

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO, CULTURA E COMUNIDADE**

FORMULÁRIO-SÍNTESE DA PROPOSTA - SIGProj

EDITAL EDITAL PAEX-PROCEU/UDESC nº 01/2023

Uso exclusivo da Pró-Reitoria (Decanato) de Extensão

PROCESSO N°:

SIGProj N°: 398437.2231.373952.11092023

PARTE I - IDENTIFICAÇÃO

TÍTULO: Maratonas de Programação – Udesc Planalto Norte

TIPO DA PROPOSTA:

ÁREA TEMÁTICA PRINCIPAL:

- Comunicação Cultura Direitos Humanos e Justiça Educação
 Meio Ambiente Saúde Tecnologia e Produção Trabalho
 Desporto

COORDENADOR: Diego Buchinger

E-MAIL: diego.buchinger@udesc.br

FONE/CONTATO: 47999893589

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO, CULTURA E COMUNIDADE**

FORMULÁRIO DE CADASTRO DE PROJETO DE EXTENSÃO

Uso exclusivo da Pró-Reitoria (Decanato) de Extensão

PROCESSO N°:

SIGProj N°: 398437.2231.373952.11092023

1. Introdução

1.1 Identificação da Ação

Título:	Maratonas de Programação – Udesc Planalto Norte
Coordenador:	Diego Buchinger / Técnico
Tipo da Ação:	Projeto
Edital:	EDITAL PAEX-PROCEU/UDESC nº 01/2023
Faixa de Valor:	
Vinculada à Programa de Extensão?	Não
Instituição:	UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina
Unidade Geral:	CEPLAN - Centro de Ensino do Planalto Norte
Unidade de Origem:	DSI - Departamento de Sistemas de Informação
Início Previsto:	01/02/2024
Término Previsto:	31/01/2026
Possui Recurso Financeiro:	Sim
Gestor:	Diego Buchinger / Técnico
Órgão Financeiro:	Conta Única

1.2 Detalhes da Proposta

Carga Horária Total da Ação:	268 horas
Justificativa da Carga Horária:	Planejamento e Preparação 2 anos, considerando 44 semanas de trabalho, 1 hora semanal = 88 horas
	Treinos

18 semanas por semestre, 4 semestres, 2 horas por semana = 144 horas

Competições

2 anos, 3 eventos por ano, 6 horas por evento = 36 horas

Periodicidade: Bianual

A Ação é Curricular? Não

Abrangência: Local

Tem Limite de Vagas? Sim

Número de Vagas: 40

Local de Realização: Laboratórios de informática do CEPLAN

Período de Realização: 01/02/2024 a 31/01/2026

Tem Inscrição? Não

1.3 Público-Alvo

Estudantes dos cursos de Bacharelado em Sistemas de Informação e Engenharia de Produção – Habilitação Mecânica, da UDESC – CEPLAN

Nº Estimado de Público: 305

Discriminar Público-Alvo:

	A	B	C	D	E	Total
Público Interno da Universidade/Instituto	10	200	0	10	5	225
Instituições Governamentais Federais	0	20	0	0	0	20
Instituições Governamentais Estaduais	0	0	0	0	20	20
Instituições Governamentais Municipais	0	0	0	0	20	20
Organizações de Iniciativa Privada	0	0	0	0	20	20
Movimentos Sociais	0	0	0	0	0	0
Organizações Não-Governamentais (ONGs/OSCIPs)	0	0	0	0	0	0
Organizações Sindicais	0	0	0	0	0	0
Grupos Comunitários	0	0	0	0	0	0
Outros	0	0	0	0	0	0
Total	10	220	0	10	65	305

Legenda:

- (A) Docente
- (B) Discentes de Graduação
- (C) Discentes de Pós-Graduação
- (D) Técnico Administrativo
- (E) Outro

1.4 Parcerias

Nome	Sigla	Parceria	Tipo de Instituição/IPES	Participação
Maratona de Programação - edição XV	MP-XV	Interna à IES	UDESC - CCT - DCC	Ações conjuntas para fomento da programação competitiva.
Desenvolve	DES	Interna à IES	UDESC - CEPLAN - DSF	Possui ação Ação CODIFICA que inclui atividades de treinamento em programação ao mesmo público-alvo.
Sociedade Brasileira de Computação	SBC	Externa à IES	Outros	Apoio logístico, operacional e pessoal na organização da prova Regional.

1.5 Caracterização da Ação

Área de Conhecimento:	Ciência da Computação » Metodologia e Técnicas da Computação » Linguagens de Programação » Ciências Exatas e da Terra
Área Temática Principal:	Tecnologia e Produção
Área Temática Secundária:	Educação
Linha de Extensão:	Desenvolvimento tecnológico

1.6 Descrição da Ação

Resumo da Proposta:

A computação está presente de formas variadas na sociedade contemporânea e é parte integrante da vida de todos. Fomentar as práticas de raciocínio lógico e matemático, envolvidos na programação, trazem benefícios a curto e longo prazo para uma sociedade com soberania tecnológica.

A Maratona de Programação é um evento da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) existente desde 1996. Este evento surgiu como uma disputa classificatória 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 projeto aqui apresentado é institucional, voltado para a comunidade acadêmica do Centro de Educação do Planalto Norte, com o intuito de fomentar aspectos práticos e teóricos da computação para alunos de ambos os cursos de graduação ofertados. Além da aspecto técnico, este projeto busca estimular maior engajamento dos discentes em seus respectivos cursos, sua permanência na instituição até a conclusão do curso, além do espírito de equipe e colaboração, uma vez que a Maratona de Programação é uma competição entre times.

Este projeto tem por objetivo também a criação e complementação do ciclo acadêmico, desde a iniciação à programação, passando pela prática e estudos complementares, e externalização para a indústria, comunidade geral e acadêmica. Para tanto, propõe-se duas ações a serem executadas:

- 1- Treinos. Coordenador: Diego Buchinger;
- 2- Competições. Coordenador: Diego Buchinger;

Palavras-Chave:

maratona de programação, resolução de problemas, programação competitiva, raciocínio lógico matemático

Informações Relevantes para Avaliação da Proposta:

A cultura da maratona de programação da Udesc começou em 2004, mas se tornou um oficialmente um programa do Centro de Ciências Tecnológicas (CCT) da UDESC apenas em 2006. Neste período, equipes da instituição vêm se classificando para a etapa nacional e isto alavanca a visibilidade da UDESC no âmbito regional e nacional. Em 2010, a UDESC foi responsável pela Final Brasileira da Maratona de Programação da Sociedade Brasileira de Computação, tendo a direção da prova ficado a cargo de um professor da instituição, o qual permanece no programa de Maratona de Programação da UDESC CCT. Já em 2018 e 2020, times da UDESC conquistaram a melhor classificação da região sul do país na etapa nacional, se classificado acima de outras universidades de renome como UFRGS, UFSC e UFPR.

Parcerias entre a UDESC e outras instituições de ensino, assim como com empresas, têm ocorrido com frequência desde 2008. Assim como em outras instituições de ensino superior, equipes de alunos do Centro de Educação do Planalto Norte (CEPLAN) também já participaram de competições seletivas internas da UDESC, as quais são realizadas no CCT. As equipes do CEPLAN ainda não obtiveram resultados expressivos nestas competições, pois ainda não há uma cultura deste nicho no centro e isso reflete na importância de se criar um espaço voltado para a prática da programação competitiva, com treinamento e espaço para prática.

Destaca-se o papel central que a UDESC desempenha atualmente na região sul dentro do evento da Maratona de Programação organizado pela SBC. O Centro de Ciências Tecnológicas (CCT) da UDESC lidera este destaque, com vasta quantidade de interessados no programa Maratona de Programação do CCT, o qual já apresenta um ecossistema atrativo aos alunos. De modo semelhante, é de interesse criar um ambiente similar na UDESC CEPLAN, estimulando inclusive a troca de conhecimentos entre os acadêmicos e participantes destes dois centros, além de enaltecer o espírito competitivo e de desafio entre os envolvidos.

O programa Maratona de Programação da UDESC-CCT vem promovendo oportunidades para a comunidade acadêmica interna da instituição, assim como para a comunidade externa, participarem das competições. Esta abertura com caráter fortemente extensionista vem ajudando a divulgar a Maratona e a UDESC no país e, em especial, na região Sul. Assim, a competição vem ganhando adeptos em outras instituições de ensino e empresas. Além disso, o caso das ações do programa de Maratona de Programação da UDESC CCT vem se apresentando com um potencializador na permanência e conclusão dos estudantes da universidade, e isso pode ocorrer também na UDESC CEPLAN, ao realizar ações semelhantes.

1.6.1 Justificativa

De acordo com um levantamento realizado pela Associação Catarinense de Tecnologia (ACATE) em 2021, disponível em <https://www.techreports.com/>, o setor de tecnologia já desempenha um papel significativo na economia de Santa Catarina, com o 6º maior faturamento do país em 2020, representando 6,1% do PIB catarinense. O estado conta com mais de 17 mil empreendedores, sendo que entre 2015 e 2020, o número de empresas do setor cresceu 63,2% no estado. Além disso, Santa Catarina foi classificada em 2019 como o sexto estado do Brasil com maior proporção de alunos de ensino superior matriculados em cursos relacionados à tecnologia.

Apesar disso, a taxa de conclusão em cursos da área de computação permanece baixa. Pesquisas realizadas no Brasil evidenciam uma alta desistência nos primeiros anos dos cursos superiores de Computação e áreas afins, especialmente nas disciplinas de programação. Esses estudos apontam para a

falta de interesse dos alunos devido à dificuldade em perceber a aplicação prática da teoria apresentada pelos professores, bem como o pouco engajamento nas linguagens de programação ensinadas.

A iniciativa de Programação Competitiva assume um papel crucial como extensão do ensino formal nas universidades, desafiando os alunos em novos contextos para aplicar a teoria que aprenderam. Essa abordagem se manifesta tanto dentro das instituições, por meio de competições de programação entre alunos e professores, quanto fora delas, com empresas propondo problemas para serem resolvidos por estudantes. Com frequência, essas competições abrem portas para soluções não triviais de problemas, fomentando a inovação. As experiências de Programação Competitiva encorajam a prática de programação, desafiando os alunos a resolver problemas e implementar algoritmos sob limitações de tempo.

Para ter sucesso em competições, os estudantes precisam se preparar por meio de treinamento. Impulsionados pelo instinto competitivo, eles formam grupos de estudo antes das competições e esse processo exige independência no aprendizado. Além disso, o treinamento tem como objetivo destacar a aplicação prática da teoria no contexto da resolução de problemas, a fim de que os alunos possam se sobressair nas competições. Além de seus ganhos evidentes, esses eventos também ampliam a integração entre estudantes de diversos cursos na área de exatas e de diferentes semestres, promovendo interações para além da sala de aula. Dessa forma, além de inspirar a comunidade no âmbito das ciências exatas e tecnologia, as práticas de Programação Competitiva podem também contribuir para o aprimoramento do ensino de programação.

1.6.2 Fundamentação Teórica

A computação é uma combinação de arte e ciência na criação e desenvolvimento de algoritmos. As maratonas de programação representam uma atividade singular nesse sentido, ao aplicar algoritmos em problemas do cotidiano. A introdução do ensino de lógica e programação em várias partes do mundo já está acontecendo desde os primeiros anos de educação (Khudolii, 2013). Manches (2017) observa que a exposição à programação na pré-adolescência e adolescência tem um efeito positivo na formação de um questionamento científico sólido. Através das estratégias de resolução de problemas frequentemente encontrados na programação competitiva, os jovens desenvolvem a capacidade de abstração constantemente.

A maratona busca resgatar o cerne da resolução de problemas computacionais, motivada pelo prazer e desafio de saber como solucioná-los, aplicando técnicas e teorias da Ciência da Computação. O desenvolvimento de algoritmos é um dos focos centrais da computação, mas não se restringindo apenas a estudantes de cursos específicos. Ensinar programação em uma idade escolar contribui para o desenvolvimento de várias capacidades que melhoram o raciocínio lógico. Programar requer habilidades de criar soluções para problemas e, por vezes, dividir esses problemas em subproblemas, desenvolvendo ao final uma solução central.

De acordo com Silva et al. (2017), o ensino do pensamento computacional tem sido fundamental para expandir as capacidades cognitivas dos alunos em diferentes fases de desenvolvimento. Ensinar raciocínio lógico nas escolas é valioso não apenas para o desempenho acadêmico, mas também para o crescimento pessoal, já que a lógica está presente em várias áreas do conhecimento. Portanto, a compreensão da linguagem de programação através da interpretação de algoritmos e a promoção do raciocínio lógico nas escolas podem desenvolver habilidades essenciais exigidas desde o ensino básico até o mercado de trabalho.

A importância da programação é tamanha que o Ministério da Educação (MEC) do Brasil tornou obrigatório, por meio do parecer CNE/CES nº 136/2012, a inclusão do ensino de lógica e programação em todos os cursos de formação tecnológica, licenciatura e bacharelado em Ciência da Computação e áreas relacionadas. No entanto, apesar da relevância, disciplinas relacionadas à programação frequentemente enfrentam altos índices de reprovação e evasão (Guedes, 2014; Falcão e Junior, 2015) devido à

dificuldade dos alunos em compreender os conceitos abstratos da lógica e programação.

Em cursos introdutórios de lógica e programação, é comum que turmas iniciem com cerca de 50 alunos e apresentem taxas de reprovação entre 60% e 70% (Fabri, 2007; Carvalho e Alves, 2018; Farias, Oliveira e Silva, 2018). A maratona, com problemas contextualizados de maneira atrativa, funciona como uma ponte entre o mundo real e o teórico, trazendo significado à teoria (Forshay, 1998). Competições e treinamento fornecem oportunidades para apresentar desafios de programação complexos que exigem conhecimento teórico prévio. Isso enfatiza a importância do estudo e dedicação para alcançar proficiência em resolução de problemas (Shilov, 2002). Essa abordagem não apenas desenvolve habilidades técnicas, mas também cria um ambiente para crescimento pessoal, onde o trabalho em equipe, a gestão de recursos computacionais, o gerenciamento de tempo e a pressão competitiva desempenham papéis fundamentais.

1.6.3 Objetivos

Objetivo Geral:

Difundir e fomentar a Programação Competitiva na UDESC CEPLAN, através de treinamento e prática, instigando a participação em competições relacionadas à Maratona de Programação (ICPC/SBC), fortalecendo assim a cultura e o ecossistema de Tecnologia da Informação.

Objetivos Específicos:

- Criar a cultura da programação competitiva na esfera acadêmica interna.
- Criar e manter um grupo de acadêmicos nos treinos, com regularidade.
- Estabelecer, a médio prazo, equipes competitivas que participem das maratonas de programação nas etapas domésticas (seletivas internas à UDESC) e regional/nacional (ICPC/SBC).
- Melhorar o aproveitamento acadêmico dos alunos envolvidos no projeto em atividades relacionadas à sua graduação.
- Promover habilidades relacionadas com o pensamento computacional por meio de treinos e de problemas de programação competitiva, contribuindo para a melhoria no desempenho dos interessados na resolução de problemas matemáticos e na elaboração de algoritmos.
- Produzir materiais ou roteiros de estudo para a resolução de problemas e para as competições da maratona de programação.
- Ensinar detalhes de linguagem de programação, estruturas de dados e algoritmos específicos, que não são cobertos durante a graduação, mas que são utilizados na programação competitiva.

1.6.4 Metodologia e Avaliação

O presente Projeto é dividido em duas ações com o objetivo de fomentar a programação competitiva, com o intuito de criar e manter a cultura da programação competitiva no CEPLAN:

1 - Treinos -- para a prática e melhoria contínua dos estudantes/competidores. A ação de treinos tem como principal objetivo incentivar os alunos interessados na programação competitiva a se engajarem em eventos do nicho como a Maratona de Programação e competições internas na UDESC. Para atender ao maior número possível de alunos, será realizado um levantamento de quais dias da semana e horários são viáveis para os alunos e serão selecionados dois horários que terão maior amplitude de atendimento. Neste aspecto, deve ser considerado que os alunos dos cursos noturnos, usualmente trabalham no período diurno, o que limita a gama de horários aos quais podem se dedicar a esta atividade. Estes treinos ocorrerão em algum laboratório de informática do CEPLAN, no qual os alunos possuem total liberdade para praticarem os estudos em seu próprio ritmo, mas também são encorajados ao trabalho em equipe e a buscar ajuda de outros alunos mais experientes. Os treinos serão conduzidos através de plataformas de 'online judges' como Beecrowd e Codeforces. Além do treino individual ou em equipe, o coordenador deste projeto ministrará algumas aulas aos participantes, apresentando o projeto e posteriormente expondo algoritmos ou estruturas de dados que são utilizadas na resolução de problemas clássicos e que não foram vistas em sala de aula, à medida que o grupo participante for evoluindo na quantidade de problemas resolvidos.

2 - Competições -- Consiste na participação em três competições nos moldes de maratona de programação por ano, sendo duas seletivas domésticas (internas à UDESC) e uma maratona de programação ICPC/SBC, etapa regional. Vale destacar que as competições domésticas não têm custo de inscrição, ao passo que a etapa regional da Maratona de Programação ICPC/SBC possui uma taxa por equipe inscrita.

1.6.5 Relação Ensino, Pesquisa e Extensão

A iniciativa deste projeto visa promover a integração e engajamento entre os discentes dos cursos de graduação da UDESC CEPLAN, trazendo abordagens interdisciplinares e aplicando conceitos computacionais. Isso permite a criação de uma estrutura para vincular a extensão com o ensino e a pesquisa. Inicialmente, o projeto buscará atingir a maior quantidade de discentes possível dentro do CEPLAN, alavancando o potencial dos interessados e iniciando a cultura da Maratona de Programação dentro deste centro de educação.

Apesar do formato competitivo dos eventos principais, as ações da Maratona criam um ambiente cooperativo de estudos. Elas fortalecem a dinâmica do trabalho em grupo e a arte de resolver problemas com técnicas e teorias repassadas em disciplinas da universidade, além de expandir tais conhecimentos. Assim, as atividades que permeiam a Maratona de Programação agregam, de modo multidisciplinar, na formação de profissionais de ciências exatas. Estas atividades demandam um projeto ou programa perene dentro de cursos de graduação em ciências exatas, promovendo ações não apenas de extensão, mas também de ensino e pesquisa

1.6.6 Avaliação

Pelo Público

- Número de alunos participantes dos treinos.
- Número de equipes participantes nas seletivas internas.
- A longo prazo, acompanhamento dos alunos que iniciaram a programação competitiva a partir deste projeto e seu histórico durante os anos seguintes em competições oficiais.
- Número de resolução de problemas em juízes online (e.g. beecrowd, codeforces) no decorrer do projeto.
- Ranking dos times da instituição nas competições oficiais.

Pela Equipe

Visa-se a classificação de ao menos uma equipe de alunos da UDESC CEPLAN entre as 5 melhores em uma competição doméstica (seletiva interna à UDESC) e participação de pelo menos duas equipes na etapa regional da Maratona de Programação. O número de equipes na participação das etapas regionais da Maratona vem aumentando anualmente. Mais informações sobre números: <http://maratona.sbc.org.br>

1.6.7 Referências Bibliográficas

Associação Catarinense de Tecnologia - ACATE. Observatório ACATE: TECH REPORT 2021 – Panorama Setor de Tecnologia Catarinense 2021. Disponível em: <https://www.techreports.com/> (acesso em 24/08/2023).

CARVALHO, E.; ALVES, F. A Eficiência do Ensino de Lógica de Programação na Modalidade a Distância. Em Anais do XXIV Workshop de Informática na Escola (WIE). Natal, Brasil. 2018.

FABRI, J. O Ensino de Lógica de Programação e o Desenvolvimento de Jogos Educacionais: Um Caso Aplicado aos Alunos do Curso de Licenciatura Plena em Matemática. Revista Tecnologias, Sociedade e Conhecimento. 2007.

FALCÃO, E.; JUNIOR, J. Desenvolvimento de jogos eletrônicos como metodologia de ensino de Programação para alunos do curso de informática do Instituto Federal Catarinense – Campus Camboriú. Em VIII Mostra Nacional de Iniciação Científica e Tecnológica Interdisciplinar. 2015.

FARIAS, C.; OLIVEIRA, A.; SILVA, E. Uso do Scratch na Introdução de Conceitos de Lógica de Programação: relato de experiência. Em Anais do XXIV Workshop de Informática na Escola (WIE). Natal, Brasil. 2018.

FOSHAY, R.; KIRKLEY, J. Principles for Teaching Problem Solving. Technical Paper Indiana University, Janeiro 1998.

GUEDES, E. Um Estudo Observacional sobre a Disciplina Introdutória de Programação. Em Anais da 20ª Workshop de Informática na Escola (WIE). Dourados, Brasil. 2014.

KHUDOLII, O.; TITARENCO, A. The effectiveness of development programming strength in primary school children. Pedagogics, psychology, medical-biological problems of physical training and sports, v. 17, n. 7, p. 83-88, Julho 2013.

MANCHES, A.; PLOWMAN, L. Computing education in children's early years: A call for debate. British Journal of Educational Technology, v. 47, n. 1, p. 191-201, Janeiro 2017. <https://doi.org/10.1111/bjet.12355>

SHILOV, N.; KWANGKEUN, Y. Engaging students with theory through ACM collegiate programming contest. Communications of the ACM, v. 45, n. 9, p. 98-101, Setembro 2002.
<https://doi.org/10.1145/567498.567506>

SILVA, Nyara et al. Raciocínio Lógico nas Escolas: Uma Introdução ao Ensino de Algoritmos de Programação. VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2017). Anais dos Workshops do VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação (WCBIE 2017).

1.6.8 Observações

Coordenação:

engloba a coordenação geral do projeto, incluindo viagens às etapas das Maratonas Domésticas da Udesc e Maratona de Programação SBC, dentre outras atividades.

Treinos:

Dentre as tarefas, destacam-se:

- Apresentar sistemas/ambientes computacionais em que os treinos podem ser realizados. Planeja-se a utilização dos sistemas Beecrowd ou CodeForces.
- Apresentar a dinâmica básica da competição, dicas para submissão de respostas, estratégias durante a competição;
- Identificar/buscar problemas simples para iniciação dos participantes;
- Identificar/buscar problemas que necessitem conhecimentos de estruturas de dados como: pilhas, filas, conjuntos etc., algoritmos de ordenação e busca binária em vetores;
- Identificar/buscar problemas que requeiram conhecimentos em problemas avançados como: algoritmos em grafos, geometria computacional, programação dinâmica entre outros;
- Auxiliar os estudantes nas ferramentas utilizadas para os treinos e na resolução dos problemas.

Competições:

Dentre as atividades, destacam-se:

- Divulgação e sensibilização da comunidade acadêmica para participação no projeto
- Acompanhar equipes interessadas em participar até o local do evento
- Fazer o acompanhamento da evolução de resultado dos participantes, avaliando pontos fortes e aspectos que precisam ser trabalhados para próximas competições.

1.7 Divulgação/Certificados

Meios de Divulgação:	Folder, Internet
Outros meios de Divulgação:	Redes Sociais
Contato:	diego.buchinger@udesc.br
Emissão de Certificados:	Participantes
Qtde Estimada de Certificados para Participantes:	18
Qtde Estimada de Certificados para Equipe de Execução:	0
Total de Certificados:	18
Menção Mínima:	
Frequência Mínima (%):	99.99
Justificativa de Certificados:	Certificado de participação em competições.

1.8 Outros Produtos Acadêmicos

Gera Produtos:	Não
-----------------------	-----

1.9 Anexos

Nome	Tipo
declaracao_desenvolve_ceplan.pdf	ANEXO II- DECLARAÇÃO DE INTERESSE NO DESENVOLVIMENTO DE AÇÃO EXTENSIONISTA
acoes_vinculadas.xlsx	ANEXO III- PLANILHA DE AÇÕES VINCULADAS
declaracao_maratona_cct.pdf	ANEXO II- DECLARAÇÃO DE INTERESSE NO DESENVOLVIMENTO DE AÇÃO EXTENSIONISTA

2. Equipe de Execução

2.1 Membros da Equipe de Execução

Docentes da UDESC

Não existem Docentes na sua atividade

Discentes da UDESC

Não existem Discentes na sua atividade

Técnico-administrativo da UDESC

Nome	Regime de Trabalho	Instituição	Carga	Função
Diego Buchinger	30 horas	UDESC	336 hrs	Coordenador(a), Gestor

Outros membros externos a UDESC

Não existem Membros externos na sua atividade

Coordenador:

Nome: Diego Buchinger

RGA:

CPF: 06485036903

Email: diego.buchinger@udesc.br

Categoria: Técnico Administrativo

Fone/Contato: 47999893589

Gestor:

Nome: Diego Buchinger

RGA:

CPF: 06485036903

Email: diego.buchinger@udesc.br

Categoria: Técnico Administrativo

Fone/Contato: 47999893589

2.2 Cronograma de Atividades

Atividade: Coordenação Geral, viagens às etapas das Maratonas Domésticas da Udesc e Maratona de Programação SBC, entre outras atividades.

Início: Fev/2024 **Duração:** 24 Meses

Somatório da carga horária dos membros: 4 Horas/Mês

Responsável: Diego Buchinger (C.H. 4 horas/Mês)

Atividade: Execução da ação 'Competições' (vide seção Descrição de Atividades)

Início: Fev/2024 **Duração:** 24 Meses

Somatório da carga horária dos membros: 2 Horas/Mês

Responsável: Diego Buchinger (C.H. 2 horas/Mês)

Atividade: Execução da ação 'Treinos' (vide seção 'Descrição de Atividades')

Início: Fev/2024 **Duração:** 24 Meses

Somatório da carga horária dos membros: 8 Horas/Mês

Responsável: Diego Buchinger (C.H. 8 horas/Mês)

Responsável	Atividade	2024											
		Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez

Diego Buchinger	Coordenação Geral, viagens às etapas das Ma...	-	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Diego Buchinger	Execução da ação 'Competições' (vide seção ...	-	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Diego Buchinger	Execução da ação 'Treinos' (vide seção 'Des...	-	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Responsável	Atividade	2025											
		Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Diego Buchinger	Coordenação Geral, viagens às etapas das Ma...	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Diego Buchinger	Execução da ação 'Competições' (vide seção ...	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Diego Buchinger	Execução da ação 'Treinos' (vide seção 'Des...	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Responsável	Atividade	2026											
		Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Diego Buchinger	Coordenação Geral, viagens às etapas das Ma...	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Diego Buchinger	Execução da ação 'Competições' (vide seção ...	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Diego Buchinger	Execução da ação 'Treinos' (vide seção 'Des...	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

3. Receita

3.1 Arrecadação

Não há Arrecadação.

3.2 Recursos da IES (UDESC)

Bolsas	Valor(R\$)
Bolsa - Auxílio Financeiro a Estudantes (3390-18)	16.100,00
Bolsa - Auxílio Financeiro a Pesquisadores (3390-20)	0,00
Subtotal	R\$ 16.100,00

Rubricas	Valor(R\$)
Material de Consumo (3390-30)	2.400,00
Passagens e Despesas com Locomoção (3390-33)	0,00
Diárias - Pessoal Civil (3390-14)	0,00
Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Física (3390-36)	0,00
Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Jurídica (3390-39)	1.600,00
Equipamento e Material Permanente (4490-52)	0,00
Encargos Patronais (3390-47)	0,00
Subtotal	R\$ 4.000,00
Total:	R\$ 20.100,00

3.3 Recursos de Terceiros

Não há Recursos de Terceiros.

3.4 Receita Consolidada

Elementos da Receita (Com Bolsa)	R\$
Subtotal 1 (Arrecadação)	0,00
Subtotal 2 (Recursos da IES (UDESC): Bolsas + Outras Rubricas)	20.100,00
Subtotal 3 (Recursos de Terceiros)	0,00

Total	20.100,00
--------------	------------------

Elementos da Receita (Sem Bolsa)	R\$
Subtotal 1 (Arrecadação)	0,00
Subtotal 2 (Recursos da IES (UDESC): Rubricas)	4.000,00
Subtotal 3 (Recursos de Terceiros)	0,00
Total	4.000,00

4. Despesas

Elementos de Despesas	Arrecadação (R\$)	IES (UDESC)(R\$)	Terceiros (R\$)	Total (R\$)
Bolsa - Auxílio Financeiro a Estudantes (3390-18)	0,00	16.100,00	0,00	16.100,00
Bolsa - Auxílio Financeiro a Pesquisadores (3390-20)	0,00	0,00	0,00	0,00
Subtotal 1	0,00	16.100,00	0,00	16.100,00
Diárias - Pessoal Civil (3390-14)	0,00	0,00	0,00	0,00
Material de Consumo (3390-30)	0,00	2.400,00	0,00	2.400,00
Passagens e Despesas com Locomoção (3390-33)	0,00	0,00	0,00	0,00
Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Física (3390-36)	0,00	0,00	0,00	0,00
Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Jurídica (3390-39)	0,00	1.600,00	0,00	1.600,00
Equipamento e Material Permanente (4490-52)	0,00	0,00	0,00	0,00
Outras Despesas	0,00	0,00	0,00	0,00
Outras Despesas (Impostos)	0,00	0,00	0,00	0,00
Subtotal	0,00	4.000,00	0,00	4.000,00
Total	0,00	20.100,00	0,00	20.100,00

Valor total solicitado em Reais: R\$ 20.100,00

Vinte Mil e Cem Reais

A seguir são apresentadas as despesas em relação a cada elemento de despesa da atividade: Diárias - Pessoal Civil, Material de Consumo, Passagens e Despesas com Locomoção, Outros Serviços de Terceiros – Pessoa Física, Outros Serviços de Terceiros – Pessoa Jurídica, Equipamento e Material Permanente, Bolsistas e Outras Despesas. Nos respectivos quadros de despesas são apresentados itens específicos, sendo relevante destacar o campo “Fonte”. O campo “Fonte” refere-se à origem do recurso financeiro, podendo ser Arrecadação, Instituição e Terceiros.

4.1 Despesas - Diárias

Não há Diárias.

4.2 Despesas - Material de Consumo

Descrição	Qtde	Unidade	Custo Unitário	Fonte	Custo Total
Camisetas, livros e apostilas Justificativa: uso das camisetas para contribuir na divulgação do projeto dentro e fora da universidade, aumentando engajamento e quantidade de interessados.	2	Unidade(s)	R\$ 1.200,00	IES (UDESC)	R\$ 2.400,00
Total					R\$2.400,00

4.3 Despesas - Passagens

Não há Passagem.

4.4 Despesas - Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Física

Não há Serviço de Terceiros - Pessoa Física.

4.5 Despesas - Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Jurídica

Descrição	Fonte	Custo Total
Pagamento das inscrições na etapa regional para duas equipes, em dois anos (considerando o valor de inscrição como R\$400,00 por equipe). Observação: informações sobre as taxas de inscrição na Maratona de Programação SBC podem ser visualizadas na página principal do evento: http://maratona.ime.usp.br	IES (UDESC)	R\$ 1.600,00
Total		

4.6 Despesas - Equipamento e Material Permanente

Não há Equipamento ou Material Permanente

4.7 Despesas - Bolsistas

Nome do Bolsista	Início/Término	Fonte	Tipo Institucional	Remuneração/Mês	Custo Total
[!] A ser selecionado	01/02/2024 01/01/2026	IES (UDESC)	Discente de Graduação	R\$ 700,00	R\$ 16.100,00
Total					R\$16.100,00

Plano de Trabalho do(s) Bolsista(s)

[!] A ser selecionado

Carga Horária Semanal: 20 hora(s)

Objetivos:

Auxiliar nas atividades do projeto preparando o ambiente e os materiais utilizados, e monitorar os participantes, tanto nos treinamentos quanto em eventuais competições internas.

Atividades a serem desenvolvidas/Mês:

- Acompanhar atividades presenciais do projeto no laboratório: fev/2024 - dez/2025;
- Preparar material de divulgação do projeto: mai/2024 - jun/2024 e out/2024 - nov/2024 e mai/2025 - jun/2025 e out/2025 - nov/2025;
- Pesquisar e selecionar problemas básicos de acordo com a área de conhecimento: mar/2024 - abr/2024;
- Pesquisar e selecionar problemas específicos das áreas trabalhadas com os participantes: jul/2024 a out/2024 e jul/2025 a out/2025;
- Preparar material de suporte para as equipes: ago/2024 - jan/2026];
- Ajudar na preparação de um servidor BOCA local (sistema de submissão e juiz de problemas voltado para a maratona de programação): ago/2024 e out/2024;
- Pesquisa e resolução de problemas relacionados à maratona de programação (juízes online): mai/2024 a dez/2025;
- Auxiliar na realização de uma competição interna: out/2024 - nov/2024 e abr/2025 - mai/2025 e out/2025 - nov/2025.

4.8 Despesas - Outras Despesas

Descrição	Fonte	Custo Total
INSS - 0%	Arrecadação	R\$ 0,00
ISS - 0%	Arrecadação	R\$ 0,00
PATRONAL - 0%	Arrecadação	R\$ 0,00
<i>SubTotal 1</i>		R\$ 0,00
INSS - 0%	IES (UDESC)	R\$ 0,00
ISS - 0%	IES (UDESC)	R\$ 0,00
PATRONAL - 0%	IES (UDESC)	R\$ 0,00
<i>SubTotal 2</i>		R\$ 0,00
INSS - 0%	Terceiros	R\$ 0,00
ISS - 0%	Terceiros	R\$ 0,00
PATRONAL - 0%	Terceiros	R\$ 0,00
<i>SubTotal 3</i>		R\$ 0,00
Total		R\$0,00

4.9 Despesas - Resolução de Destinação Específica da IES (UDESC)

Discriminação	R\$
Total	0,00

5. Critérios para Avaliação da Ação (Reservado à Comissão de Extensão)

Seleção no Centro		Pontuação
1.	Atuação transformadora e de impacto sobre questões regionais prioritárias.	
2.	Interação concreta com a comunidade e seus segmentos significativos.	
3.	Relevância social, ambiental, artístico, cultural, científica e/ou econômica.	
4.	Atendimento às áreas temáticas: comunicação, cultura, direitos humanos, educação, meio ambiente, saúde, tecnologia e trabalho.	
5.	Caráter interdisciplinar, interdepartamental, intercentros, interinstitucional.	
6.	Pertinência técnica e metodológica da ação.	
7.	Articulação entre ensino, pesquisa e produção artístico-cultural.	
8.	Divulgação do Curso, Centro e Instituição.	
9.	Compatibilidade entre os recursos solicitados e as exigências da atividade.	
10.	Possibilidade de impactos das ações do projeto, no processo de qualificação social dos estudantes e dos cursos envolvidos na execução.	
Total		

Cada item receberá pontuação até 1 (um).

Os itens acima deverão ser utilizados para a análise de cada atividade recebendo a pontuação adequada.

Parecer do Departamento:

Relator(a)

Chefe do Departamento

Data de aprovação:

Parecer da Comissão de Extensão:

Relator(a)

Presidente da Comissão

Data de aprovação:

Parecer do Conselho de Centro:

Relator(a)

Presidente do Conselho

Data de aprovação na unidade executora:

RESERVADO À PROEX:

Data de Entrada: / /

Aprovado em: / /

Não Aprovado: ()

Justificativa:

Relator(a)

, 15/12/2023

Local

Diego Buchinger
Coordenador(a)/Tutor(a)
