

Resultado Final – Monitoria – 2021-2

Disciplina: Cálculo - Noite

Aluno	Matrícula	Resultado
Alexssandro Rosa	0210481913002	Classificado
Maria Elisa Cogo Fernandes	0210962011012	Segundo
Dênis Vinicius Miotto	0210481912030	Terceiro

Disciplina: Estrutura de Dados - Tarde

Aluno	Matrícula	Resultado
Ana Clara Borgato Medeiros	0211352013025	Classificado
Queila Domingues Pimentel	0210481912029	Segundo

Disciplina: Algoritmos e Intr. À Programação - Noite

Aluno	Matrícula	Resultado
Karla Fernanda Ruvina	0210482013018	Classificado
Aline Alves da Silva	0210972021002	Segundo
Nicolas Balbino Gomes	0210972011008	Terceiro

Disciplina: Algoritmos e Intr. À Programação - Noite

Aluno	Matrícula	Resultado
Karla Fernanda Ruvina	0210482013018	Classificado
Aline Alves da Silva	0210972021002	Segundo
Nicolas Balbino Gomes	0210972011008	Terceiro

Disciplina: Matemática Discreta - Noite

Aluno	Matrícula	Resultado
Josmar Urbaninho de Arruda	0210962111038	Classificado
Queila Domingues Pimentel	0210481912029	Segundo

Disciplina: Matemática Discreta - Manhã

Aluno	Matrícula	Resultado
Antônio Lima Valente	0209972021015	Classificado
Denis Vinícius Miotto	0210481912030	Segundo
George Luiz Azevedo dos Santos	0210971913047	Terceiro

Projetos aceitos

Projeto #1	PRODUÇÃO E EDIÇÃO DO JORNAL ONLINE "AGROTEC PIONEIRO" DO AGRONEGÓCIO DA FATEC OURINHOS
Orientador	Prof. Me. Tarcísio de Castro
Aluno	Jaqueline Cardoso Teixeira da Silva
Resumo	Partindo-se do princípio de que a iniciação científica proporciona diversas experiências para o estudante em seu ambiente escolar, aumentando sua visão de mundo por meio da troca de conhecimentos em eventos, congressos e de estudos dos projetos que impactam a sociedade, além da interação entre a prática e a teoria de conteúdos apreendidos em sala de aula, este projeto pauta-se nas tecnologias da informação inseridas como ferramentas no ensino e tem a intenção de possibilitar o engajamento dos alunos da Faculdade de tecnologia do Estado de São Paulo, a Fatec-Ourinhos, em atividades que envolvam o jornal online do curso de Agronegócio.

Projeto #2	O DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES MIDIÁTICAS COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZADO E DE DIVULGAÇÃO DO CURSO DE CIÊNCIA DE DADOS: O INSTRAGRAM@CDFATECOURINHOS
Orientador	Profa. dra. Rosemeiry de Castro Prado
Aluno	Júlia Brugnari
Resumo	Partindo-se do princípio de que a iniciação científica proporciona diversas experiências para o estudante em seu ambiente escolar, aumentando sua visão de mundo por meio da troca de conhecimentos em eventos, congressos e de estudos dos projetos que impactam a sociedade, além da interação entre a prática e a teoria de conteúdos apreendidos em sala de aula, este projeto pauta-se nas tecnologias da informação inseridas como ferramentas no ensino e tem a intenção de possibilitar o contato direto dos alunos da Faculdade de tecnologia do Estado de São Paulo, a Fatec-Ourinhos, com pesquisas e trabalhos que ressaltem a importância das atividades a serem desenvolvidas ao entorno do aprendizado e da construção de ferramentas midiáticas que contemplem os conteúdos desenvolvidos ao longo das disciplinas do Curso de Ciência de Dados, possibilitando a interdisciplinaridade, a transversalidade e a divulgação dos Cursos da Instituição.

Projeto #3	O DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES MUDIÁTICAS COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZADO E DE DIVULGAÇÃO: O YOUTUBE DO CURSO DE CIÊNCIA DE DADOS
Orientador	Profa. dra. Rosemeiry de Castro Prado
Aluno	Lucas José Benedetti Berbel
Resumo	Partindo-se do princípio de que a iniciação científica proporciona diversas experiências para o estudante em seu ambiente escolar, aumentando sua visão de mundo por meio da troca de conhecimentos em eventos, congressos e de estudos dos projetos que impactam a sociedade, além da interação entre a prática e a teoria de conteúdos apreendidos em sala de aula, este projeto pauta-se nas tecnologias da informação inseridas como ferramentas no ensino e tem a intenção de possibilitar o contato direto dos alunos da Faculdade de tecnologia do Estado de São Paulo, a Fatec-Ourinhos, com pesquisas e trabalhos que ressaltem a importância das atividades a serem desenvolvidas ao entorno do aprendizado e da construção de ferramentas midiáticas que contemplem os conteúdos desenvolvidos ao longo das disciplinas do Curso de Ciência de Dados, possibilitando a interdisciplinaridade, a transversalidade e a divulgação dos Cursos da Instituição.

Projeto #4	DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES MUDIÁTICAS COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZADO E DE DIVULGAÇÃO DO CURSO DE ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Orientador	Profa. Dra. Elaine Pasqualini
Aluno	Isabelle Tezotto
Resumo	Partindo-se do princípio de que a iniciação científica proporciona diversas experiências para o estudante em seu ambiente escolar, aumentando sua visão de mundo por meio da troca de conhecimentos e de pesquisas que impactam a sociedade, além da interação entre a prática e a teoria de conteúdos apreendidos em sala de aula, este projeto pauta-se nas tecnologias da informação inseridas como ferramentas no ensino e tem a intenção de possibilitar o contato dos alunos da Faculdade de tecnologia do Estado de São Paulo, a Fatec-Ourinhos, com projetos que ressaltem a importância das atividades a serem desenvolvidas ao entorno do aprendizado e da construção de ferramentas midiáticas que contemplem os conteúdos desenvolvidos ao longo das disciplinas do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, possibilitando a interdisciplinaridade, a transversalidade e por conseguinte a divulgação dos cursos da Instituição

Projeto #5	MARKETING EM REDES SOCIAIS COMO PROCESSO DE MANUTENÇÃO E CAPTAÇÃO DE NOVOS ALUNOS
Orientador	Prof. Me. Marcos Danilo Graciano
Aluno	João Pedro Cardoso da Silva
Resumo	O escopo do presente projeto visa analisar como postagens em redes sociais podem impactar na decisão de um aluno em continuar em um curso ou, um provável futuro aluno, escolher ou não uma instituição de ensino sendo influenciado pelas redes sociais desses cursos/institutos. Como corpus central para análise serão utilizadas as redes sociais do curso de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia – Fatec, Campus de Ourinhos, com a devida aprovação do coordenador do referido curso. As redes sociais que serão utilizadas como objeto de estudo serão Facebook, instagram, Tik Tok, LinkedIn e Youtube. O estudo busca demonstrar, também, o quanto os seguidores das

	referidas contas aumentou assim que postagens e conteúdos constantes começaram a ser inseridas nas referidas redes. A pesquisa está em consonância com o curso já que está relacionada a uma das matérias presentes na grade do curso.
--	--

Projeto #6	Marketing em redes sociais como processo de manutenção e captação de novos alunos
Orientador	Prof. Me. Marcos Danilo Graciano
Aluno	Maria Eduarda Tavares de Macedo
Resumo	O escopo do presente projeto visa analisar como postagens em redes sociais podem impactar na decisão de um aluno em continuar em um curso ou, um provável futuro aluno, escolher ou não uma instituição de ensino sendo influenciado pelas redes sociais desses cursos/institutos. Como corpus central para análise serão utilizadas as redes sociais do curso de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia – Fatec, Campus de Ourinhos, com a devida aprovação do coordenador do referido curso. As redes sociais que serão utilizadas como objeto de estudo serão Facebook, instagram, Tik Tok, LinkedIn e Youtube. O estudo busca demonstrar, também, o quanto os seguidores das referidas contas aumentou assim que postagens e conteúdos constantes começaram a ser inseridas nas referidas redes. A pesquisa está em consonância com o curso já que está relacionada a uma das matérias presentes na grade do curso.

Projeto #7	O DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES MUDIÁTICAS COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZADO E DE DIVULGAÇÃO DO CURSO DE SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO
Orientador	Prof. Me. Paulo R. Galego Hernandez Jr
Aluno	Nathalia De Almeida Grandizoli
Resumo	Partindo-se do princípio de que a iniciação científica proporciona diversas experiências para o estudante em seu ambiente escolar, aumentando sua visão de mundo por meio da troca de conhecimentos em eventos, congressos e de estudos dos projetos que impactam a sociedade, além da interação entre a prática e a teoria de conteúdos apreendidos em sala de aula, este projeto pauta-se nas tecnologias da informação inseridas como ferramentas no ensino e tem a intenção de possibilitar o contato direto dos alunos da Faculdade de tecnologia do Estado de São Paulo, a Fatec-Ourinhos, com pesquisas e trabalhos que ressaltem a importância das atividades a serem desenvolvidas ao entorno do aprendizado e da construção de ferramentas midiáticas que contemplem os conteúdos desenvolvidos ao longo das disciplinas do Curso de Segurança da Informação, possibilitando a interdisciplinaridade, a transversalidade e a divulgação dos Cursos da Instituição.

Projeto #8	REABILITANDO PACIENTES PÓS ACIDENTE VASCULAR CEREBRAL POR MEIO DE REALIDADE VIRTUAL
Orientador	Profa. Dra. Rosemeiry de Castro Prado
Aluno	Maria Elisa Cogo
Resumo	Partindo-se do princípio de que a iniciação científica proporciona diversas experiências para o estudante em seu ambiente escolar, aumentando sua visão de mundo por meio da troca de conhecimentos em eventos, congressos e de estudos dos projetos que impactam a sociedade, além da interação entre a prática e a teoria de conteúdos apreendidos em sala de aula, este projeto pauta-se nas tecnologias da informação inseridas como ferramentas no ensino e tem a intenção de possibilitar o contato direto dos alunos da Faculdade de tecnologia do Estado de São Paulo, a Fatec-Ourinhos, com pesquisas e trabalhos que ressaltem a importância das atividades a serem desenvolvidas ao entorno do aprendizado e da construção de ferramentas, como o jogo Gametherapy que poderá ser aplicado a pacientes que têm certas doenças e ou déficits motores, como a esclerose múltipla, o traumatismo craniano, a paralisia cerebral, a dor crônica, o pós-operatório de cirurgia ortopédica, dentre outras situações clínicas, possibilitando a interdisciplinaridade, a transversalidade e a divulgação dos Cursos da Instituição.

Ourinhos, 9 de setembro de 2021



Guilherme Orlandini