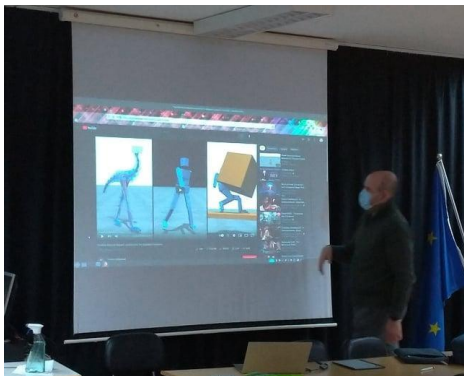


Um ano letivo muito produtivo - 3.º TGPSI

Os alunos do **3.º ano do Curso Profissional de Técnico de Gestão e Programação e Sistemas Informáticos (TGPSI)**, durante o presente ano letivo, tiveram a oportunidade de conhecer o funcionamento do mercado de trabalho, quer em Portugal, quer no estrangeiro, abrindo horizontes para a escolha do futuro profissional.

Das inúmeras atividades em que participaram, destacam-se os **encontros, via Zoom**, com os responsáveis pela oferta formativa dos Institutos Politécnicos mais próximos da Escola (Instituto Politécnico do Ave e do Cávado - IPCA, Instituto Politécnico de Viana do Castelo - IPVC e Escola Superior de Media Artes de Design do Instituto Politécnico do Porto ESMAD/IPP), com o objetivo de esclarecer dúvidas sobre o caminho a seguir no final do ano letivo. Também puderam assistir a **sessões sobre Inteligência Artificial (IA)**, com o



Professor Marco Neves, e sobre Inteligência Artificial para videojogos, proferida pelo Professor Doutor Alberto Simões do IPCA, tendo tido a oportunidade de construir uma aplicação em *Unity* utilizando IA, potenciando, deste modo, um primeiro contacto com esta temática. Foi, ainda, promovido um encontro com o Engenheiro Rui Figueira, que atualmente trabalha na *Epic Games*.

Foram proporcionadas **sessões com ex-colegas**, a fim de conhecerem o seu percurso escolar e profissional. Assim, os alunos conversaram com o Engenheiro João Couto, analista de sistemas e

programador da *Glintt* e com o Engenheiro Filipe Rocha, que trabalha como *Junior Product Operations Manager* para *OutSystems*. Através de um *talk*, tiveram também a oportunidade de conhecer o funcionamento da *OutSystems*, tendo-lhes sido apresentadas formas de obter uma certificação na linguagem de programação, utilizada por várias grandes empresas em Portugal e no estrangeiro. Neste sentido, sete alunos finalistas aceitaram participar no *OutSystems 14 Days Challenge*, que consiste em aprender a forma de funcionamento da linguagem e realizar os desafios propostos durante 14 dias. No



final do curso, os alunos poderão candidatar-se à certificação em *OutSystems*.



Os discentes participaram, ainda, no concurso **Bebras - Castor Informático**, uma iniciativa internacional para promover e introduzir a informática e o pensamento computacional para estudantes de todas as idades. Participaram na **Semana Europeia do Código (Code Week)**, e, juntamente com as turmas dos primeiro e segundo anos, recriaram o símbolo internacional para a luta e prevenção do cancro de mama.

Tiveram igualmente a oportunidade de dinamizar as seguintes atividades, no âmbito da **Semana da Ciência e Tecnologia da ESHM**:

- criação de cartazes interativos em *Processing* e cartazes onde, através da leitura de códigos QR ou NFC, poderiam aceder a questionários sobre o tema, feitos em *Kahoot*;

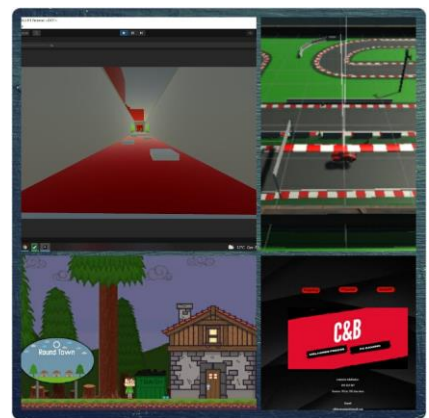
- recriação da vida de 2 crianças numa mina de cobalto, programando os *Robots*. Esta atividade foi realizada em colaboração com a turma do Curso Científico Humanístico de Artes Visuais (caraterização dos *Robots*).



Visitaram o **Museu do ISEP**, o **Laboratório de Sistemas Autónomos** e os **Centros de Ciência Viva de Vila do Conde e de Braga**, onde tiveram a possibilidade de programar os robot *Ozobot*, modelar em 3D e programar *MicroBit*. No final da tarde, visitaram a **Exposição de Arte Robótica de Leonel Moura**, patente na Sociedade Martins Sarmento, em Guimarães.

Para além destas atividades, no âmbito do **desenvolvimento da Prova de Aptidão Profissional (PAP)**, realizaram apresentações dos projetos:

- em novembro, apresentação dos anteprojetos PAP, de modo a serem validados por um júri composto pelas 3 orientadoras (Professoras Ana Paula Azevedo, Bárbara Cleto e Sandra Dias) e professores convidados, (Professora Paula Barros e Professor Ricardo Luís);
- em fevereiro, apresentação intermédia dos projetos, de forma a permitir que os comentários e sugestões recebidos possibilitem melhorias nos projetos em desenvolvimento;
- em março, antes de os alunos iniciarem a Formação em Contexto de Trabalho (FCT), apresentação formal dos projetos. Os temas das PAP em desenvolvimento são variados, estando os alunos a desenvolver jogos, projetos com experiências de Realidade Virtual e Inteligência Artificial, bem como *Websites*.



Ainda relacionado com a PAP, o aluno Miguel Fanguerinho submeteu à **Conferência sobre Jogos Digitais e Consciencialização Ambiental | Gamers4Nature** um artigo sobre o jogo que está a desenvolver. O artigo foi aceite, o que possibilitou ao aluno a apresentação do seu projeto na conferência.