

DOCUMENTAÇÃO ORGANIZACIONAL NSP 3.0

Evento Tecnológico e Geek Culture

Organização: Discentes do curso de Sistemas de Informação

Versão do Documento: 1.0 - Dezembro 2025

I. VISÃO GERAL E ESTRATÉGIA

1.1 Identificação e Objetivos

O NSP 3.0 é a terceira edição do evento Noite Sem Pijama, com nova identidade visual reformulada para TechNight XP, o tema é focado em Tecnologia, Games, Cosplay e Cultura Geek.

ÁREA	DETALHE
Nome	NSP 3.0 - Noite Sem Pijama 3.0 (Opção de reformulação: TechNight XP).
Temática	Tecnologia, Games, Cosplay e Cultura Geek. O tema de cenografia sugerido é Neon Cyber Geek, utilizando tons roxos, azul e pink.
Local	Faculdades Integradas IESGO. A Quadra IESGO será o principal espaço utilizado.
Data/Horário	Prevista para [Final de Abril/2026], das 22h30 às 08h00 (horário contínuo).
Público-Alvo	Estudantes, entusiastas de tecnologia, gamers e comunidade geek.
Capacidade	Estimada entre 100 e 200 participantes.

Objetivos	Promover integração e entretenimento, tornar o evento mais dinâmico e atrativo, estimular competição saudável e criatividade, dar visibilidade para a área de tecnologia em Formosa, proporcionar aprendizado, fortalecer a imagem do LADS e do curso, e criar networking.
------------------	--

1.2 Regras e Estratégia de Experiência

A participação no evento (incluindo o concurso de cosplay) implica na autorização do uso de imagem.

ESTRATÉGIA	DETALHE
Estratégia de Conteúdo	Oferecer palestras simultâneas para permitir que os alunos escolham temas de maior interesse, favorecendo uma experiência personalizada. O evento deve intercalar palestras com atividades de entretenimento para evitar o cansaço.
Estratégia Espacial	Aproveitar melhor o espaço da quadra e organizar o fluxo dos participantes: entrada → atividades → foto → saída.
Regras Gerais	A entrada será permitida até 00h00 (meia-noite). Quem sair durante o evento NÃO poderá retornar. É obrigatório o respeito mútuo e proibido o consumo de bebidas alcoólicas. Manter espaços limpos e organizados, e seguir orientações da equipe organizadora.

II. ESTRUTURA ORGANIZACIONAL E RESPONSABILIDADES

O evento será organizado por uma equipe formada de discentes do curso de Sistemas de Informação.

EQUIPE	RESPONSÁVEIS	ATRIBUIÇÕES CHAVE
---------------	---------------------	--------------------------

Liderança Geral	Gaby, Nicole	Coordenação geral, tomada de decisões estratégicas, articulação entre equipes e supervisão do cronograma.
Marketing e Divulgação	Nicole, Fernando	Criação de identidade visual e artes, gestão de redes sociais, tráfego pago, contagem regressiva, cobertura em tempo real e galeria de fotos pós-evento.
Games	Nathália, Paulo	Definição de jogos/formatos, criação de regulamentos, organização de chaveamentos (oitavas, quartas, etc.) e arbitragem de partidas.
Cosplay	Gaby, Mical	Triagem, convite aos jurados, preparação da passarela/palco, gestão do sistema de votação digital e tabulação de resultados.
Palestras	Paulo	Definição de temas, convite e confirmação de palestrantes (com foco em convidar mulheres para ministrar), moderação de Q & A. Inicialmente, convidar profissionais conhecidos da instituição para depois escalar profissionais mais requisitados.

		Focar em temas de Desenvolvimento, IA, Jogos, Segurança e Banco de Dados.
Oficina de Arduino	Kaic Marçal	Estruturação e condução das três fases do Desafio Arduino, garantindo kits, computadores e projetor para demonstração.
Infraestrutura e Logística	Coord. Geral + Voluntários + Equipe de Suporte Técnico	Reserva de espaços, autorização institucional, instalação de projetores, montagem de estruturas (palco/passarela), segurança e suporte técnico emergencial.
Decoração/Entretenimento	Gaby, Erick, Nicole, Fernando, Danny, Mical	Planejamento de layout temático (Neon Cyber Geek), montagem de cenários, organização do Espaço Gamer/Board Games e playlist temática.

III. PROGRAMAÇÃO E ATIVIDADES DETALHADAS

O NSP 3.0 deve combinar aprendizado técnico (raciocínio lógico) com atividades recreativas e competições.

A. Conteúdo e Formação (Palestras e Workshops)

- **Palestras Sugeridas:** Segurança na construção de projetos e como trabalhar bem em equipe. Outros temas incluem IA e Machine Learning, Cibersegurança, Desenvolvimento de Games e Negócios.
- **Envolvimento Feminino:** Convidar pelo menos duas mulheres para ministrar palestras (ex.: Danúbia Fernandes dos Santos (palestrante da Jornada

Acadêmica), professoras do curso, a fim de encorajar o público feminino. Abordar assuntos em formato de conversa, de modo a relatar os desafios enfrentados e oportunidades adquiridas no mercado de trabalho.

• **Outras Sugestões:** Hackathon Relâmpago (60 min), Workshop de Impressão 3D, Oficina de Robótica, Batalha de IAs e Montagem de PC Gamer (demonstrativo).

B. Desafio Arduino (Oficina Estruturada)

O desafio tem uma duração total estimada de 1h30 a 2h e será realizado em grupos de 3-4 pessoas.

FASE	DURAÇÃO ESTIMADA	DETALHES
1. Demonstração Teórica	20 minutos	Uso de simulador virtual (<i>tinkercad.com</i>) para apresentação de circuito básico e programação.
2. Prática Guiada	30 minutos	Reprodução coletiva guiada de um projeto funcional pronto, com resolução de erros ao vivo. O código é aberto linha por linha.
3. Desafio em Grupos	45 minutos	As equipes devem criar um circuito funcional que inclua uma entrada (sensor, botão), lógica de programação e uma saída física (LED, motor, buzzer).

• **Crterios de Avaliao:** Execuo correta do circuito (30 pontos), Criatividade da soluo (25 pontos), Clareza e organizao do cdigo (25 pontos) e Funcionalidade prtica (20 pontos). **Total: 100 pontos.**

- **Premiação:** Kit Arduíno Uno completo (1º lugar), Kit de sensores (2º lugar), A definir (3º lugar).

C. Jogos e Competições (Espaço Gamer)

Deve haver um espaço para jogos com opções recreativas e de raciocínio lógico, incluindo uma Arena Interativa de Games com ranking em telão e um Cantinho de Board Games.

TIPO DE JOGO/TORNEIO	TÍTULOS SUGERIDOS	FORMATO E DETALHES
PC Games Leves	CS 1.6/CS:GO, Valorant, LoL	Competições por chaveamentos (eliminatórias). Necessária pré-inscrição para controle. Formato 5v5.
Console Gaming	Mortal Kombat 11	Torneio recreativo 1v1 eliminatório, exibido em telão. Previsto para 6 duplas (12 participantes). Inscrições de 30 a 60 minutos antes do início.
Mobile Games	Uno, Clash Royale	Estação Mobile deve ter carregadores e suporte para torneios rápidos. Inscrições abertas.
Jogos de Mesa(Livre)	Xadrez, Damas, Banco Imobiliário, War, RPG	Disponível o tempo todo como atividade paralela.

Outros	Quiz Geek / Quiz voltado à programação	Pode fazer parte da atividade Palco Livre/Mini-Talks, promovendo reforço de conteúdo.
---------------	--	---

D. Concurso de Cosplay (Atividade Estruturada)

O concurso deve ser inclusivo, dinâmico e justo, com a necessidade de montar um palco ou passarela elevada de 3-5 metros e iluminação adequada.

- **Estrutura Organizacional:** Requer Coordenação Geral, Equipe de Triagem/Inscrições, Equipe Técnica (som/votação), Apresentador/Mestre de Cerimônias e Equipe de Jurados (3-4 pessoas, como Professores ou Membros do LADS).
- **Apresentação:** Roteiro de 2 a 4 minutos por participante. Inclui anúncio, desfile (30-60 seg) e apresentação opcional.
- **Votação:** Sistema de Votação Digital Interativa (Ferramenta de slide interativo como Kahoot, Ahaslides ou Mentimeter). QR Code e link curto devem ser projetados no telão.
- **Critérios de Avaliação (50 pontos totais):** Criatividade, Detalhamento, Fidelidade ao Personagem, Carisma/Performance e Impressão Geral.
- **Desempate:** Utilizar um Júri Técnico com análise detalhada. Últimos recursos: Votação LADS ou medição do Volume de Palmas.
- **Premiação:** A definir. Certificados para todos os participantes.

IV. INFRAESTRUTURA E RECURSOS TÉCNICOS

4.1 Cenografia, Visual e Stands Interativos

CATEGORIA	DETALHES DA PROPOSTA	IMPLEMENTAÇÃO
------------------	-----------------------------	----------------------

1. ENTRETENIMENTO		
ARENA INTERATIVA DE JOGOS	Mini Estandes com jogos variados, ranking em telão e desafios-relâmpago.	Deve haver um Espaço para Jogos com opções recreativas e de raciocínio lógico, incluindo uma Arena Interativa de Games com ranking em telão.
ESTAÇÃO MOBILE	Espaço com carregadores e suporte para torneios rápidos mobile.	A Estação Mobile deve ter carregadores e suporte para torneios rápidos, incluindo jogos como UNO e Clash Royale.
OFICINA DE MINI ROBÔS	Montagem e corrida simples com estética cyberpunk.	Sugestões de atividades técnicas incluem Oficina de Robótica e o Desafio Arduino, que envolve a montagem de

		<p>circuitos funcionais por grupos.</p>
<p>CANTINHO DE JOGOS DE MESA</p>	<p>Mesas com jogos rápidos e monitores explicando as regras.</p>	<p>Deve haver um Cantinho de Board Games com jogos como Xadrez, Damas e Magic TCG (Jogos de Cartas). Estão disponíveis como Atividades Paralelas o tempo todo.</p>
<p>TOTEM FOTOGRÁFICO</p>	<p>Painel neon com acessórios para fotos e divulgação nas redes.</p>	<p>O Totem Fotográfico Geek com painel neon é listado como um dos Pontos de Foto.</p>
<p>CAÇA AO TESOURO</p>	<p>QR codes escondidos com pistas e premiação final.</p>	<p>O uso de QR Codes é fundamental para a votação digital do Cosplay e o compartilhamento de links curtos.</p>
<p>PALCO LIVRE</p>	<p>Debates curtos, curiosidades e quiz geek com prêmios.</p>	<p>O Quiz voltado à programação ou outras áreas de TI, promovendo reforço</p>

		de conteúdo, pode fazer parte da atividade Palco Livre.
2. DECORAÇÃO		
TEMA NEON CYBER GEEK	Tons roxos, azul e rosa com iluminação noturna.	O tema de cenografia é Neon Cyber Geek, utilizando tons roxos, azul e rosa.
ILUMINAÇÃO	Fitas LED, luz negra e projeções de elementos geeks.	A decoração envolverá Fitas LED, luz negra e projeções de elementos geeks, além de Refletores LED RGB.
PAINÉIS TEMÁTICOS	Artes em pixel, códigos binários, logos e patrocinadores.	A Equipe de Decoração e Entretenimento é responsável pela criação de Banners e posters temáticos e a Equipe de Marketing deve criar a identidade visual e as artes.

MESAS TEMÁTICAS	Tecido preto, detalhes neon e QR com programação.	A organização deve usar o tema Neon Cyber Geek na ambientação. O uso de mesas é necessário para os Jogos de Tabuleiro e para o Desafio Arduíno.
ELEMENTOS SUSPENSOS	Peças fluorescentes e cordões de luz.	A iluminação cênica e decorativa, incluindo Fitas LED, é essencial para o tema.
ESPAÇOS PARA O INSTAGRAM	Portal neon, trono gamer e área especial para fotos.	A estratégia inclui criar Espaços Instagramáveis como portal neon e trono gamer.
ÁREA COSPLAY	Espelhos iluminados, suporte para acessórios e área dedicada. (Verificar banheiros ou stand para maquiagem).	A Área Cosplay deve ter Espelhos iluminados, suporte para acessórios e área dedicada. Também é necessário um Kit de

		emergência (agulha, linha, cola quente).
3. DIFERENCIAIS		
ITENS PERSONALIZADOS	Cartões colecionáveis, pulseiras que brilham no escuro.	A distribuição de cartões colecionáveis e pulseiras que brilham no escuro está listada como um diferencial do evento.
PLAYLISTS TEMÁTICAS	Playlist de músicas temáticas.	A Playlist de músicas temáticas é responsabilidade da Equipe de Decoração e Entretenimento.
FLUXO E SORTEIOS	QR para sorteios e fluxo organizado.	A organização do fluxo dos participantes (entrada → atividades → foto → saída) é uma Estratégia Espacial definida. O uso de QR codes está implementado para votação e interação.

4. O QUE PRECISA TER		
MATERIAIS SIMPLES	LED, papel neon, EVA, spray fluorescente.	São necessários Fitas LED e iluminação decorativa.
DIVISÃO DE TAREFAS	Divisão de tarefas e padronização visual da equipe.	Há uma Estrutura Organizacional detalhada com Divisão de Tarefas (Liderança, Marketing, Games, etc.). A padronização visual se insere na Criação de identidade visual do evento.
FLUXO ORGANIZADO	Organização do fluxo: entrada → atividades → foto → saída.	A Estratégia Espacial requer aproveitar melhor o espaço da quadra e organizar o fluxo dos participantes (entrada → atividades → foto → saída).

4.2 Stands e Áreas de Demonstração Interativa

Estas áreas serão posicionadas estrategicamente na quadra IESGO, permitindo que os participantes interajam livremente durante os intervalos e as atividades paralelas.

STAND / ÁREA	PROPÓSITO E IMPLEMENTAÇÃO	REQUISITOS DE LOGÍSTICA E RECURSOS
Estação de Realidade Virtual (VR)	Oferecer uma experiência imersiva e interativa. Este stand complementa as discussões sobre Realidade Virtual e Aumentada, um tema sugerido para palestras.	Necessário óculos de VR (mínimo 2 unidades), área demarcada para segurança e console ou PC dedicado com jogos/demos VR instalados.
Workshop/Demonstração 3D	Exposição e operação de uma Impressora 3D, demonstrando a criação de objetos. Esta atividade está listada como uma "Outra Sugestão" de workshop.	Necessário impressora 3D, materiais (filamento), computador de controle, e um responsável para guiar a demonstração (pode ser um Workshop de Impressão 3D).

Personalização e Merchandising	Área de vendas e interação para personalização de canecas e camisas, além de <i>merchandising</i> oficial [Conversa Anterior/5.1]. O Kit 1 (ingresso + camisa) será vendido neste local.	Mesa de vendas, máquina de estamperia (se aplicável), display para cartões colecionáveis e pulseiras que brilham no escuro (itens diferenciais do evento).
Exposição Histórica (Vintage Tech)	Apresentar máquinas e ferramentas antigas relacionadas à área de tecnologia e computação.	Requer mesas expositoras seguras, etiquetas informativas e, se possível, um responsável pela curadoria e explicação da história.

4.3 Tecnologia e Suporte

- **Projeção/Visual:** Utilizar os projetores da IESGO. É necessário Telão ou TV (no mínimo 2, se não houver, verificar disponibilidade de projetor) grande para exibição de jogos/campeonatos, votação digital e rankings.
- **Sonorização:** Caixa de som potente e microfone (preferencialmente sem fio). Músicas de entrada dos cosplayers devem ser enviadas à equipe técnica com antecedência.
- **Internet/Votação:** Internet estável (Wi-Fi ou dados móveis) é crucial. O sistema de votação digital será configurado pelos organizadores do Concurso de Cosplay (se houver).

- **Laboratório:** Mínimo de 10 PCs funcionais para a Equipe de Games e para as atividades de Arduino. Console PS4/PS5 ou Xbox para o torneio de Mortal Kombat 11 (Verificar disponibilidade).

4.4 Logística

A Equipe de Infraestrutura é responsável por: Reserva de espaços, preparação de computadores, teste de conexão de internet, montagem de estruturas, segurança e controle de acesso.

V. CRONOGRAMA GERAL

5.1 Timeline Pré-Evento (Resumo)

AÇÕES CHAVE
Reunião geral, definição de data, Autorização Institucional, início do planejamento de marketing.
Identidade visual finalizada, criação de artes, início da divulgação online, contato com patrocinadores, convite aos jurados.
Divulgação massiva e tráfego pago, confirmação de palestrantes, compra de premiações e materiais de decoração.
Contagem regressiva, preparação do sistema de votação digital, organização de kits Arduino e briefing técnico.
Montagem da decoração, instalação de refletores, teste de projetores/telões e briefing final.

5.2 Cronograma da Noite (22h30 às 08h00)

O cronograma detalhado combina atividades simultâneas, seguindo a estratégia de experiência personalizada.

HORÁRIO	ATIVIDADE PRINCIPAL	ATIVIDADES SIMULTÂNEAS (ONDE APLICÁVEL)	BLOCO
21h30 - 22h30	Ajustes de equipamentos, teste de som e projeção, recepção dos convidados, briefing final.	-	Pré-evento
22h30 - 23h00	Abertura do Evento e Check-in. Inscrições para competições e cosplay.	-	Abertura
23h00 - 23h30	Cerimônia de Abertura: Boas-vindas, Regras e Agradecimento a patrocinadores.	-	Abertura
23h30 - 00h00	Última Chamada para Entrada (Fechamento dos portões).	-	Abertura
00h00 - 01h00	PALESTRA 1 (45 min + 15 min Q & A) no Auditório. (Tema: Mercado de Trabalho - Storytelling)		Bloco 1

01h00 - 02h30	TORNEIO MORTAL KOMBAT 11 no Telão principal.	Início dos torneios de PC (CS:GO), Jogos mobile e Board Games.	Bloco 1
02h30 - 03h30	PALESTRA 2 (Tema a definir).		
03h30 - 05h00	DESAFIO ARDUINO (3 Fases).	Continuação dos torneios PC (Valorant), Área de descanso/alimentação. Finais dos torneios PC (LoL), Cinema da madrugada (anime/filme).	Bloco 1
05h00 - 05h30	INTERVALO	Coffee break. Roda de Conversa. Entretenimento Livre	Intervalo
05h30 - 06h00	CONCURSO DE COSPLAY (Apresentações individuais e Votação Interativa).		Bloco 2
06h00 - 07h00	OFICINA (A definir) - Desafio OSINT/Batalha de Códigos		Bloco 3

07h00 - 07h30	Premiação Geral, Agradecimentos e Foto oficial.	-	Bloco 3
07h30 - 08h00	Despedida e Início da Desmontagem.	-	Encerramento

Atividades Paralelas (Disponíveis o tempo todo): Jogos de tabuleiro (área livre), Competições mobile (inscrição livre), Mesa redonda para networking e roda de conversa, Food trucks, Música ambiente e Mesas com PC livre.

V. SEÇÃO FINANCEIRA, COMERCIAL E CUSTOS OPERACIONAIS

5.1 Estrutura de Receitas (Ingressos e Kits)

A política de ingressos foi definida para garantir a acessibilidade e valorizar diferentes grupos de participantes, com a possibilidade de *upgrade* para o Kit 1.

TIPO DE INGRESSO	VALOR DEFINIDO	DETALHES
Aluno IESGO	R\$ 30,00	Valor base para estudantes da instituição.
Mulher	R\$ 25,00	Desconto para incentivar a participação feminina no evento, complementando a estratégia de convidar mulheres para palestras.
Ex-alunos/Externos	R\$ 35,00	Valor para participantes externos e comunidade geek geral, fortalecendo o <i>networking</i> .

Kit 1	Valor do Ingresso + R\$ 20,00	Inclui o Ingresso e uma Camisa Oficial do Evento (ex: Aluno: R\$50,00; Mulher:R\$45,00).
--------------	-------------------------------	--

5.2 Estrutura de Patrocínio e Parcerias

O plano de captação de recursos será baseado em três níveis de patrocínio (Bronze, Prata e Ouro), projetados para oferecer valor de marketing e acesso direto ao público-alvo. Os contatos com potenciais patrocinadores devem ser iniciados com antecedência.

NÍVEL	OBJETIVO EMPRESARIAL	BENEFÍCIOS DE NEGÓCIO (VISIBILIDADE E ACESSO)
BRONZE	Reconhecimento de Marca Local	Logotipo do patrocinador em: Banner na entrada, Mídias sociais (menção em 5 posts pré-evento), Agradecimento verbal durante a Cerimônia de Abertura. Acesso: 2 ingressos gratuitos para colaboradores.
PRATA	Engajamento e Ponto de Venda/Serviço	Todos os benefícios do Bronze, mais: Espaço Físico: Stand ou quiosque (2x2m) na área da quadra (Estratégia Espacial). Mídia: Logotipo em destaque na <i>Galeria de Fotos pós-evento</i> . Conteúdo: Possibilidade de rodar uma apresentação de 5 minutos durante o <i>intervalo</i> ou patrocinar um dos torneios mobile/board games. Acesso: 5 ingressos grátis + Inclusão de material promocional nos kits (se houver).

OURO	Alto Impacto, Liderança e Conteúdo Estratégico	Todos os benefícios do Prata, mais: Destaque Principal: Logotipo no palco principal/passarela do Cosplay e no telão (ranking). Branding Exclusivo: <i>Naming Rights</i> de uma atividade principal (Ex.: Desafio Arduino Patrocinado ou Concurso de Cosplay). Conteúdo: Slot para palestra de 10-20 minutos ministrada por um executivo ou especialista da empresa. Acesso: 10 ingressos grátis + Inclusão de material promocional nos kits (se houver).
-------------	--	---

5.3 Alimentação e Estrutura Comercial

A estratégia de alimentação anterior de **Venda por Food Trucks** será reformulada para um modelo híbrido que prioriza a gratuidade para os participantes, mantendo oportunidades de venda.

- **Proposta de Alimentação:** O plano é tornar gratuita a alimentação para todos os participantes.
- **Formato de Vendas:** Liberar um momento de vendas (ex.: intervalo), caso alguém queira comprar algo extra ou diferente do fornecido, estará à disposição.
- **Localização:** Área interna/externa da Quadra IESGO, preparada pela Equipe de Infraestrutura e Logística.

5.4 Solicitação à Instituição (IESGO)

A viabilidade da alimentação gratuita depende do suporte institucional, dada a estrutura de custos do evento:

1. **Custeio Direto:** Se a instituição não for bancar a comida, devem liberar as vendas de fornecedores externos, considerando que as vendas ocorrerão em horários que não são no mesmo horário da cantina (no qual tem um contrato com a instituição e não geraria prejuízo).

2. Custeio Mútuo: Se, por causa do contrato da cantina, a instituição não puder liberar as vendas, então a instituição deve ajudar a custear a alimentação completa para os participantes (lanche + café).

5.5 Justificativa Estratégica e Impacto Financeiro

A oferta de alimentação gratuita é vista como um grande diferencial que aumenta o valor percebido do evento:

- **Atração de Público:** Divulgando a alimentação gratuita, o evento seria visto com mais valor, chamando mais atenção do público-alvo para participar e também justificando o valor do ingresso.
- **Lucro Duplo:** Tendo também a parte de vendas (liberada em horários específicos) e mantendo a captação de patrocínios, o evento terá um lucro duplo (receita de vendas de fornecedores externos e receita de patrocínio).

5.6 Nota sobre Patrocínio (Ambev)

A verificação de patrocínio com empresas como a Ambev deve considerar as regras estritas do evento:

- 1. Regra Crucial:** É proibido o consumo de bebidas alcoólicas dentro do evento.
- 2. Implicação Comercial:** Se a parceria com a Ambev for prospectada, ela deve ser focada exclusivamente em produtos não alcoólicos (como água, refrigerantes ou isotônicos) ou em patrocínio institucional (sem distribuição de produtos alcoólicos), para garantir o cumprimento das Regras Gerais da NSP 3.0.

VI. PROPOSTAS DE PALESTRAS

As palestras ocorrerão em um palco principal e serão distribuídas ao longo da noite, explorando temas atuais, desafios reais do mercado e aprofundamentos teóricos importantes.

Nº	TÍTULO DA PALESTRA	DESCRIÇÃO RESUMIDA
1	Iniciando a Carreira: Como Conquistar o Primeiro Estágio em TI	Como montar portfólio, currículo, preparar-se para entrevistas, habilidades valorizadas, dúvidas comuns e estratégias para entrar no mercado sem experiência.
2	Segurança Digital na Prática: Como Hackers Atacam e Como se Defender	Demonstrações práticas de técnicas de ataque, pentest, engenharia social, segurança de redes e defesas para usuários e empresas.
3	Inteligência Artificial no Dia a Dia: Do Zero aos Modelos Geradores	Fundamentos de IA, modelos, chatbots, LLMs e exemplos práticos de integração de IA no cotidiano.
4	Desenvolvimento Web Moderno: Do Front-end ao Deploy	Desenvolvimento full stack, HTML, CSS, JS, frameworks, APIs, boas práticas e deploy na nuvem.
5	Redes de Computadores Sem Complicação	Explicação simples sobre comunicação na internet, protocolos, roteamento, VLAN, VLSM e conceitos essenciais para infraestrutura.
6	Ciência de Dados: Transformando Informações em Decisões	Coleta, limpeza, análise e visualização de dados com Python e notebooks.
7	Infraestrutura em Nuvem: Como Começar	Conceitos e demonstrações práticas sobre criação de instâncias, redes,

	no AWS, Azure e Google Cloud	armazenamento e melhores práticas de arquitetura.
8	Desenvolvimento de Jogos: Criando Seu Primeiro Game	Introdução à Unity e Godot, criação de mecânicas simples e exportação de um jogo jogável.
9	Automação com Python: De Tarefas Simples a Processos Inteligentes	Scripts reais para automação, leitura de arquivos, APIs e criação de bots.
10	Carreiras em TI: O que Escolher e Como Crescer	Overview das áreas de TI — dev, segurança, dados, infraestrutura, suporte, gestão e pesquisa — com dicas de crescimento.

ANEXO 1: LEVANTAMENTO DE OPINIÕES DE INTERESSE GERAL DO CURSO

CATEGORIA	ITENS
Pontos Negativos	Pontuação do Concurso de Cosplay; Palestras lentas, longas e com leitura de slides / Palestras Online; Desorganização; Cronograma com palestras ao final do evento; Horário de finalização tardio (09h00–10h00); Espaço útil mal aproveitado
Pontos Positivos	Jogos; Competições e premiações; Interação com músicas e dança; Palestras interativas e networking; Disponibilidade de levar a máquina pessoal; Quiz, desafios e atividades em grupo;

	Alimentação; Desafio de programação do Prof. Romes
O que se espera de novo	Conteúdos sobre jogos, programação aplicada e mercado de trabalho atual; Variedade de jogos, premiações e cosplay; Banda de rock ou DJ; Robótica; Servidor com falhas e bandeiras (CTF); Networking; Evento em um sábado; Atividades divertidas e interativas; Dinâmicas e esportes físicos; Palestras chamativas e novos palestrantes; Práticas reais de desenvolvimento; Workshops (Banco de Dados, Figma, FullStack, projeto real); Cibersegurança e Web Hacking; Controle de horários e eventos; Café; Óculos VR
Palestras/Temas	Cibersegurança; Desenvolvimento; Jogos; Infraestrutura; Arduíno; Robótica; Prompt, Linux e Script PowerShell; Introdução à IA e Machine Learning; Como conseguir a primeira oportunidade na área; GitHub e LinkedIn; Histórias reais dos palestrantes; POO e Design System; Tendências atuais; API e Frameworks; Blockchain
Atividades/ Dinâmicas	Arena de Jogos; Palestras; Experiência com óculos VR; Experiência com Impressora 3D; Quiz e mini-hackatons; Gincanas tecnológicas; Jogos de integração; Batalha de códigos; Tinder IESGO; Batalha de dança (Just Dance)

Palestrantes/ Influenciadores Desejados	Sandir Campos; João Gress; Romes Heriberto; Danúbia Fernandes dos Santos; Ei Nerd!; Gustavo Guanabara; Mano Deyvin; Prof. Weverson; Manual do Mundo; Profissionais de Formosa influentes na área
Música	Mistura de gêneros; DJ Eletrônico; Pop; Lo-fi tech; Hits do momento