

Ação de Extensão	Resumo	Coordenador(a)	E-mail
Colabora - 5a. edição	Esse programa é composto por quatro ações: 1-Grupo de Estudos sobre Inclusão e Diversidade; 2-Cineclube CCT; 3-UniDiversidade; e 4-Encontro Étnico-Racial. O programa será desenvolvido em 2026/2027 e é destinado a docentes, discentes e ao público em geral dos municípios envolvidos. As ações estão vinculadas ao mestrado profissional em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias. O objetivo é promover a conscientização para melhorar a comunicação entre surdos e ouvintes, fomentar a inclusão social e escolar por meio do Cineclube CCT, produzir e divulgar materiais informativos sobre contextos inclusivos, dar voz às pessoas que se sentem excluídas, e coletar relatos sobre essas experiências no campus e na sociedade. Além disso, o programa reunirá estudantes, educadores, redes de ensino, a comunidade universitária de Joinville e demais interessados, para construir diálogos antirracistas, discutir políticas afirmativas e ações em prol da igualdade racial, contribuindo para a construção de uma história de luta e de movimentos sociais. É importante mencionar que a Lei Nº 17.292 de 2017 consolida os direitos das pessoas com deficiência em Santa Catarina. Em seu Art. 12, a lei estabelece que a Libras deve ser incluída nos currículos da rede pública estadual de ensino, tanto em cursos de formação de nível médio quanto superior nas áreas de ciências humanas, médicas e educacionais. Além disso, deve ser um conteúdo obrigatório em cursos de estudos adicionais na área de surdez. Os princípios dessa lei enfatizam a ação conjunta do Estado e da sociedade civil para assegurar a plena inclusão das pessoas com deficiência no contexto socioeconômico e cultural.	CARLA DIACUI MEDEIROS BERKENBROCK	carla.berkenbrock@udesc.br
Maratonas de Programação -- edição XV - 3º Biênio	A computação se apresenta à sociedade na forma das mais variadas tecnologias e como parte integrante da vida de todos. Fomentar as práticas de raciocínio lógico e matemático trazem os benefícios de uma sociedade com soberania. A arte-ciência da programação é a atividade núcleo das tecnologias atuais e, portanto, é essencial o fomento à sua execução. A Maratona de Programação é um evento da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) existente desde 1996, nascida das competições classificatórias para as finais mundiais do concurso International Collegiate Programming Contest (ICPC). A competição consiste em equipes de três alunos que devem resolver o maior número de problemas no menor tempo possível. O Programa aqui apresentado é interinstitucional, tendo ações com alcance e parceria em âmbito nacional, em especial com a SBC e IES participantes. Destaca-se aqui o papel central que a UDESC desempenha atualmente na Região Sul dentro da competição. Temos a visão de que, com o fomento à programação competitiva, um ciclo virtuoso é criado, culminando no desenvolvimento e fortalecimento da indústria e da pesquisa em Computação. Para isto, 5 ações serão executadas, cada uma com objetivos diversos a fim de criar e complementar este ciclo desde a iniciação à programação, passando pela prática e estudos complementares, e externalização para a indústria, comunidade geral e acadêmica: 1- Brute Class. Coordenadora: Professora Débora Nazário; 2- Treinos. Coordenador: Professor Yuri Lopes; 3- Seletivas. Coordenador: Professor Roberto Rosso; 4- BruteHub. Coordenadora: Professora Éverlin Marques; 5- Colóquios de Ciência da Computação. Coordenadora: Professora Karina Roggia.	KARINA GIRARDI ROGGIA	karina.roggia@udesc.br

Ação de Extensão	Resumo	Coordenador(a)	E-mail
NAVI 2026 - Núcleo de Aplicações Visuais	APRESENTAÇÃO E ÁREA DE CONHECIMENTO: O programa de extensão NAVI, Núcleo de Aplicações Visuais, visa divulgar, capacitar e valorizar o uso e o desenvolvimento de aplicações visuais na sociedade em geral, em especial nas áreas de educação, saúde e indústria. O NAVI visa transformar a realidade das pessoas levando o conhecimento sobre as diversas formas e o potencial que as tecnologias da área do Processamento Gráfico (PG) se interrelacionam com o cotidiano e, com isso, levando o conhecimento da área acadêmica, mais próximo da sociedade. O NAVI está diretamente associado ao LARVA (Laboratory for Research on Visual Applications), primeiro grupo de pesquisa, pela área de conhecimento e pelos docentes envolvidos em ambos. As aplicações visuais que são alvo de estudo, disseminação e desenvolvimento do NAVI e LARVA utilizam os recursos da área do Processamento Gráfico (PG, nomenclatura oficial da área junto ao CNPq) e que incluem: Jogos Digitais Educacionais; Realidade Aumentada; Reconhecimento de Padrões; Modelagem Geométrica; Realidade Virtual; Reconstrução 3D e 4D; Realidade Estendida; Reconhecimento Facial; Análises de Biometria de Animais; Identificação Visual Automática de Fraudes; dentre outras. As ações promovidas pelo NAVI desenvolvem uma interação intercultural e transdisciplinar envolvendo profissionais de áreas diversas como computação, engenharia elétrica, psicologia, fisioterapia, pedagogia, artes, terapia ocupacional, educação física, medicina (geriatria, pneumologia, cardiologia, pediatria, fonoaudiologia, psiquiatria) e muitas outras. PROJETOS CONSTITUINTES: O Programa NAVI-2026, vem discutindo os recursos gráficos no cotidiano. Isto envolve conhecer os fundamentos e a aplicabilidade do PG. O NAVI, disseminará e valorizará as pesquisas na área do PG, em especial (mas não exclusivamente) as do grupo de pesquisa LARVA da própria UDESC. Objetiva-se então refletir e popularizar o que se tem de avanços tecnológicos na área do PG, por meio dos seguintes ações: Ação 1 - LARVA Talks, coordenado por Luciana Rita Guedes (CCT) - Ciclo de palestras (preferencialmente presenciais) que visa discutir e difundir pesquisas relacionadas ao PG no âmbito da UDESC-Joinville. Ação 2 - Certificação, coordenado por Roberto Sílvia Ubertino Rosso Jr. (CCT) - Visa promover treinamentos sobre o uso de jogos digitais na Educação (Especial) e/ou Reabilitação (Respiratória) para os profissionais (público-externo); Ação 3 - Vitrine, coordenado por André Tavares da Silva (CCT) - Visa preparar material e executar a apresentação do NAVI/LARVA em locais dentro e fora da UDESC e/ou receber visitantes; Ação 4 - CoP-LuDE: Comunidade de Práticas da Ludificação Digital no Ensino, coordenado por Marcelo da Silva Hounsell (CCT) - Ciclo de seminários de vivências sobre o uso de jogos digitais na educação/saúde; Ação 5 - Academia GAME-DEV Udesc, coordenado por Adilson Vahldick (CEAVI) - Visa fomentar cursos sobre tecnologias de software para desenvolver Jogos Digitais. Ação 6 - JAMs UDESC, coordenado por Diego Buchinger (CEPLAN) - Visa fomentar a programação competitiva na área de desenvolvimento de jogos digitais educacionais e jogos digitais ativos; O NAVI é um programa de extensão criado inicialmente em 2011 e a presente proposta visa ampliar as iniciativas anteriores, incluindo os projetos LARVA Talks e JAMs UDESC. Na penúltima edição deste programa, o NAVI foi um dos programas melhor avaliados na sua proposta e que resultou num dos maiores públicos externos à UDESC/CCT com mais de 500 seguidores no seu canal do YouTube e com mais de 5700 visualizações. INTERRELAÇÕES: ENSINO/PESQUISA/EXTENSÃO E UNIVERSIDADE/SOCIEDADE: O NAVI inicia e fecha um ciclo, junto com o grupo de pesquisas LARVA e as atividades de ensino dos docentes do grupo, no âmbito tanto da graduação quanto pós-graduação (disciplinas regulares e optativas). Este ciclo se car	MARCELO DA SILVA HOUNSELL	marcelo.hounsell@udesc.br

Ação de Extensão	Resumo	Coordenador(a)	E-mail
NexT - Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias	O programa permanente de extensão NexT - Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias é um núcleo permanente de estudos interdisciplinares criado em 2011 na UDESC que, por meio de uma série de ações vinculadas, propõe estudar continuamente o jogo de xadrez na Universidade. A participação é totalmente livre, gratuita e aberta à comunidade. O NexT é também uma rede de colaboração que se conecta a ações da comunidade bem como a projetos e ações de ensino, pesquisa e extensão da UDESC, sendo suas atividades já incorporadas na matriz curricular de, pelo menos, dois cursos de graduação (Bacharelado em Ciência da Computação - BCC e Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas - TADS) e integradas ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias (PPGECMT), em nível de mestrado e doutorado. O NexT é, ainda, uma moderna comunidade de prática, pesquisa e estudo, cuja existência é fruto dos esforços de seus membros, que podem colaborar de forma presencial ou online e através de qualquer mídia. O NexT visa proporcionar à comunidade externa e interna, a oportunidade de aprender, praticar, treinar, competir, estudar e pesquisar o xadrez e tecnologias aplicadas por intermédio de ações desenvolvidas na e/ou pela Universidade. Para buscar a concretização desses objetivos, o NexT propõe as seguintes ações de extensão: Ação 1 - "Pratique Xadrez na Universidade" - Coordenador: Prof. Dr. Kariston Pereira (CCT - UDESC); Ação 2 - "Jogue Xadrez na Universidade" - Coordenador: Prof. Dr. Kariston Pereira (CCT - UDESC); Ação 3 - "Aprenda Xadrez na Universidade" - Coordenador: Prof. Dr. Kariston Pereira (CCT - UDESC); Ação 4 - "Xadrez e Eventos Culturais" - Coordenadoras: Prof. Dra. Vivian Cremer Kalempa (CEPLAN - UDESC) e Profa. Dra. Iandra Pavanati (INESA); Ação 5 - "Alto Rendimento em Xadrez" - Coordenador: Prof. Dr. Kariston Pereira (CCT - UDESC); Ação 6 - "NexT FullChess Series" - Coordenador: Prof. Dr. Kariston Pereira (CCT - UDESC); Ação 7 - "NexT Chess Open" - Coordenador: Prof. Dr. Lisandro Fin Nishi (ESAG - UDESC); Ação 8 - "NexT Freestyle Open" - Coordenador: Prof. Dr. Lisandro Fin Nishi (ESAG - UDESC). Contexto e Motivação: A característica de motivação e instigação do raciocínio que o xadrez proporciona levaram-no a cativar um número considerável de pessoas. São aproximadamente 600 milhões de pessoas no mundo que praticam o xadrez (WAI, 2007), sendo que destas, 170.000 estão registradas como jogadores com rating na Federação Internacional de Xadrez - FIDE (HUBA, 2014; PATEREK, 2014). Pelo estudo desenvolvido em literatura de apoio, observou-se que, devido a suas características, o xadrez tornou-se um importante meio de formação intelectual, desenvolvendo diversas capacidades cognitivas e comportamentais, destacando-se a concentração, imaginação, memória, paciência, raciocínio lógico, criatividade, disciplina e inteligência de um modo geral (CRUZ, 2005; JOHNSON, 2012; POLGAR, 2011; SÁ, 2003). O jogo de xadrez tem sido tratado como objeto de estudos tanto no próprio desenvolvimento das habilidades dos jogadores como na aplicação de seus benefícios na aprendizagem. Por meio de sua sugerida eficácia na formação intelectual dos praticantes, o xadrez acabou por tornar-se um facilitador no processo de aprendizagem de outras áreas (SÁ, 2003; MOORE, 2011). O xadrez também tem servido como objeto de inúmeros estudos específicos na área de informática. Por exemplo, no experimento de novas técnicas de Inteligência Artificial e Processamento de Alto Desempenho com o objetivo da construção de melhores softwares de jogo, assim como no desenvolvimento de tecnologias relacionadas à área de Informática na Educação, com a construção de sistemas que ajudam os aprendizes a desenvolver e aprimorar suas habilidades enxadrísticas, seja pelo auxílio do computador no próprio processo de ensino-aprendizagem (via e-learning, sistemas tutores inteligentes, etc.), seja pela possibilidade da prá	KARISTON PEREIRA	kariston.pereira@udesc.br

Ação de Extensão	Resumo	Coordenador(a)	E-mail
Olimpíada Brasileira de Informática na UDESC edição 2026-2027	O programa "Olimpíada Brasileira de Informática na UDESC" tem como proposta a divulgação da OBI (Olimpíada Brasileira de Informática) nas escolas de educação básica e de ensino superior, o incentivo à participação dos estudantes e a execução da competição, tanto na UDESC quanto em outras instituições de ensino. Para atingir seus objetivos, este programa de extensão está organizado em três ações de extensão distintas que são os projetos descritos abaixo: 1-Execução das competições da OBI - coordenador: Prof. Rui Jorge Tramontin Junior 2-Capacitação OBI - coordenadora: Profª Karina Girardi Roggia 3-Divulgação da OBI - coordenadora: Profª Luciana Rita Guedes A OBI é realizada pelo Instituto de Computação da UNICAMP e promovida pela Sociedade Brasileira de Computação, em moldes parecidos com as olimpíadas de Matemática, Física e Astronomia, entre outras. O programa visa ainda a capacitação para estudantes interessados em preparar-se para participar da competição e de treinos periódicos com simulados da competição para reforço do aprendizado. A aplicação das provas da competição, como sede oficial do evento também está entre as ações previstas neste programa. O público alvo inclui também estudantes do primeiro ano de cursos superiores. Como consequências das ações deste programa pretende-se fortalecer a divulgação e a imagem da UDESC para o público do ensino fundamental e médio do município e também fomentar novos talentos para a área de programação de computadores. As ações da OBI contribuem ainda para a melhoria qualidade da educação pois leva conhecimento técnico para estudantes de escolas da região, o que pode gerar novas oportunidades para estas comunidades.	LUCIANA RITA GUEDES	luciana.guedes@udesc.br

Ação de Extensão	Resumo	Coordenador(a)	E-mail
Programa INTERAGIR: Integração entre Ciência, Computação e Sociedade	O programa INTERAGIR: Integração entre Ciência, Computação e Sociedade visa disseminar a Ciência e a Computação, atrair mais pessoas a se envolverem nas áreas STEM e incentivar profissionais e estudantes a aprofundarem seus conhecimentos e habilidades. Também visa promover a UDESC, enquanto instituição de ensino, pesquisa e extensão, apta a contribuir com o desenvolvimento social, científico e tecnológico. Os eixos são apoiados por 6 ações: Ação1: "Catarinas", que trata de ações afirmativas para envolvimento das mulheres na ciência, fortalecer e incentivar a presença da mulher na tecnologia promovendo a equidade, igualdade e a inclusão. Ação2: "Eu quero programar" foca no ensino de programação, pensamento computacional e computação desplugada para a comunidade. Ação3: Vivências Acadêmicas busca de um lado auxiliar os estudantes a se integrarem na comunidade acadêmica, oferecendo estratégias para aumentar seu senso de pertencimento, ações integradoras e aumentando seu engajamento na comunidade. Por outro lado, visa trazer à comunidade externa para à universidade, por meio de cursos, oficinas, palestras para melhorar conhecimentos técnicos, aumentando suas oportunidades no mercado de trabalho. Ação4: "Cientistas Anônimos" visa auxiliar estudantes a fazer ciência e ao desenvolvimento tecnológico e de inovação. Faz a conexão da pesquisa-extensão de maneira que os estudantes possam aprimorar suas habilidades. Também visa disseminar a ciência para a população, democratizando os conhecimentos científicos. Ação5: LingueSC é o Centro de Idiomas do CCT/UDESC, que realiza a preparação de materiais e a realização de cursos para a comunidade. Ação6: STEAMulando Futuros na UDESC que trata de aprimorar a área de STEM para estudantes de ensino fundamental II e ensino médio, mitigando a disparidade de gênero em STEM por meio do estímulo ao pensamento computacional e programação, inovação e empreendedorismo, jogos e gamificação, ciência de dados e inteligência artificial, além de levar questões da computação e sociedade para as estudantes. Pelas ações do programa, a universidade pode dar sua contribuição social visto que há a necessidade de qualificar os cidadãos com educação tecnológica para atuar no mercado de trabalho e para gerar iniciativas para o letramento digital para diversos públicos. Essa evolução requer uma ação alinhada das instituições de ensino e dos governos, considerando o contexto econômico de cada país. A Microsoft previu em 2021 que, em 20 anos, 90% dos trabalhos vão requerer proficiência digital e, dessa forma, a educação precisaria preparar os estudantes para esta realidade e, portanto, para o mercado de trabalho.	EVERLIN FIGHERA COSTA MARQUES	everlin.marques@udesc.br

Ação de Extensão	Resumo	Coordenador(a)	E-mail
Programa Permanente COLMEIA - Software & Hardware Livres (2024-2029) - 2º Biênio	O Colmeia é um programa de extensão universitária implementado no Centro de Ciências Tecnológicas (CCT) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), portanto é uma plataforma que estende a universidade, levando os saberes e fazeres desenvolvidos na UDESC/CCT para além dos seus muros. O objetivo principal do Colmeia é empoderar as pessoas digitalmente por meio da disseminação do conhecimento sobre as tecnologias baseadas em estratégias abertas, comumente chamadas de software e hardware Livres. Um software é um sistema escrito em linguagem de programação na forma de um código-fonte. Quando o software é fechado ele é chamado de software proprietário e se caracteriza pelo bloqueio legal do acesso ao seu código-fonte. Neste caso, há licenças restritivas de uso que se descumpridas podem levar a processos baseados na quebra de direitos do autor do código fonte. Por outro lado, a priori, se o código tiver licença livre ou aberta, ainda que haja um autor do programa é permitido ao usuário o acesso ao referido código-fonte, sendo possível estudá-lo e eventualmente alterá-lo produzindo uma outra versão do software sem infringir uma regra legal. Similarmente, um hardware é dito livre ou aberto se for permitido atuar sobre o seu projeto eletrônico, estudá-lo e alterá-lo produzindo novas versões do hardware. O empoderamento digital ocorre pela disseminação do conhecimento sobre software e hardware livre para um público constituído de pessoas que ignoram ou não têm o conhecimento completo sobre o potencial e a aplicabilidade de produtos de software e hardware oferecidos a custo zero ou praticamente zero. O Colmeia apresenta busca gerar impactos positivos nas vidas das pessoas: retirando da ilegalidade do consumo de programas hackeados, ou seja, utilizados sem a licença devida; reduzindo custos de aquisição de sistemas aplicativos (principalmente no setor público); despertando o interesse por computação, atraindo talentos (alunos) para a universidade; O empoderamento em questão se refere à capacidade de escolha adquirida por essas pessoas, a partir do contato com conhecimento disseminado pelo Colmeia. As ações desenvolvidas são realizadas principalmente em escolas e instituições parceiras dedicadas à educação de qualidade (ODS 4). Por exemplo, as atividades junto ao Projeto Resgate Joinville (www.projetoeresgate.org.br), uma instituição dedicada ao desenvolvimento social com programas que atuam diretamente na formação de crianças, jovens e adultos em Joinville. Por conta da creditação (curricular) da extensão, prevista no Plano Nacional de Educação (PNE) e regulamentada pela Resolução nº 7 MEC/CNE/CES, de 18 de dezembro de 2018, há uma perspectiva de uma enorme demanda para a realização curricular de extensão universitária. O Colmeia tem papel fundamental como canalizador dessa demanda, com a oferta de oportunidades para os acadêmicos realizarem a creditação da extensão. Dessa forma, na articulação com o ensino, a atuação do grupo Colmeia atende diretamente ao interesse dos estudantes da UDESC.	GILMARIO BARBOSA DOS SANTOS	gilmario.santos@udesc.br

Ação de Extensão	Resumo	Coordenador(a)	E-mail
Robótica para a Inclusão Social - RISO	O Programa de Extensão RISO teve seu início em 2009, no âmbito do grupo PET Engenharia Elétrica, que na ocasião tinha o professor André Bittencourt Leal como tutor. A primeira ação extensionista do CCT UDESC nesse contexto foi submetida dentro do Programa de Extensão intitulado Interação: PET Engenharia Elétrica e Comunidade, submetido ao EDITAL PAEx 05/2009 PROEX. Mais especificamente, o projeto interno a esse programa se chamava Engenharia é Legal: Utilizando a parte experimental para estimular a teoria. Nos anos seguintes, as ações extensionistas de robótica foram mudando de nome, mas mantendo o foco na utilização da robótica móvel como ferramenta lúdica para alcançar seus objetivos. Para o EDITAL - PAEx 03/2010 PROEX o projeto foi chamado de PET na Escola, e este integrou o Programa Incluir com Ciência. Já no edital EDITAL PAEx 002/2011 o projeto foi submetido com o título Robótica e Educação e fez parte do Programa Incluir com Ciência. Nos editais PAEx 04/2012, PAEx 05/2013 e PAEx-UDESC 03/2014 o projeto manteve o nome de Robótica e Educação (ROB), mas o programa passou a se chamar Incluir com Ciência e Tecnologia. Já no EDITAL PAEx 08.2016 as ações extensionistas de robótica passaram a integrar o Programa RISO que se conhece hoje, o qual foi reeditado e submetido em todos os editais seguintes. De 2009 a 2023 o programa foi coordenado pelo professor André Bittencourt Leal, em 2024 passou a ser coordenado pelo professor Yuri Kaszubowski Lopes. Este Programa de Extensão é composto de cinco projetos internos, todos eles destinados a contribuir para a inclusão social usando a robótica como instrumento principal. São eles: Robótica do Amanhã (RODA); Grupo de Estudos sobre Robótica Autônoma (GERA); Núcleo de Eventos sobre Robótica (NERO); Robótica Competitiva (RoboComp); e Simpósio Regional de Robótica e Automação (SRRA). O RODA contribui na promoção da inclusão social de crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social por intermédio do uso de kits de robótica móvel. É um primeiro contato com a robótica, usada como aspecto motivacional para o aprendizado de disciplinas STEM e o desenvolvimento de habilidades e competências como liderança, raciocínio lógico, organização, e trabalho em equipe. O GERA objetiva promover a inclusão social de crianças e adolescentes através da realização de atividades envolvendo conceitos de programação, eletrônica e robótica. A mesma pode ser vista como uma forma de motivar os estudantes a ingressarem no ensino superior, pela exposição de diversas áreas do conhecimento relacionadas pela multidisciplinaridade da robótica. O NERO objetiva promover a inclusão social da comunidade em geral pela divulgação da robótica móvel e suas aplicações; e dar mais um passo em direção à inclusão de estudantes que já tiveram contato prévio com a robótica através de feiras, mostras e competições realizadas pelo grupo. A RoboComp objetiva atrair crianças e adolescentes para as áreas de STEM, bem como ensinar tópicos avançados de STEM, através do meio lúdico de aprendizado das competições em robótica. O SRRA reúne universidades e empresas para debater sobre temas emergentes relacionados com a robótica e automação.	YURI KASZUBOWSKI LOPES	yuri.lopes@udesc.br