


VISUALIZAÇÃO DE RELATÓRIO
RELATÓRIO DE PROJETOS DE EXTENSÃO

Código:	PJ003-2020
Título:	CLUBE DE PROGRAMAÇÃO - IFC/SBS
Tipo de ação:	PROJETO
Área Temática:	INFORMÁTICA
Coordenador(a):	FERNANDO JOSE MUCHALSKI
Tipo de Relatório:	RELATÓRIO FINAL
Período da Ação:	01/03/2020 a 31/10/2020
Público Estimado:	150 pessoas
Público Real Atingido:	100 pessoas
Situação do Relatório:	Enviado em 30/11/2020 21:20:34
Financiamento Interno:	SIM
Esta ação foi realizada:	SIM

Membros da Equipe

Nome	Categoria	Função	Departamento	Início	Fim	CH Total	CH Semanal
PABLO GUILHERME BAYERL	DISCENTE	ALUNO(A) VOLUNTARIO(A)		01/03/2020	31/10/2020	10	0
ANDREW DE CARVALHO DELLAMEA	DISCENTE	Aluno Bolsista		01/03/2020	31/10/2020	66	1
TEODORO VALENÇA DE SOUZA WACHOLSKI	DISCENTE	ALUNO(A) VOLUNTARIO(A)		01/03/2020	31/10/2020	32	0
LUCAS DOMINGUEZ CORDEIRO	DOCENTE	COLABORADOR(A)	CAM/SBS	01/03/2020	31/10/2020	26	0
GABRIEL HENRIQUE SCHIEHL	DISCENTE	ALUNO(A) VOLUNTARIO(A)		01/03/2020	31/10/2020	10	0
MAURICIO MONTANHA JUNIOR	DISCENTE	ALUNO(A) VOLUNTARIO(A)		01/03/2020	31/10/2020	10	0
DIEGO TEIXEIRA WITT	DOCENTE	COLABORADOR(A)	CAM/SBS	01/03/2020	31/10/2020	76	2
FERNANDO JOSE MUCHALSKI	DOCENTE	COORDENADOR(A)	CAM/SBS	01/03/2020	31/10/2020	76	2
AIRTON ZANCANARO	DOCENTE	COLABORADOR(A)	CAM/SBS	01/03/2020	31/10/2020	24	0

Objetivo das atividades:

Atividades Relacionadas:	Período Realização:	Carga Horária:	Andamento Objetivo:	Situação Objetivo:
1. Discussões, debates e atividades de pesquisa referente a linguagens e técnicas de programação de computadores.	01/03/2020 a 31/10/2020	10 h	99 %	CONCLUÍDO
Execução da(s) atividade(s): Durante as reuniões foram realizados debates acerca das linguagens de programação, em especial das linguagens utilizadas no desenvolvimento de aplicativos móveis.				
2. Organização de exercícios extraclasse, realização de atividades em sala de aula, auxílio em plantões pedagógicos das disciplinas de programação.	01/03/2020 a 31/10/2020	10 h	100 %	CONCLUÍDO
Execução da(s) atividade(s): Devido a pandemia, a realização de atividades em sala de aula ficou comprometida. Porém o clube se propôs a criar um modelo de aplicativo que pode servir de base para as aplicações dos alunos em seus projetos.				
3. Levantamento de demandas, definição de prioridades e desenvolvimento de produtos computacionais (software)	01/03/2020 a 31/10/2020	60 h	100 %	CONCLUÍDO
Execução da(s) atividade(s): Durante as atividades do clube, foi desenvolvido um aplicativo modelo, que será disponibilizado aos alunos, juntamente com um manual de orientações, para que eles adaptem o mesmo em seus projetos.				
4. Promoção de encontros de profissionais da área de computação com os alunos do IFC.	01/03/2020 a 31/10/2020	10 h	0 %	CANCELADO
Execução da(s) atividade(s): No início do projeto houveram discussões sobre a realização de encontro com profissionais da área, porém com a pandemia e o distanciamento exigido, tal ação não se concretizou.				

Atividades Relacionadas:	Período Realização:	Carga Horária:	Andamento Objetivo:	Situação Objetivo:
5. Simulação de maratonas com desafios e jogos de programação	01/03/2020 a 31/10/2020	160 h	99 %	CONCLUÍDO
Execução da(s) atividade(s): A atividade foi realizada através da organização da III Maratona de Programação, que ocorreu de forma remota e foi disponibilizada a comunidade em geral. Para os alunos inscrito do IFC houve premiação para os 3 primeiros colocados nas categorias Graduação e Ensino Médio. A atividade demandou o estudo do ambiente de aplicação (URI Online Judge), seleção de questões, cadastro do torneio, criação do cartaz de divulgação, criação do formulário de inscrições, divulgação do evento, gerenciamento de inscrições e acompanhamento durante o torneio.				

Atividades Relacionadas:	Período Realização:	Carga Horária:	Andamento Objetivo:	Situação Objetivo:
6. Treinamento para participação em eventos como Olimpíada Brasileira de Informática e Maratona de Programação.	01/03/2020 a 31/10/2020	80 h	0 %	CANCELADO
Execução da(s) atividade(s): Devido ao cenário de pandemia, a participação em eventos foi cancelada.				

Detalhamento das atividades desenvolvidas:**Apresentação em Eventos Científicos:** 0 apresentações.**Resumo sobre a apresentação:****Artigos Científicos produzidos a partir da ação de extensão:** 0 artigos**Resumo sobre o Artigo:****Outras produções geradas a partir da ação de Extensão:** 0 produções**Resumo sobre a Produção:****INFORMAÇÕES DO PROJETO****Dificuldades Encontradas:**

A grande dificuldade encontrada ocorreu devido ao cenário de pandemia, onde muitas atividades precisaram ser revisadas ou canceladas.

Observações Gerais:

As atividades do clube de programação em 2020 iniciaram em março com o planejamento das atividades para o ano. Em seguida, com o cenário de pandemia, as ações precisaram ser revistas e novas estratégias de ação foram adotadas. Sendo assim, as atividades realizadas se concentraram no desenvolvimento de um aplicativo que servirá de modelo para aplicação dos alunos em seus projetos, junto com toda a documentação necessária para auxiliá-los. Também foi organizada a III Maratona de Programação, de forma virtual e com premiação aos 3 primeiros colocadas em cada categoria: Ensino Médio e Graduação. O clube também está se preparando para a continuação do projeto em 2021.

Lista de Arquivos

Aplicativo modelo - tela de login

Aplicativo modelo - tela de perfil

Aplicativo modelo - visão geral das telas

Aplicativo modelo - Manual de utilização do aplicativo

III Maratona - Cartaz de divulgação

III Maratona - Resultado Graduação

III Maratona - Resultado Ensino Médio

**Validação do Departamento****Departamento:** SBS – C.C.TEC INFORMATICA**Avaliador(a):****Data Análise:** 30/11/2020 21:20:34**Parecer Depto.:** APROVADO**Justificativa:** APROVAÇÃO AUTOMÁTICA**Validação da Extensão****Data Análise:** 09/02/2021 16:02:21**Avaliador(a):** RONI RICHARD FUCKNER**Parecer Extensão:** APROVADO**Justificativa:** Esta Coordenação esta de acordo com o Relatório apresentado!**Informações do Projeto****Dificuldades Encontradas:**

A grande dificuldade encontrada ocorreu devido ao cenário de pandemia, onde muitas atividades precisaram ser revisadas ou canceladas.

Observações Gerais:

As atividades do clube de programação em 2020 iniciaram em março com o planejamento das atividades para o ano. Em seguida, com o cenário de pandemia, as ações precisaram ser revistas e novas estratégias de ação foram adotadas. Sendo assim, as atividades realizadas se concentraram no desenvolvimento de um aplicativo que servirá de modelo para aplicação dos alunos em seus projetos, junto com toda a documentação necessária para auxiliá-los. Também foi organizada a III Maratona de Programação, de forma virtual e com premiação aos 3 primeiros colocadas em cada categoria: Ensino Médio e Graduação. O clube também está se preparando para a continuação do projeto em 2021.