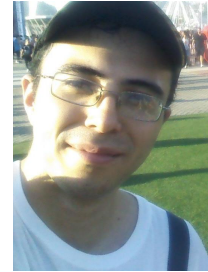


Projeto Integrado

Prof. Dr. Hokama

Sobre o docente

- Pedro Henrique Del Bianco **Hokama**
- 2002 - 2004: Técnico em Programação e Desenvolvimento de Sistemas (CEFET-SP)
- 2006 - 2009: Bacharelado em Ciência da Computação (UNICAMP)
 - ▶ 2007-2008: IC - Algoritmos e Heurísticas para Empacotamento Tridimensional
 - ▶ 2008-2009: IC - Algoritmos e Heurísticas para o Problema de Roteamento Tridimensional
- 2009 - 2011: Mestrado em Ciência da Computação (UNICAMP) - O Problema do Caixeiro Viajante com Restrições de Empacotamento Tridimensional
- 2011 - 2016: Doutorado em Ciência da Computação (UNICAMP) - Algoritmos para Problemas com Restrições de Empacotamento

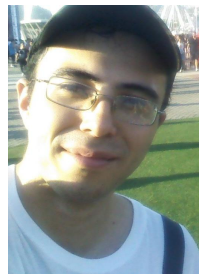


1 / 11

2 / 11

Sobre o docente

- 2016 - 2018: Pós-doutorado (UFSCar)
- 2018 - atual: Professor Adjunto no Instituto de Matemática e Computação da Universidade Federal de Itajubá
 - ▶ Orientador de IC, TFG e Pós-Graduação: Algoritmos, Otimização, Teoria dos Jogos, Aprendizado de Máquina, etc..
 - ▶ Coordenador do Projeto de Extensão Dev-U - Desenvolvimento de Jogos
 - ▶ Coordenador de Mobilidade Acadêmica dos Cursos de Sistemas de Informação e Ciência da Computação.
 - ▶ Coordenador Adjunto do Curso de Ciência da Computação.



Sobre o disciplina

- Integração das disciplinas do período a partir da aplicação dos conhecimentos obtidos, para solução de um dado problema através da documentação, implementação e execução de um projeto. Planejamento e administração de trabalho colaborativo.
- Aplicar parte dos conhecimentos obtidos nas outras disciplinas do semestre.
 - Procurar soluções para problemas reais.
 - Elaborar o protótipo de uma solução.
 - Trabalho Organizado em Grupo.

3 / 11

4 / 11

Sobre o trabalho

- O trabalho deverá ser feito em grupos de 6 à 8 alunos.
- Os grupos não poderão ser alterados ao longo do semestre.

5 / 11

Sobre o trabalho

- Escolher um problema real.
 - ▶ Um problema da comunidade.
 - ▶ Um problema de uma empresa.
 - ▶ Um problema de instituição pública.
 - ▶ etc..

6 / 11

Sobre o trabalho

- Ao final deverá ser entregue um protótipo de uma solução para o problema.
 - ▶ Software ou Hardware.
 - ▶ Deve envolver programação. Pelo menos algumas linhas.
 - ▶ Deve resolver a finalidade do produto.
 - ▶ Se não for essencial para o problema, **não** é obrigatório:
 - ★ Sistema de Login.
 - ★ Uma interface bonita.
 - ★ Escalabilidade.
 - ★ Uma carcaça bonita.
 - ★ Preocupações com segurança.

7 / 11

Sobre o trabalho

- Obrigatoriamente deve envolver conhecimentos obtidos em pelo menos 3 das fontes abaixo:
 - ▶ XDES01 - Fundamentos de Programação
 - ▶ CRSC03 - Arquitetura de Computadores I
 - ▶ MAT00A - Cálculo A
 - ▶ XMAC01 - Matemática Discreta
 - ▶ Um especialista externo, ou docente na área do Problema.

8 / 11

Agenda - Provisória

Teremos 14 semanas para desenvolver todo o projeto, do início ao fim.

- Escolher o grupo e definir o líder e ferramentas de comunicação. 1 semana
- Escolher um problema real da sociedade, apresentar seus desafios e consequências. 2 semanas
- Esboço de uma solução. 1 semana
- Estudo sobre o problema, com possível integração com a comunidade externa. 2 semanas
- Coletando sugestões da comunidade externa. 1 semana - fechamento N1
- Repensando a solução com base nas sugestões. 2 semanas
- Desenvolvimento do protótipo parcial. 3 semanas
- Desenvolvimento do protótipo final. 2 semanas
- Apresentação do protótipo.

9 / 11

Avaliação

- Nota N_t média das entregas do bimestre t .
- Média Parcial $M = \frac{N_1 + N_2}{2}$.
- Se frequência menor que 75% o aluno reprovou-se.
- Senão se, $M \geq 6$ e presença maior que 75% o aluno aprovou-se.
- Senão se, $M < 6$ e presença maior que 75% o aluno pode fazer uma substitutiva que substitui a menor entre N_1 e N_2 .
- Em caso de plágio, fraude, tentativa de burlar os sistemas, nota zero será aplicado na disciplina a todos os envolvidos e estarão automaticamente reprovado.

10 / 11

Comunicação

- Site da disciplina <https://hokama.com.br>
- Email hokama@unifei.edu.br, melhor enviar pela sua conta @unifei.edu.br e usar a tag [cahc04] no início do assunto.