

## Informações do Planejamento

**IES:**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

**Grupo:**

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Curso específico PT UFPR 5711659

**Tutor:**

LETICIA MARA PERES

**Ano:**

2021

**Somatório da carga horária das atividades:**

1277

**Situação do Planejamento:**

Aguardando aprovação do Pró-Reitor

**Considerações finais:**

Este planejamento foi concebido levando em conta as incertezas com relação às atividades presenciais para o ano de 2021. As cargas horárias das atividades foram ajustadas de acordo com suas necessidades e considerando a exequibilidade de 20 horas por semana. O grupo PET consome 20 horas semanais dos discentes e várias atividades devem ocorrer em paralelo. Para o cumprimento das atividades propostas, considera-se que o grupo PET Computação contará com 12 bolsistas ao longo do próximo ano. As atividades deste planejamento foram acompanhadas pelo professor aprovado no processo seletivo no início de dezembro de 2020 para assumir a tutoria em fevereiro de 2021, para que o processo de transição de tutoria possa ocorrer de maneira mais eficiente.

**Resultados gerais:**

Estamos propondo neste Planejamento 2021 alguns ajustes administrativos, referentes ao acompanhamento das comissões administrativas e de divulgação criadas em 2018 e melhoradas em 2019 e 2020 (este ano de maneira remota). O objetivo geral da tutoria é organizar e equilibrar a carga horária das atividades realizadas pelos discentes, entre ensino, pesquisa, extensão e administração. Espera-se neste ano que cada petiano esteja envolvido em uma a duas atividades de desenvolvimento de software (4h/sem) - que podem ser consideradas atividades de ensino e experiência profissional, de extensão e algumas vezes de pesquisa -; uma atividade de extensão, que não seja de desenvolvimento de software (4h/sem); uma atividade de pesquisa individual (4h/sem); atividades de ensino (4h/sem); atividades de eventos acadêmicos de apoio a coordenações de cursos, participação em comissões, reuniões e atividades administrativas (4h/sem). Esta carga horária é uma proposta que pode ser ajustada ao longo do ano, de acordo com os resultados das atividades.

## Atividade - Feira de Cursos e Profissões da UFPR

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
35	01/07/2021	31/12/2021

**Descrição/Justificativa:**

O grupo organiza os estandes dos cursos de Informática Biomédica e de Ciência da Computação. Os estandes são montados com material e atividades elaboradas pelos PETianos para ilustrar o que é aprendido durante os cursos. Serão levados modelos das grades acadêmicas dos cursos de Bacharelado em Ciência da Computação e Informática Biomédica.

**Objetivos:**

Atividade destinada à comunidade externa, para promover e sanar dúvidas de futuros vestibulandos quanto ao curso. Busca-se incentivar os vestibulandos a terem maior convicção em sua opção de curso, através da explicação da grade acadêmica e áreas de atuação.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

Serão definidos períodos de 3 horas para alunos da graduação não vinculados ao PET participarem, assim como para os professores do Departamento de Informática. Em todos os 12 períodos disponíveis, devem estar presentes pelo menos um membro do PET e um professor do Departamento, em ambos os estandes. Se solicitado pelas coordenações de curso, a atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

**Quais os resultados que se espera da atividade?**

---

**Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

A atividade visa promover o curso e sanar dúvidas de futuros vestibulandos. Tendo conhecimento sobre o funcionamento do curso, os vestibulandos terão mais certeza de sua opção de curso e já terão uma ideia geral do andamento da grade acadêmica, podendo levar a uma menor taxa de desistência dos novos alunos.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Contagem do número de alunos dos cursos nos estandes durante o evento e comparação com anos anteriores. Discussão com o grupo, incluindo os coordenadores de curso, para feedback.

**Atividade - Ciclo de Oficinas**

---

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
80	25/01/2021	30/12/2021

**Descrição/Justificativa:**

O Ciclo de Oficinas consiste em oficinas e seminários, ofertadas à comunidade interna e externa da UFPR. Os temas abordados são variados e visam compartilhar conhecimentos que podem contribuir com a formação acadêmica dos participantes e não são necessariamente abordados dentro da grade curricular.

**Objetivos:**

Disponibilizar palestras e oficinas com temas que apoiam a construção de uma visão ampla, crítica e diversificada sobre áreas de conhecimento presentes na futura atuação profissional; Complementar a formação acadêmica dos discentes e apresentar diferentes tecnologias; Trazer temas e áreas do conhecimento que não são aprofundados ou abordados dentro da graduação.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

As oficinas e palestras serão ofertadas ao longo do ano pelos membros do grupo PET Computação UFPR e por convidados, sendo estes discentes, docentes ou palestrantes externos. Os temas serão sugeridos pelos próprios discentes através de formulários de interesse, ou de acordo com a identificação da necessidade dos estudantes. Os conteúdos apresentados podem englobar áreas,

tecnologias e temas que ampliem e auxiliem os conhecimentos pouco tratados durante os cursos de graduação. O projeto é divulgado por meio das redes sociais do PET Computação e listas de e-mail do Departamento de Informática. Ao final do projeto, são gerados certificados de horas formativas para aqueles que participaram das palestras e minicursos. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

## **Quais os resultados que se espera da atividade?**

---

### **Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Complementar o conhecimento dos alunos, além da grade curricular, contribuindo para o estímulo da carreira acadêmica e profissional dos discentes. Melhoria da didática dos membros do PET Computação que irão ministrar palestras e/ou oficinas.

### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Serão coletados ao final do projeto formulários de feedback anônimos, com os participantes das oficinas e seminários. Em reunião, serão discutidos os resultados obtidos para se observar a didática, a relevância dos temas abordados e o projeto como um todo.

## **Atividade - Grupo de Estudos**

---

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
35	25/01/2021	22/12/2021

### **Descrição/Justificativa:**

O Grupo PET organiza e orienta grupos de estudos sobre o conteúdo das disciplinas que os alunos dos cursos de Ciência da Computação e Informática Biomédica apresentam maior dificuldade. Quando não existem monitores para a disciplina, atuam como monitores os membros do PET Computação, assim tirando dúvidas e auxiliando na resolução de exercícios.

### **Objetivos:**

Reduzir o número de reprovações, incentivar e manter os alunos conectados nas disciplinas as quais estão cursando.

### **Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

A primeira etapa deste projeto é uma pesquisa com os alunos para que sejam levantadas as disciplinas que os alunos apresentam maior dificuldade. Então, o grupo definirá um calendário para os grupos de estudos observando as datas das provas das disciplinas selecionadas. Este calendário será divulgado aos alunos da graduação via e-mail. Os grupos de estudos serão também divulgados aos professores das disciplinas para que possam ser divulgados em sala de aula. Durante os grupos de estudos - que podem ser tanto online ou presencial - revisaremos o conteúdo da disciplina e auxiliaremos na resolução de exercícios de provas anteriores e de livros e apostilas utilizadas pelos professores. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

## **Quais os resultados que se espera da atividade?**

---

### **Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Diminuição do índice de reprovações nas disciplinas dos primeiros períodos dos cursos de Ciência da Computação e Informática Biomédica.

### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Após a realização dos grupos, faremos um acompanhamento do desempenho dos alunos nas disciplinas para avaliar os resultados do projeto, além de analisarmos os formulários de feedback disponibilizados no fim de cada grupo aos alunos participantes.

## Atividade - Projetos Individuais de Pesquisa

---

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
192	04/01/2021	31/12/2021

### Descrição/Justificativa:

A pesquisa é parte importante da formação do petiano. Entretanto, devido ao perfil iniciante dos membros do PET Computação, é difícil desenvolver atividades em grupo que envolvam pesquisa em tópicos avançados de computação. Esse problema tem levado petianos com interesses em áreas mais avançadas a abandonar o grupo PET para desenvolver atividades em programas PIBIC/PIBITI. Devido a grande quantidade de temas existentes dentro da Computação, essa limitação se expande também a membros do PET que possuem interesse em áreas pouco exploradas pelos projetos do PET.

### Objetivos:

O objetivo desta atividade é permitir a participação dos petianos em atividades de pesquisa em áreas mais diversas e/ou mais avançadas, nos moldes do que é feito em programas de iniciação científica (PIBIC/PIBITI), sem obrigar o petiano a se desligar do programa PET para desenvolver essa atividade de pesquisa.

### Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Os petianos envolvidos nesta atividade desenvolvem projetos de pesquisa individuais sob a orientação de professores do Departamento de Informática especialistas nas áreas de atuação escolhidas. A dinâmica de realização e avaliação de cada trabalho de pesquisa individual irá depender das características de cada projeto específico. Em relação ao grupo PET, serão realizados seminários semestrais de divulgação interna e relatórios mensais de acompanhamento.

### Quais os resultados que se espera da atividade?

---

#### **Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Espera-se com esta atividade diminuir a evasão de petianos, proporcionando oportunidades de pesquisa em temas mais diversos e/ou avançados dentro do grupo PET, além de incentivar a produção científica e a participação em congressos acadêmicos; Aumentar a amplitude de conhecimentos de todo o grupo, por meio dos seminários, assim como exercitar a didática e apresentação; Ainda espera-se construir uma maior integração entre o grupo PET e os professores do departamento, sobretudo aqueles mais atuantes em pesquisa e pós-graduação.

#### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Serão realizados seminários de divulgação interna das pesquisas desenvolvidas e relatórios mensais de acompanhamento.

## Atividade - SABER: Semana Acadêmica de Computação

---

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
65	04/01/2021	31/12/2021

### Descrição/Justificativa:

A Semana Acadêmica de Computação é um evento anual dedicado principalmente aos discentes dos cursos de graduação do Departamento de Informática da UFPR, sendo aberta à participação para a comunidade externa e interna da UFPR. Durante a semana acadêmica os alunos são dispensados das aulas regulares para participarem de palestras, rodas de conversa, minicursos e outras atividades. A Semana Acadêmica é organizada pelos centros acadêmicos de Ciência da Computação e Informática Biomédica, com a participação da Empresa Júnior de Computação e do PET Computação.

### **Objetivos:**

Apoiar a organização e a realização da Semana Acadêmica de Computação. Oferecer aos alunos dos cursos de Ciência da Computação e Informática Biomédica, assim como a comunidade interna e externa da UFPR, oportunidades para aperfeiçoamento profissional e acadêmico por meio de palestras, minicursos e outras atividades. Além de fomentar o desenvolvimento pessoal dos discentes por meio de rodas de conversas e palestras, trazendo temas além da grade curricular.

### **Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

A organização da semana acadêmica se estrutura em duas fases: planejamento e execução. O planejamento é realizado por comissões que se responsabilizam pela infraestrutura do evento, cronograma, contato com palestrantes, divulgação e organização de atividades adicionais (hackathon, maratona de programação, entre outras). Essas comissões são integradas por membros representativos de cada uma das entidades estudantis responsáveis e também por discentes voluntários do departamento. Durante a execução do evento, atividades de apoio são realizadas pelos integrantes da organização, tais como recepção e auxílio aos palestrantes, manutenção do patrimônio utilizado e contabilização de presença. Ao final do evento, são gerados os certificados de horas formativas para os participantes. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

### **Quais os resultados que se espera da atividade?**

---

#### **Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Contribuir para o desenvolvimento profissional, acadêmico e pessoal dos participantes; incentivar a aplicação prática do conhecimento acadêmico; proporcionar a aproximação dos participantes com o mercado de trabalho e viabilizar oportunidades para aprender conteúdos não abordados na grade curricular.

#### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

A avaliação da atividade será efetuada através do feedback anônimo dos alunos que participarem do evento, usando de formulários de avaliação preenchidos pelos mesmos. Depois, em uma reunião, o líder desta atividade apresenta os resultados dos feedbacks dos alunos e são discutidos os encaminhamentos para a melhoria contínua do projeto.

### **Atividade - Repositório de provas e trabalhos: Farol**

---

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
30	25/01/2021	31/12/2021

#### **Descrição/Justificativa:**

O Farol é uma plataforma web que contém um repositório de exercícios propostos pelos docentes das disciplinas do Departamento de Informática. Conta com uma área para a busca por matéria, professor, ano, etc. e outra para o upload e moderação dos arquivos enviados.

#### **Objetivos:**

Oferecer aos alunos dos cursos de Bacharelado em Ciência da Computação e Informática Biomédica

um vasto conjunto de exercícios significativos das disciplinas do curso de graduação, por meio do acesso a provas e trabalhos propostos pelos docentes. Do ponto de vista do desenvolvimento de software, dar manutenção, assim como avaliar eventuais novas funcionalidades na plataforma web.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

A plataforma foi construída pelo PET Computação e finalizada em 2018, utilizando o framework Ruby on Rails e PostgreSQL para o banco de dados. A base de dados será atualizada com materiais que serão escaneados pelo grupo ou por estudantes do departamento, com a autorização dos professores das disciplinas relacionadas aos materiais. Se necessário serão realizadas manutenções corretivas no sistema. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

**Quais os resultados que se espera da atividade?**

---

**Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Os alunos dos bacharelados de Ciência da Computação e de Informática Biomédica terão acesso aos materiais de avaliação comumente aplicados pelos docentes, permitindo-lhes saber como é o processo de avaliação. Além disso, a plataforma oferece uma ampla e sólida gama de exercícios para o aluno fixar os conteúdos ministrados em sala de aula.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Retorno informal (feedback) por parte de professores e alunos que utilizam o Farol, via formulário web.

**Atividade - RobôPET**

---

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
40	25/01/2021	31/12/2021

**Descrição/Justificativa:**

Por conta dos cursos de Ciência da Computação e Informática Biomédica não ofertarem uma matéria que envolva a manipulação de componentes eletrônicos, esse projeto veio com o intuito de capacitar os petianos com conceitos teóricos e práticos de eletrônica e robótica. Com esses novos conhecimentos adquiridos, os membros do PET Computação poderão utilizá-los em outros projetos de ensino e extensão, assim ampliando a gama do programa como um todo.

**Objetivos:**

Construir um robô com seu kit de componentes e desenvolver um material educativo com os conhecimentos necessários de eletrônica e robótica para tal atividade. Esse material será elaborado para ser utilizado futuramente em projetos de ensino e extensão, como o PET nas Escolas, Ciclo de Oficinas e Feira de Profissões UFPR.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

Leitura bibliográfica e formulação de material escrito de estudos (apostila) paralelamente à realização das atividades de projeto de definição e construção do robô: levantamento de requisitos, projeto, implementação, testes e escrita de relatório final. Após a definição e construção do RobôPet, devem ser feitos estudos da aplicação do Robô Pet e seu kit de componentes em outras atividades, já citadas, do grupo PET Computação. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

## Quais os resultados que se espera da atividade?

---

**Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Além dos integrantes do grupo PET adquirir conhecimentos na área de eletrônica e robótica, espera-se integrar o Robô PET com os projetos de extensão do PET Computação para difundir estes conhecimentos com a comunidade.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

O feedback do projeto pelos próprios integrantes do RobôPET será feito através de formulários de avaliação e também através de feedback dos líderes dos projetos de extensão que utilizarem o material do RobôPET em seus próprios projetos.

## Atividade - Análise de dados estatísticos da grade acadêmica

---

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
80	04/01/2021	31/12/2021

**Descrição/Justificativa:**

O ADEGA é uma ferramenta web que busca, através de técnicas de Business Intelligence, obter e classificar dados, para auxiliar a tomada de decisão, aos coordenadores interessados em melhorar o rendimento acadêmico de seus cursos com base em quatro categorias: Aluno, Disciplina, Turma Ingresso e Curso.

**Objetivos:**

Para a Universidade, prover uma ferramenta que possa abranger vários cursos da UFPR, cada um com suas peculiaridades. Para as coordenações de curso, apresentar de um jeito conciso, claro e simples as informações do curso para servir de auxílio à tomada de decisão dos coordenadores. Para os discentes, aprender técnicas de análise de dados.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

A partir de reuniões periódicas com o Prof. Dr. Bruno Müller Jr., que está orientando o projeto. Os membros que ainda não dominam as tecnologias necessárias para a inclusão de novas funcionalidades no projeto têm o aprendizado das referidas tecnologias como tarefa inicial. As novas funcionalidades devem ser definidas em conjunto com o usuário (coordenadores e secretários dos cursos de graduação). Essas novas funcionalidades são particionadas e cada membro desenvolvedor implementa pequenas novas funcionalidades, de maneira iterativo incremental. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

## Quais os resultados que se espera da atividade?

---

**Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Apoio às coordenações dos cursos para observação de matrículas, notas e suas tendências, para melhor planejamento e oferta de disciplinas. Com isso, espera-se uma melhor e mais constante avaliação interna dos cursos de graduação, de modo a lidar com as dificuldades encontradas pelos estudantes, sobretudo na área de Ciências Exatas, diminuindo a evasão.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Feedback por parte de professores e gestores que utilizarem a ferramenta.

## Atividade - Divulgação Universitária

---

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
48	25/01/2021	31/12/2021

### Descrição/Justificativa:

A extensão é um dos três pilares da Universidade Pública e possui suma importância na produção de conhecimento. É importante que a população tenha conhecimento sobre o que é feito nas IES, tornando necessária a divulgação social das atividades de ensino, pesquisa e extensão universitárias.

### Objetivos:

Divulgar e apoiar a divulgação das atividades de ensino, pesquisa e extensão realizadas pelos discentes e docentes do Departamento de Informática da Universidade Federal do Paraná.

### Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Utilizar diversos meios de comunicação, como as redes sociais do PET Computação, para divulgar as atividades de ensino, pesquisa e extensão realizadas pelos discentes e docentes do Departamento de Informática, sobretudo dos cursos de Ciência da Computação e Informática Biomédica, conscientizando os indivíduos externos e internos à universidade sobre a sua importância e as assistências que a universidade oferece.

### Quais os resultados que se espera da atividade?

---

#### **Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Ampliar o conhecimento da comunidade, tanto interna quanto externa à universidade, sobre as atividades de ensino, pesquisa e extensão realizadas, sobretudo, pelo Departamento de Informática da UFPR. Resolver equívocos quanto à universidade e seu papel na sociedade e na produção de conhecimento. Trazer mais visibilidade para os projetos e atividades realizadas na instituição.

#### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Medidas de alcance e engajamento fornecidas pelas redes sociais. Feedback por parte dos participantes de atividades divulgadas e da comunidade em geral alcançada.

## Atividade - Jogo Feira de Profissões

---

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
90	04/01/2021	31/12/2021

### Descrição/Justificativa:

Anualmente, o grupo PET-Computação organiza os estandes dos cursos de de Ciência da Computação e Informática Biomédica na Feira de Profissões da UFPR. Ao longo dos anos, tem-se percebido a necessidade de atrativos para os estandes destes cursos e, considerando o conhecimento computacional provido por estes cursos, propõe-se a criação de um jogo simples, que possa ser jogado no próprio estande com recursos acessíveis aos visitantes.

### Objetivos:

Criar um jogo que - através de perguntas ao jogador - poderá informar uma área ou profissão da qual o jogador poderá se interessar. Criação de um atrativo para os estandes destes cursos, com a ideia de apresentar na prática conhecimentos aprendidos ao longo destes cursos .

### Como a atividade será realizada? (Metodologia):

O jogo será programado utilizando linguagem de programação WEB que poderá ser hospedado em

um roteador WI-FI visando a transmissão para todos os visitantes da feira que possuam um smartphone. O jogo também estará disponível em um computador para os visitantes que não tiverem acesso a um smartphone. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

## **Quais os resultados que se espera da atividade?**

---

### **Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

A descoberta de uma área de interesse por parte dos possíveis vestibulandos. Demonstração na feira de profissões dos conhecimentos adquiridos ao longo destes cursos, que podem atrair o interesse geral do público para os cursos supracitados. Ademais, os PETianos poderão adquirir conhecimentos e aplicar os obtidos durante a graduação, para a criação do jogo.

### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Contagem do número de jogadores que iniciaram e que finalizaram o jogo (taxa de finalização e interesse) e ainda perguntas de feedback realizadas após a visualização do resultado obtido ao final do jogo.

## **Atividade - Planejamento, Administração, Feedback e Divulgação do PET e suas Atividades**

---

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
192	04/01/2021	31/12/2021

### **Descrição/Justificativa:**

Para o PET manter-se como um grupo coeso e funcional, são necessárias algumas atividades administrativas que demandam tempo. Ainda, as atividades do PET podem ser consideradas pequenos projetos, que demandam: inicialmente, um planejamento e durante suas realizações, administração, por meio de reuniões de acompanhamento e feedbacks e seus possíveis encaminhamentos, para que a probabilidade de sucesso seja maior, e, após a realização das atividades, uma divulgação apropriada para a comunidade acadêmica e exterior.

### **Objetivos:**

Planejar, administrar e divulgar o grupo PET e suas atividades. Quanto à divulgação, utilizar diversos meios de comunicação para divulgar as atividades do grupo e do programa de educação tutorial, conscientizando os indivíduos externos ao programa sobre a importância do programa e as assistências que o grupo oferece.

### **Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

Serão realizadas reuniões semanais (3h) para conduções e encaminhamentos destas atividades referente a todo grupo PET e suas atividades. Os líderes das atividades do Planejamento anual do PET (este planejamento) conduzirão a administração, feedback e divulgação referentes às atividades. Os participantes das comissões de administração (infraestrutura, suporte de informática, seleção de discentes) e divulgação formadas por alunos do grupo apoiarão o planejamento, administração, feedback e divulgação de atividades gerais do PET. Protocolos de condução de ações de planejamento, administração, feedback e divulgação serão definidos para apoiar os líderes das atividades e os integrantes das comissões. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

## Quais os resultados que se espera da atividade?

---

**Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Melhor organização e administração do grupo PET e suas atividades. Aumento do conhecimento do programa por parte dos alunos da graduação e como consequência o aumento de participantes em atividades realizadas pelo grupo abertas ao público.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Serão usados os resultados dos feedbacks anônimos dos alunos que participam das atividades com o grupo PET, usando formulários de avaliação preenchidos pelos mesmos. Depois, em reuniões, discutem-se os resultados dos feedbacks dos alunos externos e do grupo para os encaminhamentos para a melhoria contínua.

## Atividade - PET nas Escolas

---

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
35	25/01/2021	31/12/2021

**Descrição/Justificativa:**

Projeto interdisciplinar que pode envolver diversos grupos PET da UFPR, voltado para crianças de escolas de Curitiba e região metropolitana de Curitiba, através do contato com a coordenação da escola. Trabalham-se temas relacionados a conceitos abordados dentro dos cursos envolvidos, apresentados de forma didática, por meio de atividades lúdico-educativas.

**Objetivos:**

Proporcionar conhecimentos e instigar o interesse das crianças tanto sobre o curso apresentado, tanto pela universidade como um todo. Permite uma maior integração entre os participantes e a comunidade na qual a Universidade está inserida, além de oportunizar a associação entre os grupos PET da UFPR.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

As atividades são divididas através de um cronograma ajustado no início do ano, onde um grupo PET ficará responsável pela preparação das atividades de uma realização, bem como o repasse do conteúdo aos outros grupos PET e o contato com as coordenações das escolas. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

## Quais os resultados que se espera da atividade?

---

**Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Espera-se despertar nos alunos das escolas públicas visitadas o interesse nos cursos, a partir das atividades realizadas, e na universidade como um todo.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Cada escola participante realiza uma avaliação da atividade realizada e a repassa ao grupo que coordena a atividade.

## Atividade - Remember PET

---

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
40	25/01/2021	31/12/2021

**Descrição/Justificativa:**

A preservação da história do grupo PET é importante, para compreender a dinâmica de evolução do grupo e do programa, bem como para observar o impacto da participação no PET na vida pessoal e profissional dos ex-petianos. Esta atividade visa levantar dados sobre o grupo PET Computação desde sua fundação em 1992, incluindo os nomes dos antigos petianos, os projetos e atividades desenvolvidas, situação profissional atual dos ex-petianos, etc.

**Objetivos:**

Esta atividade tem como objetivo construir uma base de informações sobre a história do PET Computação desde sua fundação em 1992, incluindo os nomes dos antigos petianos, projetos e atividades desenvolvidas, situação profissional atual dos ex-petianos, etc. Pretende-se também obter testemunhos de alguns ex-petianos sobre sua experiência no grupo e o impacto da mesma em sua vida profissional, para inspirar as novas gerações de petianos.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

O levantamento de dados será efetuado inicialmente com as informações disponíveis no SigPET. Como esse sistema não contempla dados mais antigos, serão consultados arquivos e registros disponibilizados por ex-tutores. Ex-petianos com os quais temos contato serão entrevistados em busca de nomes de outros ex-petianos e antigos projetos, e assim sucessivamente. Todas essas informações serão estruturadas e armazenadas em um sistema de informações a ser disponibilizado no site Web do PET Computação. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

**Quais os resultados que se espera da atividade?**

---

**Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Com esta atividade espera-se resgatar parte da história do PET Computação e ter dados concretos sobre a influência/impacto da participação no grupo PET na vida profissional dos ex-petianos. Espera-se também obter testemunhos que motivem os novos alunos a participar do grupo PET, e os atuais petianos a se manter no grupo (buscando diminuir a rotatividade atualmente vivenciada pelo grupo).

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

A avaliação da atividade será feita através de feedback da comunidade, incluindo os ex-petianos localizados. Espera-se também um incremento na busca por vagas no PET à medida em que os dados e testemunhos obtidos forem sendo publicados.

**Atividade - Incentivo à Programação de Computadores**

---

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
40	25/01/2021	31/12/2021

**Descrição/Justificativa:**

Atividades como a Maratona de Programação (Sociedade Brasileira de Computação) e as Olimpíadas de Informática, atividade feita com alunos no Ensino Médio, são realizadas anualmente com o objetivo de incentivar o aprimoramento da resolução de problemas por meio de programas de computador e desenvolver o raciocínio matemático dos alunos envolvidos. Alunos dos cursos de Ciência da Computação e Informática Biomédica do Departamento de Informática vêm participando das Maratonas de Programação ao longo da última década, chegando a premiações regionais e nacionais e etapas finais mundiais.

**Objetivos:**

O objetivo é propiciar o aumento do conhecimento dos alunos dos cursos de Ciência da Computação e Informática Biomédica em técnicas de programação, bem como despertar curiosidade e instigá-los a aprender mais. Além disso, visamos aumentar a participação destes alunos nos eventos mencionados.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

Por meio da criação de atividades de programação dentro do departamento e a divulgação de eventos maiores, como a Maratona de Programação, propondo desafios a fim de instigar a vontade de aprender e a proatividade. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

**Quais os resultados que se espera da atividade?**

---

**Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Maior quantidade de alunos participando de atividades e incentivo ao aprendizado, assim como melhora da experiência do curso como um todo.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Avaliação da quantidade de alunos que participam dos eventos divulgados e feedbacks dos alunos participantes, que irão avaliar e melhorar a atividade.

**Atividade - Oficina de vestibulandos**

---

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
35	01/07/2021	31/12/2021

**Descrição/Justificativa:**

Elaborar e aplicar uma palestra sobre os cursos do Departamento de Informática da UFPR e um minicurso com atividades que apresentam os elementos fundamentais desses cursos. As atividades serão voltadas a alunos concluintes do ensino médio com interesse em ingressar em algum desses cursos.

**Objetivos:**

Possibilitar que os candidatos ao ingresso nos cursos de computação que estes estejam mais esclarecidos quanto a realidade dos dois cursos de graduação. Em consequência, diminuir a evasão gerada por escolha mal fundamentada no momento da inscrição ao vestibular.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

As atividades ainda não têm data definida para aplicação pois o período ideal é entre a realização da feira de profissões e as inscrições para o vestibular. É possível, como já feito em outros anos, abrir mão da palestra do projeto para divulgar a palestra oficial dos coordenadores de curso feita durante a feira de profissões. A preparação das atividades inclui produção de material de apoio para o minicurso, além da preparação de material de divulgação voltado aos cursinhos e grandes colégios da região. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

**Quais os resultados que se espera da atividade?**

---

**Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Resolver equívocos quanto aos cursos de graduação para a sociedade e principalmente para aqueles que desejam entrar nos cursos gerando alunos mais interessados e menos frustrados caso o curso

não corresponda às expectativas prévias.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Feedback por parte dos participantes.

## **Atividade - Capacitação em Informática para Migração Humanitária**

---

<b>Carga Horária</b>	<b>Data Início da Atividade</b>	<b>Data Fim da Atividade</b>
80	25/01/2021	31/12/2021

**Descrição/Justificativa:**

Projeto de extensão da Universidade Federal do Paraná (UFPR) vinculado à Cátedra Sérgio Vieira de Mello (CSV) e ao Programa de Política Migratória e Universidade Brasileira (PMUB) e organizado pelo PET Computação. O projeto oferece semestralmente dois cursos de informática, nos níveis básico e intermediário, para alunos migrantes que participam das aulas de português do programa Português Brasileiro para Migração Humanitária (PBMIH). Além destes cursos, também oferta cursos de acolhimento digital para alunos migrantes que ingressam/reingressam na UFPR.

Objetivos: Participar de um projeto de extensão universitário, e dentro deste projeto, capacitar os migrantes e pessoas em situação de refúgio acolhidas no Brasil no uso do computador, de ferramentas computacionais básicas, como navegador, e-mail e editores.

**Objetivos:**

Participar de um projeto de extensão universitário, e dentro deste projeto, capacitar os migrantes e pessoas em situação de refúgio acolhidas no Brasil no uso do computador, de ferramentas computacionais básicas, como navegador, e-mail e editores.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

Os cursos de informática normalmente oferecidos aos alunos do PBMIH não possuem previsão de retorno enquanto perdurar a pandemia da COVID-19. Por sua vez, os cursos oferecidos aos migrantes que ingressam/reingressam na UFPR poderão retornar, de maneira remota, assim que novos alunos entrarem na UFPR e desde que estes alunos tenham computador e/ou sejam contemplados em editais da Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis(PRAE) de empréstimo de computadores e acesso à internet. Caso a situação normalize ambas modalidades de curso serão retomadas com aulas presenciais no laboratório de informática do Departamento de Letras Estrangeiras Modernas (DELEM). Tanto nas aulas presenciais quanto nas remotas, o material apresentado aos alunos é preparado pelos petianos e outros colaboradores. Nas aulas presenciais além do petiano instrutor há também monitores que auxiliam os alunos, no caso do curso oferecido de modo remoto apenas o petiano instrutor participa da aula.

### **Quais os resultados que se espera da atividade?**

---

**Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Contribuir com a integração de migrantes e pessoas em situação de refúgio na sociedade brasileira através do ensino de informática.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Ao final dos cursos serão aplicados formulários de feedback nos alunos e com base nas respostas os integrantes do projeto vão discutir as vantagens e desvantagens da metodologia utilizada e possíveis melhorias no projeto.

## Atividade - Mapa inteligente para UBS

---

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
120	04/01/2021	31/12/2021

### Descrição/Justificativa:

As Unidades Básicas de Saúde (UBS) devem possuir em suas sedes um mapa com a respectiva área de atuação da unidade. Além deste mapa de território, as unidades devem possuir um mapa inteligente, que é construído com base no mapa de território, e funciona como um instrumento de planejamento das ações direcionadas à população. Atualmente, o mapa inteligente é encontrado em formato impresso, o que dificulta não só a visualização como também as atividades de planejamento e monitoramento das condições de saúde da população.

### Objetivos:

Este projeto tem o objetivo de desenvolver uma ferramenta web que possa auxiliar no processo de territorialização e na construção de mapas inteligentes das UBS de Curitiba. Possibilitando que as UBS tenham de forma computadorizada o mapa de abrangência da sede, assim como, por georreferenciamento, dados como localização de grupos de pacientes, mapeamento e zoneamento de casos/surtos de doenças, pontuar locais importantes no mapa, entre outros.

### Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Os requisitos serão validados com profissionais de saúde e de informática biomédica. A implementação do mapa de territorialização e inteligente para unidades básicas de saúde será feita através de uma aplicação web utilizando ReactJS e Django. Além de ferramentas para georreferenciamento, como o OpenStreetMap. A alimentação de dados da aplicação será proveniente dos relatórios do eSaude. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

### Quais os resultados que se espera da atividade?

---

#### **Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Espera-se que a ferramenta auxilie no processo de territorialização das unidades básicas de saúde de Curitiba e, conseqüentemente, na construção dos mapas inteligentes necessários aos trabalhos desenvolvidos nas UBS.

#### **Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Feedback com os profissionais de saúde das UBS.

## Atividade - Semana de Recepção aos Novos Alunos

---

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
40	25/01/2021	31/12/2021

### Descrição/Justificativa:

É uma semana dedicada para oferecer, aos alunos aprovados no processo seletivo dos cursos de Informática Biomédica e Ciência da Computação, um conjunto de informações necessárias para seu início acadêmico na Universidade e no curso. Ela envolve desde palestras sobre o curso, as instalações, a vida acadêmica e atividades lúdicas que promovem integração entre os alunos e familiaridade ao campus.

### Objetivos:

Apresentar as estruturas administrativas da Universidade como departamento, setor, professores,

vida acadêmica, grupos da universidade. Discorrer sobre as possíveis atividades à disposição dos alunos: PET Computação, grupos de pesquisa, grupo da maratona de programação, empresa júnior, entre outras. Oferecer uma formação inicial nas ferramentas Linux que serão utilizadas já no primeiro semestre de curso.

**Como a atividade será realizada? (Metodologia):**

Ocorre durante toda a primeira semana de aula, o mesmo período de confirmação de matrícula. Ocorrem palestras sobre o departamento, coordenações dos cursos, centros acadêmicos, área profissional dos dois cursos (convidamos um profissional da área para apresentar um pouco da experiência e das possibilidades de inserção no mercado de trabalho aos alunos) e vida acadêmica com algumas sugestões ou informações úteis aos alunos, como biblioteca, academia, restaurante universitário, bolsas e outros. Apresentações de alguns grupos de pesquisa ou de trabalho, como o C3SL, PET Computação, ECOMP, Maratona de Programação, Grupo de Robótica. Curso básico de Linux. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida. A atividade será adequada de acordo com as possibilidades, se presencial, remota e/ou híbrida.

**Quais os resultados que se espera da atividade?**

---

**Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:**

Melhor inserção dos novos alunos no curso e na Universidade. Aquisição de noções básicas de Linux, necessárias para as demais disciplinas do curso.

**Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:**

Feedback por parte dos alunos em dois âmbitos: O curso de Linux (avaliando professores, monitores e atividades) e a semana como um todo (Palestrantes, organização e atividades de integração).