



UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO – UPE
CAMPUS GARANHUNS

(Reconhecida pelo parecer 1132/89 do CFE)
Rua Capitão Pedro Rodrigues, 105 – São José – Garanhuns – PE
CEP: 55.294-902 Fone: (81) 3761-8210 CNPJ 11022597-0007-87

AUTENTICAÇÃO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

IDENTIFICAÇÃO

Nome	Código	Período
Disciplina Curricular de Extensão 3	SOF0053G	3º
Carga Horária Teórica	Carga Horária Prática	Carga Horária Total
15h	30h	45
Número de Créditos Teórico	Número de Créditos Prático	Número de Créditos Total
1	1	2
Pré-Requisitos	Co-Requisitos	
N/A	N/A	
Natureza	Perfil	
Disciplina	ES2019-1	
Curso Responsável		
Bacharelado Engenharia de Software		

EMENTA

DCEExt III - Hackathon / Game Jam - A disciplina será executada pelos estudantes, com orientação de um ou mais professores do curso. A mesma visa promover um minicurso seguida de uma competição de desenvolvimento de software e/ou jogos digitais com os participantes do Hackathon / Game Jam. Os mesmos irão praticar o que aprenderam no minicurso colocando a mão na massa para aprender fazendo, conectando teoria e prática.

OBJETIVOS

Geral

Proporcionar para estudantes das diversas sub-áreas da tecnologia uma oportunidade para congregarem através da realização de um evento temático, voltado para a área de interesse do curso.

Específicos

- Desenvolver senso de equipe;
- Desenvolver habilidades relacionadas a organização de eventos;

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Direcionamentos e orientações para realização do evento;
2. Montar minicurso sobre conceitos básicos de programação;
3. Ferramentas úteis para desenvolvimento de jogos para GameJams;
4. Organizar o evento;
5. Realizar o evento.

METODOLOGIA/MULTIMEIOS EDUCACIONAIS

Metodologia dinâmica, priorizando a aprendizagem do estudante. Abordagem PDCA (Plan, Do, Check, Act). Trabalhos individuais – leituras, pesquisas bibliográficas, pesquisas de campo, observações, provas. Trabalhos de Grupos –

projetos, seminários, painéis, palestras, conferências, e dinâmicas de grupo. Textos, livros, periódicos, vídeos/filmes, filmes/filmadora, slides, materiais de expediente diversos e adequados à disciplina.

AVALIAÇÃO

A Avaliação é contínua, sistemática, processual e participativa. Na avaliação da aprendizagem dar-se-á especial atenção ao trabalho individual do discente. São avaliados os conhecimentos adquiridos, as habilidades, e atitudes indispensáveis à formação do Bacharel em Engenharia de Software. A avaliação do ensino com a participação do discente tem como finalidade precípua à melhoria do desempenho docente. No processo avaliativo serão utilizados procedimentos e instrumentos de avaliação tais como: realização de projetos, provas, observação, autoavaliação, avaliação cooperativa, e amostra de trabalho.

BIBLIOGRAFIA

Básica

- WANDERLEY, ALEX R. M. C. e SANTOS, MARCELO e BONACIN, RODRIGO e MALAGRINO, RODRIGO. Hackathon: Soluções inteligentes e práticas colaborativas. 1a Edição, 2021. Editora Saraiva Jur.
- MENDONÇA, MARIA JOSÉ ALVES e PEROZIN, JULIANA. Planejamento e Organização de Eventos. 1a Edição, 2013. Editora Érica.
- GIACAGLIA, MARIA. Organização de Eventos: Teoria, prática, casos e atividades. 1a Edição, 2010. Cengage Learning.

Complementar

- BROOKSHEAR, J. Glenn. Ciência da Computação Uma visão Abrangente. 11º edição, Editora Bookman, 2013.
- FARREL, Joyce. Lógica e Design de Programação - Introdução. Editora Cengage Learning. 5ª Edição, 2010.
- FAROUZAN, Behouz e MOSHARRAF, Firouz. Fundamentos da Ciência da Computação. Editora Cengage Learning. 2ª Edição, 2011.
- BARRY, Paul e GRIFFITHS, David. Usa a Cabeça! Programação. Editora Altabooks. 1ª Edição, 2010.