



COMPETEC



EACH



PRCEU

pró-reitoria de cultura
e extensão universitária

USP



USP

<http://www5.usp.br/>

USP



- A Universidade de São Paulo (USP) é uma universidade pública e gratuita, mantida pelos impostos da sociedade do Estado de São Paulo
- É a maior universidade do Brasil e uma das melhores do mundo
- Reconhecida pela qualidade no ensino e na pesquisa, pela contribuição aos avanços da ciência e da tecnologia no país



Os *campi* da USP:

- São Paulo (capital)
- Bauru
- São Carlos
- Ribeirão Preto
- Piracicaba
- Lorena
- Pirassununga
- São Sebastião
- Santos



EACH

<http://each.uspnet.usp.br/site/>

EACH



- A Escola de Artes, Ciências e Humanidades (EACH) concentra cursos das áreas de Artes, Ciências e Humanidades que não são oferecidos pelas demais unidades da USP na capital São Paulo
- A cada ano, o vestibular oferece **1.020 vagas** para **10 cursos de Graduação**, distribuídas em três períodos - matutino, vespertino e noturno - com turmas de **60 alunos por classe**

Cursos oferecidos:

- Educação Física e Saúde
- Licenciatura em Ciências da Natureza
- Gerontologia
- Gestão Ambiental
- Gestão de Políticas Públicas
- Lazer e Turismo
- Marketing
- Obstetrícia
- Sistemas de Informação
- Têxtil e Moda



Sistemas de Informação

<http://www.each.usp.br/si/>

SI Bacharelado em Sistemas de Informação

Duração do Curso:

Ideal: 8 semestres

Mínima: 8 semestres

Máxima: 12 semestres

Vagas Anuais:

60 vagas (Matutino)

120 vagas (Noturno)

- O aluno estuda aspectos da **tecnologia da computação e da administração**
- **Administrar** o fluxo de informação, **planejar** e **organizar** o processamento, o armazenamento e a recuperação de informações são algumas das atividades desenvolvidas pelo profissional

SI Bacharelado em Sistemas de Informação

Atividade Meio X Atividade Fim

De acordo com diretrizes do MEC, apoiada pela SBC

	Computação como "Atividade Fim"	Computação como "Atividade Meio"
Cursos:	Ciência da Computação	Sistemas de Informação
Preparação de Profissionais para:	"desenvolvimento" científico e tecnológico da computação	"automação" dos sistemas de informação das organizações
Objetivo maior:	Evolução da Própria Computação	Aplicação da Computação para resolver problemas de outras áreas
Principal enfoque:	Teórica	Prática/Pragmática
Carga-horária	3.200 horas	3.000 horas

SI Bacharelado em Sistemas de Informação

Grade curricular:

- **Matemática**
 - Cálculo
 - Geometria Analítica
 - Matemática Discreta
 - Estatística
- **Organizacional**
 - Administração de empresas
 - Economia
 - Contabilidade
 - Empreendedorismo
- **Computação**
 - Algoritmos, Estruturas de Dados
 - Sistemas Operacionais
 - Análise de Algoritmo
 - Organização e Arquitetura de Computadores
- **Desenvolvimento de sistemas**
 - Bancos de Dados
 - Redes de Computadores
 - Inteligência Artificial
 - Fundamentos de Sistemas de Informação
 - Prática e Gerenciamento de Projetos

PET-SI

<http://www.each.usp.br/petsi/>

PET-SI

- O PET-SI faz parte de um programa nacional chamado Programa de Educação Tutorial, um dos programas especiais do Ministério da Educação (MEC), aplicado ao curso de Sistemas de Informação da EACH.



- Atualmente, o grupo PET-SI é formado por um professor tutor e 12 alunos bolsistas, mas desde seu início, já participaram 28 alunos bolsistas, além dos 12 atuais, totalizando 40 bolsistas, e mais 1 aluno que participou como voluntário.



PET-SI

Algumas atividades do grupo:



COMPETEC - *Coding Dojo* em parceria com as ETECs



BXComp - Campeonato de programação para calouros



Coruja Informa - Jornal do grupo sobre temas relacionados à TI

COMPETEC

<http://www.each.usp.br/petsi/competec/>

COMPETEC

COMPETEC é o acrônimo das palavras: **COMP**utação, **PET** e **ETEC**.

- Consiste de sessões de *Coding Dojo* e de oficinas realizadas na EACH aos sábados.



COMPETEC

O que é o *Coding Dojo*:

- Ambiente inclusivo e colaborativo para aprender programação
- Desafiador, testando a habilidade de todos na resolução de problemas usando a programação
- Ótimo para aprender a programar em equipe

O que **NÃO** é *Coding Dojo*:

- Uma competição ou local para exibir suas habilidades
- Programação individual



- 1 **Piloto** = quem digita o código
- 2 **Co-piloto** = ajuda o piloto com orientação verbal
- 3 **Platêia** = observa o desenvolvimento do código aguardando a vez de cada participante ser co-piloto e piloto
- 4 **Tela** para projeção
- 5 **Computador**
- 6 **Projektor** ligado ao computador

COMPETEC

Exemplos de desafios utilizados no COMPETEC:

- Conversor de Temperaturas (Celsius para Fahrenheit ou vice-versa)
- Identificar palíndromos
- Problemas com propriedades de matrizes
- Problemas lógicos

E muito mais!

A photograph of a computer monitor displaying a Java code editor. The code is for a class named SMat, which uses a Scanner to read two integers from the user and then creates two 2D matrices based on those integers. The code is as follows:

```
1 import java.util.Scanner;
2 public class SMat {
3     public static void main (String[] args){
4         Scanner sc = new Scanner(System.in);
5         while(true)
6             {int mat = sc.nextInt();
7             int mat1 = sc.nextInt();
8             int [][]matriz= new int [mat] [mat];
9             int [][]matris= new int [mat1] [mat1];
10            int [][]matrix= new int [mat] [mat];
11            if (mat==mat1){
12                for (int i=0;i<mat;i++){
13                    for (int j=0;j<mat;j++){
14                        matriz[i][j]=sc.nextInt();
15                    }
16                }
17            }
18        }
19    }
20 }
```

Linguagem de programação: Java

COMPETEC

Para mais informações, datas das próximas sessões e acesso aos desafios já utilizados na atividade visite:

<http://www.each.usp.br/petsi/competec/>

Em caso de dúvidas ou para entrar em contato conosco, envie um e-mail para pet-si-each@usp.br.

Obrigado e até a próxima sessão!



COMPETEC



EACH



PRCEU

pró-reitoria de cultura
e extensão universitária

USP

