

# Chamada Interna para Participação no Projeto de Extensão iPC - Introdução a Programação e Competições

Período de Inscrição: de 12/02/2019 à 15/02/2019

## 1. Conheça o que é o iPC

O iPC (Iniciação à Programação e Competição) é um projeto de extensão realizado pelo CEFET-MG Campus Timóteo, que oferece ensino básico de lógica de programação aos alunos(as), através de ferramentas online gratuitas, como uma forma de iniciação a área da computação e exercício do raciocínio lógico.

As atividades a serem desenvolvidas tem o intuito de promover o uso do raciocínio lógico e matemático, eleger problemas do cotidiano dos participantes para serem resolvidos através da programação de forma lúdica e motivadora, e conseqüentemente, incentivar o ingresso ao curso técnico e/ou de graduação na área da computação ofertados pelo CEFET-MG Campus Timóteo.

Para a realização deste projeto contamos com a participação voluntária de alunos dos cursos técnicos em Desenvolvimento de Sistemas e em Informática e do curso de Engenharia de Computação. Além de alguns professores.

Atualmente o projeto conta com 4 equipes: Pesquisa, Desenvolvimento, Comunicação e Instrução.

Maiores informações sobre o projeto: <https://www.facebook.com/projetoipc.cefetmg/> ou [projetoipc.cefetmg@gmail.com](mailto:projetoipc.cefetmg@gmail.com)

Ou entre em contato com: Jordana, Deisyamar, Aléssio, Viviane e também alunos já participantes: Graduação: Ana Clara, Denis, Ana Clara, André Luiz, Yasmin, Leandro, Matheus Alvim, Paulo Borges. Técnico: Thiago e Renata.

## 2. Quanto às vagas e inscrições:

a. **Categoria Instrutor:** Duas (2) vagas para alunos do curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas ou Curso Técnico em Informática. **Será validado como estágio para o curso técnico.**

- i. Atividades a serem desempenhadas: atuar como instrutores de plataformas de programação (ex.: code, blockly, etc) para alunos do ensino médio e ou ensino fundamental. Participar dando suporte técnico às equipes de pesquisa, desenvolvimento e comunicação.
- ii. Requisitos: Saber compreender textos em inglês, gostar de ler e pesquisar, saber programar e ter interesse em gerir mídias sociais. Ter facilidade de se comunicar, de tirar dúvida e gostar de ensinar. Ter disponibilidade de dedicação de em média 8 horas semanais ao projeto. OBS: a não existência de todos os requisitos não é eliminatório, mas classificatório.
- iii. Como se inscrever:
  1. Preencher o formulário disponível no link:  
<https://goo.gl/forms/8Sms1uWp8JiZI1Oh1>

2. Enviar um currículo para ([projetoipc.cefetmg@gmail.com](mailto:projetoipc.cefetmg@gmail.com)) . Seu currículo deve conter: as experiências que possuem sejam profissionais ou pessoais(catequese, ensinar violão, voluntariado, cuidado com idosos, etc).
- b. **Categoria Pesquisa:** Duas (2) vagas para alunos do curso de graduação em Engenharia de Computação. A participação do aluno será certificada pela DEDC: Diretoria de Extensão e Desenvolvimento Comunitário.
    - i. Atividades a serem desempenhadas: participar da equipe de pesquisa que atualmente investiga métodos adequados do ensino das plataformas de programação para adolescentes e crianças e realizar coleta de dados referente ao trabalho feito com os alunos atendidos pelo projeto.
    - ii. Requisitos: Saber compreender a leitura em inglês, gostar de ler e pesquisar.
    - iii. Como se inscrever: preencher o formulário disponível no link: <https://goo.gl/forms/dyKtj3cd1ZnriAv93>
  - c. **Categoria Comunicação:** Duas (2) vagas para alunos do curso de graduação em Engenharia de Computação
    - i. Atividades a serem desempenhadas: participar da equipe de comunicação que cuida de todo processo de divulgação do projeto: site, mídias sociais, etc. Tal equipe cria (quando necessário), mantém e utiliza recursos de comunicação diversos.
    - ii. Requisitos: Saber programar e interesse em mídias sociais. Diferencial: Saber Joomla.
    - iii. Como se inscrever: preencher o formulário disponível no link: <https://goo.gl/forms/dyKtj3cd1ZnriAv93>
  - d. **Categoria Desenvolvimento:** Duas (2) vagas para alunos do curso de graduação em Engenharia de Computação
    - i. Atividades a serem desempenhadas: auxiliar no levantamento, projeto e implementação de novos recursos para plataformas de ensino de computação
    - ii. Requisitos desejados: saber Javascript para trabalhar com os jogos ou PW (HMTL, CSS, JS, ANgular) para trabalhar no desenvolvimento das telas.
    - iii. Como se inscrever: preencher o formulário disponível no link: <https://goo.gl/forms/dyKtj3cd1ZnriAv93>

### 3. Sobre o processo de seleção:

- a. Entrevista: para todas as categorias: datas e horários a serem divulgados;
- b. Para a categoria instrutor a entrevista será composta também por uma dinâmica de uma pequena aula expositiva a ser apresentada pelo candidato a instrutor.

- c. Alunos inscritos na **categoria instrutor** que estiverem realizando estágio serão desclassificados.
- 4. Principal forma de contato:**
- a. Após inscrição os avisos das datas e horário das entrevistas serão divulgados via e-mail cadastrado no ato da inscrição.
  - b. Contato oficial com a equipe do projeto: [projetoipc.cefetmg@gmail.com](mailto:projetoipc.cefetmg@gmail.com).