupiterweb revela suas verdadeiras garras (e lentidões) dando absolutamente todos os erros possíveis e tentando atrapalhar a sua vida. Então, talvez esse não seja o melhor horário pra tentar se matricular. A ordem de matrícula não importa, então podem ficar tranquilos e fazer em qualquer momento de qualquer uma das interações (MAS NÃO SE ESQUEÇAM DE FAZER EM ALGUM MOMENTO!!!).

Depois de cada interação, o Jupiterweb vai colocar vocês em um ranking que olha seu semestre, o que vocês deveriam estar cursando, suas notas e o que mais for conveniente para decidir se vocês ganham ou não uma vaga na disciplina. Geralmente isso não é um problema com matérias obrigatórias (principalmente se vocês seguirem sua grade ideal direitinho) ou matérias com poucos inscritos. Mas se vocês estiverem tentando uma optativa muito concorrida (como “Psicologia da morte”), se preparem que vocês podem perder uma vaga muito sonhada. Esse resultado pode ser acessado no “Resultado das consolidações”.

■ Requerimentos

Por vários motivos, vocês podem ter sua matrícula de uma disciplina negada ou até mesmo nem conseguir se matricular porque essa disciplina não tem vagas reservadas para o seu curso. Isso não quer dizer que vocês não vão conseguir cursar, mas que vocês vão ter que enfrentar mais burocracias para isso. Os requerimentos, também conhecidos como melhores amigos do aluno da graduação, são pedidos formais em que vocês inserem a matéria da qual vocês foram chutados/negados/impedidos de cursar e uma boa justificativa. Esse requerimento vai para o coordenador do seu curso e possivelmente para o professor de matéria, pessoa que vai decidir se o seu motivo é bom o suficiente e se o número de vagas comporta a sua presença.

Vocês podem fazer um requerimento para cursar qualquer matéria, por qualquer motivo, mas se o pedido for muito esdrúxulo, vocês podem receber um não. Se você não concordar com a avaliação, contudo, também é possível pedir recurso para que seja avaliado novamente.

O resultado dos requerimentos demora 84 anos e um pouco para sair. Por isso, vocês vão acompanhar as aulas da disciplina requerida mesmo sem saber o resultado, confiantes de que vocês vão receber um OK depois de um tempo. Existe um prazo limite para aprovar ou negar um requerimento, então fiquem tranquilos que até a P1 ou P2, vocês já devem saber se estão matriculados ou não.

Dica: Conversar com os coordenadores, os RDs e o professor responsável da disciplina pode ajudar! Se vocês querem muito cursar uma matéria, não tenham vergonha de lutar por ela :)

Além disso, desde 2020, os alunos de Bacharelado (todos os cursos menos a lic) usam essa aba para cadastrar suas AACs. Basta clicar em ”Incluir” na aba Atividades Acadêmicas Complementares e registrar a AAC de acordo com o manual. Você pode consultar mais detalhes na parte de AACs e ATPAs desse mesmo guia.



Um Pouco Sobre o IME

O IME, Instituto de Matemática, Estatística E CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (novidade de 2025), tem vários blocos: bloco A, bloco B, bloco C, bloco C' e o bloco D, que por enquanto não existe, mas está por vir!

■ Bloco A

No bloco A, as coisas mais importantes são: as salas dos professores, a parte administrativa (diretoria, secretarias de departamento), algumas salas de aula (geralmente usadas para a pós-graduação), a IME Jr, a biblioteca, as ET's, a Rede Linux e a Rede Linux do BCC.

- **IME Jr:** é a empresa júnior do IME, que é administrada pelos próprios alunos da graduação. Fica na sala 258A.
- **Biblioteca:** fica logo na entrada, do lado direito. Há algumas mesas individuais e sofás (ambos muito confortáveis para tirar um cochilo) e algumas salas com lousa para estudo em grupo. Tem também uma sala de estudos enorme, mas lá não pode fazer barulho. Veja mais informações sobre funcionamento e empréstimos adiante.
- **ET's (Estações de Trabalho):** são salas com alguns terminais que têm acesso à Internet e muito mais. Não, bixes, não se animem, pois ela não é para vocês! Essa sala só pode ser usada pelos alunos da pós-graduação e por alguns alunos que fazem iniciação científica.
- **Rede Linux:** rede de computadores que podem ser usados por alunos da graduação (ieiii!). Utilizam o Linux, que, ao contrário do Windows, é um Sistema Operacional. Todo aluno que fizer uma conta, possui 75 cotas de impressão por mês (imprimir de graça).
- **Lab 3D (Hardware Livre):** se você achou que 75 cotas de impressão no papel eram boas, imagine imprimir objetos em três dimensões! Localizado na sala 255A, o Lab 3D é parte do grupo de Hardware Livre do IME. Lá você encontra impressoras 3D e pode aprender sobre modelagem e fabricação digital. É o lugar perfeito para quem quer tirar um projeto do computador e transformá-lo em algo real (literalmente). Eles costumam oferecer cursos e oficinas para quem quer aprender a mexer nas máquinas e entender de eletrônica aberta.
- **Rede Linux do BCC:** é também uma rede de computadores, localizada na sala 258, ao lado da sala do IME Jr, na qual possuei computadores que todos podem utilizar. Apesar de ter BCC no nome, ela é aberta para quem precisar utilizar! Mas provavelmente quando você entrar nela, estará rodeado de bcoides, então não se assuste!

■ Bloco B

No bloco B, vocês devem conhecer as salas de aula, a Vivência, o CEC, a seção de alunos, a lanchonete, o CAEM e a Gráfica para vocês copiarem o eaderno do eolega o capítulo do livro para estudar para a prova.

- **Vivência:** sala 18, arrasadora de graduações, é onde as pessoas podem dormir, jogar sinuca, cartas, xadrez, vídeo-game e até mesmo estudar. Guardem bem esse nome, porque vocês vão passar a maior parte do tempo lá. Lá também estão os armários e as salas do CAMat e da Atlética.

Os armários são renovados semestralmente (mas vocês também podem alugar por um ano!). Após o período de renovação, os que estiverem sobrando ficam livres para serem alugados. Aí cabe a vocês, bixes, ficarem atentos às datas divulgadas pelo CAMat e demonstrarem interesse pelos armários para conseguirem entrar no sorteio.

- **Lanchonete:** uma alternativa para os dias chuvosos em que você está sem guarda-chuva para ir até o bandejão é a lanchonete do IME. Tem um vasto cardápio de salgados e congelados esquentados no microondas, além de sucos, refrigerantes, sorvetes, chocolates, bolachas e similares.
- **CEC (Centro de Ensino de Computação):** é um centro munido de dezenas de computadores rodando Windows, e alguns rodando Linux. Também é possível fazer (ou pelo menos tentar fazer) EPs em situações de desespero (você们 vão descobrir o que é isso logo, logo). Algumas aulas de computação são ministradas lá (como Desafios de Programação do BCC e alguns laboratórios).

- **Seção de Alunos:** é aqui que vocês vão resolver quase todos os pepinos de vocês durante a Graduação. Desde descobrir por que o Júpiterweb não quer matricular vocês em uma disciplina obrigatória até ~~trancar essa mesma disciplina mais ou menos um mês depois~~ pegar o BUSP provisório e o definitivo.

A Seção de Alunos fica na sala 12, ao lado do CEC.

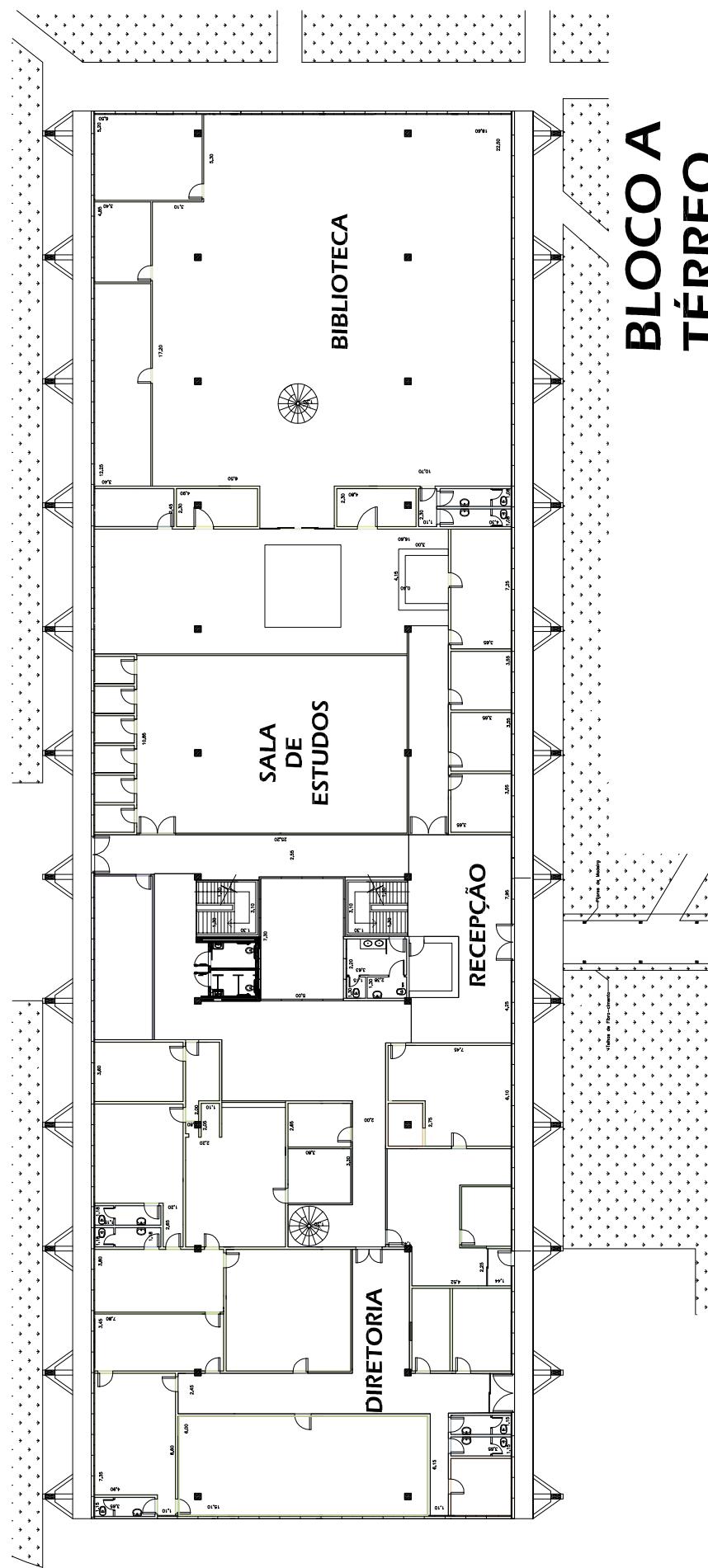
- Horário de atendimento presencial: segunda, quarta e sexta-feira, das 11h30 às 13h e das 19h às 20h30 (dias úteis).
- E-mail: graduacao@ime.usp.br
- Telefone: 11 3091-6149 e 11 3091-6279

Neste ano, a Seção de Alunos nos informou que o quadro de funcionários está bem reduzido, por isso, pedimos que:

- Deem preferência ao uso do Sistema JupiterWeb (troquem conversas, ideias e informações com os colegas - um pode ajudar o outro)
- Evitem encaminhar mensagens por e-mail, pois devido a grande demanda de serviço, o retorno tem sido demorado.
- Evitem as ligações por telefone, pois a prioridade tem sido o andamento do serviço interno.

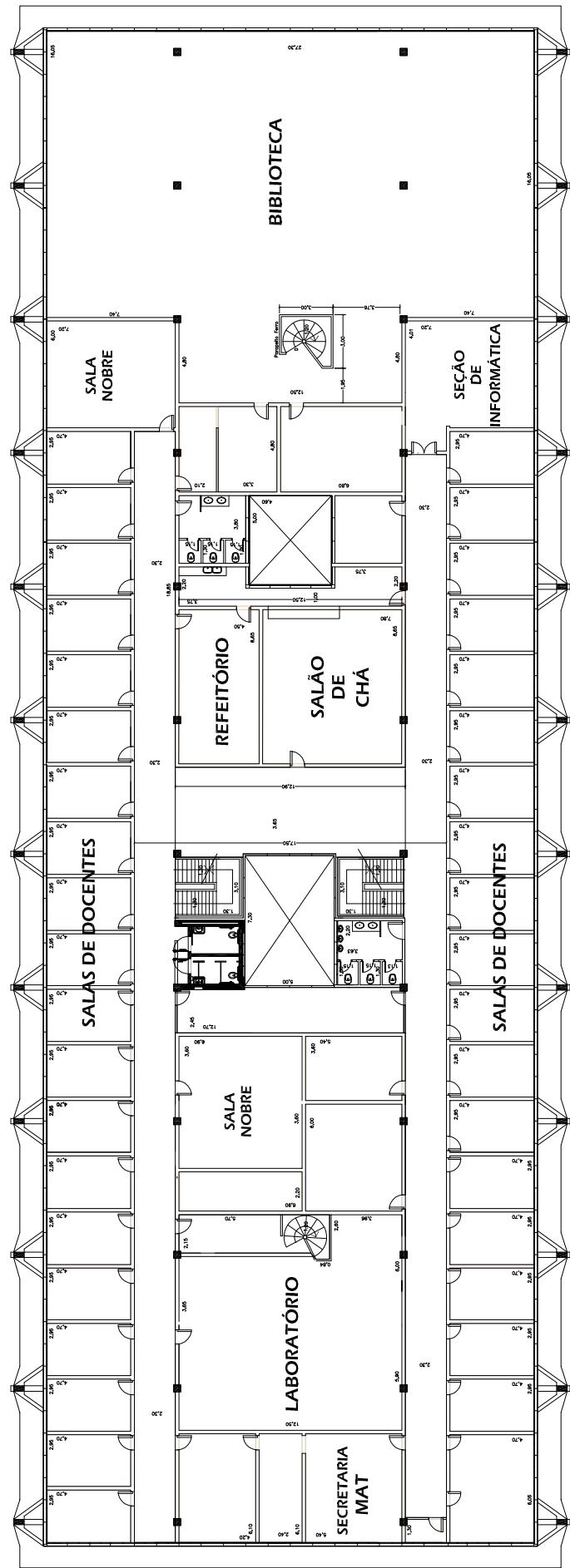
- **CAEM:** sigla para o Centro de Aperfeiçoamento do Ensino da Matemática. É um órgão de extensão, que oferece cursos, oficinas, palestras e presta serviços de assessoria para professores de Matemática. Os que fazem Licenciatura (futuros professores) também podem usufruir dos serviços do CAEM, e até mesmo estagiarem lá. Fica no 1º andar do bloco B, em frente às escadas.
- **Gráfica:** fica no térreo, saindo da vivência e indo até o final do segundo corredor à direita (o que não tem os banheiros no final). Lá vocês podem fazer cópias e imprimir colorido, mas, para isso, precisam comprar fichas na salinha da Atlética (que fica na Vivência) ou então na Tesouraria (no bloco A).

BLOCO A TÉRREO



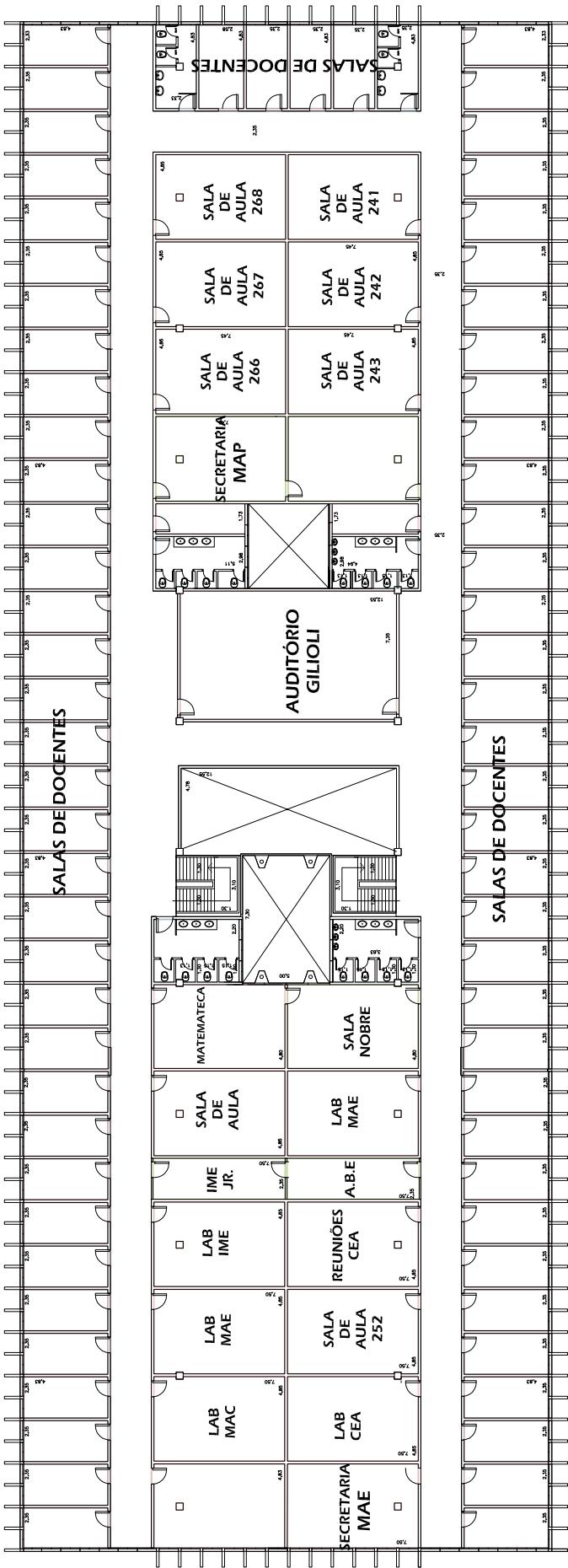
BLOCO A

1º PAVIMENTO

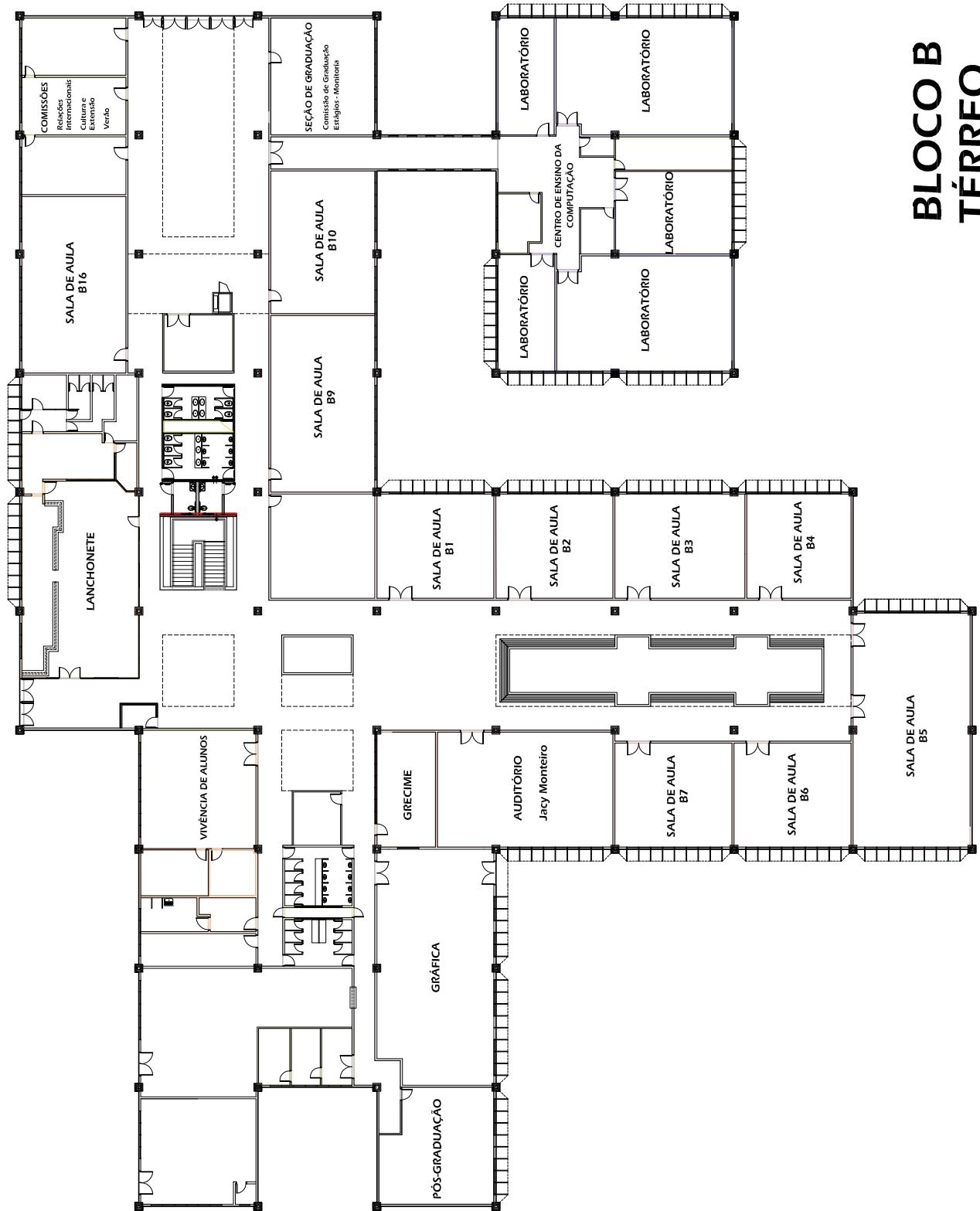


BLOCO A

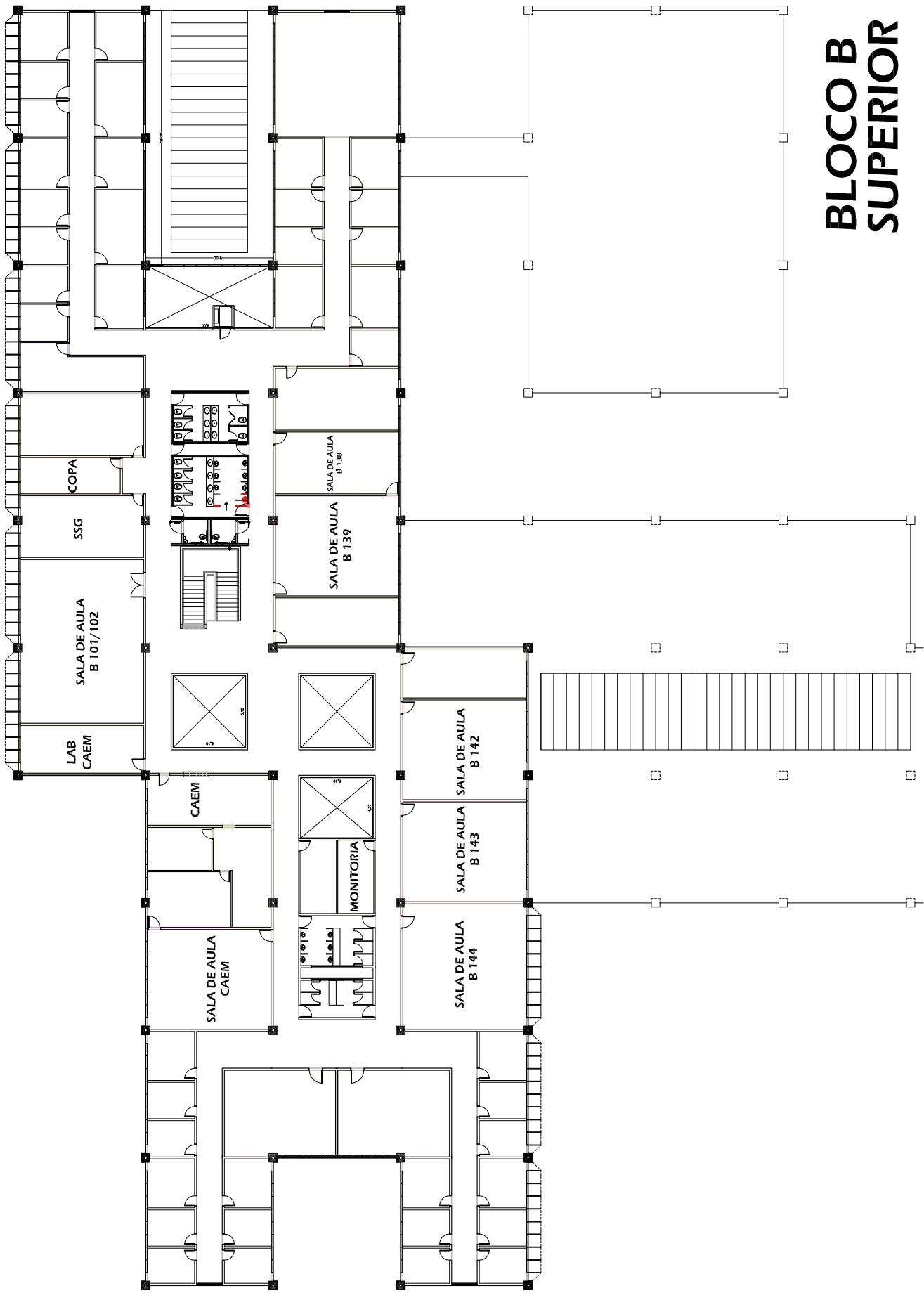
2º PAVIMENTO



BLOCO B TÉRREO



**BLOCO B
SUPERIOR**



■ Bloco C

Apesar de atualmente abrigar os professores e a secretaria do departamento de Computação, o misterioso Bloco C é um local a que nós, estudantes, temos acesso controlado, em que geralmente damos o nome na recepção e informamos para onde iremos, para garantir tranquilidade e boas condições de trabalho aos docentes. (Na verdade, os professores do MAC acham que os alunos são monstros verdes e gosmentos, com e^{10} braços, π olhos e que comem criancinhas; por isso, não querem esse tipo de criatura perambulando pelos seus corredores.)

■ Bloco C')

O bloco C' não passa de uma extensão do bloco C. Na verdade, eles são o mesmo bloco, só que têm entradas independentes. Pertence ao NUMEC (Núcleo de Apoio à Pesquisa em Modelagem Estocástica e Complexidade), em que é um local controlado, onde geralmente acontecem seminários em seu auditório e onde alguns alunos têm reuniões de iniciação científica.

■ CCSL

O anexo do Bloco C abriga o CCSL — Centro de Competência em *Software Livre*. O que tem lá? Algumas salas de docentes (afinal, ele é uma extensão do Bloco C), alguns laboratórios (de Sistemas, de Inteligência Artificial, de Visão Computacional, de Computação Musical...), um pequeno auditório onde rolam palestras e seminários e, finalmente, o laboratório de extensão (mais conhecido como LabX), que é usado para cursos rápidos e palestras com parte prática em que público precise de um computador. É esse laboratório, que abriga grande parte dos grupos de extensão do IME, que vocês verão na seção “Atitude, bixes!”. O CCSL possui mesas de estudos e alguns sofás ótimos para dormir!, em que qualquer aluno do IME pode usufruir, basta informar para recepção que você está indo para esses lugares. Então quando os sofás da biblioteca e da vivência estiverem ocupados, você já sabe para onde ir!!

Se vocês se interessam por *Software Livre*, não deixem de ler a seção do CCSL desse Guia!

■ Biblioteca do IME-USP

Em algum momento da graduação (ou em muitos momentos), você vai acabar passando bastante tempo na Biblioteca Carlos Benjamin de Lyra. Seja para estudar antes das provas, procurar um livro específico, fazer trabalhos ou simplesmente achar um canto mais silencioso para se concentrar. A biblioteca faz parte da Agência de Bibliotecas e Coleções Digitais (ABCD) da USP e é referência na área, sendo considerada uma das melhores bibliotecas de matemática da América Latina. Seu acervo é enorme: são cerca de 235.000 itens, entre livros didáticos, revistas acadêmicas, teses, relatórios e até materiais multimídia, como CDs e DVDs.

■ Instalações:

A biblioteca é um espaço pensado para o dia a dia de estudo no IME. Em seus 1.642m², há 221 assentos distribuídos entre um salão amplo com mesas individuais, bancadas de consulta e 13 salas exclusivas para estudo em grupo.

■ Empréstimos:

O aluno de graduação poderá pedir emprestado 10 livros por 10 dias. Para o empréstimo é necessário cadastrar uma senha pessoalmente e apresentar qualquer um dos seguintes documentos: cartão provisório, carteirinha USP, aplicativo e-card ou RG/CNH. Poderão ser feitas 3 renovações pela internet (DEDALUS) e 3 reservas de livros que estiverem emprestados com outros alunos. O atraso na devolução gera suspensão (nº livros atrasados multiplicado pelo nº dias em atraso).

■ Recursos para pesquisas:

- DEDALUS - é o catálogo online para consulta e localização dos materiais nos acervos das bibliotecas da USP e para renovação de empréstimos e pedidos de reservas.
- Portal de Busca Integrada - interface única para pesquisa de materiais impressos das bibliotecas e dos documentos disponíveis online, possibilitando acesso a textos completos.
- Bases de Dados e Portal Capes – acesso online a e-books e artigos de revistas assinadas pela USP e pela Capes.

■ Serviços oferecidos:

Além dos empréstimos, a Biblioteca possui scanner de autoatendimento e oferece os seguintes serviços para os alunos:

- COMUT (comutação bibliográfica): obtenção de cópias de artigos e capítulos de livros nas principais bibliotecas brasileiras;
- EEB (emprestimo entre bibliotecas): empréstimo entre bibliotecas de instituições externas à USP ou bibliotecas USP interior;
- Orientação para trabalhos acadêmicos: orientação para formatação de TCC, teses, dissertações, citações e referências bibliográficas;
- Treinamentos e workshops: uso dos recursos da biblioteca e pesquisas em portais e bases de dados;
- Apoio ao pesquisador: auxílio na localização de artigos, livros e referências bibliográficas;
- Aplicativo Bibliotecas USP: pesquisa no acervo das bibliotecas da USP diretamente do Android, iPhone, iPod Touch ou iPad;
- Conexão VPN: acesso remoto (de casa) às bases de dados, revistas eletrônicas e e-books.

■ Horário de funcionamento:

Período letivo: de 2^a a 6^a feira das 8h00 às 21h30

Período não letivo: de 2^a a 6^a feira das 8h00 às 20h00

O salão de estudos tem uma entrada independente e fica aberto 24h para aqueles que querem virar a noite estudando, mas apenas estudantes da comunidade IME podem permanecer lá entre as 23h30 e as 6h.

Instagram: <https://www.instagram.com/bibliotecaimeusp/>

Facebook: <https://www.facebook.com/bibliotecaimeusp/>

Site: <https://www.ime.usp.br/bib>

E-mail: bib@ime.usp.br ou textttatendimento.bib@ime.usp.br

Telefone: 3091-6109

Whatsapp: 3091-6174

■ Comissão de Pesquisa e Inovação (CPqI)

Se vocês acham que o IME é só sala de aula e prova, estão muito enganados. O IME é um centro de referência mundial em produção de conhecimento, e quem organiza esse “circo” da descoberta é a CPqI. A Comissão de Pesquisa e Inovação é responsável por traçar diretrizes, fomentar a pesquisa e zelar pelas boas práticas científicas dentro do instituto.

Basicamente, é aqui que vocês vão procurar sarna para se coçar (no bom sentido) se quiserem ir além da graduação padrão e entrar no mundo da pesquisa acadêmica.

- **Áreas de Pesquisa:** A pesquisa no IME é dividida nas grandes áreas que vocês já devem imaginar, mas que se desdobram em linhas muito específicas:

- Ciência da Computação;
- Estatística;
- Matemática Aplicada;
- Matemática Pura.

Dentro disso, existem grupos trabalhando desde teoria dos números até inteligência artificial e bioinformática.

- **Iniciação Científica (IC):** Bixes, prestem atenção aqui! Esse é o principal ponto de contato de vocês com a CPqI. A Iniciação Científica permite que alunos de graduação desenvolvam projetos de pesquisa sob a orientação de um professor.

- **Por que fazer?** Além de aprender muito e turbinar o currículo, vocês podem conseguir bolsas (como PIBIC, PIBITI e FAPESP).
- **Como funciona?** A CPqI gerencia os editais e o processo de seleção. Fiquem ligados nos prazos!
- **Pré-IC:** Existe também o programa de Pré-Iniciação Científica, voltado para alunos do Ensino Médio, caso vocês conheçam alguém que queira começar cedo.

- **Projetos e Inovação:** A comissão dá suporte a grandes projetos temáticos (como os financiados pela FAPESP e CNPq), CEPIDs e INCTs. Além disso, há um foco crescente em inovação, conectando a matemática e a computação com problemas reais da sociedade (vide as pesquisas que rolaram durante a pandemia de Covid-19).
- **Ética e Boas Práticas:** Ciência não é várzea. A CPqI garante que tudo seja feito seguindo guias de boas práticas científicas e integridade acadêmica. O IME também apoia o movimento de *Open Science* (Ciência Aberta), promovendo transparência e acesso livre ao conhecimento produzido aqui.
- **Atividades Complementares (AAC):** Sabe aquelas horas que vocês precisam cumprir? Participar de atividades de pesquisa e iniciação científica conta como Atividades Acadêmicas Complementares. A CPqI tem as regras de como validar isso.

Site: <https://www.ime.usp.br/pesquisa/>

E-mail: cpq@ime.usp.br

Telefone: 11 3091-6170

■ Outras coisas no IME:

Acontece no IME: Como veículo oficial de comunicação do Instituto de Matemática e Estatística da USP, o Acontece no IME funciona como um boletim informativo periódico (newsletter) voltado para registrar e divulgar a vida acadêmica da instituição. O que ele traz ao leitor é um panorama das realizações do instituto, apresentando notícias sobre premiações de docentes e alunos, agenda de eventos e defesas de teses, além de entrevistas e colunas culturais que fortalecem o vínculo entre a comunidade interna e a sociedade.

Revista do Professor de Matemática (RPM): Publicada pela Sociedade Brasileira de Matemática (SBM) com forte raiz acadêmica no IME-USP, a Revista do Professor de Matemática (RPM) funciona como um instrumento de formação continuada e apoio para docentes do ensino fundamental e médio. O que ela tem a oferecer em suas edições são artigos acessíveis sobre conceitos matemáticos, relatos de experiências em sala de aula, curiosidades históricas e uma tradicional seção de problemas e soluções, servindo como material de referência para enriquecer a prática pedagógica no país.

Atitude, bixes!

Na USP, alunos têm a liberdade e apoio de se organizarem para montar grupos de debates, ciclos de palestras, grupos de desenvolvimento e até mesmo grupos para jogarem alguma coisa (como RPG, Magic, Yu-Gi-Oh ou algum esporte). Portanto, caso vocês tenham algum projeto em mente, não hesitem em se organizarem com seus amigos e se informarem sobre como avançar com essa ideia. Lembre-se de que seus veteranos estão aí para te aconselhar e tirar eventuais dúvidas.

É possível também juntar-se com alguns amigos e formar grupos de estudo, seja para alguma matéria com a qual vocês tenham dificuldade, para discutir aquele EP/lista de exercícios que ninguém está conseguindo fazer ou simplesmente estudar algum tópico de interesse mútuo.



A seguir, temos (majoritariamente) alguns dos exemplos dos grupos que foram direta ou indiretamente criados por alunos do nosso Instituto!

■ RDs

Antes de mais nada, RD significa Representante Discente. O RD é o estudante que representa nossos interesses frente aos diversos conselhos e comissões institucionais existentes, sendo por vezes um elo de ligação entre professores e alunos. O RD atua na tomada de decisões internas do IME: mudanças no currículo, aumento de vagas na FUVEST e distribuição das cotas, reformas, mudança no corpo docente, enfim, coisas desse tipo. Além disso, cada cargo de RD possui também um suplente. Nas eleições, os estudantes votam em uma chapa composta pelo representante discente titular e seu respectivo suplente, que assume o cargo em caso de impedimento ou ausência do titular ao longo do mandato.

Dá para perceber o quanto é importante ter estudantes em cada um desses conselhos visando o repasse e a transparência aos estudantes de questões administrativas do instituto. Então, ao assumir esse cargo, vocês poderão entender melhor o funcionamento do IME e, organizar coletivamente com o centro acadêmico, o processo de melhorá-lo.

Desde 2017, as eleições são organizadas anualmente pela administração do instituto ao final do segundo semestre. Anteriormente, as eleições eram organizadas pelo centro acadêmico, que criava uma Comissão Eleitoral independente e composta por membros do centro acadêmico e demais estudantes do IME interessados em organizar o processo eleitoral. Essa alteração permitiu a adoção de eleições on-line por meio do Helios Voting, e, embora haja o argumento de que os métodos virtuais sejam mais participativos, o quórum de votação nas eleições para RDs é quase metade do quórum das eleições das entidades representativas.

Bom, agora vejamos um breve resumo do que mais ou menos acontece em cada um dos colegiados nos quais temos direito a representante(s):

Existem diferentes níveis de hierarquia na administração.

As CoCs, Comissões Coordenadoras de Curso (Lic, Pura, Estatística, Aplicada, BMAC e Computação) são as mais próximas dos alunos. Temos um cargo de aluno em cada comissão. São

comissões pequenas, que tratam dos problemas internos de cada curso: mudança de currículo, requerimentos, optativas etc. São subordinadas à CG e ao conselho do relativo departamento. Analogamente, temos um cargo em cada Comissão Coordenadora de Programa (de Pós).

Os Conselhos de Departamento (MAT, MAE, MAC e MAP) têm uma dinâmica um pouco diferente das CoCs: são mais formais. Cada conselho se reúne (quase) mensalmente e são formados (em geral) por mais pessoas, sendo que existem regras sobre participação dos diferentes níveis hierárquicos de professores (Titular, Associado, Doutor e Assistente). Nesses conselhos, além de aprovar algumas das decisões das Comissões Coordenadoras de Curso e de Programa (pós) e distribuição de carga didática, são discutidos reoferecimento de curso, revisão de prova, supervisão das atividades dos docentes, afastamentos (temporários ou não), contratação de professores e muitas outras coisas. Os Conselhos de Departamento são subordinados à Congregação e ao CTA.

A Comissão de Graduação (CG), basicamente, avalia requerimentos, mudança/criação de cursos e jubilamentos. Analogamente, existe a Comissão de Pós-Graduação (CPG). Ambas são subordinadas à Congregação.

A Comissão de Inclusão e Pertencimento (CIP) lida com a questão de Permanência, acompanhando a distribuição de auxílios feita pela reitoria, além de acompanhar questões de saúde mental e eventualmente receber denúncias sobre opressões e violências que possam acontecer no instituto.

A Comissão de Cultura e Extensão (CCEx) Cuida das atividades de extensão: Matemateca, CAEM, AACs que sejam extensão, etc.

Também há comissões mais específicas, como a comissão de estágio, a comissão de pesquisa (do doutorado) e o Centro de Competência em Software Livre (CCSL), da computação.

Os dois conselhos mais importantes são o CTA e a Congregação, ambos presididos pelo Diretor.

O Conselho Técnico e Administrativo (CTA) cuida de todas as questões não acadêmicas: Orçamento, reformas, avaliação dos funcionários, Xerox etc. É formado pelos quatro chefes de departamento, diretor, vice-diretor, um representante dos funcionários e um RD.

A Congregação é o órgão máximo do Instituto. Inclui muitos professores, a maioria titular. São 3 RDs de graduação e 2 de Pós. Basicamente, nesse órgão, são rediscutidas e aprovadas (ou não) muitas das decisões dos órgãos subordinados. Os membros da Congregação têm voto na eleição para Reitor e Vice-Reitor.

Bom, caso não tenha ficado claro desde o começo desse texto, percebam que é muito importante ter um aluno em cada um desses conselhos. A quantidade de votos recebidos por uma chapa também é importante, pois demonstra para a administração do instituto o nível de confiança que os estudantes depositam naquele representante para defender seus interesses. Um maior número de votos fortalece a legitimidade da atuação dos RDs dentro dos conselhos e comissões. Se estiverem tendo problemas com professores, requerimentos etc., ou simplesmente quiserem saber o que anda acontecendo, procurem o RD certo pra conversar. Perguntem, participem, votem e façam o IME um lugar melhor.

Sobre a eleição dos RDs: A eleição oficial para os RDs acontece no final do ano (então fiquem atentos!) e é organizada pela diretoria do instituto. Os interessados devem preencher um formulário de inscrição

e levar até a Assistência Acadêmica do IME, que vai organizar todos os inscritos e abrir um processo de eleição on-line (em que todo IMEano pode votar). É indicado conversar com os RDs anteriores para evitar que duas pessoas se inscrevam na mesma vaga e alguma outra fique sem representação(se organizar direitinho, ocupamos todas as vagas disponíveis). Quando a eleição estiver se aproximando, vocês receberão (vários) e-mails com os documentos necessários, prazos e links de votação.

O resultado da eleição anterior com os RDs de 2024 pode ser encontrada no site do CAMat: <https://camat.ime.usp.br/>

■ Rede Linux

■ Introdução

A Rede Linux é uma rede de computadores, administrada por alunos do IME e que fornece diversos serviços para todos os immeanos. São disponibilizados:

- 2 salas de computadores (no bloco A) com todo¹ tipo de programa necessário para suas atividades acadêmicas (pelo menos uma das salas fica aberta 24 horas por dia, 7 dias por semana²);
- Uma página na internet para cada aluno;
- Espaço para você guardar seus arquivos;
- Acesso remoto via ssh (`linux.ime.usp`);
- Impressoras;
- Admins dispostos e capazes, para o caso de algum usuário ter alguma boa ideia para adicionar a esta lista.



■ O Linux

A rede utiliza em todos os seus computadores um sistema operacional chamado Linux. Esse é um sistema desenvolvido de forma colaborativa pelos usuários e empresas interessados nele (se quiser saber mais a respeito, pesquise por “software livre”!).

O Linux não é um sistema mais difícil de usar do que o Windows. É apenas diferente em alguns aspectos. Além de tudo, existem cursos de Linux que são organizados pelos alunos do IME. Inclusive, são os admins que costumam promover esses cursos. Fiquem atentos aos e-mails!

Não se intimidem pelo sistema! Se vocês se derem ao trabalho de aprender a utilizá-lo bem, verão que ele é bastante flexível e até mesmo interessante (tanto quanto um sistema operacional pode ser =P).

■ Os admins

Os admins são alunos responsáveis por administrar a rede. Entre outras coisas, isso quer dizer que eles precisam manter os computadores funcionando (às vezes usando fita isolante e muita fé), ajudar os alunos a usarem a rede (com cursos³ e resolvendo dúvidas nos horários de plantão⁴) e também implementar coisas novas na rede (aceitamos sugestões!).

Os admins são escolhidos por meio de um treinamento que acontece anualmente, e geralmente ficam dois anos (ou mais, talvez bem mais). Mais informações serão divulgadas quando este treinamento estiver próximo a ocorrer.

¹Se um programa estiver faltando, mande um e-mail pra `admin@linux.ime.usp.br` pedindo-o!

²Mas talvez vocês não consigam entrar no bloco A depois das dez da noite que é quando a portaria fecha.

³Fiquem atentos aos e-mails!!!

⁴Na página da rede, estão os horários de todos os admins.

■ Como criar uma conta?

Basta passar na Admin, sala 125 do bloco A (como vocês são bixes: bloco A é o da biblioteca, bloco B aquele que tem muitas salas de aula e que vocês vão passar boa parte da vida de vocês).

A outra opção ainda mais fácil é acessar o site: <https://conta.linux.ime.usp.br/> e utilizar sua **senha única** (a mesma do e-mail USP e do JúpiterWeb) para criar a conta de forma totalmente on-line.

Contatos:

E-mail: admin-linux@ime.usp.br

Página: <https://www.linux.ime.usp.br>

Sala: 125, bloco A

■ FLUSP

Você já ouviu falar sobre Linux? E GCC? Talvez Gimp, qbittorrent, VLC ou Firefox? Todos estes projetos são chamados de FLOSS: Free Libre Open Source Software, e têm em comum a liberdade de código e conhecimento. Isto quer dizer que qualquer um pode ler, usar e contribuir para estes projetos, seja com código ou arte!

O FLUSP: FLOSS@USP é um grupo de extensão com o objetivo de reunir alunos de graduação e pós-graduação interessados em contribuir para projetos FLOSS. Atualmente, temos contribuidores no Kernel Linux, no compilador GCC, no controlador de versão git, no projeto Caninos Loucos e muitos outros. Em 2019, o FLUSP foi responsável por aproximadamente 20% das contribuições para o Kernel Linux no subsistema Industrial Input/Output. Devido a nossas contribuições para os drivers da Analog Devices, a empresa doou duas placas de testes ao grupo. Além delas, temos uma placa Labrador doada pelo projeto Caninos Loucos.



Assim como na comunidade FLOSS, nós encorajamos a liberdade no FLUSP. Seja para contribuir com um projeto existente ou compartilhar um projeto pessoal para outros contribuírem, aqui você encontra espaço!

Telegram: <https://t.me/FLUSP2>

Site: <https://flusp.ime.usp.br>

GitLab: <https://gitlab.com/flusp>

■ IMEjr: A Nossa Empresa

Em meados de 1991, surgiu a Empresa Júnior de Informática, Matemática e Estatística do IME (IME Jr). Uma Empresa Júnior é uma Associação Sem Fins Lucrativos administrada por estudantes de graduação (que é o que vocês são agora) e tem o objetivo de complementar a formação do aluno em termos da integração entre teoria e prática, além de incentivar o empreendedorismo entre os alunos do Instituto.

Entre as atividades da IME Jr estão o desenvolvimento de projetos em todas as áreas do IME e a organização de palestras, cursos e workshops. Além disso, também conta com uma área de pesquisa em desenvolvimento e a coordenação de um cursinho popular, o Imensina. Dessa forma, estamos abertos tanto a alunos interessados no mundo empresarial quanto acadêmico. Muitas dessas atividades são possíveis graças ao empenho dos membros e também a parceiros e patrocinadores.

Não é necessário conhecimento prévio algum, pois propomos uma trilha de aprendizado, oferecendo gratuitamente cursos e atividades. Em paralelo, o membro pode participar da execução de projetos reais em pelo menos um de nossos núcleos: computação, dados e educação. Acima de tudo respeitamos o tempo de cada um diante de sua vida pessoal e acadêmica, proporcionando um ambiente agradável que não perde a seriedade e o compromisso, mas mantém o bom humor.

Contamos com vocês neste ano, e já garantimos que existem atividades prontas pro seu crescimento pessoal, acadêmico e profissional, além de projetos já em andamento.

Vem ser gigante, siga-nos em nossas redes e fique ligado nas informações que serão divulgadas!

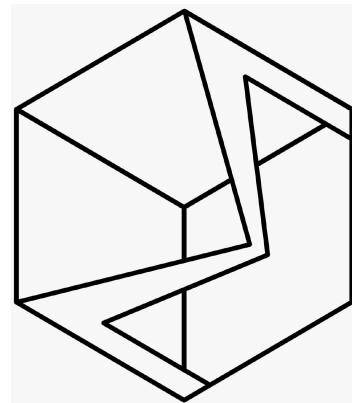
Sala: 258, bloco A

E-mail: gerencianegocios@imejr.com

Instagram: <https://www.instagram.com/imejr.usp/>

Instagram: https://www.instagram.com/imensina_usp/

Facebook: <https://fb.com/IMEJuniorUSP>



■ IME Finance

O IME Finance, Liga de Mercado Financeiro do IME-USP, foi fundado em 2020 com o objetivo de proporcionar à faculdade um espaço para reunir interessados pelo Mercado Financeiro, focalizar esforços e compartilhar conhecimentos. A fim de preparar nossos membros para processos seletivos e para suas futuras carreiras, desenvolvemos as habilidades exigidas pelo mercado por meio de grupos de estudo, projetos internos e parcerias com empresas. Além de possuirmos uma frente voltada ao estudo das áreas tradicionais do Mercado Financeiro, com foco em Equity Research e Asset Management, temos como diferencial a frente de finanças quantitativas, uma área que cresce rapidamente no mercado. A Liga é aberta a alunos de qualquer instituto da USP. Além disso, oferecemos um curso introdutório de Mercado Financeiro aos membros com pouca experiência na área. Portanto, o importante é ter vontade de aprender. Fique de olho em nossas redes sociais para saber quando abriremos nosso próximo processo seletivo!



Facebook: <https://www.facebook.com/IMEFinanceUSP>

Instagram: <https://www.instagram.com/imefinanceusp>

Email: imefinance@ime.usp.br

■ MaratonUSP

O MaratonUSP é o grupo de programação competitiva da USP que tem como foco o preparo de estudantes para a Maratona de Programação e Olimpíadas de Informática.



No início do ano, o grupo promove o BixeCamp que são aulas direcionadas aos bixes para o estudo de algoritmos e estruturas de dados, por isso, não deixe de participar delas. Assim, o MaratonUSP é, atualmente, referência para o Brasil inteiro por suas diversas conquistas em competições e pelo seu canal do YouTube, com aulas assistidas por milhares estudantes de programação competitiva pelo país.

O ambiente de cooperação faz com que o grupo tenha resultados incríveis na Maratona, sendo Tetra-campeão da fase brasileira e tendo participado 16 vezes da etapa mundial da competição, em países como a China, Tailândia, Rússia, Estados Unidos e muito mais - tudo de graça! Vale lembrar que a própria fase nacional acontece em um local diferente do país todo ano, o que também gera uma ótima oportunidade para conhecer mais lugares do Brasil.

Por fim, a vida de Maratoneire não impacta só sua passagem pela universidade, ela também abre portas para o futuro. É bastante comum que ex-participantes trabalhem em empresas como Google, Meta e Microsoft, tanto no Brasil, quanto no exterior. As habilidades desenvolvidas durante as competições, viajando pelo mundo, dando aulas, preparando vídeos para o YouTube ou simplesmente estudando com colegas durante uma tarde serão úteis tanto no mercado de trabalho quanto na academia, além de render anos de muita diversão!

Facebook: <https://facebook.com/MaratonUSP>

Site: <https://www.ime.usp.br/~maratona>

Youtube: <https://www.youtube.com/c/maratonusp>

Telegram: <https://t.me/bixes2025>

Instagram: <https://www.instagram.com/maratonusp?igsh=MWVuczE4YnZ5ZTNibA==>

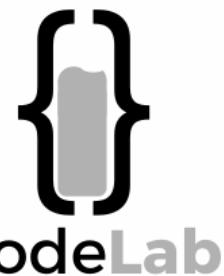
■ USPCodeLab

O USPCodeLab é um grupo de extensão que tem por objetivo criar um espaço colaborativo para criar e incentivar o desenvolvimento de tecnologia na USP. Nossa foco é aprender na teoria e na prática ferramentas e técnicas de desenvolvimento de software que permitam solucionar problemas do mundo real.

Com a nossa iniciativa dev.learn(), oferecemos anualmente o curso Web-dev sobre desenvolvimento web (HTML, CSS, JavaScript e frameworks). Também formamos grupos de estudos para desenvolver projetos de software propostos pelos próprios membros. Os projetos podem ser de nível básico ao avançado e alguns exemplos são um sistema de reserva de armários do CAMat e o CodeClass, a plataforma para distribuição dos cursos do CodeLab.

O USPCodeLab também organiza hackatons (competições de programação em que os participantes elaboram soluções sobre um tema proposto) como o HackFools e o Hackathon USP, o maior hackathon universitário de São Paulo.

Sigam nosso perfil do Instagram (@uspcodelab), canal do Youtube (@CodeLabBr) e entrem no nosso grupo do Telegram para participar da nossa comunidade! Participem do USPCodeLab!



■ USPGameDev: Pesquisa e Desenvolvimentos de Jogos na USP

Valve. Supergiant. Rockstar. Nintendo. USPGameDev. O que esses nomes têm em comum? São grupos de desenvolvedores de jogos. E um deles tem sua sede na USP.



Constituído primariamente, mas não exclusivamente, de estudantes da USP de diversas áreas (computação, matemática, design, música, letras *etc.*), o USPGameDev (UGD) foi criado em 2009 e já lançou dezenas de jogos (alguns deles no Steam!⁵) e até mesmo o seu próprio *kit* de desenvolvimento. Trabalhamos com jogos analógicos e digitais (jogos de tabuleiro, por exemplo, e video-games), seguindo a filosofia de software livre (*“livre” de “liberdade”, não necessariamente grátis*).

É importante dizer que não só *desenvolvemos* jogos, mas também estudamos assuntos relacionados a eles (ou seja, jogamos coisas juntos e tentamos aprender enquanto isso). Somos um grupo de estudos e não uma empresa, então queremos aprender e ensinar desenvolvimento de jogos como a atividade multifacetada que ela é. Justamente por isso, o UGD também oferece cursos e *workshops* para a comunidade USP sobre diversos assuntos da área. Fiquem de olho!

E você, que acabou de ingressar, também pode participar das atividades do grupo. **Não é necessário conhecimento prévio algum!** Antes de entrar de cabeça em um projeto de jogo, só vamos sugerir que você participe do treinamento que oferecemos, mas isso não é obrigatório. Além dos projetos mais longos, participamos de **game jams** (ou hackathons): eventos regionais e internacionais onde temos de 24 a 72 horas para fazer um jogo com base em um tema que só é revelado na hora. Esse é um ótimo lugar para sentir o gostinho do que fazemos! E se isso não te animou, também temos corujões e mesas de *RPG* de vez em quando, abertas para membros e não membros!

Interessades? Vejam nossos jogos nos links abaixo ou entrem no nosso servidor de Discord para mais informações!

Inclusive, para participar, basta se apresentar no servidor. Ser um membro não é lá muito formal, a gente bate um papo e vê o que seria legal para você fazer. O grupo é horizontal e cada um escolhe o quanto participa.

Nosso site: <https://usp.game.dev.br/>

Página com nossos jogos: <https://uspgamedev.itch.io/>

Servidor de Discord: <https://discord.gg/agZv7zu>

E-mail: contato@usp.game.dev.org

Instagram: <https://instagram.com/uspgamedev/>

⁵https://store.steampowered.com/app/827940/Marvellous_Inc/
e https://store.steampowered.com/app/1334300/Charge_Kid/

■ IMEsec

O IMEsec é o grupo de extensão do IME-USP focado em segurança da informação e liberdade digital, construído por alunos do curso de Ciências da Computação do Instituto de Matemática e Estatística (IME - USP). Criado em 2016, o grupo foi reestruturado em 2024, promovendo o ensino e a prática da cibersegurança dentro e fora da Universidade de São Paulo.



Nossa missão é capacitar os estudantes como futuros profissionais da segurança digital, disseminar esse conhecimento estratégico para a comunidade, e defender a liberdade digital na atual era da informação. Por meio de aulas práticas, palestras, eventos e CTFs, proporcionamos um ambiente inclusivo e colaborativo que conecta o meio acadêmico às necessidades reais do mercado de tecnologia e segurança.

Fiquem de olho no nosso grupo do Telegram, ou no nosso servidor do Discord, para saber mais sobre as reuniões semanais, além de fatos interessantes (ou simplesmente engraçados) sobre o vasto mundo da segurança. Participem!

Você não está seguro. IMEsec.

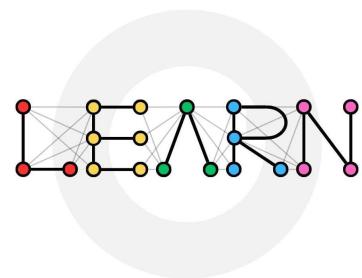
Discord: <https://discord.gg/ZcMvXStFVS>

Telegram: <https://tiny.cc/imesec-telegram>

Site: <https://imesec.ime.usp.br/>

■ L.E.A.R.N.

Você vem acompanhando o rápido avanço dos modelos de inteligência artificial e seus impactos transformadores em nosso mundo? Está interessado em aprofundar seus conhecimentos nesse universo fascinante? Então, seja muito bem-vindo ao LEARN.



O LEARN (Liga de Estudos em Aprendizado de Máquina e Redes Neurais) é o grupo de extensão focado em aprendizado de máquina do IME. O grupo desenvolve diversas atividades tendo como propósito tanto fomentar a pesquisa científica quanto capacitar novos pesquisadores e profissionais na área. Fundado em 2023, o LEARN consiste de alunos da graduação e pós-graduação do IME que, desde então, vêm colaborando no desenvolvimento de diversos projetos pessoais e científicos.

O grupo organiza-se semanalmente em reuniões para a discussão de tópicos voltados à área de aprendizado de máquina e para a colaboração no projeto dos integrantes, tendo como principais valores a liberdade pessoal e a proatividade. Destacam que é uma ótima oportunidade tanto para entender a fundo a área quanto para desenvolver habilidades como comunicação, liderança e trabalho em equipe.

Este ano, o grupo irá disponibilizar um Crash Course para a capacitação de novos membros, que terá uma duração de cerca de dois meses. Após este período, o aluno será capaz de desenvolver projetos

pessoais e colaborar em projetos que julgar interessantes dos membros do grupo! O processo de admissão de novos membros será o Crash Course em si, que não tem restrição nenhuma sobre quem pode se inscrever. Contudo, recomenda-se conhecimento prévio em Álgebra Linear, Cálculo I e II e Estatística. Tenha certeza que os membros estão dispostos a tirar quaisquer dúvidas sobre o processo e animados para ver vocês no curso!

Junte-se ao LEARN e não apenas testemunhe, mas compreenda e influencie o futuro que está sendo forjado pela inteligência artificial.

begindescription

<https://www.instagram.com/learnimeusp/>

■ SymComp

A SymComp, Simpósio da Computação, é um grupo de extensão originado em 2023 a partir da comissão responsável pela Semana da Computação do IME USP. O grupo surgiu com o propósito de fortalecer a presença do curso de Ciência da Computação na comunidade uspiana e na comunidade externa, promovendo eventos e atividades relacionadas a essa tão importante ciência para a atualidade.



Como somos um grupo recente e temos bastante projetos esse ano, adoraríamos sua participação então sinta-se bem-vinde para entrar no grupo! Basta entrar em contato conosco por meio de algum dos nossos contatos abaixo. **Não tem pré-requisito para participar, apenas a vontade de se integrar e ajudar a fazer os nossos incríveis projetos ganham vida!**

Atualmente estamos envolvidos com os seguintes eventos:

1. **Semana da Computação:** Uma semana dedicada a eventos, palestras e workshops sobre diversos temas da Computação.
2. **ByteCafé:** Uma iniciativa que proporciona visitas guiadas a estudantes de escolas particulares e públicas, permitindo o conhecimento mais próximo do ambiente do IME e da área de computação.
3. **LGBTecs:** Projeto que se originou no TECS, que visa oferecer aulas gratuitas de programação para pessoas trans na USP, visando promover a inclusão e diversidade no campo tecnológico.

E o mais importante de tudo, nossos eventos (possivelmente) terão Coffee Break (comida de graça), então participem! Se gostou do grupo e gostaria de ajudar, propor novos projetos ou apenas ficar mais perto da comida quando tiver, entre em contato conosco pelo Telegram ou Instagram:

Telegram: <https://t.me/+wLjZilBVmbI50GI5>

Instagram: <https://www.instagram.com/symcomp.imeusp/>

■ Hardware Livre



(O Hardware Livre USP está atualmente inativo, cabe aos bixes interessados trazer o grupo à ativa novamente se tiverem interesse!)

Nós, do Hardware Livre USP, desde 2013 nos encontramos semanalmente para discutir sobre projetos de hardware. Estudamos e brincamos com diversos tipos de hardware e software, desde Arduino até centrífugas de laboratório e impressoras 3D.

“Não sabemos programar e temos medo de tomar choque, podemos participar do grupo?”

Claro que podem! Provavelmente ao seu lado agora tem um microprocessador que está pegando suas informações e processando de alguma maneira. Entender como esses dispositivos funcionam é algo essencial para qualquer pessoa que queira transformar o mundo em que vive construindo novos dispositivos para atender suas necessidades.

“Ficamos sabendo que o grupo foi criado por alunos do BCC, não vamos nos misturar com eles!”

Não falem isso, um dos aspectos mais legais da universidade é a interação entre diversas áreas do conhecimento e pessoas! No grupo já passaram pessoas de diversos lugares, como da ECA, POLI, física, biologia... Até um pessoal do ITA veio tirar umas dúvidas conosco. Então, se vocês não são do BCC, têm um motivo a mais para participar.

Ao longo do ano, realizaremos uma série de workshops para introduzir conceitos de programação e de hardware a quem nunca mexeu. Fiquem ligados na nossa página no Facebook e no nosso site para saber mais! Mas vocês também não precisam esperar até lá para nos encontrar – vejam em nosso site o local semanal dos nossos encontros ou converse conosco no nosso grupo do Telegram.

Site: <https://hardwarelivreusp.org>

Facebook: <https://facebook.com/Hardwarelivreusp>

Telegram: https://t.me/joinchat/CgYAr0SrX62zP9Ci__eAfg

■ Tecs

Nós somos um grupo de extensão focado no impacto social da computação e da tecnologia e que desenvolve projetos em três frentes:

- Educação: promover a educação tecnológica igualitária da população por meio de cursos, oficinas e ações promovidas pelo grupo;
- Ética: unir esforços para formar uma sociedade e profissionais conscientes sobre o uso da tecnologia;



- Serviços: estimular alunos a usar a tecnologia para solucionar problemas da comunidade local.

Pretendemos contribuir para uma formação universitária que estimule uma maior consciência social, capaz de gerar profissionais da área de computação hábeis a refletir sobre as implicações éticas do seu trabalho, desmentindo, assim, o mito da neutralidade tecnológica. Buscamos desenvolver formas de utilizar a tecnologia para o bem coletivo por meio de colaborações com a comunidade local, serviços públicos, organizações não-governamentais e sem fins lucrativos.

Se você tem interesse em promover o ensino de computação, em estudar e debater questões éticas e sociais no contexto tecnológico, ou em desenvolver aplicativos, sites ou sistemas em parcerias com projetos sociais, entre em contato conosco e participe do grupo!

Site: <https://www.ime.usp.br/~tecs>

Telegram: <https://t.me/tecsusp>

Instagram: <https://www.instagram.com/tecs.usp>

■ DynaUSP

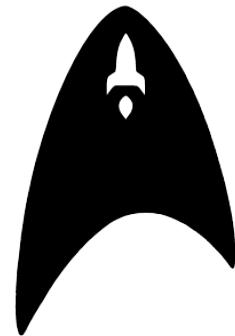
Tem interesse em inovação tecnológica? Já pensou em como pesquisas vão além da academia e se transformam em startups? Como empreendedores transferem tecnologia do laboratório para o mercado?

Então vem fazer parte de DynaUSP, um grupo focado em estudar sobre empreendedorismo a partir de pesquisa acadêmica na área de tecnologia! Por meio de estudos de casos e da promoção de eventos, os membros do grupo estudam sobre a transferência tecnológica da pesquisa para o mercado.

No Brasil, há pouca conversão de ciência acadêmica em aplicações práticas e de mercado. O Brasil é um país com destaque, nos rankings mundiais, em pesquisa, criatividade e em vontade de empreender, mas temos dificuldade de converter tudo isso, de forma sistemática, em competitividade e inovação. Assim, nosso objetivo é incentivar alunos e mostrar o caminho de como transferir seu estudo e pesquisa (seja de IC, mestrado ou doutorado) em um produto ou mesmo startup. Não é necessária nenhuma experiência prévia, apenas interesse pelo assunto e vontade de participar!

Telegram: <https://t.me/dynausp>

E-mail: dynausp@ime.usp.br



■ DiversIME

O DiversIME, coletivo LGBTQIAPN+ do IME, tem como objetivo construir uma rede de apoio, afeto e troca de conhecimento, de modo a amparar e unificar a luta da comunidade de IMEanes que representem a diversidade sexual, afetiva e de gênero.

Acreditamos na importância da existência de um ambiente seguro e receptivo para a nossa comunidade na Universidade, para que sejamos capazes de expressar nossas individualidades e trocar experiências sem medo de julgamentos. O coletivo funciona como um espaço de acolhimento para as pessoas LGBTQIAPN+ do IME, e estamos prontos para defender aqueles que se sintam hostilizadas e agir nessa situação.

O DiversIME também é o coletivo que, em parceria com a Atlética do IME-USP (AAAMAT), organiza a festa “I Will Survime”. Trata-se de um evento inclusivo e totalmente voltado ao público LGBTQIAPN+ do IME e de todos os outros institutos da USP. A festa ocorre há anos e já se consolidou como um verdadeiro xodó des IMEanes, sendo um espaço de celebração e liberdade para todos e onde muitos DJ's da USP foram lançados!

Acredite: você não está só! Através do DiversIME, você pode encontrar pessoas que vão te entender e estar ao seu lado durante toda a graduação. Sendo assim, entre em nossos grupos de Whatsapp! Basta mandar uma mensagem pedindo que te adicionem para o nosso Instagram (@divers_ime) ou via contato direto com um desses membros.

■ Ǝxistimos!

(Essa entidade não está mais ativa no IME! Mas quem sabe vocês, bixes, conseguem revivê-la!)



Ǝxistimos! surgiu em 2014 com a proposta de criar um espaço de confiança entre as alunas do IME, onde cada uma possa ter a liberdade e segurança para discutir suas vivências e propostas.

O desconforto com a forma como as mulheres são tratadas no IME e nas ciências exatas em geral fez com que nos juntássemos para discutir como as questões de gênero se manifestam no instituto e quais são as formas de agir para evitar situações desconfortáveis ou preconceituosas.

Desde então promovemos uma série de eventos e intervenções para que tal debate atinja toda a comunidade imeana, além de realizarmos reuniões periódicas apenas com mulheres para que possamos conversar e nos ajudar, em qualquer situação, mas em especial naquelas onde possamos ser vítimas ou testemunhas de preconceito e machismo. Todas vocês estão convidadas para participar das nossas reuniões, alunas de outros institutos também são muito bem vindas <3.

Para falar conosco ou participar do grupo basta enviar um e-mail ou entrar em contato pelo facebook:

E-mail: 3xistimos@gmail.com ou existimos@google.groups.com

Facebook: <https://www.fb.com/3xistimos/>

■ Comissão de Acolhimento da Mulher - CAM

A Comissão de Acolhimento da Mulher (CAM) foi criada em 2016 a partir de uma iniciativa do Coletivo Mulheres do IME. A proposta surgiu após quase um ano de reuniões abertas e debates amplos, envolvendo a comunidade, e foi apresentada à diretoria do instituto. Sua criação foi aprovada por unanimidade pela Congregação do IME, reforçando o compromisso institucional com o cuidado, o respeito e a igualdade.

Somos uma comissão assessora da diretoria do IME cuja principal função é oferecer acolhimento e escuta às mulheres que vivenciam situações de discriminação de gênero, assédio moral ou sexual e violência contra a mulher, sempre que essas situações envolverem pessoas da comunidade do IME ou ocorram em suas dependências. Nosso acolhimento é feito com respeito, sigilo e cuidado, e é direcionado tanto a mulheres cisgênero quanto a mulheres transgênero.

Sabemos que situações de discriminação e violência tornam a vivência universitária mais difícil e podem gerar sentimentos de medo, desrespeito e não pertencimento. A CAM existe para que nenhuma mulher do IME se sinta sozinha diante dessas situações. Nosso trabalho contribui para o enfrentamento institucional da violência contra a mulher, da desigualdade de gênero e dos impactos da cultura patriarcal no ambiente acadêmico.

Além do acolhimento em momentos difíceis, a CAM também promove encontros e atividades de convivência para fortalecer laços e criar um espaço seguro e acolhedor entre as mulheres do IME. Realizamos encontros informais, como piqueniques, jogos de baralho, rodas de conversa e atividades esportivas, onde podemos conversar, trocar experiências e nos conhecer para além da sala de aula. Mesmo com a baixa representatividade feminina nos cursos e nas pós-graduações das áreas de exatas, somos muitas: mulheres com histórias diversas, sonhos diferentes e desafios em comum. A CAM está aqui para acolher, apoiar e caminhar junto com você durante sua trajetória no IME.

Conheça a gestão:

Professoras:

- Estefani Moraes Moreira (estefani@ime.usp.br)
- Gisela Tunes (tunes@ime.usp.br)

Funcionárias:

- Rosana Benedetti (rosanab@ime.usp.br)
- Stela Madruga (stela@ime.usp.br)

Alunas - RD:

- Alice Hungria (alicehungria@usp.br)

- Cindy Hanna (cindyhanna@usp.br)

As mulheres que procurarem a comissão poderão, se quiserem, indicar com qual ou quais de seus membros desejam conversar.

Para mais informações, envie um e-mail para cam@ime.usp.br ou acesse:

- Site: <https://www.ime.usp.br/~cam>
- Instagram: <https://www.instagram.com/camimeusp/>

■ Comissão de Inclusão e Pertencimento - CIP

O que é a CIP?

A Comissão de Inclusão e Pertencimento do IME-USP é composta por pessoas de diferentes setores do IME e tem como objetivo promover e zelar por um ambiente que valorize e acolha a pluralidade através de atividades relacionadas a inclusão, pertencimento, diversidade e equidade no âmbito do IME.

Quando procurar a CIP?

- Solicitar adaptações pedagógicas ou funcionais para pessoas com TEA e/ou outras condições neurodivergentes.
- Buscar ajuda ligada a questões de saúde mental, seja para você ou para outra pessoa do IME.
- Buscar acolhimento ou denunciar comentários preconceituosos e atitudes inadequadas nos espaços do IME.
- Procure a CIP mesmo em caso de dúvida. Se a sua demanda não for de nossa competência, podemos ajudar a encaminhar para outras instâncias.

Onde nos encontrar?

Atendimento presencial: Sala 260, Bloco A do IME-USP (2º andar – em frente ao elevador).

Horário de atendimento: Das 13:00 às 19:00, de segunda a sexta.

Conheça a gestão:

Professoras:

- Renata Wassermann - Presidente (renata@ime.usp.br)
- Cristina Brech - Vice-Presidente (brech@ime.usp.br)

Para mais informações, envie um e-mail para cip@ime.usp.br ou acesse:

- Site: <https://www.ime.usp.br/cip>

■ CinIME

Convidamos vocês a conhecer o CinIME!! Somos um projeto do CAMat que promove a exibição de filmes para discentes, docentes e funcionários do IME. Queremos pautar de forma mais crítica o audiovisual, oferecendo um momento reflexivo, mas que também seja de lazer e diversão.

O CinIME ocorre toda sexta-feira. A sessão, o refrigerante e a pipoca são de graça. A organização é feita a partir de uma comissão aberta ao público, que qualquer estudante pode compor e trabalhar conjuntamente na construção do projeto.

Além das sessões usuais, também fazemos projetos paralelos, como a Mos-trIME - Mostra de Animação no IME, em que exibimos dezenas de filmes de animação durante as férias, o Corujão Satoshi Kon, que trouxe três filmes desse diretor exibidos numa madrugada, no CCSL (sim, a gente passou a madrugada no IME vendo filmes!) e a nossa exibição do Oscar, em que escolhemos um filme não-indicado para homenagearmos.

A comissão organizadora do CinIME atualmente é guiada pela seguinte questão: "Quais horizontes imaginativos o cinema pode proporcionar aos estudantes do IME?". Mais detalhes sobre isso podem ser encontrados no nosso projeto, o documento mais importante sobre o CinIME, que está disponível no site do CAMat.

Não se esqueçam de sugerir filmes, votar e comparecer ao CinIME!

Sigam as redes do CAMat, entrem na nossa comunidade no Discord e fiquem por dentro das novidades!

Discord: <https://discord.gg/qDfXUMVm6j>

Site: <https://camat.ime.usp.br/cinime/>

Instagram: <https://www.instagram.com/camat.usp/>

■ Grupo S4

Nós somos um grupo de estudantes de diferentes anos da graduação e pós-graduação do IME, e organizamos seminários feitos por alunos e para alunos em diversos tópicos de matemática, muitos não vistos na graduação. Originado em 2015, o S4 tem o propósito de apresentar seminários, periódicos acessíveis e interessantes para todos os estudantes, independente da bagagem matemática, inclusive de outros cursos da USP.



Somos independentes de outras instituições do IME, e estamos sempre abertos a receber novos participantes, dos mais engajados aos mais casuais. É um espaço para que os alunos tenham a oportunidade de apresentar sobre algum tema que tenham estudado, e começar na prática a treinar a habilidade de comunicação científica. Os alunos, independentes do ano, estão

convidados a sugerir temas e dar ideias para a organização de seminários. Caso desejem apresentar um seminário, cuidamos da organização e oferecemos suporte para o preparo, em um ambiente amistoso e receptivo.

Além disso, o S4 também é um ambiente de estudo e socialização, onde todos podem compartilhar dúvidas, sugestões, conhecer novos bixos e veteranos, bater papo, descontrair, etc. Estamos sempre dispostos a receber quaisquer alunos, especialmente bixos, para que possamos ver um pouco mais do que a matemática tem a oferecer e compartilhar as diferentes visões sobre ela de cada um de nós.

E-mail: grupo-s4@riseup.net

WhatsApp: https://chat.whatsapp.com/Bi5dpD100boJdJTDMY1iRw?mode=ems_copy_c

■ Olimpíadas de Conhecimento

- **Matemática:**

Bom, pessoal, se vocês entraram no IME, podem ter ouvido falar ou participado de alguma Olimpíada de Matemática no Ensino Fundamental e/ou Médio. A boa notícia é que vocês vão poder continuar participando se quiserem, e quem nunca participou tem a oportunidade de começar agora.

Mas por que participar? As Olimpíadas Universitárias de Matemática são uma oportunidade de se divertir resolvendo problemas difíceis de Matemática e agregar valor ao currículo ao mesmo tempo. Elas são parecidas com as Olimpíadas de Ensino Médio, mas com conteúdo de Matemática da graduação (essencialmente Cálculo, Análise, Álgebra Linear, Álgebra, Combinatória e Teoria dos Números), mas com enfoque em problemas que exigem criatividade e técnicas mais inovadoras, muitas das quais vocês provavelmente não verão durante toda a graduação.

De quais olimpíadas podemos participar? Como alunos de graduação, vocês podem participar da Olimpíada Iberoamericana de Matemática Universitária (OIMU), Olimpíada Brasileira de Matemática (OBM) e Olimpíada Internacional de Matemática (IMC).

Como fazemos para nos preparar? Os sites institucionais dessas olimpíadas têm material voltado para vocês que querem estudar e se preparar, mas vocês podem procurar alguém mais experiente para indicar alguma bibliografia por fora. Também existe o USP Olympic Math Circle (<https://www.instagram.com/usp.omc/>), um grupo de estudos, treinamento e divulgação das Olimpíadas Universitárias, com reuniões semanais no IME.

Como fazemos para participar? Inscrevam-se pelo site ou entrem em contato com o professor Colucci. Para o IMC aconselha-se ter ganhado medalha na OBM, já que é necessário apoio financeiro do IME por ser uma olimpíada internacional.

Mas nós, bixos, temos chance? Como foi o desempenho de IMEanos nelas? A organização da OBM criou a Copa Elon Lages Lima, que é a primeira fase da OBM, mas tem uma premiação própria e um nível mais acessível para quem chegou agora. Desde 2021, vários alunos do IME conseguiram medalhas, inclusive bixos que foram chamados para participar da OBM! É a melhor porta de entrada para quem ainda não tem muita experiência.

Se tiverem alguma dúvida, não hesitem em perguntar a algum veterano sobre os Olímpicos!

Links institucionais:

<http://oimu.eventos.cimat.mx>

<https://www.imc-math.org.uk/>

<http://www.obm.org.br>

- **Informática:**

“Informática? Vocês mexem com Word, Excel e PowerPoint então?”

Responder essa pergunta já virou rotina para competidores da Olimpíada Brasileira de Informática (OBI). Não, Informática não é Word. Oras, então o que é a OBI?

A OBI é uma competição de lógica, matemática e computação. As provas envolvem alguns problemas que você deve resolver com programas de computador.

Esta competição, na graduação, é exclusiva para ingressantes recém formados do ensino médio. Quer dizer que vocês são a nossa única esperança de trazer mais gloriosas medalhas ao IME! Isso também quer dizer que essa é a sua única chance de participar da OBI, uma competição relativamente tranquila comparada à Maratona de Programação.

Para participar, basta falar com o MaratonUSP (<https://www.ime.usp.br/~maratona/>), um grupo de extensão focado nesse tipo de competição que promete te ajudar a se inscrever e se preparar, ou com o Professor Carlinhos (<http://www.ime.usp.br/~cef/>).

■ Bee Data USP

Quem somos?

Uma organização de estudantes, profissionais e entusiastas em ciência de dados interessados em desenvolver habilidades técnicas valorosas para esta área. Em particular, temos interesse no que chamamos de Ciência de Dados Competitiva, termo que abrange toda modalidade de competições e desafios que envolve a utilização dos conhecimentos que compõem o arcabouço técnico básico para cientistas de dados com extensa limitação de tempo.



O que buscamos?

Criar um ambiente colaborativo de estudos e preparação para as competições de ciência de dados, que possibilite tanto o desenvolvimento técnico dos membros quanto o acúmulo de material didático, produzido por nós durante o processo de aprendizagem e preparação, que ajude a disseminar de forma acessível conhecimentos de aprendizado de máquina, inteligência artificial e manipulação de dados tanto interna quanto externamente.

Como nos organizamos?

É feita uma trilha de conhecimentos em ciência de dados para aqueles que não estão habituados com o assunto, reforçando tópicos básicos e importantes para dar prosseguimento nas competições.

Mas via de regra, a participação em competições de ciência de dados se dá por meio de trabalho em equipe, com formação de times. Faz-se importante, portanto, que além do conhecimento técnico afiado os participantes saibam trabalhar em equipes. Nesse sentido, estruturamos nossa organização interna

à partir da formação de pequenos grupos (4 a 5 pessoas), ao mesmo tempo autônomos para gerirem sua própria preparação, mas conectados pelo BeeData como canal de troca de experiências, produção de material didático, organização de eventos, definição de estratégias e todas outras formas de suporte e colaboração que possibilite o desenvolvimento de todos os membros, isto independentemente de a qual time pertença.

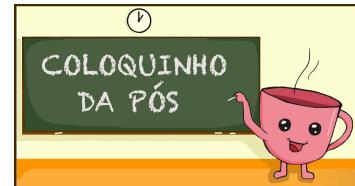
Todos os membros podem, sempre, propor novos projetos que estejam alinhados com o nosso objetivo principal que é o de nos desenvolvermos tecnicamente (aperfeiçoando saberes ou investindo na aquisição de novos), ganhar experiência com projetos de ciência de dados e acumular premiações em diferentes competições.

Linktree: <https://linktr.ee/beedata>

E-mail: beedata@usp.br

■ Coloquinho da Pós-Graduação

O Coloquinho da Pós-Graduação foi criado para proporcionar um espaço de discussão acadêmica e troca de conhecimentos entre os pós-graduandos e o público geral. As apresentações orais abrangem uma ampla variedade de tópicos relevantes da Matemática Pura e Aplicada.



No 1º semestre de 2026, os seminários serão às **terças-feiras às 13:00**, no IME-USP. O primeiro seminário deste ano ocorrerá no dia 04/03/2026.

Todes são bem-vindes para assistir os seminários. Emitimos certificados de participação para as horas complementares.

Acessem o nosso site e nos sigam no Instagram para verem as apresentações anteriores e acompanharem as atualizações sobre as datas e o local dos próximos seminários!

Instagram: @coloquinho.ime

E-mail: @coloquinhoime@gmail.com

Site: <https://sites.google.com/ime.usp.br/coloquinho>

■ Atividades de Extensão

A extensão universitária é o pilar que conecta a universidade à sociedade. No IME, isso significa levar o conhecimento produzido nas salas de aula e nos grupos de pesquisa para fora dos muros da USP, além de trazer as demandas da comunidade externa para dentro do instituto.

Para vocês, a extensão é uma oportunidade incrível de aplicar o que aprendem na prática, desenvolver habilidades sociais e profissionais e, claro, conseguir as preciosas horas complementares (AACs). As atividades se dividem principalmente em:

Grupos de Extensão: São coletivos formados por estudantes e docentes com interesses comuns. O IME abriga grupos fortíssimos, especialmente na área de computação e tecnologia, como o FLUSP (focado em software livre), o Hardware Livre (focado em eletrônica e cultura maker), o USPCodeLab (inovação tecnológica e ciência de dados) e os grupos de treinamento para Maratonas de Programação.

Programas e Projetos: Envolvem ações voltadas para a melhoria do ensino básico e divulgação científica. Um grande destaque é a Matemateca, o acervo de matemática e estatística do IME que realiza exposições interativas. Há também programas de formação de professores, como o PAPMEM, e iniciativas de inclusão digital.

Cursos: O IME oferece cursos abertos à comunidade, organizados pelo CAEM (Centro de Aperfeiçoamento do Ensino de Matemática) ou através dos tradicionais Programas de Verão e Inverno. Vocês podem participar tanto como alunes quanto, futuramente, na monitoria e organização.

Fiquem de olho nos editais e nas redes sociais das atividades para se inscreverem ou se tornarem voluntáries!

Site Geral: <https://www.ime.usp.br/extensao/>

Grupos: <https://www.ime.usp.br/extensao/grupos/>

Programas: <https://www.ime.usp.br/extensao/programas/>

Projetos: <https://www.ime.usp.br/extensao/projetos/>

Cursos: <https://www.ime.usp.br/extensao/cursos/>



Se vocês já se cansaram da definição tradicional de software (“hardware é a parte que você chuta, software é a parte que você xinga”) e prefere pensar que “software é a parte com que você faz o que quiser”, o Software Livre é para vocês. Baixar de graça? Sim! Copiar para os amigos? Claro! Fuçar, mexer e hackear? Com certeza! E aqui no IME ele faz parte do ensino e da pesquisa, literalmente, há décadas! Tanto que o IME tem o CCSL — Centro de Competência em Software Livre — que existe para dar apoio a essas atividades internamente e promover a difusão do Software Livre fora da Universidade também.

Vocês podem participar das atividades (palestras, eventos) que o CCSL promove e também colaborar com elas; ou podem mergulhar em algum dos projetos apoiados por ele, melhorando o código. Alguns desses projetos podem vir a ser ótimos temas para seus TCCs ou para trabalhos de iniciação científica (com bolsa! :D). Então vocês ainda juntam o útil ao agradável. Visitem <http://ccsl.ime.usp.br> e inscrevam-se na lista de discussão, conheçam os projetos e fiquem por dentro das próximas atividades do Centro!

Além disso, todos alunos do IME podem vir conhecer o espaço!

O software livre se baseia em quatro características simultâneas:

1. A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito;
2. A liberdade de estudar como o programa funciona e adaptá-lo para as suas necessidades;
3. A liberdade de redistribuir cópias;
4. A liberdade de aperfeiçoar o programa e liberar os seus aperfeiçoamentos.

Ficou curioso para saber mais sobre essa prática? Fique de olho nas atividades do grupo para não perder nenhuma chance de se aprofundar nisso!!



A Comissão de Relações Internacionais (CRInt-IME) atua em parceria com a AUCANI - Agência USP de Cooperação Acadêmica Nacional e Internacional da USP para facilitar a realização de intercâmbios de estudantes e docentes envolvendo o IME. Além de prestar apoio aos membros do Instituto interessados em realizar intercâmbios fora do Brasil e aos estrangeiros interessados em cursar parte da graduação ou pós-graduação no IME, a CRInt tem o objetivo de negociar parcerias de mobilidade internacional exclusivas para o Instituto, que serão somadas às firmadas pela USP.

Os convênios gerais da Universidade podem ser acessados aqui: <https://internationaloffice.usp.br/new/cooperacoes/instituicoes-conveniadas/>

Saiba mais em: <https://www.ime.usp.br/internacional>

Consulte também o site da Aucani: <https://internationaloffice.usp.br/new/>

■ iCEM

O que é?

O iCEM é uma iniciativa pioneira do IME-USP, criada em 2024, para acolher estudantes ingressantes que tenham conquistado medalhas em olimpíadas de conhecimento (como OBM, OBMEP, OBI, OBF, entre outras) durante o ensino fundamental ou médio. O programa oferece apoio social e acadêmico logo nos dois primeiros anos da graduação, integrando estudantes de bacharelado e licenciatura ao universo da pesquisa científica desde o primeiro dia na universidade.

Quais são os objetivos?

O foco principal é criar uma comunidade de pertencimento e valorização do talento. Diferente das Iniciações Científicas tradicionais, que costumam começar nos últimos anos da graduação, o iCEM busca aproveitar o potencial precoce para:

- Estimular o interesse pela carreira acadêmica e garantir a permanência estudantil;
- Promover a diversidade e a representatividade feminina nas áreas de ciências exatas (com a meta de alcançar 50% de mulheres no programa);
- Oferecer preparação para intercâmbio internacional e atividades de extensão;
- Fortalecer a autoconfiança e o bem-estar emocional através de uma rede de apoio sólida.

O reconhecimento da excelência do programa é internacional: em 2025, o iCEM foi um dos únicos programas da América Latina a receber o prêmio *Google Academic Research Award*.

Como realmente funciona?

O iCEM funciona como uma rede integrada. Cada estudante participante é acompanhado por um docente (orientador acadêmico) e por um veterano do programa (tutor), criando um vínculo que auxilia tanto nas questões de pesquisa quanto na adaptação à vida universitária.

Além desse suporte, o programa se estrutura através de parcerias robustas para o financiamento de bolsas, que vão além do Programa Unificado de Bolsas (PUB). O iCEM articula oportunidades através do PICME (Programa de Iniciação Científica e Mestrado), do Fundo Patrimonial da USP e da FAPESP, que recentemente criou a chamada “Futuros Cientistas – Prof. Sérgio Muniz Oliva Filho” especificamente para apoiar ingressantes com este perfil.

Se você tem histórico de medalhas, o IME quer reconhecer sua trajetória e oferecer as ferramentas para que você se torne o próximo grande cientista da nossa instituição.

Para mais informações e para demonstração de interesse em participar, acesse: <https://www.ime.usp.br/icem/>

Cursos de Verão

No IME, entre janeiro e fevereiro, são oferecidos diversos cursos de verão, dentre os quais estão presentes cursos de difusão cultural e disciplinas de pós-graduação. Os cursos são abertos não apenas para a comunidade IME, mas também para a comunidade externa.

Você pode fazer cursos de tecnologia caso queira aprender uma linguagem ou ferramenta nova, ou então acrescentar uma formação complementar no currículo. Em 2024, foi oferecido o curso de Python para surdos, como uma iniciativa de acessibilidade no ensino de programação. Também existem cursos mais teóricos que podem te ajudar com as disciplinas da graduação, ou então te apresentar uma área nova da matemática. Caso você decida fazer pós-graduação, você pode aproveitar os créditos de cursos de verão da modalidade pós-graduação. Já na modalidade difusão, tem até cursos como o de resolução de problemas e criatividade, que você pode fazer só por diversão. Alguns cursos cobram taxa de inscrição, mas você pode pedir uma isenção se for preciso.

Se vocês estiverem muito empolgados durante as férias ou sem ter o que fazer, fiquem atentos também para cursos de verão em outras unidades da USP, como o IF, o IAG e a FFLCH (você pode, por exemplo, resolver aprender japonês durante as férias!). Fora da USP, os cursos do IMPA também atraem muitos IMEanos nessa época do ano, tanto pela qualidade quanto por aproximar os estudantes de uma pós no IMPA. Como o IMPA fica no Rio de Janeiro, é preciso alugar uma casa para passar o período do curso lá, mas também é possível solicitar uma ajuda financeira caso você precise.

Saiba mais em: <https://www.ime.usp.br/verao/> <https://www.ime.usp.br/pos/verao/> <https://impa.br/ensino/programas-de-formacao/programa-de-verao/>

CEC - Centro de Ensino de Computação

O que é?

O Centro de Ensino de Computação (CEC) foi criado em 1993, pelo Departamento de Ciência de Computação do IME, com o objetivo de oferecer apoio às aulas dos cursos de graduação do Instituto e para os treinamentos/cursos oferecidos à comunidade USP e não USP, através de seus laboratórios com recursos de informática. Está localizado no Bloco B do IME, ao lado da Seção de Alunos. O horário de funcionamento do CEC é de 2a a 6a das 8h00 às 22h00 e nos recessos escolares o horário de abertura é alterado para 9h00.

Estrutura

O CEC possui 137 computadores, distribuídos em 04 (quatro) salas/laboratórios, sendo 02 (duas) delas com capacidade para até 60 pessoas e com prioridade de uso para as aulas de graduação do IME e para os cursos/treinamentos. Os outros laboratórios são utilizados por alunos de graduação dos

cursos do IME para a realização dos trabalhos e pesquisas acadêmicas. Em todos os computadores o Sistema Operacional é o Linux Debian e possuem os aplicativos solicitados pelos docentes do Instituto.

■ Como funciona?

Possui rede cabeada e para utilizá-la é necessário ter uma senha de acesso (conta de usuário). Você precisa ser alune matriculado no IME para solicitar a senha de uso, pois o CEC não é uma sala pró-aluno (para ver como as salas pró-aluno funcionam acesse <https://www5.usp.br/keywords-s/s alas-pro-aluno/>). Para solicitar a senha de acesso, envie e-mail para cec-senha@ime.usp.br, com o assunto "CEC senha". Informe seu nome completo e número USP. Utilize seu e-mail institucional (@usp.br - se esqueceu entre em <https://id.usp.br/>).

Obs.: bixes, ao frequentarem o CEC, fiquem atentes ao ar-condicionado. Se estiver ligado, deem preferência a usarem calças, blusas, jaquetas e meias de lã. Cobertores são opcionais. Se não, boa sorte ou *hasta la vista!*



O Centro de Aperfeiçoamento do Ensino da Matemática tem como principal objetivo promover ações de formação continuada e inicial para professores e futuros professores de matemática.

Dentre outras atividades, o CAEM oferece cursos, oficinas, palestras, seminários e promove eventos voltados à formação continuada de professores de Matemática dos diferentes níveis de ensino e algumas ações de formação junto ao curso de Licenciatura em Matemática do IME-USP.

IMEanes podem usufruir e participar, inclusive bixes. Aqui vão algumas informações úteis:

- **Cursos, oficinas e palestras:** São oferecidas sob demanda e sempre com vagas gratuitas. A melhor forma de se manter informado sobre elas é através das redes sociais do CAEM.
- **Horas de ATPAs:** Os certificados das oficinas e palestras do CAEM podem ser usados para as ATPA's. Além disso, os estagiários do CAEM (contratados anualmente) e os monitores (contratados para ações específicas) também ganham horas que podem ser contabilizadas como ATPA's.
- **Materiais disponíveis:** O CAEM conta com um grande acervo de livros voltado para o ensino da matemática nos níveis fundamental e médio, além de materiais didáticos para apoio às aulas como material dourado, sólidos, régua e compassos de lousa. Esses materiais podem ser emprestados mediante cadastro na secretaria do CAEM.
- **Visite o CAEM:** Conheça os recursos e aproveite para conversar e tirar dúvidas com os educadores e/ou estagiários!

Para ficar sabendo das próximas atividades do CAEM ou tirar dúvidas, deixamos abaixo as nossas redes sociais e alguns contatos:

Site oficial do CAEM: <https://www.ime.usp.br/caem/>

Facebook: <https://www.facebook.com/caem.imeusp>

Instagram: https://www.instagram.com/caem_ime_usp/

YouTube: <https://www.youtube.com/@CAEMIMEUSP>

Secretaria do CAEM: caem@ime.usp.br

Telefone: (11) 3091-6160.



Um Pouco Sobre a USP

Vocês, que estão conhecendo a USP pela primeira vez, devem saber desde cedo que aqui há muita burocracia. É bom que se acostumem com ela, já que vocês terão que enfrentá-la.

O reitor é presidente do maior órgão da USP, o Conselho Universitário (abrevia-se C.O. para evitar frases do tipo: “Vou ter uma reunião no CU hoje”, “O CU não está funcionando muito bem esse semestre”, “Os alunos não têm acesso ao CU” etc.) que determina TODOS os rumos da universidade.

Abaixo dele vêm as coordenadorias e unidades. A PRIP (Pró-Reitoria de Inclusão e Pertencimento), por exemplo, é o departamento responsável pelos serviços que a universidade oferece (não é a melhor coisa do mundo, mas oferece) para a comunidade universitária: ônibus circulares, alimentação através dos restaurantes universitários (famosos bandejões), moradia para estudantes (CRUSP) etc.

Alguns outros lugares que vocês devem saber que existem são o HU (Hospital Universitário), o CEPE (Centro de Práticas Esportivas, leia “cepê”), o banheiro da FEA (Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade), que fica na frente do IME e é uma das faculdades mais bem abastecidas financeiramente (apelidada “carinhosamente” de Shopping), a Física (certas aulas de laboratório são lá) e a querida Faculdade de Educação (para o pessoal da Licenciatura).

■ e-Disciplinas e E-mail USP

Bixes, atenção e cuidado com o e-mail que vocês criaram (ou vão criar)! É um email@usp.br, do sistema “oficial” de e-mails da USP, o que significa que é através dele que a Universidade, o Jupiterweb, a diretoria do IME, o CAMat e alguns desocupados lhes enviarão comunicados oficiais, o que pode envolver as oportunidades diversas de intercâmbios, estágios, monitorias e todas as outras coisas que vocês, simples bixes IMEanos, sejam capazes de se imaginar fazendo. Por este e-mail vocês receberão informações antes mesmo das principais serem colocadas nos painéis eletrônicos que ficam espalhados pelo IME (é, nem todas são colocadas nesses painéis não). Com as aulas on-line ou não, o e-mail sempre foi uma das principais formas de comunicação (às vezes a única) entre nós alunos e todos os outros grupos, pessoas, órgãos etc. que compõem as comunidades IMEana e da USP, então é sempre bom verificar a caixa de entrada do seu e-mail com frequência!

Além disso, peçam para os veteranos falarem mais um pouco de algumas (das **muitas**) vantagens de se ter um e-mail USP e aproveitem tudo aquilo que vocês agora têm direito!

A USP tem, há alguns anos, um ambiente virtual de aprendizagem para dar apoio às disciplinas: o Moodle da nossa universidade, oficialmente conhecido como e-Disciplinas (é comum chamarmos dos dois jeitos e há alguns professores que se referem a ele como “Stoa”, que é um nome bem antigo!). Você pode acessá-lo em <https://edisciplinas.usp.br/>, fazendo login com o e-mail USP e a senha única.

Na página inicial, você provavelmente encontrará links para as páginas da maioria das disciplinas que vai cursar (se não todas). Muitos professores não utilizam o e-Disciplinas como apoio aos seus cursos, às vezes fazem isso nos seus próprios sites institucionais ou simplesmente não usam a internet para nada.

■ Grupos no Whatsapp

Com o intuito de organizar as atividades referentes a uma disciplina e ser uma maneira prática e efetiva de passar recados, costumamos utilizar grupos do WhatsApp para cada uma das matérias. Para o BCC, os grupos costumam ser criados no Telegram. Os grupos são organizados em planilhas com seus respectivos códigos e nomes, para manter a organização. Caso os links ainda não tenham sido criados, vale a pena juntar seus amigos para criar os grupos no começo do semestre e espalhar para os outros alunos. As planilhas com os links dos grupos geralmente são compartilhadas nos próprios grupos/comunidade dos cursos!

Dentre as principais funções do grupo do WhatsApp/Telegram estão:

1. Compartilhar os materiais e listas disponibilizados pelo docente da disciplina;
2. Passar recados importantes, sejam datas para entrega de trabalho, provas etc.;
3. Tirar dúvidas sobre a matéria com os coleguinhas.

Pra ficar por dentro de tudo o que acontece na matéria, não se esqueça de procurar o link e fazer parte dos grupos das matérias que você está cursando!! :)

■ Eduroam

O Eduroam (EDUcation ROAMing, não tem nada a ver com alguém chamado Eduardo) é um serviço de wi-fi que às vezes provê acesso à Internet dentro de diversas universidades (inclusive a USP). Mesmo que você seja apenas aluno da USP, se viajar para outra universidade, no Brasil ou no exterior, que possui o Eduroam, ainda poderá ter acesso à Internet usando o mesmo login!

Para usar o Eduroam, basta se conectar à rede `eduroam`, colocando no campo de login o seu número USP seguido por `@usp.br`. Por exemplo, se o seu número USP for `123456789`, então deverá colocar no campo de login `123456789@usp.br`. No campo da senha, deverá colocar a sua senha única (a mesma senha que vocês usam para logar no Jupiterweb).

Tem várias outras informações sobre as configurações na hora de fazer login que ~~ninguém entende, mas se algum de vocês entender~~, estão no site <https://eduroam.usp.br/como-usar/>. Nesse site também tem alguns programas para Windows que configuram o Eduroam automaticamente. (Dica: se for baixar eles, utilize o Instalador Alternativo)

■ A PRIP

A Pró-Reitoria de Inclusão e Pertencimento (PRIP), que fica próxima à Praça do Relógio, é o órgão da USP responsável por acolher a diversidade, assegurar oportunidades e oferecer condições para permanência dos alunos — não é lá a melhor coisa do mundo, mas ajuda... É onde vocês podem conseguir seus benefícios, tais como auxílios financeiros, moradia gratuita (CRUSP), auxílio alimentação ou dentistas gratuitos. A PRIP também é responsável pelo Setor de Passes Escolares.

Se algum de vocês, bixes, estudou a vida inteira em escola pública, tem baixa renda, ou está passando por algum tipo de vulnerabilidade social, não pense que está sozinho nessa, muitos também passaram

por isso e vocês conseguem encontrar apoio aqui. Permanência estudantil é um direito e não deve ser motivo de vergonha, portanto busquem auxílio, pois podemos ajudar. Seguem as diversas alternativas para todos que precisam;

Moradia e auxílios financeiros

Se vocês infelizmente não têm tanto acesso a meios de locomoção, ou dinheiro para pagar transportes ou mesmo repúblicas, saibam que diversos auxílios podem ser oferecidos para vocês para amenizar a sua situação:

As inscrições dos ingressantes para o Programa de Apoio à Permanência e Formação Estudantil (PAPFE) deverão ser feitas dentro dos prazos estipulados no EDITAL PAPFE 2026, que pode ser encontrado na página da PRIP (https://prip.usp.br/wp-content/uploads/sites/1632/2025/12/PAPFE2026_EDITAL.pdf). No Júpiter <https://uspdigital.usp.br/jupiterweb/>, vocês entrarão com os dados da sua conta USP para se inscrever, responderão a questionários e anexarão (um bilhão de) documentos comprobatórios da situação socioeconômica declarada no ato de inscrição.

Vale ressaltar, bixes, que vocês tomem o cuidado de não fazer o mesmo que alguns bixes de outros anos, que confundiram alojamento (vaga no CRUSP) com o auxílio moradia (financeiro). São dois requerimentos distintos e é bom que vocês fiquem atentos na hora de se inscrever, verificando qual(is) tipo(s) de auxílio(s) vocês precisam.

Os requerimentos conterão perguntas sobre a situação socioeconômica, bem como os documentos que deverão ser trazidos para comprová-la. Perguntas como renda salarial, quantas pessoas contribuem com ela, números de bens móveis e imóveis, situação habitacional, tipo de escola em que estudaram, se trabalham e há quanto tempo, quanto gastam para vir à USP, o tempo de ida etc. Ainda há um espaço para descreverem alguma particularidade não exposta nas perguntas que, obviamente, receberá um parecer técnico.

No ato da inscrição, você pode optar entre as ruas modalidades mencionadas: o auxílio permanência no valor de 885 reais, ou a vaga no alojamento (CRUSP), acompanhada de um auxílio de 335 reais. Como o número de vagas no CRUSP é pequeno, naturalmente essa modalidade é mais concorrida que o auxílio financeiro integral. Caso você seja selecionado em qualquer uma dessas modalidades, recebe também o auxílio alimentação, que se trata de créditos para carregar o cartão para o bandejaõ gratuitamente, todo mês, através do JúpiterWeb.

Atendimento odontológico gratuito

A USP Butantã conta com uma clínica odontológica para população USPiana, e isso inclui, é claro, os alunes. Para ser atendido, você precisa ir até a clínica, no bloco G do CRUSP, e fazer seu agendamento, sendo que em casos emergenciais eles podem fazer o atendimento no mesmo momento. Consulte mais informações no site: (<https://sau.usp.br/clinica-odontologica/horario-de-atendimento/>).

Algumas vezes pode ser demorado, principalmente no período de aulas, já que é uma clínica pequena considerando o tamanho da USP e a quantidade de alunos, no entanto, é um serviço gratuito e que realmente ajuda.

Setor de passe escolar

Será nesse lugar que você resolverá boa parte dos seus problemas com a PRIP e com o Bilhete Único. Você pode se dirigir ao Bloco “E” do CRUSP para receber orientação sobre as mais diversas burocracias em que está se metendo.

Para as linhas da EMTU, SPTRANS, METRO, vocês devem entrar no site da PRIP e fazer o cadastro para o respectivo cartão (<https://prip.usp.br/servicos/transporte/>) para que a USP envie os seus dados para as empresas de transporte. Talvez demore um pouco, pois a USP tem que avisar para a SPTrans que vocês passaram na Fuvest. Fiquem atentos! Vocês também podem entrar nos sites das empresas de transporte e procurar por mais informações lá.

Há também descontos para alunos de universidades públicas provenientes de outras cidades do interior de São Paulo. Se algum de vocês vem de algum desses lugares desconhecidos (como Resende, Caçapava ou Guáira), pode se dirigir ao site da sua empresa de transporte intermunicipal (Cometa, Danúbio Azul, Pássaro Marron etc.), ver como funciona o processo (normalmente respondendo um formulário), esperar aprovação do seu instituto, e então receber um documento que permite a compra de passagens por 50% do valor normal. Existem empresas que tem um período específico para requisição do cartão, então é melhor se apressar!

■ Atendimento Psicológico

Existem inúmeros serviços na USP que oferecem atendimento psicológico aos alunos, cada um com um foco e um público-alvo. Dentre eles, destaca-se o Serviço ECOS, um serviço focado em três etapas: Escuta, Acolhimento e Ação.

O ECOS conta com um espaço de atendimento situado no campus Butantã, realizando escutas pontuais presenciais e sem necessidade de agendamento para reflexão e possíveis encaminhamentos às redes de cuidado interna ou externa à USP. As escutas são realizadas pela equipe ECOS, composta por profissionais de saúde e alunes bolsistas de diversas áreas do conhecimento, que desenvolvem projetos de iniciação científica. O programa não atende emergências. Para situações de crise aguda em saúde mental, deve-se buscar um Pronto Socorro Psiquiátrico (a referência para o campus Butantã é o Pronto Socorro Lapa, Av. Queiroz Filho, 313; telefone: (11) 4878-1701).

O Programa articula continuamente uma rede de cuidados em saúde mental baseada nos territórios dos campi USP, mobilizando ações e serviços universitários, do SUS, de outras políticas públicas e da sociedade, que visa garantir acesso a estes recursos pela comunidade universitária e fornecer um Mapa da Saúde Mental da USP.

A equipe do ECOS oferece apoio institucional a diferentes grupos, unidades e campi da USP, seja para a criação de ações e serviços relacionados à saúde mental, seja para a qualificação de iniciativas já existentes. Dessa forma, realiza o acolhimento a demandas coletivas, buscando potencializar ações locais e a participação das respectivas comunidades na promoção da saúde mental em cada território.

Caso você esteja precisando, o local é próximo ao bandejão Central, confira o endereço, contato e informações: Endereço: Rua do Anfiteatro, 181 – Fav 22 – Cidade Universitária – São Paulo/SP (em frente à portaria do Bloco C do CRUSP) Horário de funcionamento: Segunda a sexta-feira, das 08h às 17h Telefone: (11) 3091-8345 E-mail: ecos.prip@usp.br

Uma outra opção são os serviços oferecidos pelo Instituto de Psicologia (IPUSP). Os principais serviços do IP são o LEFE, o Atendimento Presencial e o PAPO:

O LEFE se trata de um plantão psicológico oferecido à comunidade, em que você pode conversar com um profissional num momento de crise. O plantão funciona na terça-feira às 16h, no IP, e para ser atendido é necessário fazer um agendamento de horário à partir das 9h30.

Mais informações sobre o LEFE: <https://www.ip.usp.br/site/plantao-psicologico-lefe/>

O Atendimento Presencial no IP é o serviço em que você pode ter acesso a atendimento individual de forma contínua por um período mais longo. Essa modalidade também exige inscrição, e os inscritos ficam em uma lista para passar por triagem. O período com maior chance de ser selecionado é no inicio do semestre, mas também é possível conseguir vagas em outros momentos em situações excepcionais.

Mais informações sobre o Atendimento: <https://www.ip.usp.br/site/atendimento-4/>

O PAPO é o Projeto de Apoio Psicológico Online, que foi criado durante a pandemia para oferecer de forma segura uma via de atendimento psicológico para a comunidade. Para essa modalidade de atendimento é preciso se inscrever previamente, no período indicado no site. Atualmente o projeto está fechado por conta do grande número de pessoas para serem atendidas, no entanto, fique atento que logo eles podem abrir novas vagas! <https://www.ip.usp.br/site/covid-19-apoio-psicologico-online/>

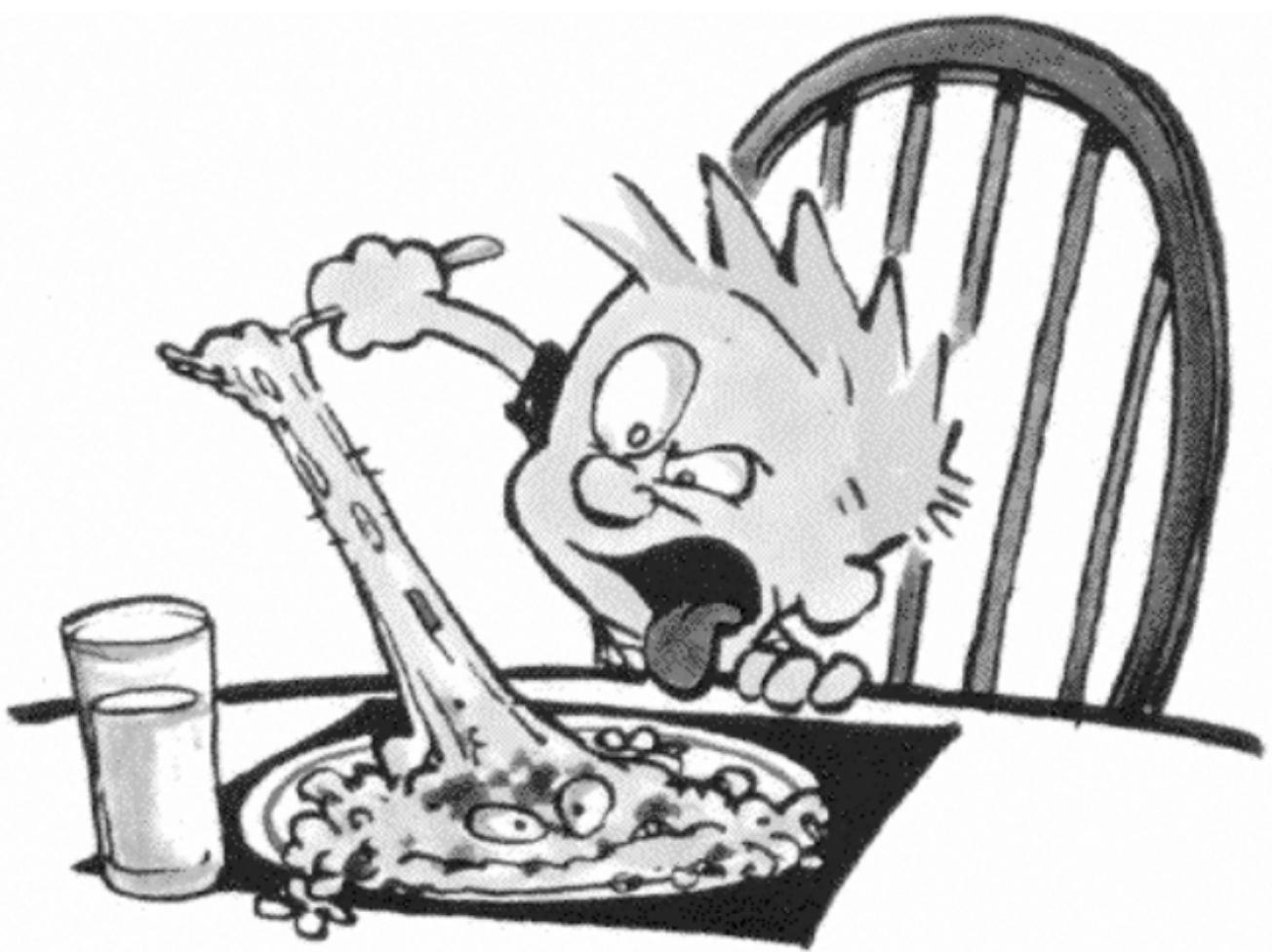
O IP também oferece outros serviços, como o Ateliê Aberto e o Serviço de Orientação Profissional. Você pode conhecer eles aqui: <https://www.ip.usp.br/site/centro-escola-do-instituto-de-psicologia-da-usp-ceip/>

Bixes, sempre que precisarem, não tenham receio de procurar apoio psicológico, por mais banal que vocês possam achar o motivo. Vocês podem frequentar os serviços oferecidos pela USP para conversar sobre qualquer coisa que esteja lhes incomodando, sejam professores, matérias, EPs ou algo do tipo sem criar qualquer problema para vocês no IME.

■ Bandejão

Os bandejões são os lugares em que vocês podem se alimentar razoavelmente a um preço analogamente razoável. Os tickets custam R\$2,00, sendo estes carregados na carteirinha USP. Antigamente, o lugar para carregar o “bandejão único” era no CARE (Centro USP de Acolhimento e Referência para Estudantes), perto do SAS e do bandejão Central, porém, em 2024, essa opção deixou de funcionar. É possível verificar o saldo atual e comprar mais créditos via Pix no site <https://uspdigital.usp.br/rucard/> ou pelo aplicativo “Cardápio+ USP”, disponível para Android e iOS (não se esqueça de olhar também os outros aplicativos da USP disponíveis, pois podem ser muito úteis). Segundo os meios oficiais (e-mails enviados pela usp), a opção de boleto não estaria mais funcionando, porém, alunos relataram que essa opção ainda aparece para eles. Portanto, caso queiram e consigam recarregar o RUcard via boleto, fique sabendo que os créditos demoram até 03 (três) dias úteis para estarem disponíveis. Se realizarem o pagamento pelo Pix, os créditos podem ser usados dentro de alguns minutos. Dica: Confira o saldo da carteirinha no site ou no aplicativo antes de tentar usar!

Existe uma lenda que sobremesas especiais aparecem em certos bandejões perto de datas comemorativas. Mas não se engane - normalmente, elas não aparecem no cardápio (talvez para não ficar muito cheio de gente).



O cardápio semanal do bandejão pode ser visto no site <http://sites.usp.br/sas/> ou pelo aplicativo “Cardápio+ USP”, mas se vocês estiverem com preguiça de ver em um desses lugares, é bem provável que um veterane já saiba e resolva informar, se questionado com muita educação.

O cardápio é geralmente composto de arroz (com opção normal ou integral), feijão, prato principal (carne/opção vegetariana), acompanhamento (legumes ou verduras refogadas, cremes, molhos), salada (algumas folhas), sobremesa (frutas e/ou, às vezes, algo mais requintado), pãozinho (normal ou integral) e suco (de diversos sabores: azul, vermelho, amarelo, etc.), além de temperos genéricos (jamais perguntam do que eles são feitos). Se vocês são vegetarianos, todos os bandejões têm uma alternativa vegetariana (e estão tentando fazer com que sejam veganas também) de PVT para o prato principal, normalmente vindo na forma de ração, podendo também aparecer como escondidinho, lasanha, kibe e outros (vale a pena experimentar o escondidinho da Central).

Não se esqueçam de levar as suas canecas do Kit-bixe se forem comer nos bandejões, tanto para ostentar a posição de bixes do IME, quanto para salvar o meio ambiente, evitando assim o uso de copos descartáveis. Os bandejões não disponibilizam copos e não aceitam o uso de garrafas nas máquinas de suco, por isso, é muito importante que vocês sempre tenham um copo ou caneca para conseguir tomar o líquido colorido saborizado do bandeco.

PS: O Efeito Bandex é proporcional à quantidade de salitre utilizado em cada bandejão.

PS 2: Nunca, em hipótese alguma, jamais, visite a cozinha do seu bandejão de preferência, pois você corre o risco de nunca mais almoçar na vida. Como já dizia o velho sábio “A ignorância é uma virtude”.

PS 3: Playstation 3.

O horário de funcionamento dos bandejões é o seguinte:

Café da manhã: 7h às 8h30 (somente no Central e na Pref, de segunda à sexta), 7h30 às 9h (somente na Química de sábado) e 8h30 às 9h30 (somente na Química de domingo)

Almoço: 11h15 às 14h15 (em todos os bandejões de segunda à sexta, de sábado e domingo somente na Química)

Jantar: 17h30 às 19h45 (somente na Química, na Física e no Central de segunda à sexta) e 17h30 às 19h (somente na Química de sábado)

IMPORTANTE: o funcionamento dos bandejões pode ser alterado ao decorrer do ano, principalmente nos feriados, por isso recomendamos que vocês fiquem atentos ao aplicativo e às placas informativas presentes nos bandejões.

Para mais informações, visitem o site da PRIP: <https://prip.usp.br/servicos/alimentacao/> ou utilizem o aplicativo “Cardápio+ USP”.

■ Raia Olímpica: história, versatilidade e inclusão

A Raia Olímpica da Cidade Universitária (USP) foi inaugurada em 1973, fruto de uma grande obra de engenharia que retificou um trecho do Rio Pinheiros. Ela foi concebida originalmente para sediar as provas de remo e canoagem dos Jogos Pan-Americanos de São Paulo, em 1975.

Hoje, a Raia é um complexo náutico de referência com dimensões olímpicas (aproximadamente 2.200 metros de extensão por 100 metros de largura) e águas tratadas. Além de ser um cenário esportivo,

o local também é famoso por ser o habitat de uma simpática população de **capivaras**, que circulam livremente pelas margens e já se tornaram um símbolo do lugar.

Sua utilização se expandiu significativamente: além do tradicional **remo olímpico** e da **canoagem velocidade**, o espaço agora abarca modalidades como o **Stand Up Paddle (SUP)** e a **Canoa Polinésia (Va'a)**, tendo inclusive potencial para receber campeonatos de polo aquático.

A infraestrutura é robusta, contando com hangares para barcos de competição e salas de ginástica com remos ergômetros. Um destaque essencial para o ensino é o **"barco escola"**, um simulador fixo de concreto (tanque de remo) que permite aos iniciantes aprenderem a técnica correta das remadas com estabilidade antes de enfrentarem a água.

Além de abrigar as atividades do CEPEUSP e as sedes náuticas de clubes como **Pinheiros, Paulistano, Corinthians e Bandeirantes**, a Raia é um palco central de eventos. Ela sedia regularmente campeonatos nacionais e internacionais de remo e canoagem, e é famosa por receber eventos de grande porte de outras modalidades, como a etapa de natação da prova de triatlo **Ironman**, realizada ali diversas vezes.

O espaço mantém um papel social vital através de iniciativas transformadoras. Destacam-se o **"Remo Meu Rumo"**, que utiliza o remo e a canoagem adaptados para promover a inclusão e o desenvolvimento integral (físico, psíquico e social) de crianças e adolescentes com deficiência, e o **"Remama"**, projeto que utiliza o remo na reabilitação física e emocional de mulheres sobreviventes do câncer de mama.

■ Outros lugares para comer na USP

Caso vocês não queiram comer no bandejão, seja porque estão com medo do prato do dia ou simplesmente porque querem comer algo diferente (e possivelmente de sabor melhor), saibam que há alguns outros lugares na USP onde vocês podem comer; por exemplo, os que estão na seguinte lista.

Importante: as informações referentes a valores não estão exatamente atualizadas com os preços vigentes em 2026. Interpretem onde estiver escrito “custa R\$ *x*” como “custa R\$ *x* ou um tanto a mais”.

Lanchonete da Física

Fica um pouco antes do bandejão da Física, nela vocês podem almoçar pagando R\$ 69,00 o quilo, sempre tem uma razoável quantidade de saladas e pratos quentes, além disso, tem churrasco com uma boa variedade de opções. Além do almoço por quilo, são vendidos alguns salgados e lanches como sanduíches e beirutes. E logo em frente à lanchonete, há um lugar que vende cookies por R\$ 12,50 (4 unidades). Você们 vão sentir o cheiro MARAVILHOSO dos cookies quando forem bandejar.

Restaurante do IPEN

Fica na parte de cima da rua entre o IF e o Parque Esporte Para Todos, para entrar lá vocês precisam da carteirinha USP. O quilo custa R\$49,90 para sócios da marinha e R\$54,99 para não sócios. Infelizmente não há uma variedade muito grande de comidas lá e o restaurante só abre para pessoas de fora às 13h.

Lanchonete da FAU

Localizada dentro da FAU assim que você sobe a rampa. Lá além de lanches é servido almoço tanto por quilo (custa R\$43,90) como prato feito. Tirando o por quilo, qualquer outra coisa deve ser paga no caixa antes de retirar. Além disso, no terceiro andar da FAU tem a mesinha de doces que os alunos deixam lá para vender. A variedade e quantidade de doces varia bastante com o dia e o preço deles costuma ser no máximo R\$12,00.

Restaurante da FEA

Fica atrás da FEA, lá o quilo tem bastante coisa diferente e algumas até que sofisticadas, porém o preço do quilo lá é R\$85,90, provavelmente é o mais caro da USP. Geralmente é frequentado por professores e funcionários da USP. Além do self-service, há algumas opções de prato feito que custam R\$36,00.

Trailers de lanche da ECA Química

Ficam na calçada com a Avenida Lineu Prestes, em frente ao Instituto de Química. Nesses carrinhos vende pastel, sanduíches, churros, tapioca, salgados, açaís, yakissobas e, inclusive, pratos feitos. Os preços dos lanches variam entre R\$11,00 e R\$22,00 e os das tapiocas entre R\$5,00 e R\$17,00. As opções de sanduíches e a quantidade de sabores de tapioca são variados e todos em geral são muito bons. Para os pasteis, vocês podem escolher até 5 recheios, e o preço varia de acordo com a quantidade de ingredientes escolhidos. O prato feito costuma custar entre R\$18,00 e R\$25,00 e o yakissoba entre R\$25,00 e R\$35,00.

Cachorro-quente da Reitoria

Fica na rotatória da biblioteca Brasiliana (ou a rotatória depois do CEPE, se assim preferir), lá o cachorro-quente pode ser feito tanto no pão de cachorro-quente como na baguete. Além disso, há a opção de pôr catupiry e de pôr uma salsicha adicional. O preço do cachorro-quente varia entre R\$12,00 e R\$16,00.

Poke da Reitoria

Tem um lugar que vende Poke (um prato havaiano que mistura peixe cru em cubos, arroz, shoyu e frutas) ao lado do cachorro-quente. Esta iguaria custa aproximadamente R\$23,00 e você pode escolher os ingredientes que vão no seu prato, tipo Spoleto. Dá pra fazer um Poke vegano, com cogumelos em vez de peixe. Além de Poke, também vende Temakis, Hot Rolls, e até Açaí. A qualidade é boa, mas as filas podem ser demoradas.

Pastel do IEE

Esse lugar maravilhoso fica a apenas alguns passos do IME. Apenas às terças-feiras, em um canto escondido do IEE (pergunte a um veterano como chegar!) fica o famoso pastel do IEE. Há muitas opções de sabores, além de poder comprar um caldo de cana para acompanhar (também tem várias opções de sabores!).

Fresco Natural da ECA

O food truck fica em frente ao CAC, na ECA, no final da rua da reitoria. Lá vendem saladas, açaís, sucos, crepes, lanches, massas, waffles. Tem como preço mínimo R\$15,00 pelo waffle e preço máximo

R\$35,90 o sanduíche, o restante varia entre esses valores. Além da variedade de coisas, o lugar é super gostoso de ficar, tem umas mesinhas, é ao ar livre e o atendimento é muito receptivo.

Instagram do local: <https://www.instagram.com/frescoenaturalsp?igsh=d3Yxd2hxZmd2NGNw>

Lanchonete Caju

Fica ao lado da FFLCH e em frente à FAU. É uma ótima opção para quem está cansado da comida questionável do bandejão. Lá vendem salgados e pratos feitos, como o maravilhoso macarrão com frango (prato do dia às quintas-feiras), que custam por volta de R\$28,00. Muitos professores costumam almoçar por lá também, então esteja preparado emocionalmente para encontrar seu professor favorito ou que mais odeia.

Instagram do local: <https://www.instagram.com/lanchonetecaju/>



Um Pouco Sobre o DCE

O Diretório Central dos Estudantes Livre da USP “Alexandre Vannucchi Leme” é a entidade que nos representa: estudantes de todos os campi e cursos da nossa universidade. Entidade que tem sua história marcada pela defesa da educação pública, liberdade de organização e atuação política, sobreviveu na clandestinidade por alguns anos da ditadura militar, por proibição do regime.

No entanto, a ditadura não conseguiu acabar com o movimento estudantil. Contribuiu, ao contrário, para que os estudantes percebessem seu papel importantíssimo como protagonistas das mudanças que queriam. A partir dessa união, garantiu-se a refundação do DCE da USP, em 1976, com caráter LIVRE, que representa a autonomia dos estudantes e a não vinculação às estruturas do Estado e da reitoria.

No ano de 1973, Alexandre Vannucchi Leme tinha 22 anos e cursava o quarto ano de Geologia na USP. “Minhocão”, como foi apelidado por seus amigos de curso, participava do movimento estudantil e lutava pela democracia no país. Na manhã do dia 16 de março, foi levado pelo exército, torturado e morto dois dias depois nos porões do DOI-CODI, órgão responsável pela perseguição e repressão política na época, em São Paulo.

Em homenagem a ele e a todos os seus semelhantes, vítimas de repressão, o DCE recebe este nome.

Em tempos mais recentes, a necessidade pela defesa da USP pública, gratuita, de qualidade e democrática se faz cada vez mais necessária e urgente. Para que nós consigamos garantir essas reivindicações na USP, todos devem ser protagonistas dessa defesa, por entendermos que é fundamental a existência de uma educação pública com qualidade em um país marcado pela desigualdade.

Existem dois espaços principais do DCE que os estudantes precisam conhecer: A Assembleia Geral e o Conselho de Centros Acadêmicos. A Assembleia Geral é o ambiente mais importante de deliberação dos estudantes da USP. Funciona de um jeito parecido com uma assembleia de condomínio: os estudantes se reúnem num lugar grande e todos os presentes têm direito a falar, os assuntos a serem discutidos são definidos previamente, e no final são votados encaminhamentos sobre esse assunto. Todos os estudantes têm direito a votar. Participar das Assembleias Gerais é muito importante para construção da democracia estudantil. O Conselho de Centros Acadêmicos (CCA) é um pouco diferente: ele é aberto para participação de todos os alunos, mas só os Centros Acadêmicos têm direito a voto (note: Centro Acadêmico é a representação dos estudantes de um curso ou instituto específico; no caso do IME, é o CAMat). Mesmo assim, é importante participar do CCA para se inteirar dos debates e expressar sua opinião, além de acompanhar o que os nossos representantes estão fazendo nesse espaço.

Para conhecer melhor o DCE da USP, confira o perfil no Instagram (<https://www.instagram.com/dceusp>).



Hospital Universitário

O HU USP é o hospital de ensino de excelência utilizado pelos Cursos de Atenção à Saúde da USP. O hospital privilegia as pesquisas relacionadas aos problemas de saúde mais comuns da população brasileira. O atendimento é regionalizado para o bairro do Butantã, sempre com enfoque no ensino e pesquisa”- trecho obtido da página do HU (<http://www.hu.usp.br/>) alguns anos atrás.

Isso significa que os estudantes de Medicina, Ciências Farmacêuticas, Odontologia, Saúde Pública, da Escola de Enfermagem e do Instituto de Psicologia, mantendo contato direto também com os Institutos de Ciências Biomédicas, de Biologia, de Química, a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, a Escola Politécnica e a Escola de Comunicações e Artes precisam de cobaias para suas atividades/experiências. O USPital HU é um santo lugar que recebe alguns fracos de espírito que bebem demais e ficam incapacitados de fazer qualquer atividade fisiológica.

O cadastro HU é feito para integrantes da comunidade USP (docentes, funcionários, alunos de graduação ou Pós-Graduação) e dependentes cadastrados. Para isso, é necessário comparecer pessoalmente ao hospital portando os seguintes documentos (físicos ou digitais):

- a carteirinha USP;
- um documento oficial com foto (RG, CNH...);
- o CPF;
- o CNS (Cartão Nacional de Saúde, do SUS).

Os alunos da USP podem realizar esse cadastro a partir de um formulário disponibilizado no site do HU: (<https://www.hu.usp.br/cadastro-hu/>). É nesse mesmo site que você poderá agendar consultas e exames. Cuide da sua saúde, bixe!

Assim vocês possuirão alguns privilégios no atendimento, em situações de emergência vocês são atendidos rapidamente (algo entre 600 minutos, como diz na senha de espera).

Para quem não é da comunidade USP, o agendamento é realizado pela Unidade Básica de Saúde (UBS) através do Sistema CROSS.

Endereço: Av. Prof. Lineu Prestes, 2565 - Butantã, São Paulo - SP, 05508-000

Telefone: (11) 3091-9200

■ Outros hospitais da USP:

Hospital das Clínicas - São Paulo: Conhecido como o maior complexo hospitalar da América Latina, o Hospital das Clínicas da FMUSP (HCFMUSP) em São Paulo funciona como um centro de referência mundial em ensino, pesquisa e assistência de alta complexidade. O complexo tem à mostra uma estrutura gigantesca composta por diversos institutos especializados (como o InCor e o ICESP), oferecendo atendimento multidisciplinar pelo SUS e servindo como campo de prática para a formação de profissionais de saúde da USP.

Hospital das Clínicas - Ribeirão Preto: Situado no interior paulista, o Hospital das Clínicas de Ribeirão Preto (HCFMRP) funciona como hospital-escola vinculado à FMRP-USP e é a principal referência em saúde pública para milhões de habitantes da região. A instituição oferece atendimento de nível terciário e quaternário (alta complexidade), tendo à mostra unidades de emergência, ambulatoriais e cirúrgicas que combinam assistência humanizada com o desenvolvimento de pesquisas clínicas de ponta.

Hospital de Reabilitação de Anomalias Craniofaciais - Bauru (HRAC/Centrinho): Localizado em Bauru, o Hospital de Reabilitação de Anomalias Craniofaciais (HRAC/Centrinho) funciona como um centro de excelência pioneiro no tratamento de fendas labiopalatinas e deficiências auditivas. Reconhecido pela OMS, o hospital tem à mostra um modelo de atendimento interdisciplinar integral, oferecendo desde cirurgias reparadoras até terapias de fonoaudiologia e suporte psicológico, transformando a vida de pacientes de todo o Brasil.

Hospital Veterinário - São Paulo (HOVET): Dentro da Cidade Universitária em São Paulo, o Hospital Veterinário (HOVET) da FMVZ-USP funciona como o maior centro de residência e aprimoramento veterinário da América Latina. Aberto à comunidade, o hospital tem à mostra serviços clínicos e cirúrgicos para pequenos e grandes animais, além de animais silvestres, contando com laboratórios de diagnóstico avançado e diversas especialidades médicas para o tratamento de pets e animais de produção.

Hospital Veterinário - Pirassununga (HV-FZEA): Situado no campus de Pirassununga, o Hospital Veterinário da FZEA (HV-FZEA) funciona como suporte prático para o curso de Medicina Veterinária, com forte vocação para a área de grandes animais e produção animal, dado o perfil do campus. O local oferece atendimento clínico e cirúrgico para a comunidade regional, tendo à mostra infraestrutura para o tratamento de equinos, bovinos e pequenos animais, integrando a prestação de serviços às atividades de ensino e pesquisa em zootecnia e veterinária.



Tudo Que Vai Volta (até bixes)

■ Ônibus

Se vocês não têm como ir nem como voltar, temos algumas dicas:

1. Trabalhem muito para comprar um carro, trabalhem mais para pagar a gasolina, venham para a USP de carro e, obrigatoriamente, deem carona a um veterane;
2. Peçam a uma pessoa amiga para trazê-los e buscá-los durante seus longos anos de IME-USP;
3. Conheçam alguém que, por sorte, more perto da sua casa, estude na USP, tenha o mesmo horário que você, seja legal e tenha carro. Traduzindo: s-o-n-h-e;
4. Estiquem o dedão e esperem, esperem, esperem, esperem... a boa vontade de alguém para dar carona;
5. Mudem-se para uma casa perto da USP;
6. Peguem uma bicicleta e pedalem.

OK, vocês decidiram ser bixes normais e pegar ônibus! Nesse caso, vocês provavelmente estão em uma das seguintes opções:

1. Vocês vêm de metrô pra USP;
2. Vocês são super sortudos e acharam um ônibus que vai de casa pra USP.

Se vocês vão usar ônibus para ir ou voltar da USP, vocês precisam conhecer os quatro pontos de ônibus perto do IME: FAU I, Oceanografia, FAU II e FEA. Até 2019, esses quatro pontos tinham placas com os nomes escritos, mas agora foram reformados e não têm mais as placas. Mesmo assim, a localização deles não poderia ser mais intuitiva, veja só:

Tanto o ponto FAU I quanto o ponto da Oceanografia se localizam na Rua do Matão – FAU I é o ponto que fica mais próximo da FAU, e o da Oceanografia é o que fica do mesmo lado da calçada que o IO (pronuncia-se i-ó), Instituto de Oceanografia; os pontos FAU II e FEA ficam na Av. Prof. Luciano Gualberto (que a partir de agora será chamada de Rua dos Bancos, para todo e todo o sempre), e, como vocês já devem estar imaginando, são na frente da FAU e da FEA, respectivamente. São muitos nomes para lembrar? Fiquem tranquilos: mais cedo ou mais tarde vocês vão conhecer esses lugares e não vão nem se preocupar mais com os nomes.

Como vocês viram ali em cima, nós damos apelidos também intuitivos para as principais avenidas do campus:

- Av. Prof. Luciano Gualberto = Rua dos Bancos;
- Av. Prof. Lineu Prestes = Rua do HU;
- Av. Prof. Mello Moraes = Rua da Raia.

Aqui está a lista de ônibus que passam em cada um dos pontos. Para mais detalhes sobre cada linha, vocês podem usar o site da SPTTrans ou o Google Maps.

■ Linhas municipais

Ponto FAU I

Leteiro	Cor	Interligações (em ordem)
8012-10 - Metrô Butantã*	Laranja	Metrô: L4
8082-10 - Metrô Butantã*	Laranja	Metrô: L4

Ponto da Oceanografia

Leteiro	Cor	Interligações (em ordem)
8022-10 - Metrô Butantã*	Laranja	Metrô: L4
8082-10 - Cid. Universitária*	Laranja	Metrô: L4

Ponto FAU II

(Esses os levam pra fora da USP)

Leteiro	Cor	Interligações (em ordem)
177H-10 - Metrô Santana	Azul	Metrô: L4, L2, L3 e L1
7181-10 - Term. Princ. Isabel	Laranja	CPTM: L9
7411-10 - Praça da Sé	Laranja	Metrô: L4, L2, L3 e L1
7725-10 - Rio Pequeno	Laranja	-
809U-10 - Metrô Barra Funda	Laranja	L2
8022-10 - Term. USP P3*	Laranja	-
8086-10 - Pinheiros	Laranja	CPTM: L9, Metrô: L4
8084-10 - Metrô Butantã*	Laranja	Metrô: L4
8085-10 - Circular USP / P3*	Laranja	-

Esses dois ônibus passam no ponto, mas estão CHEGANDO na USP, preste atenção!

Leteiro	Cor
701U-10 - Butantã-USP	Azul
702U-10 - Butantã-USP	Laranja

Ponto FEA

(Esses os levam pra fora da USP)

Leteiro	Cor	Interligações (em ordem)
701U-10 - Metrô Santana	Azul	Metrô: L4, L2, L3 e L1
702U-10 - Term. Pq. D. Pedro II	Laranja	Metrô: L4, L2 e L3
7725-10 - Terminal Lapa	Laranja	CPTM: L8
8012-10 - Term. USP P3*	Laranja	-
8084-10 - Cid. Universitária*	Laranja	Metrô: L4
8085-10 - Circular USP / P3*	Laranja	-

Novamente, esses quatro ônibus passam no ponto, mas estão CHEGANDO na USP!

Leteiro	Cor
177H-10 - Butantã-USP	Azul
7181-10 - Cidade Universitária	Laranja
7411-10 - Cidade Universitária	Laranja
809U-10 - Cidade Universitária	Laranja
8086-10 - Jaguare	Laranja

As linhas marcadas com um * são as linhas circulares da SPTrans. Segue abaixo suas descrições!

■ Circulares

Também conhecido como “circulenda” ou “secular” (aos sábados e domingos, “milenar”), é o meio de transporte mais barato dentro da USP. Foi criado para os USPianos se locomoverem dentro do Campus, mas em muitas vezes é melhor andar do que ficar esperando. Existem 6 itinerários distintos: 2 deles têm trajetos aproximadamente reversos e que juntos cobrem todo o Campus; um outro é uma “versão expressa” que agrupa pontos da Av. Prof Luciano Gualberto (Rua dos Bancos), onde os outros itinerários não passam (isso inclui o IME, como vocês devem ter visto na tabela do ponto da FEA aí em cima); outra linha é exclusivamente interna, ou seja, o ônibus circula do P3 ao P1 sem sair do Campus; já os 2 itinerários que restam funcionam apenas aos finais de semana e durante a madrugada. Isso já vai ser explicado melhor. Fiquem atentos para não se perderem, hein?

Essas linhas funcionam dentro da USP e nós, alunos, não pagamos, pois elas aceitam o bilhete USP (BUSBP – Retire logo o seu!!).

Em 2024 foram implantadas as linhas 8082/10 (circular 1), 8083/10 (circular 2), 8084/10 (circular 3) e 8085/10 (circular interno) substituindo as linhas 8012/10 e 8022/10 durante os dias da semana – porém, as linhas 8012/10 e 8022/10 ainda funcionam durante o período noturno (entre 00:17h e 03:15h) e aos finais de semana.

ATENÇÃO! O 8086, apesar de ter esse formato de código, NÃO é um circular da USP, então NÃO aceita o BUSP!

Circulares durante os fins de semana

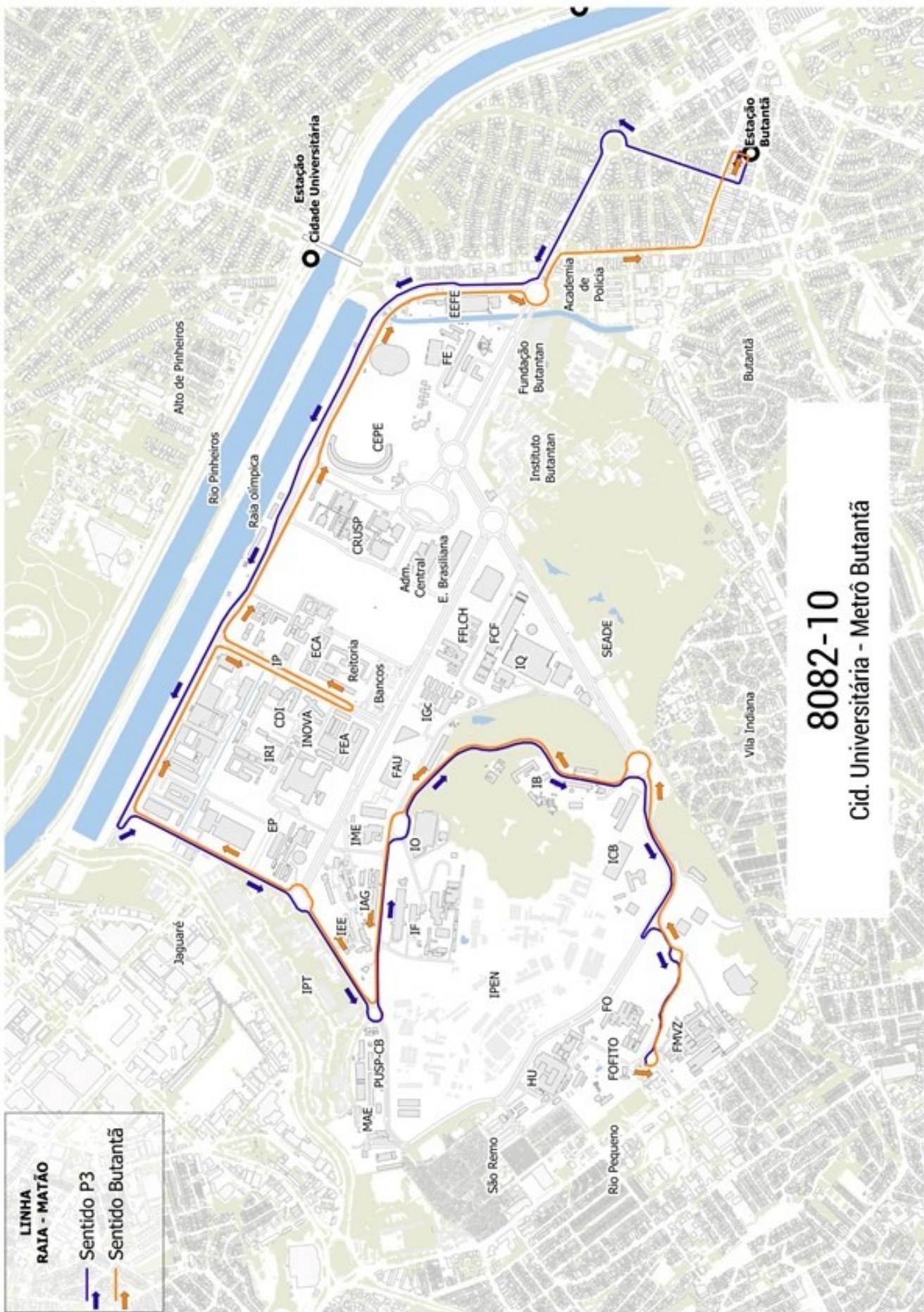
Durante os fins de semana e madrugadas há uma mudança no funcionamento dos circulares, as linhas lançadas em 2024 saem de cena e dão lugar as antigas linhas, implantadas em 2012, 8012-10 e 8022-10, além disso o intervalo entre os ônibus aumenta significativamente.

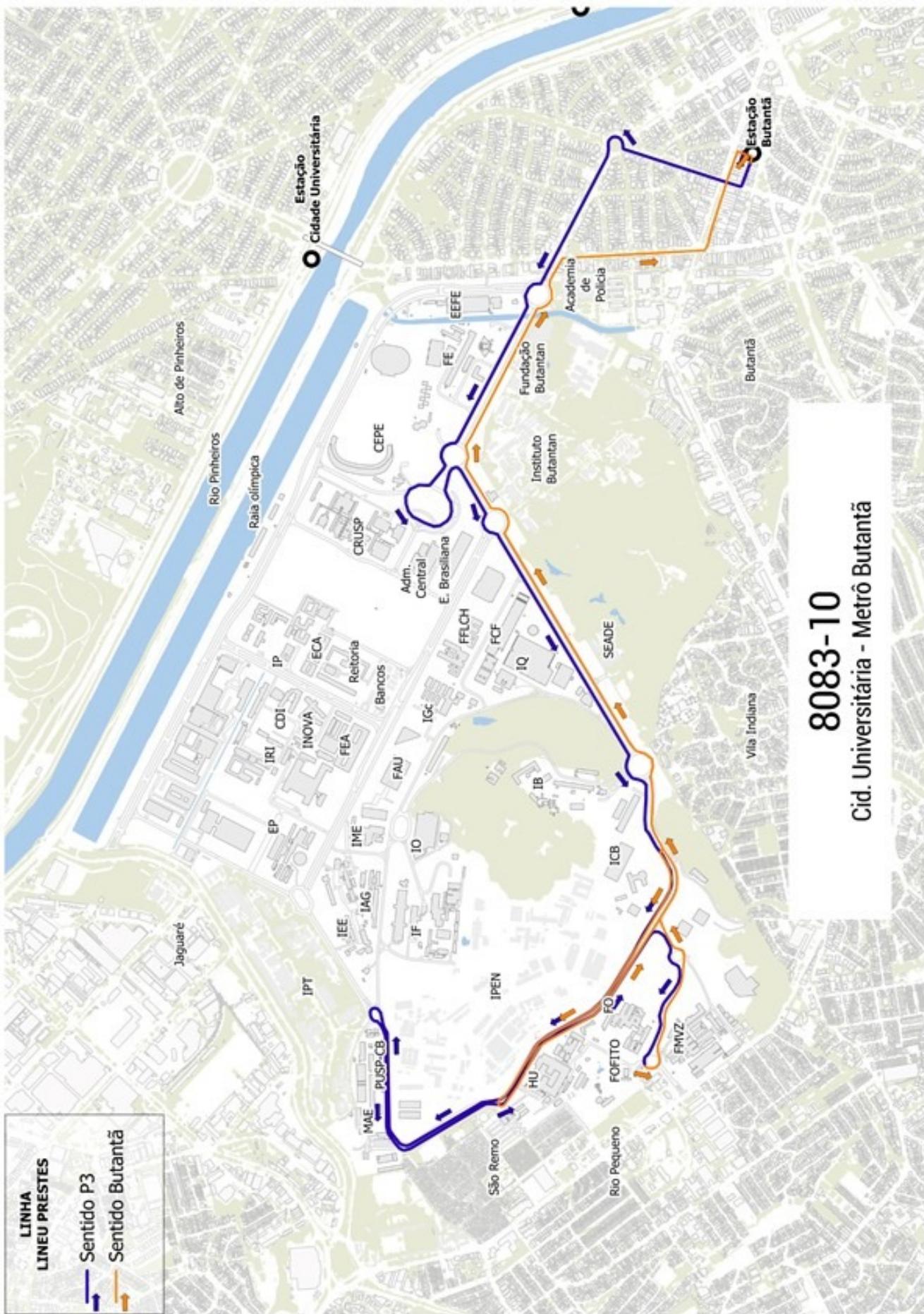
Em 2021 houve uma grande mudança no trajeto dos circulares, porque agora eles têm um ponto final no Portão 3 (e tecnicamente não são mais circulares, será que o nome vai ficar?). Como essa mudança ocorreu durante a pandemia, até mesmo veteranos podem ser surpreendidos, então prestem atenção nos mapas! Os ônibus 8084/10 (circular 3) e 8085/10 (circular interno), estarão substituindo as linhas 8012/10 e 8022/10 durante os dias da semana, mas fiquem atentos! Como dissemos antes, essas linhas ainda funcionam durante o período noturno e aos finais de semana.

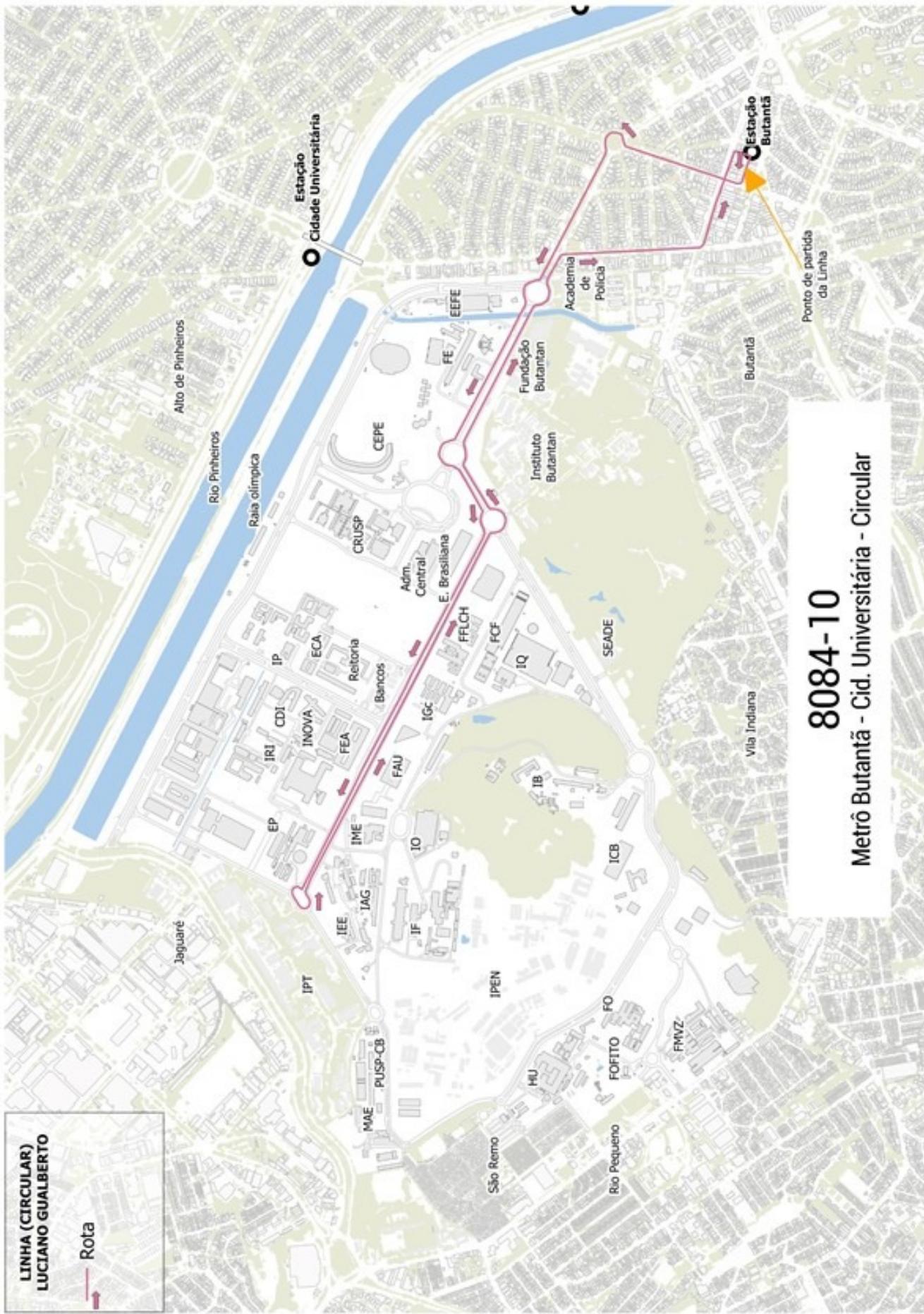
Os ônibus 8082/10 (circular 1) e 8083/10 (circular 2) começam seus trajetos no Terminal Butantã com ponto final no Portão 3. O ônibus 8084/10 (circular 3) também parte do Terminal Butantã, mas ele volta para o próprio Terminal Butantã no fim do trajeto. Já o circular 8085/10 (circular interno) parte do Portão 3, e volta para ele no fim do trajeto, não passando pelo Butantã.

Para acompanharem as rotas dos circulares em tempo real, bem como ver pontos importantes da faculdade, podem usar os aplicativos “Guia USP”, ”Moovit” ou o Google Maps.

Para os bixes que não gostam de ler (preferem imagens) colocamos o mapa das quatro linhas nas próximas páginas.

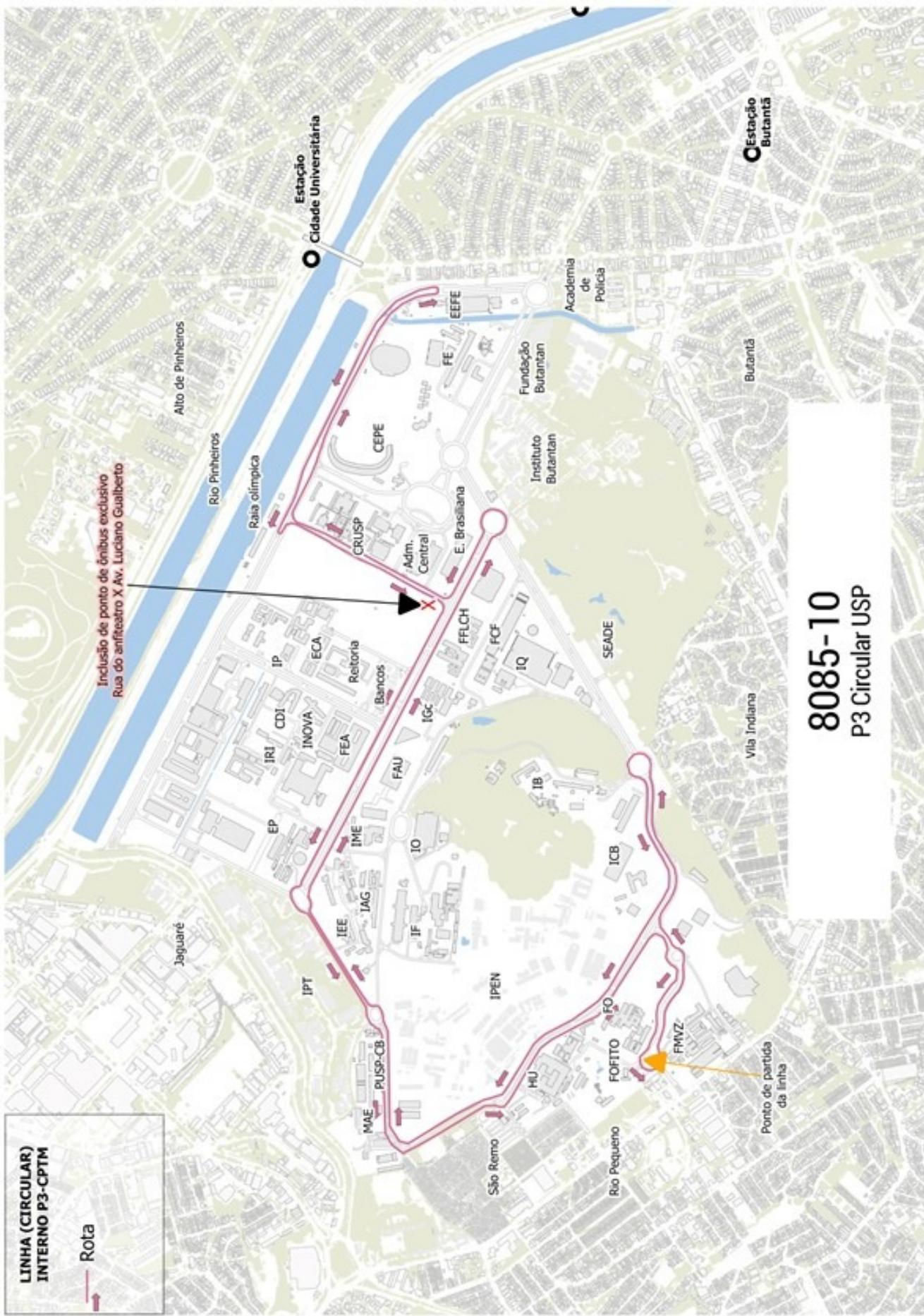


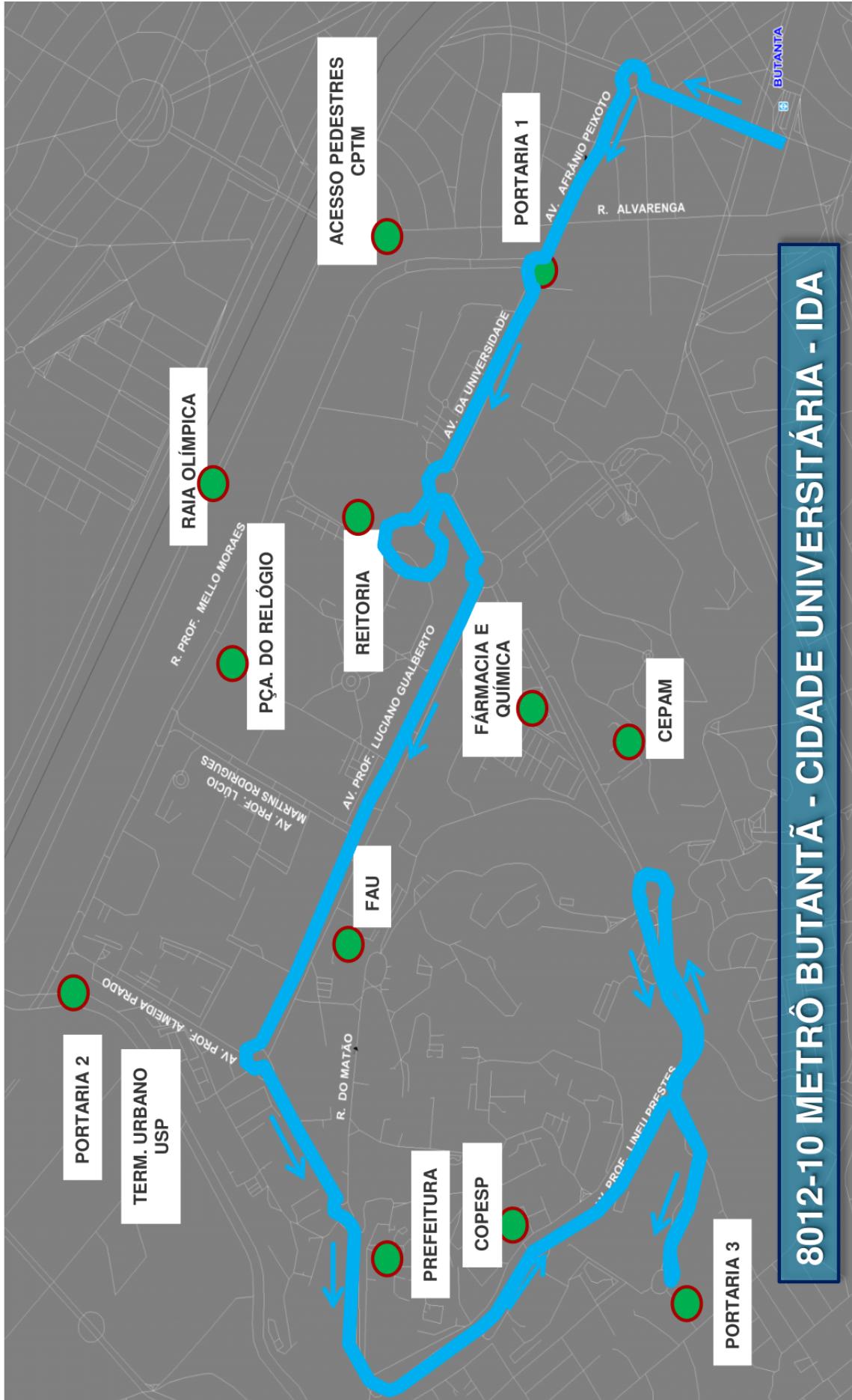


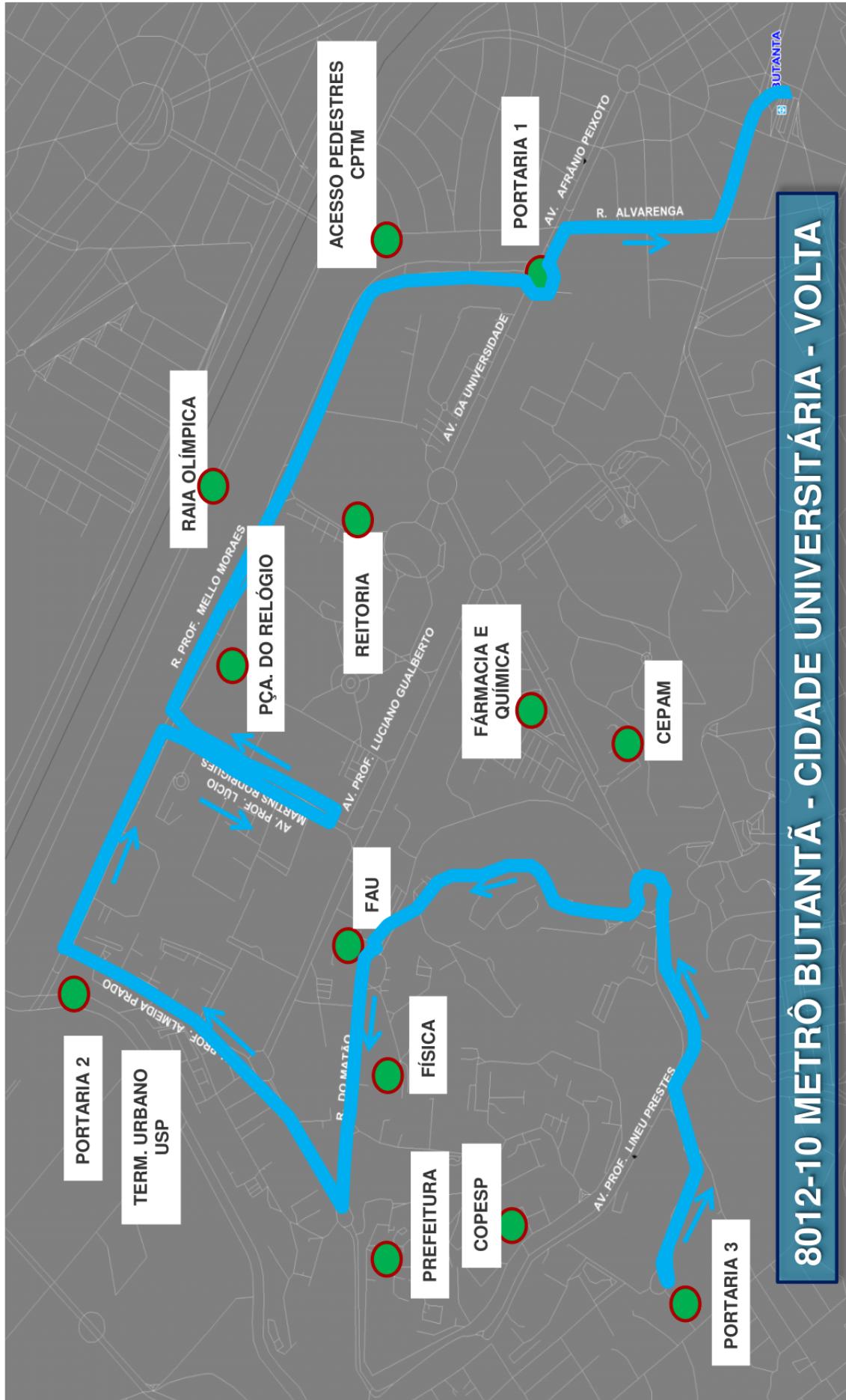


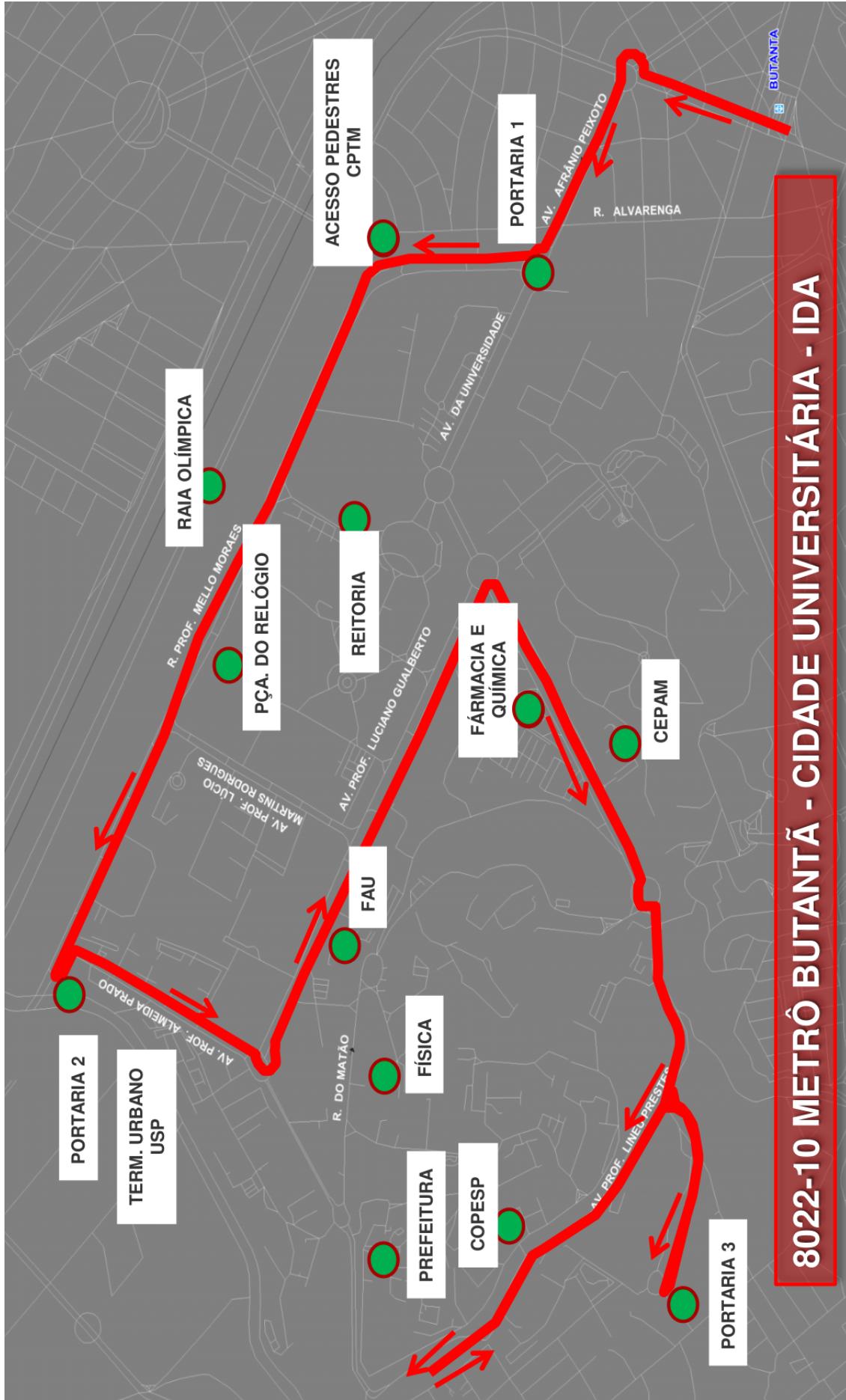
8084-10

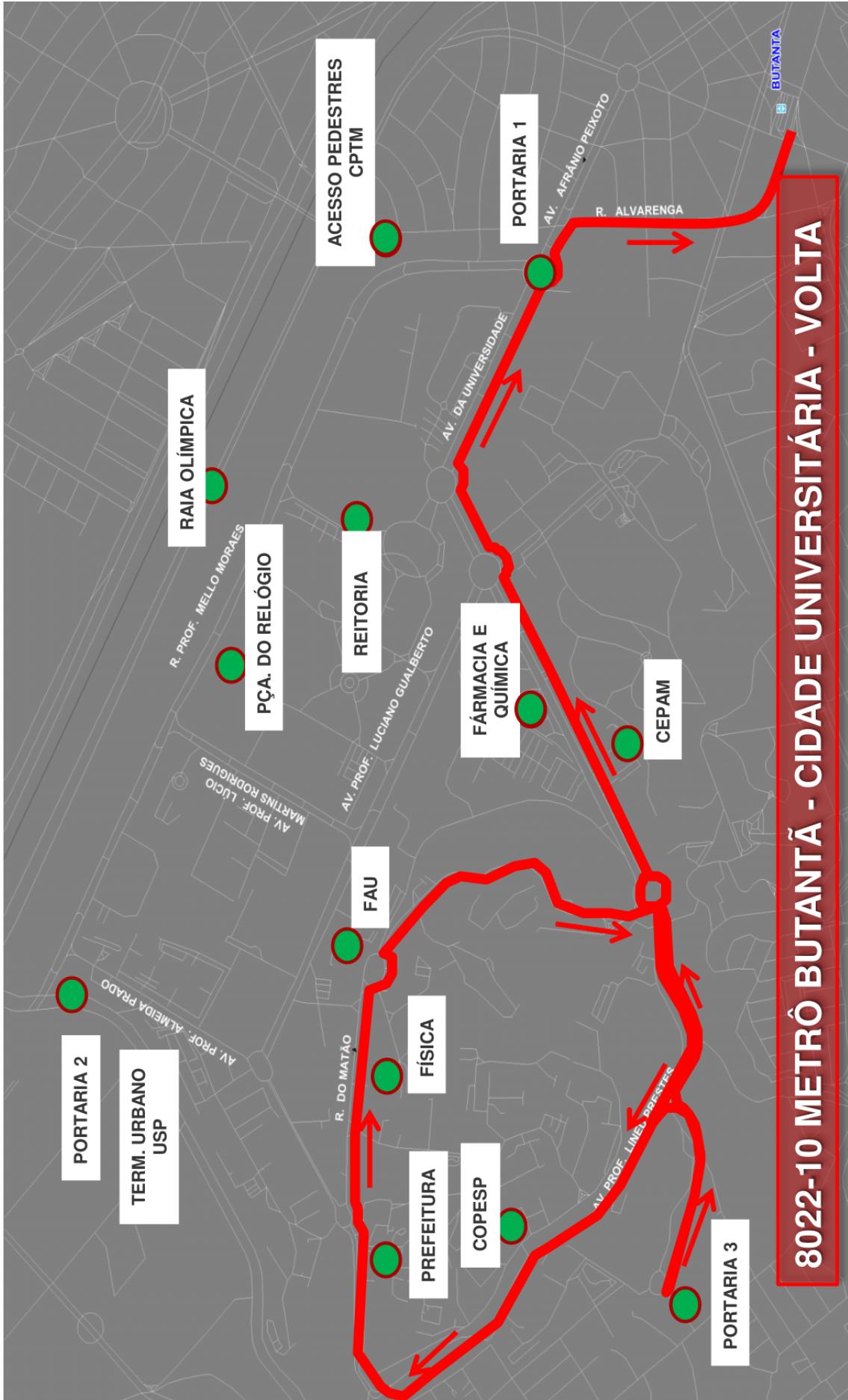
Metrô Butantã - Cid. Universitária - Circular











■ Como ir e vir do IME pelo metrô Butantã

Como sabemos que vocês, bixes, chegam muito perdidos, e muitos pularam todas essas informações sobre os pontos de ônibus e por isso podem não saber como fazer seu trajeto, resolvemos colocar aqui um dos trajetos mais comuns que boa parte de vocês vão usar.

Circulares durante dias de semana

Quando estiver fazendo o trajeto entre Terminal Butantã e IME priorize o circular 3 (8084-10), pois ele é bem mais rápido. O circular 1 (8082-10) também é uma opção, mas ele dá uma volta maior pelo campus.

O circular 3 (8084-10) tem as seguintes paradas até o IME: fora da USP, ele passa pela parada Vicente Rodrigues e pela Afrânio Peixoto; dentro do campus, passa pela Educação, Biblioteca Brasiliana, Praça dos Bancos, FEA, Poli-Biênio, Poli-Eletrotécnica e FAU II, o ponto mais próximo ao IME. A parada mais rápida (e onde a maioria dos imeanos desce) é a da FEA, que fica do outro lado da rua – aí é só atravessar que você chega ao IME.

Quando estiver indo para o metrô Butantã, pegue o circular 3 (8084-10) no ponto da FAU II. O ponto final dele (e do 8082-10) é no próprio metrô, então só precisa descer quando ele chegar ao fim do trajeto.

Se você optar por utilizar o circular 1 (8082-10), saiba que ele faz o seguinte trajeto até chegar ao IME: Educação Física II, CPTM II, Raia Olímpica, Psicologia II, Portão 2, Terminal USP, IPT, Prefeitura I, Física e Oceanográfico, onde você deve descer. Na volta, para ir para o metrô Butantã, pegue o circular no ponto da FAU I, que fica na frente do ponto da Oceanografia.

Circulares durante finais de semana

Durante os fins de semana e madrugadas, para chegar no IME a partir do metrô Butantã, vocês devem pegar o 8012-10. Se vocês pegarem o 8022-10, em algum momento vocês vão chegar no IME, mas o 8012-10 é muito mais rápido.

O 8012-10 vai fazer o seguinte trajeto: Faculdade de Educação, Praça do Relógio Solar, Biblioteca Brasiliana, Praça dos Bancos e FEA. A partir daí, deverão descer no ponto da FEA.

Quando estiverem indo embora para o metrô, vocês devem pegar o 8022-10 no ponto da Oceanografia. CUIDADO: não peguem o 8012-10 aqui se estiverem querendo ir para o metrô Butantã!!! Lembrem que ele passa na FEA logo no começo do trajeto (e provavelmente foi nesse ponto que vocês desceram do ônibus quando chegaram). Se vocês pegarem o 8012-10 no ponto FAU I, também vão (em algum momento) chegar no metrô Butantã, mas boatos dizem que os outros circulares vão mais rápido. Aí, basta ficar no ônibus sentado (se conseguir um lugar!) até chegar no metrô Butantã, onde todos do ônibus vão descer.

■ Como ir e vir do IME pelo P3

Circulares durante dias de semana

Para chegar no IME do P3, vocês tem duas opções: 8082-10 (terminal metrô Butantã) ou 8085-10 (circular interno P3 - CPTM).

O 8082-10 faz o trajeto mais rápido (em média 7 minutos), porém ele demora para sair (em média 15 minutos), já o 8085-10 demora mais no trajeto.

O trajeto do 8082-10 é: Terminal P3, Vila Indiana, Biociências II e FAU I (o ponto no qual vocês descem). Já o 8085-10 faz outro trajeto: Terminal P3, Vila Indiana, ICB I e II, IPEN, HU II, Rio Pequeno, Prefeitura II, Poli e FAU II (o ponto no qual vocês descem).

Para chegarem no P3 do IME, as opções são as mesmas, ou seja, o 8082-10, possuindo um trajeto menor e mais rápido, ou 8085-10. Se quiserem pegar o 8082-10 vocês devem andar até o ponto da Oceanografia, o trajeto leva em média 7 minutos, passando pelos pontos: Oceanográfico, Biociências I, ICB I e II e P3. Já para o 8085-10, andem até a FEA. Os pontos são: FEA, Poli, Prefeitura I, MAE, HU I, ICB III, Odontologia e P3.

Circulares durante finais de semana

Durante o fim de semana, duas linhas de circulares trabalham: 8012-10 e 8022-10. O 8012-10 faz o mesmo trajeto do 8082-10, já o 8022-10 faz um trajeto parecido com o do 8085-10: Biomédicas II, Biomédicas I, IPEN, COPESP, Rio Pequeno, Pref II, Física e Oceanografia (o ponto no qual vocês descem).

Para chegarem no P3, se optarem por pegar o 8012-10, vocês andam até o ponto da Poli, e seu trajeto é: Poli, Prefeitura I, MAE, HU I, Biomédicas III, Odontologia e P3. Já para o 8022-10, vocês andam até a Geociências: Geociências, Letras, História, Farmácia, Biblioteca, Rua do Lago, Biomédias 1, IPEN, COPESP, HU, Biomédicas 3, Odontologia e P3.

■ Como ir e vir do IME pela Cidade Universitária

Mesmo o trajeto mais comum usados pelos uspianos seja pelo metrô Butatã, sabemos que alguns de vocês, bixes, possuem a sorte de vir pela ViaCalamidade (vulgo linha 9 - Esmeralda). Assim, abaixo estão mais informações de como chegar no IME através da Portaria de Pedestres da CPTM.

Circulares durante dias de semana

Nos dias de semana, apenas dois circulares passam no ponto da Portaria de Pedestres, sendo eles o circular 1 (8085-10) e o circular 2 (8082-10). É aconselhável sempre pegar o circular 1 (8085-10), já que ele é EXTREMAMENTE rápido para chegar no IME (você também chegará com o circular 2 (8082-10), mas irá levar anos). O circular 1 (8085-10) faz o seguinte trajeto para chegar no IME: Raia Olímpica, Praça do Relógio, Praça dos Bancos e Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade (FEA). É justamente no ponto da FEA que você deve descer. O circular 2 (8082-10), como já dito, leva um tempo maior para chegar no IME, já que ele segue o seguinte trajeto: Raia Olímpica, Psicologia 2, P2, Terminal USP, IPT, Cocesp 1, Física, Oceanografia. Enfim, após percorrer todo esse caminho, você deve descer no ponto da Oceanografia. Acho que você já percebeu o porquê do circular 1 ser extremamente mais rápido!

Quando estiver saindo do IME e indo embora, os possíveis circulares para chegar até a Portaria de Pedestres são, novamente, o circular 1 (8085-10) e o circular 2 (8082-10). O circular 1 é possível pegar

no ponto da FAU II e o circular 2 é possível pegar no ponto da FAU I. Novamente, o circular 1 faz um caminho mais rápido para chegar até a portaria. Então, sempre que possível, opte por usar ele! CUIDADO para não pegar o circular 2 no ponto da Oceanografia, pois o 8082-10 que passa naquele ponto está indo em direção ao P3 (você até chega na portaria, mas vai rodar a USP toda).

Circulares durante finais de semana

Se você tiver o azar de ir para a USP final de semana e precisar usar o circular, se prepare para esperar horas e horas. Abaixo estão informações dos ônibus que você pode pegar para ir e vir do IME. Nos finais de semana, os circulares citados acima (8085-10 e 8082-10) não funcionam. Desse modo, apenas um circular passa na Portaria de Pedestres: o 8022-10. Para chegar no IME, você deve descer no ponto da FAU II. Ao ir embora, novamente, você tem apenas uma opção de circular, sendo o 8012-10. Você pode pegar ele no ponto da FAU I.

■ Linhas intermunicipais

Agora, se vocês moram mais longe ainda (outra cidade, outro estado, outro país, outra dimensão...) e não querem ou não podem se mudar para São Paulo, existem algumas linhas de ônibus fretados para cidades mais próximas (ou não). Se a cidade de vocês não estiver aí, procurem se informar a respeito, pois não significa necessariamente que não haja ônibus da USP para lá. Aí estão elas:

- **Empresa Urubupungá**

Tel: 0800 11 4777 Site: www.urubupunga.com.br

280BI1- São Bernardo do Campo (Centro)

Cor: Cinza

Onde pegar para sair da USP: ponto FAU II

Para mais informações sobre a rota e a tarifa dessa linha, acesse <http://itinerario.urubupunga.com.br:8080/itinerario/ItinerarioLinha.aspx?lin=46&emp=1>

- **Fretados Jundiaí - USP**

Viação MIMO

Tel: (11) 4606-8222

www.viacacaomimo.com.br

Principais horários:

Ida: 6h00; 6h30; 7h00; 12h50; 18h00 (na Rodoviária de Jundiaí)

Volta: 11h40; 15h00; 16h40; 17h05; 18h10; 21h00; 22h49 (No ponto FEA)

- **ABC**

Osmar: (11) 94710-8604

Marcelo Antonio: (11) 94719-1783

- **Santos**

Arca Turismo

(11) 5928-7961

<http://www.arcaturismo.com.br>

- **Campinas**

Massa Crítica: (11) 97171-6604

<http://www.massacritica.com/>

Edilson: (19) 99782-5525

■ Horário dos Portões: Veículos no Campus

Saibam por onde entrar na USP. Lembrem-se de terem sempre a carteirinha USP, ou o e-Card no celular, ou o comprovante de matrícula (nos primeiros dias), além de RG, pois esses documentos podem ser solicitados principalmente nos horários de entrada controlada.

- **Portaria 1 (P1):** R. Afrânio Peixoto. Funciona 24h por dia todos os dias, mas a entrada é controlada para pedestres e carros nos seguintes horários: todos os dias das 20h às 5h, aos sábados após as 14h, aos domingos e feriados o dia inteiro. É por onde entram os ônibus municipais.
- **Portaria 2 (P2):** Av. Escola Politécnica. De segunda à sexta, acesso livre das 5h às 20h e controlado das 20h às 0h. Aos sábados, acesso somente para pedestres: liberado das 5h às 14h e controlado das 14h às 0h. Fechada aos sábados (para veículos), domingos e feriados. Única entrada para caminhões.
- **Portaria 3 (P3):** Av. Corifeu de Azevedo Marques. Tem o mesmo horário de funcionamento do P1 para os pedestres. Para os carros, tem o mesmo horário do P1 exceto aos domingos, feriados e madrugadas (0h às 5h), nas quais ele fecha, ao contrário do P1.
- **Portaria P' (Plinha):** R. Eng. Teixeira Soares. Funciona de segunda à sexta das 6h às 18h. Fechado de sábados, domingos e feriados.
- **Portarias de pedestre (Mercadinho, São Remo, HU, CPTM e Vila Indiana):** Funcionam de segunda à sexta das 5h às 20h, e de sábado das 5h às 14h. Acesso controlado de segunda à sexta das 20h às 0h. Nas portarias do Mercadinho e Vila Indiana, pode entrar em quaisquer outros horários, incluindo domingos e feriados, mas o acesso é controlado.

As linhas de ônibus municipais que passam por dentro da USP não operam aos finais de semana, com exceção dos circulares, que entram na Universidade a qualquer hora, e da linha 702U (Term. Pq. D. Pedro II - Cid. Universitária), que funciona todos os dias das 5h às 0h (aproximadamente!). Se vocês vêm de carro, saibam que a universidade dispõe de bolsões de estacionamento gratuito em torno das Unidades.

■ Pontos de táxi

Existem alguns pontos de táxi espalhados pela Cidade Universitária. As frotas operam de segunda à sexta-feira, das 7h às 23h, além de aos sábados, das 7h às 17h. Eis suas localidades:

- Praça das Agências Bancárias

Fone: (11) 3091-4488

- Praça da Reitoria

Fone: (11) 3091-3556

- Hospital Universitário

Fone: (11) 3091-3536

■ Guia de jogos da Vivência

Bixes, como já foi dito muitas vezes, na USP vocês não devem apenas estudar, mas também aproveitar TUDO que é oferecido. Se você é alguém que gosta de jogar baralho, no IME existem muitos veteranos que ficarão felizes em te chamar para jogar se estiverem precisando de mais um jogador.

A maior concentração desses veteranos acontece na Vivência, e lá eles jogam principalmente os seguintes jogos: Truco, Fodinha, Pokeralho, Cagando, Copas, Espadas, King e Bridge. Como sabemos que vocês provavelmente nunca ouviram falar de muitos desses jogos, tivemos a bondade de ensiná-los por meio desse pequeno manual de jogos de baralho da Vivência, assim quando vocês tiverem tempo já estarão prontos para jogar com os veteranos. Não batam de mico* e leiam-no com atenção.⁶

Vamos então aos jogos!

■ Truco

O Truco é um jogo de boteco, e você já deve ter jogado ou visto alguém jogar em algum momento da sua vida (não era só você que passava o intervalo da escola ou do cursinho, e até algumas aulas, jogando Truco...) Ele é jogado por 4 jogadores formando 2 duplas ou 6 jogadores formando 2 trios, que se sentam alternados à mesa.

Utiliza-se um baralho sem as cartas 8, 9 e 10. No truco a ordem crescente das cartas é:

4 5 6 7 Q J K A 2 3

Ou seja, 4 é a mais fraca e 3 a mais forte (por enquanto...).

O jogo é dividido em rodadas com 3 turnos cada. As duplas ganham um ponto (ou tento) se ganharem uma rodada, ganha o jogo a dupla que alcançar 12 pontos primeiro.

Um turno:

O carteador (também chamado de 'pé') embaralha o maço e dá ao jogador da esquerda para que este corte o baralho (por cortar, entende-se dividir o baralho em duas porções, para que apenas uma delas seja utilizada na distribuição das cartas).

Daí, distribui 3 cartas para cada jogador e vira uma carta sobre a mesa. Essa carta determina qual será a **manilha** do turno - ou seja, a carta mais forte do turno. A manilha será sempre a **carta seguinte**, em ordem de tamanho, da virada. Por exemplo, se a carta virada for um J, a manilha será o K e a ordem crescente das cartas vira: 4 5 6 7 Q J A 2 3 K.

É importante ressaltar que, entre as manilhas (carta mais forte do turno), existe uma hierarquia de naipe. A ordem crescente é:

⁶Os termos marcados com um * - e alguns não marcados - são explicados no Glossário, no fim do Guia de Jogos. Vocês, bixes, provavelmente não vão entender tudo o que está escrito aqui. Nesse caso, é só ir até a Vivência e perguntar pra algum veterano.

Ouros (\diamond) \rightarrow Espadas (\spadesuit) \rightarrow Copas (\heartsuit) \rightarrow Paus (\clubsuit)

Isto é, Paus a mais forte e Ouros a mais fraca. Esta hierarquia é utilizada em caso de empate, ou seja, quando dois jogadores jogam manilhas de naipes diferentes.

A pessoa à direita do carteador (também chamada de 'mão') será a primeira a jogar uma carta. O jogo roda em sentido anti-horário. Todos os participantes deverão jogar uma carta na mesa seguindo a ordem de jogadores. Aquele que jogar a carta mais forte ganha o turno e torna a jogar no próximo turno. Ganhando um ponto a dupla ou trio que fizer dois dos três turnos, ganhando a rodada.

O truco:

Na sua vez de jogar, um jogador pode pedir “TRUCO!!”, aumentando o valor da rodada para 3 pontos. A dupla adversária pode fugir (com a dupla que pediu truco ganhando 1 ponto), jogar valendo 3 pontos, ou pedir “SEIS MARRECO!”, aumentando mais ainda o valor da rodada. O valor da rodada pode ser aumentado gradualmente para “Nove” ou “Doze”, sempre oferecendo a oportunidade para a equipe adversária fugir, com a dupla que pediu o aumento ganhando o valor atual da jogada (por exemplo, ganhando seis pontos ao fugir de um pedido de “Nove”) e partindo para a próxima rodada.

O turno melado:

Quando o primeiro turno empata, por exemplo, com dois Ases jogados por duplas diferentes e nenhuma manilha jogada, o turno é dito ‘melado’ e o segundo turno decide o jogo. Se no segundo turno ocorrer mais um empate, é o terceiro que decide o jogo. Por fim, se ocorrer mais um empate no terceiro turno, nenhuma equipe leva o ponto. Por outro lado, caso o empate ocorra apenas no segundo turno, vence a equipe que tiver vencido o primeiro turno.

É importante destacar que, se as duas cartas que empataram a rodada forem manilhas, neste caso em específico, existe um desempate, que se dá pela força dos naipes.

A mão de onze:

Quando uma das equipes está com 11 pontos, cada jogador dessa equipe pode checar as cartas do seu parceiro antes de decidir se joga ou não. No caso de aceitarem o jogo, a rodada vale imediatamente 3 pontos (e não pode ser trucada, sob pena de perder o jogo). No caso de não aceitarem, a equipe adversária ganha apenas um ponto.

A mão de ferro:

Quando as duas equipes estiverem com 11 pontos, é chamada mão de ferro, e será a última mão da partida: aquela que vence-la vence o jogo. Esta mão é jogada no escuro, ou seja, nenhum jogador pode ver as cartas que receber, deve deixá-las na mesa viradas pra baixo até o momento que jogar a carta.

■ Fodinha

Assim como Truco, Fodinha (Te fode, Se fode aí, entre outras variações de como é chamado) é um jogo de boteco. Inclusive, Fodinha é o jogo que você joga quando quer jogar Truco, mas tem uma

quantidade ímpar de pessoas, pouco baralho para muita gente ou porque não vai dar tempo, entre outros motivos. Mas, diferentemente do Truco, o Fodinha é um jogo individual, jogado por 3 ou mais pessoas (o limite máximo é até o que o seu bom senso permitir de jogadores).

Assim como Truco, também utiliza-se um baralho sem as cartas 8, 9 e 10. A sequência de cartas é a mesma, sendo que a ordem, da mais fraca para a mais forte, é a seguinte:

4 5 6 7 Q J K A 2 3

Além disso, existe uma manilha (se você não sabe o que é, mais pra frente a gente explica).

A cada mão é distribuído um número diferente de cartas para cada jogador. Os jogadores começam o jogo com uma carta cada, e a cada mão aumenta em 1 a quantidade da cartas recebidas até não ser possível mais distribuir essa quantidade de cartas para os jogadores. A partir daí, o jogo começa a voltar, ou seja, em cada mão uma carta a menos é distribuída até que uma carta apenas seja distribuída para cada um. Essa é a última rodada do jogo.

Após a distribuição, uma carta é virada. Ela determina qual será a manilha (mais uma semelhança com Truco) da rodada: dada a carta virada, a manilha será a que tiver a numeração seguinte (ou seja, caso seja virado um 5, a manilha será o 6). A manilha será sempre a carta mais forte da rodada. Entre as manilhas, existe uma hierarquia de naipe:

Ouros (\diamond) → Espadas (\spadesuit) → Copas (\heartsuit) → Paus (\clubsuit)

A carta de paus é a mais forte, seguida da de copas, espadas e ouros.

Em seguida, rodando no sentido anti-horário e começando pela direita do carteador (quem distribuiu as cartas), cada jogador deverá "apostar", vendo as cartas que tem em mãos, quantas rodadas ele acha que pode vencer. Após todos apostarem, começa a 1^a rodada, na qual cada jogador (na mesma ordem que apostaram) devem descartar uma carta da sua mão. Quando todos tiverem descartado, o jogador que jogou a maior carta vence a rodada e uma nova rodada começa, seguindo no mesmo sentido, começando pelo jogador que venceu a última rodada, até que acabem as cartas nas mãos dos jogadores.

Ao final da mão, cada jogador irá comparar o número de rodadas que fez com o que apostou e receberá de pontos (ou fodes) o módulo da diferença entre os 2. No final do jogo, perde aquele que tem mais pontos, e ganha o que tem menos.

Vale ressaltar que, em cada mão, o último jogador a apostar é obrigado a falar um número de forma que não seja possível todo mundo acertar a aposta, ou seja, se por exemplo está na 7^a rodada e a soma das apostas dos jogadores até agora é 5, o último jogador não pode apostar que faz 2.

Durante uma rodada, se um jogador joga uma carta de número igual a um que já saiu naquela rodada, as duas se cancelam e saem da disputa (uma carta "*mela*" a outra), mesmo que sejam as maiores cartas

da rodada, de forma que uma carta menor faça a rodada. Essa regra não vale para manilhas, pois existe uma hierarquia entre elas.

A primeira e a última mão são especiais, ou seja, nas duas mãos com apenas uma carta, os jogadores colocam a carta que receberem na testa de forma que todos os outros jogadores vejam sua carta menos ele próprio. Assim, ele deve fazer sua aposta baseado na cartas dos outros e não na sua.

■ Pokeralho

Um dos jogos mais jogados da vivência em seu passado, retornando a ser jogado ultimamente, o Pokeralho é uma mistura de Presidente (também conhecido como milionário) com Poker. No pokeralho, cada jogador recebe 13 cartas. Quem embaralha e distribui é selecionado de forma randômica, sendo bixes uma das prioridades quando sabem como fazer isso.

A ordem das cartas, do mais fraco para o mais forte, é:

3 4 5 6 7 8 9 10 J Q K A 2

Exceto nos jogos de Straight, que serão explicados mais à frente. Os naipe também possuem uma ordem que é, do mais fraco para o mais forte:

Ouros (\diamond) \rightarrow Paus (\clubsuit) \rightarrow Copas (\heartsuit) \rightarrow Espadas (\spadesuit)

As mãos utilizadas são, em ordem de força e separadas pelo número de cartas:

- **1 carta:**

- Conhecido como **single**, é uma carta qualquer.

- **2 cartas:**

- **Par:** Quaisquer duas cartas de mesmo valor.

- **3 cartas:**

- **Trinca:** Quaisquer três cartas de mesmo valor.

- **5 cartas:**

- **Straight [Sequência]:** Cinco cartas seguidas, de qualquer naipe. Aqui há uma regra especial: a carta Ás só pode começar ou terminar uma sequência.
 - **Flush:** Cinco cartas (quaisquer) de um mesmo naipe.
 - **Full House:** Uma trinca e um par.
 - **Quadra:** Quatro cartas de mesmo valor, com direito a um descarte para completar 5 cartas.

- **Straight Flush:** Cinco cartas seguidas do mesmo naipe. O Ás só pode começar ou terminar uma sequência.

O jogo se inicia com aquele que tem o ♦3 (a carta mais fraca). Ele então joga uma das mãos acima (não é necessário que ele utilize o ♦3 nessa jogada, só que ele a tenha), e, em ordem, os jogadores jogam uma mão de mesmo número de cartas e maior força que a anterior ou passam a vez (ou seja, se alguém abriu uma dupla, as pessoas só podem responder com uma dupla; se, por outro lado, alguém abrir com um jogo de 5 cartas, então só podem ser jogadas mãos de 5 cartas dentre as descritas acima).

Para os jogos de 1 e 2 cartas, a força é dada primeiro pelo valor da carta e depois pelo naipe da mesma, assim um ♣3 pode ser jogado sobre um ♦3, mas não sobre ♥3 ou uma carta de valor 4 (ou maior) de qualquer naipe. Para jogos de 3 cartas, a força é dada só pelo valor da carta. Para jogos de 5 cartas, primeiro vem a força do tipo de jogada (Straight < Flush < FullHouse < Quadra < Straight Flush). Agora, para duas jogadas iguais, temos os seguintes critérios:

- Straight: a maior carta da sequência é que determina a força.
- Flush: o naipe é o primeiro desempate, seguido pela carta de maior valor.⁷
- Full House: é visto pelas cartas da trinca.
- Quadra: valor da quadra. Ignore a carta de descarte.
- Straight Flush: quando aparecer um, alguém lhe ensina direito.

Quando 3 jogadores passarem a vez, o último a jogar torna, podendo escolher qualquer mão para jogar, inclusive com mais ou menos cartas que a anterior. O jogo prossegue assim até que alguém acabe com todas as cartas da sua mão.

Quando um jogador bate*, as cartas nas mãos dos outros jogadores são contadas e cada jogador recebe pontos de acordo com o número de cartas que sobrou na mão. Esse número é dobrado se a pessoa tiver entre 7 a 10 cartas, e triplicado se forem 11 ou mais. Acaba o jogo quando alguém alcançar 51 pontos ou mais. Nesse momento, quem tiver menos pontos ganha.

Há uma vertente do pokeralho que é o pokeralho em dupla, onde cada jogador faz dupla com a pessoa a sua frente. O jogo prossegue normalmente, com algumas diferenças:

- Depois que cada jogador recebe as 13 cartas e as arruma, ele então escolhe 3 cartas para passar para a dupla, e a dupla escolhe 3 cartas para passar para o outro jogador (essa escolha deve ser feita sem troca de mensagem entre os parceiros).
- Quando alguém bate*, primeiro cada jogador faz a conta do total de pontos da própria mão (dobrando / triplicando da mesma forma que no pokeralho padrão) e depois cada dupla soma o total de pontos.
- O jogo termina quando uma das duplas faz 102 ou mais. Essa dupla perdeu o jogo.

⁷♣5 ♣8 ♣9 ♣10 ♣K é maior que ♦2 ♦J ♦Q ♦K ♦A e menor que ♣3 ♣4 ♣6 ♣7 ♣2 ou qualquer FLUSH de ♥ ou ♠

■ Cagando

O “Cagando”, ou “Cagando no Bequinho” é um jogo rápido e dinâmico, para ser jogado em 4 pessoas, que provavelmente vai ser muito jogado nos intervalos das suas aulas. Como a maioria dos jogos da Vivência, é um jogo de vazas*, onde todos os jogadores começam com o mesmo número de cartas e jogam uma por vez, no sentido horário.

Além de ser classificado como um jogo de vazas, o Cagando também testa sua noção de quão forte está sua mão* e, principalmente, faz você ferrar e rir da cara dos seus novos amiguinhos bixes.

A cada rodada é distribuído um número diferente de cartas para cada jogador. Os jogadores começam o jogo com uma carta cada, e a cada rodada aumenta em 1 a quantidade da cartas recebidas. Na última rodada, cada jogador terá treze cartas.

Depois da distribuição, uma carta é virada e o naipe dessa carta será o trunfo* da rodada. Rodando para a esquerda a partir do carteador* (sentido horário), cada jogador chuta o número de vazas que vai ganhar naquela mão (de 0 ao número de cartas distribuídas).

Para que seja impossível que todos ganhem pontos, o último jogador nunca pode pedir um número de vazas que faça somar o número de cartas totais. Assim, se 7 cartas foram distribuídas para cada jogador, e as pedidas anteriores foram 3, 0 e 2, o último jogador não pode pedir 2 vazas (completando 7 vazas totais). O jogo continua, sendo que em cada rodada o primeiro que falou na rodada anterior será o último a escolher um número de vazas.

Ganha uma vaza a maior carta do naipe da primeira carta, a não ser que um trunfo seja jogado. O jogador que ganhou a vaza, torna a abrir a próxima vaza.

No fim da mão, contam-se quantas vazas foram feitas por cada jogador. Os jogadores que fizeram o número exato de vazas que haviam dito que iriam fazer, ganham esse número como pontuação. Os jogadores que erraram perdem o módulo da diferença entre o número de vazas pedidas e feitas (é, bixes, até na vivência tem matemática; se vocês não sabem o que é isso, possivelmente um veterano irá te explicar...).

Duas rodadas são especiais: a primeira e a última.

Na primeira rodada, ficaria muito fácil escolher se vocês vão fazer ou não suas vazas vendo suas cartas, então ninguém pode ver sua própria carta. Em compensação, vocês podem ver as cartas das outras 3 pessoas, que, assim como vocês, devem colocar a carta na testa, com a face para os adversários.

Na última rodada, não sobra nenhuma carta para ser virada como trunfo (todas as 52 cartas foram distribuídas), então a mão é jogada sem trunfo. Além disso, o carteador dessa rodada é sempre aquele que está em último na pontuação.

■ Copas

Sim, esse jogo é mesmo aquele que você joga no seu computador e sempre acha que ganha com mais de 100 pontos!! Copas é um jogo muito jogado na vivência e que vale a pena conhecer.

Copas também é um jogo de vazas, mas aqui todas as mãos são compostas por 13 cartas para cada jogador. Portanto, esse é um jogo a ser jogado por 4 pessoas.

14 das 52 cartas são especiais e valem pontos: cada carta de copas vale 1 ponto, e a dama de espadas (Moça, Mulher, Procurada, Vadia, Pudim...) vale 13 pontos. Portanto, em cada mão são distribuídos 26 pontos.

O jogo termina quando um jogador alcança 100 pontos e o vencedor é aquele que tem menos pontos.

No começo de cada mão, todos os jogadores devem escolher 3 das suas 13 cartas recebidas para passar para um adversário previamente determinado. A ordem de passada é a seguinte: jogador da esquerda, jogador da direita, jogador da frente e não passar. Ou seja, caso em uma mão as 3 cartas tenham sido passadas para o jogador da esquerda, na próxima mão elas deverão ser passadas para o jogador da direita. Por outro lado, caso elas tenham sido passadas ao jogador à frente, na próxima nenhuma carta deverá ser passada.

Depois da passagem simultânea de todos os jogadores, o jogador com o ♣2 abre o jogo com essa carta.

Em sentido horário, cada jogador, respondendo o naipe*, joga uma carta. Em outras palavras, um jogador deve respeitar o naipe da vaza caso consiga. Caso contrário, pode descartar uma carta de outro naipe. O vencedor da vaza é aquele que jogar a carta de maior valor que respeite o naipe da vaza. Ele recebe todos os pontos que estiverem na mesma.

Na primeira vaza do jogo, é proibido que os jogadores, se não tiverem nenhuma carta de paus, joguem uma das 14 cartas de valor do jogo. A partir da segunda vaza, jogar uma das cartas de valor já é permitido.

Adicionando uma tensão extra ao jogo, um jogador só pode abrir copas (ou seja, iniciar uma vaza com uma carta de copas) depois que algum outro jogador já tenha jogado uma carta de copas em uma vaza anterior, de outro naipe.

O jogo prossegue até todas as cartas serem jogadas, contando-se os pontos de cada um e anotando no placar.

Acertando a lua: Se você conseguir, em uma mesma mão, pegar todos os pontos em jogo, 26 pontos são adicionados para seus adversários, enquanto você não ganha nenhum! Se isto levar ao fim do jogo (estourar um jogador com mais de 100 pontos) e você NÃO FOR GANHAR A PARTIDA, então todos os jogadores permanecem com seus pontos e você perde 26!

■ Espadas

Bixes, se vocês já leram sobre o Cagando, e entenderam meio por cima como é o jogo de Copas, então Espadas será fácil pra vocês. Mais uma vez, esse é um jogo para 4 pessoas.

Para começar, 13 cartas são distribuídas para cada um dos jogadores, que jogam em parceria com o jogador à frente. Neste jogo, o naipe de espadas será sempre o trunfo.

Seguindo a partir da esquerda do carteador, cada jogador escolhe o número de vazas que acha que vai fazer. Como é um jogo de duplas, as pedidas de cada parceria serão somadas e ambos devem jogar para cumprir esse contrato*.

Além disso, qualquer jogador pode dizer que não fará nenhuma vaza, um contrato chamado de NIL, que é especial, pois separa o jogo de seu parceiro, tendo cada um o seu contrato.

Nesse jogo, um jogador só pode abrir espadas (ou seja, iniciar uma vaza com uma carta de espadas) depois que algum outro jogador já tenha jogado uma carta de espadas em uma vaza de outro naipe.

Pontuação: Para cada vaza de um contrato são atribuídos 10 pontos. Se a parceria falha em cumprir tal contrato, a dupla perde o valor do contrato. Se a parceria consegue cumprir tal contrato, ela ganha o valor do contrato, e mais um ponto na bolsa* da parceria para cada vaza feita a mais que o estipulado. Se o jogador que fez a vaza tenha pedido Nil, a dupla não ganha mais pontos. Apenas sobe o valor da bolsa*.

Bolsa: Para evitar que os contratos sejam feitos muito baixos, e estimular a precisão nas escolhas iniciais, cada equipe mantém uma bolsa, que é uma pontuação separada que vai enchendo conforme vazas a mais que o contrato são feitas. Uma bolsa estoura quando 10 vazas são adicionadas, tirando 100 pontos da parceria que fez essas vazas a mais.

O Nil: Quando alguém diz que não irá fazer vaza alguma, essa jogada é chamada de Nil. Tal jogada separa o contrato de seu parceiro, e vale por si só 100 pontos. Um nil cumprido ganha 100 pontos, enquanto um nil perdido, além de perder tais pontos, adiciona as vazas feitas na bolsa e não ganha nenhum ponto extra por vaza.

O Blind Nil: Situações dramáticas pedem por atitudes dramáticas, e o Blind Nil é uma delas. Como o nome já diz, o Blind Nil é pedido sem ver as cartas e por isso, vale o dobro dos pontos!

Ganha o jogo a equipe que chega em 500 pontos primeiro, ou vocês ainda podem perder o jogo chegando a -200 pontos. Essa pontuação pode ser alterada pelo veterane em virtude dos horários de aula ou outros fatores limitantes de tempo...

■ King

O King é o jogo mais jogado por nós, IMEanos, e também um dos mais difíceis. Originalmente ele é um jogo individual, mas no IME todos nós jogamos em dupla. É um jogo de vazas e jogado com um baralho de 52 cartas por quatro pessoas.

O jogo é composto por 10 mãos, 4 positivas e 6 negativas. Em cada uma delas, cada participante recebe 13 cartas. Cada dupla tem direito a 2 posses e 3 negs.

A cada rodada, um jogador embaralha e distribui as cartas. A pessoa à esquerda do carteador pedirá posse ou neg* e a pessoa à direita um naipe ou um tipo. A dupla do carteador é quem dará a saída do jogo.

Nas mãos positivas do King, o objetivo é fazer o maior número de vazas, e nas mãos negativas queremos não fazer alguma coisa específica da vaza.

Quando um jogador pede posi, seu parceiro vai escolher, baseado na própria mão, um naipe para ser o trunfo. Além dos 4 naipes conhecidos, os jogadores podem pedir NT, que é a mão sem trunfo. Geralmente pedimos um naipe em que temos 5 cartas ou mais. Costuma-se pedir NT se o jogador não tiver nenhum naipe longo.

Após a escolha do naipe é jogada essa mão. A dupla que fizer mais vazas ganhará pontos.

Nas mãos negativas do King, não existe trunfo e em cada uma delas queremos negar alguma coisa em específico. As 6 mãos negativas são: Vazas, Copas, Homens, Mulheres, Duas Últimas (2U) e King.

(1º mão:) Vazas - O objetivo é fazer o menor número de vazas.

(2º mão:) Copas - Nessa neg, deve-se evitar fazer vazas em que tenham cartas de copas. Nessa mão, os jogadores só podem abrir copas (iniciar uma vaza com uma carta de copas) quando só tiverem cartas de copas na mão.

(3º mão:) Homem - Nessa mão, deve-se evitar fazer as vazas que tenham Reis ou Valetes.

(4º mão:) Mulheres - Nessa mão, deve-se evitar fazer as vazas que tenham Damas.

(5º mão:) 2U - Nessa neg, deve-se evitar fazer apenas as últimas duas vazas. Fazer ou não as 11 primeiras não interfere na pontuação.

(6º mão:) King - Nessa mão, deve-se evitar fazer a vaza que contenha o rei de copas. Aqui também só é permitido abrir copas quando o jogador só tiver cartas de copas na mão.

O sistema de pontuação é um pouco complicado. Essa parte pode ser pulada, mas estará aqui como referência:

- Vazas: 20 pontos por vaza
- Copas: 20 pontos por carta de copas
- Homens: 30 pontos por homem
- Mulheres: 50 pontos por mulher
- 2U: 90 pontos por cada uma das 2 últimas vazas
- King: 160 pontos pelo ♠K
- Posi: 25 pontos por vaza

E para aqueles que procuram segredos e leram até aqui: strogonoff.

Como jogamos muito mesmo esse jogo, até uma sociedade para jogarmos King foi criado por alunos daqui do IME. Ela se chama Sociedade Brasileira de King (SBK), e tem até membros IMEanos já formados. A SBK organiza torneios e variantes do jogo pra que vocês possam se divertir muito com o seu jogo favorito.

Então, não deixem de aparecer na Vivência e botar em prática todos esses jogos que vocês acabaram de aprender!

■ Bridge

O Bridge é um jogo pouco conhecido aqui no Brasil mas que é muito jogado em vários outros países pelo mundo. Usa a mesma dinâmica de vazas dos outros jogos citados anteriormente e ainda adiciona um contrato* a ser cumprido por uma das parcerias.

Apesar da sua falta de popularidade no Brasil, uma quantidade significativa de veteranos do IME conhecem e jogam o jogo.

O jogo é dividido em duas partes: leilão e carteio. A parte do carteio é bem parecida com uma Posi no King porém com uma diferença fundamental: as 13 cartas de um dos jogadores fica à vista, tanto para o seu parceiro quanto para os seus adversários. Além disso, durante o leilão, várias informações são trocadas entre as parcerias para tentar se chegar ao melhor número de vazas que podem ser feitas.

Como já deu pra perceber, o jogo é bastante diferente dos outros e seu aprendizado é um pouquinho mais complicado, então não vamos explicar nesse Guia todas as regras, pontuação e convenções utilizadas.

Mas aqui vai uma explicação sobre como esse jogo funciona e algumas de suas regras:

O básico

- **Jogadores:** 4 pessoas divididas em duas duplas (Norte-Sul contra Leste-Oeste).
- **Baralho:** Usa-se um baralho comum de 52 cartas (sem curingas). Cada jogador recebe 13 cartas.
- **Hierarquia:** O Ás é a carta mais alta e o 2 a mais baixa. A ordem dos naipes (do maior para o menor) é: Espadas () , Copas () , Ouros () e Paus ().

Como Funciona o Jogo Uma partida de bridge é dividida em duas fases principais:

- **O Leilão (Bidding):** Antes de jogar as cartas, os jogadores ”apostam” quantas vazas (rodadas) acham que sua dupla consegue ganhar e qual naipe será o Trunfo (o naipe dominante) ou se jogarão Sem Trunfo (NT). A aposta vencedora define o Contrato (ex: ganhar 10 vazas com Copas como trunfo).
- **O Carteio (The Play):** A dupla que venceu o leilão tenta cumprir o contrato. Um jogador da dupla (o Declarante) joga as cartas da sua mão e também as do parceiro (o Morto), cujas cartas ficam abertas na mesa. O jogo acontece em 13 rodadas (vazas). É obrigatório seguir o naipe da carta jogada primeiro. Quem jogar a carta mais alta do naipe (ou um trunfo) ganha a vaza.

Objetivo: Se a dupla do Declarante conseguir o número de vazas prometido no contrato, eles ganham pontos. Se não conseguirem, a dupla adversária ganha pontos.

■ Bísca

A Bísca é um jogo de baralho do Espírito Santo que vem ganhando popularidade no IME devido ao trabalho árduo dos capixabas do instituto. O baralho utilizado é o mesmo do Truco (sem as cartas 8, 9, 10 e coringas) porém numa ordem bem diferente.

A ordem crescente de força das cartas é:

2, 3, 4, 5, 6, Q, J, K, 7, A

Funcionamento Básico

É um jogo de duplas (4 pessoas) que roda em sentido anti-horário. O carteador embaralha e o jogador à esquerda corta o baralho e puxa o **trunfo**. O carteador distribui três cartas para cada jogador.

A mecânica principal gira em torno da **mão**, que é o conjunto das 4 cartas jogadas numa rodada, e do **encarte**. Veja alguns conceitos importantes:

- **Carta Mandante:** A primeira carta jogada na mão define o naipe mandante.
- **Encarte:** Jogar uma carta **do mesmo naipe** da mandante, porém **maior** na sequência.
- **Trunfo:** O naipe definido no início da partida. Qualquer carta do naipe de trunfo ganha de cartas de outros naipes (corta).

Vence a mão quem jogar a carta mais forte (seja por encarte ou corte). Essa dupla recolhe as cartas e o jogador que venceu começa a próxima rodada. Todos compram uma carta nova do monte após cada mão.

Pontuação

A pontuação da **partida** de Bísca é feita da seguinte maneira:

Carta	Pontos
Q	2
J	3
K	4
7	10
A	11

As cartas 2, 3, 4, 5, 6 não valem ponto nenhum na partida (são chamadas de "nada" ou "descarte"). A soma totaliza 120 pontos; vence a dupla que fizer mais de 60.

As cartas em vermelho, ou seja, **7, A**, são o que chamamos de **biscas**, pois elas são as cartas que mais valem pontos no jogo.

Fichas e Pontos Extras

O jogo de Bisca é uma corrida até 4 fichas. Ganhar uma partida (≥ 60 pontos) vale 1 ficha. Situações especiais valem **fichas extras**:

1. **Réle (Heling/Reli/...)**: O encarte do **A no 7 de trunfo**. Vale uma ficha extra **instantaneamente**.
2. **Rodar o 7**: Se a primeira carta jogada **da partida** for o 7 de trunfo e ele rodar a mesa sem levar um réle (ser encartado), então a dupla que jogou deve mostrar que não possui o **A** de trunfo: caso não possuam, a dupla ganha uma ficha extra instantaneamente.
3. **Capote**: Vencer fazendo **90 pontos ou mais**. Vale uma ficha extra.
4. **61 × 59**: Ganhar pela diferença mínima. Vale uma ficha extra.

Obs: Quando o trunfo for **Copas ♠**, todas as fichas **extras** valem o **dobro**.

Regras Importantes

1. O **A** de trunfo só pode ser jogado após o 7 de trunfo ter saído (sido jogado).
2. O 7 de trunfo não pode ser a última carta da mão ("sair de fundo").
3. **Exceção**: Se um jogador tiver 7 e **A** de trunfo na mão **ao mesmo tempo**, as regras 1 e 2 não se aplicam a ele.
4. A primeira mão da partida é muda (sem comunicação).
5. **Carta Morta**: Carta que cai na mesa com face para cima sem intenção de jogo deve permanecer lá e ser jogada obrigatoriamente na vez do jogador.
6. **Bater o Baralho**: No corte, pode-se "bater" no baralho em vez de puxar carta. O trunfo vira Copas ♠ no escuro.

Bisca pode parecer muito complicado pra quem nunca jogou, mas não deixe isso te afastar! As regras ficarão mais naturais conforme se joga, e você vai perceber o quão legal esse jogo é!

Caso restem dúvidas, basta falar com o Gabriel Flamengo, do BCC, ou com qualquer capixaba que você encontrar!

■ Glossário:

Mico: Carta de um naipe que somente um jogador tem.

Bater mico: Jogar um mico. Pode ser uma jogada boa, mas normalmente é ruim. Ela requer uma percepção de jogo bastante avançada que bixes, como você, podem ainda não ter.

Cortar o baralho: Tirar uma quantidade de cartas de cima do baralho para mudar o ponto onde começa a distribuição das cartas.

Bater: Acabar com suas cartas, terminando, assim, o jogo.

Vaza: Conjunto de 1 carta de cada jogador, jogadas em sentido horário. Todos devem jogar o mesmo naipe da primeira carta, ou jogar qualquer outra carta se não tiverem esse naipe.

Mão: Conjunto de (normalmente) 13 cartas que cada jogador recebe várias vezes durante o jogo. Pode também ser usado como sinônimo de rodada, como em “Ganhei 3 pontos na mão anterior”.

Carteador: Aquele que distribui as cartas. Na verdade é mais relacionado com quem começa jogando (normalmente começa o jogo aquele à esquerda do Carteador), já que normalmente as cartas são embaralhadas por qualquer um.

Trunfo: Naipe escolhido para ser mais forte que os outros. Em uma vaza, a carta mais alta do primeiro naipe aberto ganha, a não ser que uma carta com naipe do trunfo tenha sido jogada. Nesse caso, ganha o trunfo mais alto.

Responder o naipe: Jogar uma carta do mesmo naipe que abriu a vaza, ou jogar qualquer carta se não tiver uma carta de tal naipe.

Contrato: Número de vazas que uma parceria diz que vai fazer antes das cartas serem jogadas.

Bolsa: Uma pontuação separada que vai aumentando conforme vazas a mais que o contrato são feitas. Em geral, define-se um limite superior de vazas que uma bolsa pode armazenar, de tal forma que, quando essa quantidade for atingida, a equipe que for dona da bolsa perde uma certa quantidade de pontos.

Posi(tiva) ou Neg(ativa): Para determinarmos se a mão é boa para jogar Posi ou Neg usamos uma regrinha em que: o A vale 4 pontos, o K vale 3, o Q vale 2 e o J vale 1 ponto. A soma de todos os pontos do jogo é igual a 40 que dividido por 4 dá 10 pontos para jogador em média. Assim, se você tem um pouco mais de 10 pontos na mão, é uma boa ideia pedir Posi, e se tiver poucos pontos, é bom então pedir Neg.

Touchar: É quando um jogador não tem mais cartas do naipe que foi aberto e descarta uma carta desfavorável aos seus adversários. Por exemplo, em uma Neg Homens, ele pode jogar um valete em uma vaza que seus adversários estão fazendo.

Cortar: É quando um jogador não tem mais cartas do naipe que foi aberto e joga um trunfo.

Baldar: É quando um jogador não tem mais cartas do naipe que foi aberto e descarta uma carta.

Destrifar: É abrir uma mão com uma carta do trunfo e fazer com que todos respondam o naipe com o objetivo de diminuir o número de trunfos dos adversários.

Void: É quando o jogador vem sem cartas de um determinado naipe ou elas acabam no decorrer do jogo. “Vim void em paus”. Quer dizer que quando o jogador recebeu suas 13 cartas, nenhuma delas era do naipe de paus.

Quinto/Quarto/Terceiro: É a distribuição dos naipes em nossa mão. Se temos 3 cartas de copas, por exemplo, dizemos que estamos terceiro em copas. Se tem 1 carta de espadas, dizemos que estamos primeiro em espadas.

Finesse: É uma aposta estatística no posicionamento das cartas para fazer sua jogada.



Dicas

Como vocês sempre chegam perdidas, aqui vão algumas dicas pra vocês não ficarem perguntando o tempo todo:

Bancos e Caixas Eletrônicos: agências do Santander, Bradesco, Banco do Brasil, Itaú e Caixa Econômica na Av. Prof. Luciano Gualberto.

MatrUSP: é um site criado por alunos do BCC para simular grades horárias para matrículas de disciplinas. Assim, vocês conseguem saber direitinho se suas disciplinas vão coincidir e quanto tempo livre vocês vão ter para ficar na vivência entre as aulas. Acessem: <https://bcc.ime.usp.br/matrusp>

Aurora: mais um site criado por alunos do BCC, lançado em 2025, para saber o seu progresso na graduação. Muito bom para gerenciar os seus créditos já feitos e os que ainda faltam, além das disciplinas que irão ser cursadas em cada semestre. Ele salva todo o seu planejamento na sua conta, mantendo ele consistente durante toda a sua graduação! Acessem: <https://aurora.ime.usp.br>

USPAvalia: outro site criado por alunos do BCC (pois é, olha só!) que contém inúmeras avaliações da comunidade sobre disciplinas oferecidas e seus respectivos professores. O site não tem sido mantido, então faltam vários professores (especialmente os mais novos), mas pode ser útil para saber se vale a pena ou não pegar essa ou aquela turma de uma dada disciplina. Você também pode contribuir com suas próprias avaliações e comentários! Acessem: <https://uspavalia.com>

Banco de Provas do CAMat: uma pasta compartilhada com várias provas de anos anteriores, que é muuuuito boa para estudar. Quando estiver chegando aquela prova daquela matéria difícil, vale a pena dar uma olhada se tem uma prova antiga, e depois de passar (ou não) também vale colocar a prova que você fez pra ajudar as próximas turmas! Acessem: <https://tinyurl.com/provas-camat>

■ Cultura na USP

Importante lembrar que a entrada em vários desses museus é gratuita para quem é da USP, então vale muito a pena visitar!

Museu de Arqueologia e Etnologia (MAE): ao lado da Prefeitura do Campus, possui um dos maiores acervos de artefatos arqueológicos e etnográficos do Brasil.

Museu de Arte Contemporânea (MAC): localizado fora da USP, no Parque Ibirapuera, nele são expostas produções artísticas nacionais e estrangeiras.

Museu da Educação e do Brinquedo (MEB): fica na Faculdade de Educação, Bloco B. Seu acervo conta com itens datados do início do século XX, incluindo brinquedos, jogos, materiais pedagógicos e um acervo fotográfico. Tem a exposição “Cenas Infantis”, que fica na biblioteca da Faculdade de Educação.

Museu do Crime da Polícia Civil: na Academia de Polícia perto do P1. Seu acervo reúne ferramentas, objetos e documentos utilizados em delitos de grande repercussão, além da história de

criminosos cujos atos ficaram marcados na imprensa e na sociedade brasileira. Tal como o famoso crime da mala, ocorrido em 1928.

Museu do Instituto Oceanográfico: adivinha? Esse museu mantém uma exposição voltada à dinâmica, à estrutura e à biodiversidade dos oceanos.

Museu de Geociências: lá mesmo. Conta com amostras de rochas, gemas, meteoritos, fósseis e venda de cristais. Tecnicamente não faz parte do museu, mas o instituto tem um esqueleto de Tiranossauro Rex no saguão do térreo.

Instituto Butantan: próximo à História. É um dos maiores acervos de pesquisa biológica do mundo, conta com a presença de diversas cobrinhas.

Museu de Anatomia Veterinária: perto do P3 (portão da Corifeu). Seu acervo possui uma coleção de dados e fotos de esqueletos, além de modelos anatômicos e animais preservados.

Museu de Anatomia Humana: do lado do HU, seu acervo conta com inúmeras peças de partes do corpo humano, reais e preservadas, além de modelos anatômicos.

Orquestra Sinfônica da USP (OSUSP): faz ensaios abertos no Anfiteatro Camargo Guarnieri, perto do CRUSP.

Teatro da USP (TUSP): fora da USP e próximo do Mackenzie (estação Higienópolis-Mackenzie), o teatro conta com apresentações frequentes e às vezes um processo seletivo no final do ano.

CoralUSP: realiza apresentações em vários locais de São Paulo, mas geralmente pode ser encontrado no Anfiteatro Camargo Guarnieri, perto do CRUSP. Ocasionalmente abrem inscrições.

Museu Paulista, vulgo Ipiranga: também fora da USP, no Parque da Independência, possui exposições sobre a história do Brasil e é um dos museus mais famosos da cidade.

Museu de Zoologia: novamente fora da USP, na Av. Nazaré, 481 - Ipiranga. Sua exposição abriga uma série de animais empalhados, fósseis, réplica de fósseis etc.

Museu Histórico Professor Carlos da Silva Lacaz (FMUSP): fora da cidade universitária e dentro da faculdade de medicina da USP, perto da estação Clínicas, o museu atua como um centro de preservação, pesquisa e divulgação da história da medicina e das práticas da saúde. Oferece visitas que podem ser guiadas e serve como fonte para pesquisas acadêmicas. Há uma série de aparelhos e instrumentos médicos antigos, mobiliário da época, vestuários, condecorações, documentos históricos, fotografias e peças de ceroplastia.

Estação Ciência da USP: fechada ao público e com suas atividades encerradas no histórico galpão da Lapa, porém, funcionava como centro de divulgação científica pautado na interatividade. Oferecia uma experiência prática onde a ciência ganhava vida, com simuladores de fenômenos naturais, geradores de eletroestática e experimentos de óptica e mecânica. Após o encerramento das operações, grande parte do patrimônio educativo e dos equipamentos foi redistribuída para outros órgãos da universidade, como o Parque CienTec e o Museu de Zoologia.

Espaço das Artes (EDA): espaço de criação e experimentação artística destinado ao ensino, à pesquisa e à extensão da ECA. Serve como um grande laboratório para alunos, docentes e pesquisadores dos três departamentos de artes da ECA (artes cênicas, artes plásticas e música) e dos programas de pós-graduação.

CinUSP Paulo Emílio: dentro do campus, próximo ao bandejão Central, existe uma sala de cinema. Durante todo o ano ocorrem várias mostras cinematográficas tematizadas, normalmente por mês, nas quais são exibidos inúmeros filmes. As sessões são gratuitas (!!!) e a programação pode ser conferida no seguinte site: <https://www.usp.br/cinusp/>

Centro de Divulgação Científica e Cultural - São Carlos (CDCC): Sediado em um edifício histórico de 1908 no centro de São Carlos, o Centro de Divulgação Científica e Cultural (CDCC) funciona como um polo interativo de educação não formal, dedicado a aproximar a comunidade dos conceitos científicos. O que ele tem à mostra inclui a "Sala de Eletricidade" com experimentos físicos demonstrativos, o "Jardim da Percepção" que estimula os sentidos para compreender fenômenos naturais, além de exposições temporárias sobre a fauna local e um Observatório Astronômico equipado com telescópios para observação do céu noturno e do Sol.

Museu e Centro de Ciências, Educação e Artes "Luiz de Queiroz- Piracicaba: Localizado no campus da ESALQ em Piracicaba, o Museu e Centro de Ciências, Educação e Artes "Luiz de Queiroz" atua na preservação da memória da instituição e de seu fundador, funcionando em um casarão histórico cercado por jardins. Seu acervo à mostra é composto por salas temáticas que narram a história do café e da agricultura, mobiliário de época, objetos pessoais de Luiz de Queiroz, instrumentos científicos antigos e obras do artista Renato Wagner, oferecendo uma visão da evolução do ensino agronômico e da vida no campus.

Museu Republicano Convenção de Itu - Itu: Situado na histórica cidade de Itu, o Museu Republicano Convenção de Itu é uma extensão do Museu Paulista da USP e funciona no sobrado onde ocorreu a famosa Convenção de 1873, marco do movimento republicano. O museu apresenta exposições focadas na história do Brasil entre os séculos XIX e XX, tendo à mostra um rico acervo de azulejaria, mobiliário, louças, fotografias e documentos que retratam o cotidiano e a cultura material da sociedade paulista e a formação do regime republicano.

Ruínas Engenho São Jorge dos Erasmos - Santos: Como um museu a céu aberto na divisa entre Santos e São Vicente, as Ruínas Engenho São Jorge dos Erasmos funcionam como um sítio arqueológico e base de pesquisa sobre a colonização portuguesa e a indústria açucareira do século XVI. O espaço oferece trilhas educativas onde estão à mostra as ruínas do engenho de açúcar mais antigo do Brasil (fundado em 1534), permitindo aos visitantes observar as estruturas de pedra originais, vestígios arqueológicos e compreender a dinâmica social e econômica do período colonial.

ESALQ-LOG - Museu de Logística - Piracicaba: Anexo ao grupo de pesquisa ESALQ-LOG em Piracicaba, o Museu de Logística opera como um espaço de preservação da história do transporte e da movimentação de cargas, especialmente voltado ao agronegócio. O que ele tem à mostra, distribuído em uma área aberta, inclui peças de grande porte como uma locomotiva, vagões ferroviários, caminhões antigos, uma barcaça e contêineres, ilustrando a evolução dos diferentes modais logísticos utilizados no escoamento da produção agrícola.

Orquestra de Câmara da USP - São Paulo (OCAM): Sediada no Departamento de Música da ECA-USP, a OCAM funciona como um laboratório artístico de excelência voltado para a formação

profissional de jovens músicos. Sob a regência do maestro Gil Jardim, a orquestra apresenta temporadas regulares de concertos e espetáculos inovadores, tendo à mostra um repertório abrangente que dialoga com a tradição erudita e a música popular brasileira, promovendo a integração entre a universidade e a sociedade.

USP Filarmônica - Ribeirão Preto: Vinculada à Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto (FFCLRP), a USP Filarmônica atua como uma orquestra acadêmica formada exclusivamente por alunos de graduação bolsistas. O que ela oferece ao público são séries de concertos gratuitos em Ribeirão Preto e cidades vizinhas, funcionando como um pilar de extensão universitária que une o ensino musical de alta performance à divulgação de obras sinfônicas clássicas e contemporâneas.

Edusp (Editora da USP): Como editora oficial da universidade, a Edusp funciona publicando obras de relevância acadêmica, científica e cultural, consolidando-se como uma das principais casas editoriais do país. O que ela tem à mostra em seu catálogo e em suas oito livrarias físicas (espalhadas pelos campi da capital e do interior) é uma vasta seleção de títulos que vão desde clássicos da literatura e filosofia até pesquisas de ponta produzidas na USP, garantindo o acesso democrático ao conhecimento produzido na academia.

Centro de Preservação Cultural (CPC) / Casa de Dona Yayá - São Paulo: Sediado no bairro da Bela Vista (Bixiga), o Centro de Preservação Cultural (CPC) / Casa de Dona Yayá funciona em uma histórica residência tombada que serve como polo de reflexão sobre patrimônio cultural e memória social. O que ele tem à mostra é a própria arquitetura eclética do casarão e seu jardim, que testemunham as transformações urbanas de São Paulo e a trágica história de sua antiga proprietária, além de exposições temporárias, cursos e apresentações musicais que ocupam o espaço.

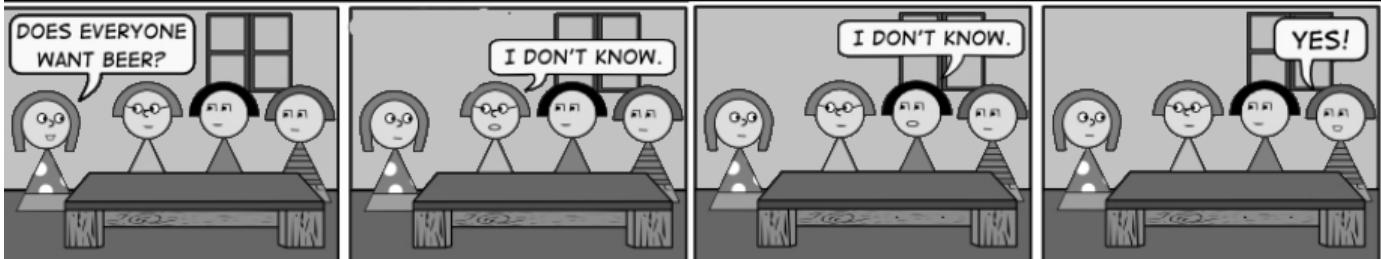
Centro Universitário Maria Antonia - São Paulo: Ocupando os históricos edifícios da antiga Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras da Universidade de São Paulo (FFCL-USP) na Vila Buarque, o Centro Universitário Maria Antonia funciona como um espaço de efervescência cultural, arte e debate político, mantendo viva a memória da resistência democrática e do movimento estudantil. O que ele tem à mostra inclui uma programação diversificada de exposições de arte contemporânea e fotografia, além de oferecer cursos de difusão, biblioteca, cinema e teatro abertos à comunidade.

Centro de Educação Física, Esportes e Recreação - Ribeirão Preto (CEFER): Localizado no campus de Ribeirão Preto, o CEFER-RP (Centro de Educação Física, Esportes e Recreação) funciona como um complexo esportivo destinado ao bem-estar da comunidade universitária. Suas instalações, que incluem ginásio poliesportivo, quadras de tênis, campo de futebol, pista de atletismo e piscinas, estão à mostra para uso de alunos e servidores, oferecendo programas de práticas esportivas orientadas e espaços de lazer para integração social.

Centro de Educação Física, Esportes e Recreação - São Carlos (CEFER): Administrado pela Prefeitura do Campus de São Carlos, o CEFER-SC opera como o núcleo de atividades físicas e recreativas para os frequentadores da universidade na cidade. O espaço dispõe de ginásio, quadras externas, sala de musculação e piscina, tendo à mostra uma grade de atividades que inclui desde cursos de verão e treinos funcionais até modalidades coletivas, visando a promoção da saúde e a qualidade de vida no ambiente acadêmico.

■ Onde beber?

THREE LOGICIANS WALK INTO A BAR...



Se vocês curtem entornar os canecos de vez em quando, então agora devem estar pensando “até que enfim vamos falar de algo que presta!” – só lembre-se pagar algumas doses para veteranas, já que são os responsáveis por te dar essas dicas. Então, sem mais delongas, aqui vão alguns lugares para se fazer isso à vontade:

FAU: na vivência da FAU sempre vende cerveja. Para chegar, basta ir no primeiro andar à direita até o fim.

Física: embora seja a Física, lá é um lugar gostoso para comer alguns salgados na lanchonete e tomar algumas cervejas na atlética.

FFLCH: vá até o prédio da História e Geografia e vá até o Aquário, fica logo à esquerda na entrada do vão, se estiver alguém lá dentro eles vendem cerveja.

FEA: entrando na FEA, ande até o final, siga reto depois da biblioteca, passe por um portãozinho, vire à esquerda e tem uma entrada antes do restaurante. Lá é a vivência da FEA onde vendem as cervejas geladinhosas.

ECA: famosa Quinta i Breja, adivinha que dia da semana isso acontece? Acertou! Rola nas quintas-feiras na ECA a partir das 19h! Antigamente ocorria na prainha (a tal da vivência) mas, como está em reforma, ocorre em diversos locais da ECA. Quem sabe a reforma finalmente não acaba esse ano???

Rei das batidas: muito famoso não só por quem estuda na USP, o Rei, como é carinhosamente chamado, fica fora da USP, saindo pelo P1. Vende diversas batidas e, é claro, cerveja. Era mais popular, mas parece que já perdeu a posição como o *point* de encontro para o Beco (veja abaixo).

Bar do frango: não se sabe qual é o verdadeiro nome desse bar, mas ele é uma alternativa ao Rei, quando este se encontra muito lotado. Apesar do péssimo atendimento e do aspecto horrível do lugar é bom para beber sem tumulto. É frequentado principalmente no começo do ano. Se encontra atrás do Rei.

Beco da USP: o famoso “Beco”. Localizado perto da estação de metrô Butantã, mais precisamente na Av. Valdemar Ferreira, 55. É um famoso boteco onde muitos universitários costumam se reunir para descontrair, relaxar e desfrutar de um menu de cervejas e porções mistas.

Não podemos esquecer das festas, que ocorrem em qualquer lugar da USP e quase todas as sextas, e nelas há ainda outras misturas alcoólicas impossíveis. No instagram do Rolês da USP: <https://www.instagram.com/rolesdausp/> e do Suquinho0800: <https://www.instagram.com/suquinho0800/> eles compartilham as festas da semana geralmente (mas nem sempre todas).

Por fim, é nosso dever informar que o álcool é uma substância altamente viciante e, quando bebida em excesso, pode trazer graves consequências à sua saúde, às vezes à saúde de outra pessoa, à sua família e principalmente ao seu bolso. Lembrem-se também que é proibida a venda de bebidas alcoólicas dentro da USP, então não saiam da vivência dos respectivos lugares com a latinha na mão.



Músicas para a Bixarada

■ Hino Cabeção

Ó IME USP, meu amor
Para sempre campeão
Cálculo só me traz dor
E a REC emoção

Com a cachaça na mão
Para teus times vou torcer
Jogar com raça e coração
Vermelho e branco até morrer
ôôô ôôÔÔ ôôÔÔ ôôÔÔ

Eu vim aqui
Só pra gritar
Dá-lhe! IME! USP!

■ Musiquinhas de inter

“O IME é o IME do IME”
“IME chupa IME lambe”
“IME ao contrário é M. M de Mackenzie”
“O IME é uma droga, vamos fumar o IME”
“Eu sou do IME, sou mais meu time
Não uso drogas e assisto anime”



Utilidades

■ Na WEB

<https://usp.br> - Página da USP. Aqui vocês encontrarão notícias e eventos da universidade, bem como informações gerais.

<https://ime.usp.br> - Página do IME. Nesse link, vocês poderão ver detalhes sobre os cursos e obter informações sobre a faculdade.

<https://uspdigital.usp.br/jupiterweb> - Sistema JúpiterWeb. Aqui vocês vão encontrar a grade horária e, mais tarde, poderão fazer matrícula nas matérias que irão cursar no semestre. Além disso, podem acompanhar o pagamento de bolsas e auxílios por ele e também ter acesso ao seu histórico escolar com as suas notas.

<https://portalservicos.usp.br> ou <https://olimpo.usp.br> - Portal com todos os serviços digitais da USP. Você vai reparar que a aba “Graduação” na verdade é o JúpiterWeb disfarçado, então na prática vocês podem só acessar o link acima que dá na mesma (só é um pouco menos bonito porque é um site mais antigo).

<https://edisciplinas.usp.br> - É bixes... Acham que vai ser essa moleza pra sempre? Se vocês acham, estão muito enganados! Daqui a pouco vocês vão receber uma senha para poder enviar seus EPs (vide glossário) nesse endereço... (e não adianta fazerem chantagem emocional que o e-Disciplinas só vai aceitar até 23h59... Não entendeu? Você vai entender...)

<https://instagram.com/spottedimeusp/> - Viu alguém interessante? Quer mandar uma cantada pro crush, mas tem vergonha? Manda um spotted! Afinal, só o x deve ficar isolado. Ou achou alguém bacana e com gostos parecidos, que tal mandar um spotted para fazer novas amizades?

https://www.instagram.com/usp_spotted/ - Spotted da USP. Serve para a mesma coisa que o Spotted do IME, só que é para USP toda.

E por fim...

<https://google.com.br> - Tudo o que vocês precisam tá no google. Se não estiver, então não existe. Aproveitem e procurem o Código de Ética da USP (ou baixem ele em <http://www.prg.usp.br/wp-content/uploads/CodigoEtica.pdf>)

■ Apps

Alguns dos apps disponíveis na AppStore e PlayStore oferecidos pela própria USP que podem ajudar. Para ver a lista completa, procure pelo desenvolvedor “Universidade de São Paulo” em qualquer uma das duas lojas.

e-Card USP - Esse é o app mais importante nesse começo de ano, enquanto sua carteirinha não chega (ver seção Cartão USP no Júpiter). O aplicativo é uma carteirinha virtual que te dá acesso a tudo que o cartão físico permite, inclusive comer no bandejão.

Cardápio+ USP - Contém o cardápio dos bandejões e mais outros serviços da SAS, como creche, saúde mental e moradia. Lá vocês também poderão conferir se o bandejão está fechado ou funcionando com o horário reduzido.

Guia USP - Mapa dos principais lugares da USP, incluindo os institutos, restaurantes, bancos e mais. Mostra a localização dos circulares em tempo quase real, mas não é muito preciso e às vezes trava.

Campus USP - Permite acessar a central da Guarda Universitária diretamente no caso de uma emergência. Contém um mapa com as ocorrências recentes de segurança.

Disque Trote USP - Use esse app para denunciar caso sofra um trote violento. Se preferir conversar mesmo, também pode ligar para o número de telefone que está mais embaixo.

■ Telefones

Disque Trote: 0800-012-1090 – Não deixe de ligar se você sofrer algum trote violento!!

SAS: Seção de Passe Escolar: (11) 2648-1863 ou (11) 2648-1865

Serviço de Graduação do IME (mais conhecido como Seção de Alunos): (11) 3091-6149

Superintendência de Tecnologia da Informação (STI): (11) 3091-6400

Pró-Reitoria de Inclusão e Pertencimento (PRIP): (11) 3091-0133



Glossário

Esta parte é, sem dúvida, uma das mais importantes do guia. Aqui vocês encontrarão todas as explicações para as maiores dúvidas do universo, apesar de já sabermos que a resposta para a vida, o universo e tudo mais é 42. Com certeza, após lerem este trecho sua vida vai mudar: vocês saberão, por exemplo, porque o céu é azul e com quantos paus se faz uma canoa.

■ Sobre as matérias

Teorema: um teorema é uma afirmação que pode ser provada. Provar teoremas é a principal atividade de quem estuda matemática. Deles surgem Lemas, Corolários, Proposições, e tantas outras coisas que você só vai entender completamente o que significam quando precisar escrever sobre eles, o que vai acontecer logo, logo!

IC (Iniciação Científica): grupo de estudantes que se dedicam a um determinado assunto, sob orientação de alguém da área, paralelamente ao curso. No caso de estudantes que queiram bolsas de estudo, é adotada uma abordagem mais rigorosa.

P1, P2, P3: provas um dos maiores sofrimentos da graduação. A intensidade depende de quem ministra a disciplina.

SUB: prova que você faz quando vai mal nas P1, P2 e P3, ou quando você simplesmente não vai. Sua aplicação e utilidade depende de quem é responsável pela matéria.

REC: prova que você faz quando vai mal na SUB. Para fazer a REC, precisa ter pelo menos média 3 nas outras avaliações.

DP: matéria que você faz quando vai mal na REC.

■ Sobre programas

Computador: objeto com vontade própria, sensível, que requer muito carinho e atenção.

EP: Exercício-Programa. Algo que você vai ter que fazer muitas vezes, e vai dar muito trabalho.

GCC: compilador mais recomendado para seus EP's, por suas inúmeras qualidades. Atenção: ele ainda fará você se sentir incompetente.

Hello World: um clássico da programação universal.

Segmentation Fault: efeito computacional aleatório causado pela “véspera de entrega de EP”. Desenvolvido por Murphy.

Stack Overflow: mensagem que aparece na tela do computador quando ele se recusa a funcionar. Também é um site com todas as respostas para todas as perguntas sobre programação: <https://stackoverflow.com/>.

Teorema Fundamental do EP: “O EP só funcionará no dia da entrega.” Não confunda com o Corolário 42 da Lei de Murphy: “O EP só **não** funcionará no dia da entrega!”

Linux: sistema operacional criado totalmente em linguagem C, graças a um esforço mundial de milhares de experts em programação e informática, composto por aproximadamente 7 mil arquivos e 5 milhões de linhas, e com o qual você não tem capacidade para trabalhar.

Windows: Vírus. Porém tão bem mascarado que parece até a coisa correta a se usar.

■ Sobre a USP

CEPE: Centro de Práticas Esportivas - lugar onde você poderá praticar todos os esportes que quiser.

PRIP: Pró-Reitoria de Inclusão e Pertencimento. É onde estudantes fazem as carteirinhas de passe de ônibus, EMTU e metrô, além de solicitar os auxílios etceteras que estão explicados na respectiva seção.

CRUSP: Conjunto Residencial da USP. Se você se inscrever, torça para pegar um apartamento num dos blocos já reformados, ou então torça para não conseguir nenhum.

CINUSP: Cinema da USP, localizado no favo 4 da Colmeia. Toda semana ele passa um filme de qualidade. Informe-se sobre a programação em <https://www.usp.br/cinusp>.

Pelletron: prédio da Física que na realidade é um acelerador de partículas.

P1, P2, P3: não confundir com as do item das matérias. Aquelas eram **as** P1, P2, P3; estes aqui são **os** P1, P2, P3. São os portões da USP. O P1, que é o principal, se localiza no cruzamento da Av. Afrânio Peixoto com a Rua Alvarenga, além de ser por ele que entram os circulares vindos do metrô. O P2 fica na Av. Escola Politécnica. Já o P3 fica na Av. Corifeu de Azevedo Marques. Fique atento quanto aos horários dos portões, pois eles não ficam abertos o tempo todo.

H.U. (Hospital Universitário): para onde são mandados bixes que se machucam na Semana de Recepção. Lá são realizados os tratamentos e experiências com exposição à radiação, exposição a aspirantes a médicos, teste de paciência/resistência a dor assim que pega a senha, alto nível de gesso no estômago, queda espontânea (ou não) de cabelo etc.

Vet (Veterinária): para onde são mandados bixes que se machucaram na Semana de Recepção.

Psico: para onde são mandados bixes (e veteranos também) que querem plantões psicológicos, porque saúde mental é importante e deve ser tratada com seriedade. Ponto.

Considerações Finais

Este guia chegou ao fim. Vocês devem estar pensando “E agora? O que nós, bixes, vamos fazer, sozinhos nessa faculdade?”.

Se precisarem de alguma ajuda, basta procurarem alguém que entrou anteriormente na USP, que essa pessoa te ajudará (provavelmente ela também não saberá a resposta, mas talvez conheça alguém que saiba).

Não esqueçam de comprar o kit-bixe para ajudar a Comissão e tornar a recepção do ano que vem tão legal quanto a de vocês. Participe da Semana de Recepção, carinhosamente preparada pelo Instituto e por veteranos devidamente identificados. Último conselho: guardem este guia para o resto de sua graduação. Por mais “veteranos” que sejam, vocês precisarão dele.

Sugestões, elogios, presentes, bajulações ou quaisquer outras coisas para a Comissão podem ser enviadas para o nosso Instagram: @imeusp.recepcao (<https://www.instagram.com/imeusp.recepcao/>). Sigam também o nosso TikTok: @imeusp.recepcao (<https://www.tiktok.com/@imeusp.recepcao>).

Se encontraram algum dos vários erros espalhados como exercício pelo texto, nos enviem uma mensagem, ou **participem da Comissão de Recepção no ano que vem** e ajudem vocês também na próxima edição do Guia de Bixe!

