Guia do Bixe

2022

Shrek

Editorial

Bixes, foi difícil chegar até aqui. Vocês estão meio ou completamente perdidos. Temos apenas uma sugestão: aproveitem essa etapa. Façam da sua estadia na USP a melhor época das suas vidas. Vocês verão que a USP tem muitas e muitas coisas a oferecer. Não se preocupem apenas em estudar e passar de ano, como vocês fizeram durante sua vida inteira; aproveitem TUDO. Vocês podem não acreditar nisso agora, mas saibam que viverão momentos inesquecíveis aqui no IME: alguns fantásticos, outros deploráveis.

Este guia foi feito para que vocês (bixes que não gostam de ler, apenas olhem as figuras) possam aprender um pouquinho do que é a USP, o IME e a vida universitária que se inicia agora. Gostaríamos que guardassem este guia com muito carinho para que, futuramente, possam consultá-lo quando surgir alguma dúvida do que fazer em determinada situação!

O guia foi escrito numa forma descontraída e fácil para que vocês consigam entender; mesmo assim, se pintar alguma dúvida, vocês podem se dirigir a qualquer veterane, e sua dúvida será sanada (e, quem sabe, talvez você também comece uma nova amizade).

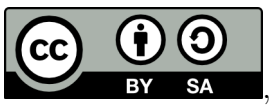
Além disso, ao invés de usarmos as palavras "bixos" ou "bixetes", vamos nos referir a vocês como "bixes", pois estamos dirigindo palavra a todas as identidades de gênero! Por motivos de vocabulário e acessibilidade, usamos a linguagem neutra apenas em "bixes" e "veteranes".

Guia do bixe 2022
Uma publicação da Comissão de Recepção

Muitas pessoas dedicaram seu tempo (e suas férias) para que esse Guia ficasse pronto: desde o Donald Knuth em 1978, na criação do TEX, até o pessoal da Comissão na correria de ontem à noite (afinal, mais uma vez deixamos para finalizá-lo na última hora). Esperamos que vocês gostem do Guia e adotem-no como livro de cabeceira. Por fim, nos avisem de qualquer informação incorreta ou desatualizada, afinal vocês também são responsáveis por tudo que o IME oferece a partir de agora.

Lembrem-se: este é o primeiro e último ano de vocês como bixes. Aproveitem!

Este trabalho está licenciado sob a Licença Attribution-ShareAlike 4.0 da Creative Commons. Para ver uma cópia desta licença, visite `https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR` ou envie uma carta para Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.



,

Carta Aos Ingressantes

Agora que vocês entraram na USP, bixes, vocês adquiriram novas responsabilidades. Vocês são responsáveis por si mesmos, isto é, ninguém irá se preocupar com seus problemas acadêmicos (matrículas, notas erradas, dificuldade com algumas matérias, rixa com professores etc.) se vocês mesmos não se preocuparem. Existem pessoas que poderão ajudá-los, mas só o farão se vocês forem procurá-las. Caso contrário, os únicos prejudicados serão vocês.

A faculdade não é o Paraíso (essa estação fica perto da Avenida Paulista), mas pode melhorar a cada dia. Nós, alunes, também devemos contribuir para essa melhora. Vocês são o futuro da Universidade. Portanto, participem, reclamem, busquem seus direitos, ajudem e, principalmente, não tenham medo de cara feia, pois isso é o que não vai faltar.

Lembrem-se que vocês não são mais crianças e já sabem o que querem sem que outros precisem decidir por vocês; então procurem o que lhes interessa: iniciação científica, estágios, monitorias, matérias que não são obrigatórias, mas que vocês gostariam de fazer (mesmo que não tenham nada a ver com seu curso); participação no CAMat ou na Atlética, esportes no CEPE, artigos no jornal, etc., etc., etc.

Não é só porque vocês podem, que vocês devem fazer tudo sozinhos, portanto lembrem que seus amigos vão ser **muito importantes** para vocês e para o bom andamento do seu curso. Procurem combinar atividades fora da faculdade, diferentes do cotidiano, porque isso ajuda a amenizar o estresse que o dia a dia na faculdade pode trazer.

Além de tudo, vocês não podem se esquecer de uma parte importante de suas vidas universitárias, que é estudar. Tentem não deixar para estudar na véspera da prova porque a probabilidade de vocês não irem bem é bem alta (exceto se vocês tiverem uma sala do tempo em casa, que nem a do Dragon Ball). A mesma coisa se aplica aos EPs, ainda mais porque, quanto mais próximo da data de entrega, mais erros vão aparecer e, na maioria dos casos, os EPs não são aceitos depois da data limite de entrega e, caso sejam aceitos, não valerão a mesma nota.

Além disso, como em todo lugar, existem aquelas pessoas ranzinzas e pentelhas que acham super bacana acabar com a graça de todo mundo, criticar o IME e aumentar a sua baixa autoestima dizendo que os cursos são impossíveis e que vocês não vão se formar nunca, mas não acreditem nelas, vocês entraram aqui com um propósito. Sigam-no!

Obs.: não se assustem com palavras e siglas que vocês não entenderam ou não entenderem! Continuem lendo, porque tudo será explicado em detalhes, mastigado, tim-tim por tim-tim. Saibam que vai faltar um monte de siglas... Aprendam-nas seletiva e rapidamente. Destaques para: USP, IME, MAC, MAT, MAE, MAP, BCC, BM, BMA, LIC, BMAC, BE, CEPE, CEAGESP, CTA, RD, CAMat, AAAMat, SSG, P1, P2, P3, P4, P5, Pn, PQP, CEC, CNPq (=$), FAPESP (=$$$), CG, DP, REC, SUB (esta última, ou talvez as duas ou três últimas, vocês vão conhecer bem melhor, mais cedo ou mais tarde).

Os Dez Mandamentos

1. Os veteranes têm sempre razão, exceto quando os bixes têm;
2. Na hipótese de o bixe ter razão, entra imediatamente em vigor o primeiro mandamento;
3. Em qualquer evento social, as despesas correm sempre por conta dos bixes, menos o que os veteranes consomem;
4. Os bixes têm o direito de permanecerem calados (exceto quando interpelados por veteranes ou quando quiserem falar). Tudo o que eles disserem pode ser usado contra eles, *c'est la vie*;
5. Os bixes devem se apresentar imediatamente em caso de convocação por veteranes, a não ser que estejam fazendo algo melhor da vida. Os bixes que não se apresentarem se arrependerão amargamente por perderem conselhos valiosos;
6. Não são garantidos no IME os direitos constitucionais dos bixes à vida social, liberdade de sono e igualdade de notas;
7. Os bixes devem estar prontos para assumirem as seguintes funções para veteranes: completar mesa de jogo, companhia de bandejão, completar time(s) etc., mas somente quando tiverem vontade;
8. Os bixes devem amar e respeitar seus veteranes, a vida, as plantas, todo mundo e acima de qualquer coisa, Goku;
9. Para os casos não abrangidos por estas regras, a decisão final correrá por conta dos veteranes, com exceção do que não lhes diz respeito.
10. Todos os bixes estão despreparados, exceto os que leram isto.

Como bixes, vocês têm todo o direito de reclamar dos mandamentos! Qualquer reclamação deverá ser protocolada em três vias datadas, assinadas e autenticadas, com firma reconhecida em cartório, e assim encaminhadas à Comissão de Recepção 2022 via mala direta e serão imediatamente incineradas. Alguns veteranes sugeriram que incinerássemos os reclamantes também. Ao invés disso, cogitamos incinerar tais veteranes. A medida passou por estudo e, devido aos custos operacionais e ao lixo tóxico que seria produzido, foi rejeitada.

OU vocês podem conversar diretamente com um veterane da Comissão :)

Os 7 pecados cometidos por bixes

- Dizer que cursa "matemática" (bixes, vocês cursam lic/pura/aplicada/bcc/estat/bmac...);
- Procurar pelo Jupiter no Google e encontrar uma imagem do planeta;
- Esquecer o dia da prova;
- Esquecer de fazer a matrícula;
- Atrasar a devolução de livros na biblioteca;
- Entregar a versão errada do EP, ou pior, entregar em `*.doc`;
- Não saber que o professor cancelou a aula;
- Frequentar a turma errada da matéria;
- Se matricular em uma matéria em um campus do interior sem querer;
- Esquecer do prazo de trancamento;
- Não saber quem é o Goku.
- Pegar o circular errado;
- Ir bandejar sem crédito no cartão USP;
- Jogar o talher do bandejão no lixo;
- Confundir o bilhete único com o BUSP e pagar o circular;
- Comprar na lanchonete;
- ~~Não ter moeda para a máquina de café~~[1] Pagar um café da máquina e só depois descobrir que acabaram os copos (ou açúcar, ou café, ou qualquer outra coisa);
- Achar que o P3 é perto;
- Ir para a aula só para assinar a lista, e o professor não passar lista;
- Desperdiçar quota na impressora sem papel;
- Deixar o computador logado na Linux ou no CEC e ser trollado;
- Acender a luz da vivência antes das 8h da manhã;
- Atrapalhar a aula gritando alto demais no truco;

e, por último, mas não menos importante,

- Não saber contar quantos pecados tem na lista de 7 pecados.

[1] Quando escrevemos esse pecado, era sobre a nossa querida Jennifer (R.I.P.), que aceitava moedas. Conheça-a em `https://fb.com/jennifer.maccafe`

Esse guia contém...

Comissão de Recepção e *Kit*-bixe **1**

O CAMat **3**

Campeonato de Sinuca 4

An(IME)^2 4

A Atlética **5**

O que é a AAAMat? 5

Atividades esportivas internas: 5

Atividades esportivas externas: 6

BichUSP 6

Copa USP 7

Jogos da Liga 7

NDU 7

BIFE 7

Títulos 9

Outras atividades 10

Dissecando os Cursos **12**

Computação 12

Estatística 15

Pura 16

Licenciatura 19

Aplicada 22

Bach. em Matemática Aplicada e Computacional 23

AACs e ATPAs **26**

ATPAs 26

AACs 27

JupiterWeb **28**

Vacinação Covid-19 28

Calendário 28

Cursos de ingresso 28

Disciplinas 29

Grade Horária 29

Histórico Escolar 29

Acompanhamentos 29

Cartão USP 30

Emissão de Documentos 30

Matrícula 30

Requerimentos 31

Um Pouco Sobre o IME **32**

Bloco A 32

Bloco B 32

Bloco C 39

Bloco D (vulgo C') 39

CCSL 39

Biblioteca do IME-USP 39

Atitude, bixes! **41**

RDs 41

Rede Linux 43

FLUSP 44

IMEjr: A Nossa Empresa 45

MaratonUSP 46

USPCodeLab 47

USPGameDev: Pesquisa e Desenvolvimentos de Jogos na USP 48

IMEsec 49

Hardware Livre 49

Tecs 50

DiversIME 51

∃xistimos! 51

Comissão de Acolhimento da Mulher - CAM 52

CinIME 53

Grupo S4 53

Olimpíadas de Conhecimento 54

Bee Data USP 56

CCSL - Centro de Competência em Software Livre **57**

CRInt - Comissão de Relações Internacionais **57**

Cursos de Verão **57**

CEC - Centro de Ensino de Computação **58**

O que é? . . . 58

Estrutura . . . 58

Como funciona? . . . 58

CAEM - Centro de Aperfeiçoamento do Ensino da Matemática **59**

Um Pouco Sobre a USP **61**

e-Disciplinas e E-mail USP . . . 61

Grupos no Whatsapp . . . 62

Eduroam . . . 62

O SAS . . . 62

Atendimento Psicológico . . . 65

Bandejão . . . 66

Outros lugares para comer na USP . . . 67

Um Pouco Sobre o DCE **69**

Hospital Universitário **70**

Tudo Que Vai Volta (até bixes) **71**

Ônibus . . . 71

Horário dos Portões: Veículos no Campus . . . 80

Pontos de táxi . . . 81

Guia de jogos da Vivência **82**

Truco . . . 82

Fodinha . . . 83

Pokeralho . . . 84

Cagando . . . 86

Copas . . . 87

Espadas . . . 88

King . . . 89

Bridge . . . 90

Glossário: . . . 90

Dicas **92**

Cultura na USP . . . 92

Onde beber? . . . 93

Músicas para a Bixarada **94**

Hino Cabeção . . . 94

Musiquinhas de inter . . . 94

Utilidades **95**

Na WEB . . . 95

Apps . . . 95

Telefones . . . 96

Glossário **97**

Sobre as matérias . . . 97

Sobre programas . . . 97

Sobre a USP . . . 98

Comissão de Recepção e *Kit*-bixe

A Comissão de Recepção aos Calouros, também conhecida apenas como Comissão de Recepção, é responsável por auxiliar os ingressantes em seus primeiros momentos IMEanos. Sabemos que não é um momento fácil. Vocês estão entrando em uma nova fase de suas vidas, em um lugar estranho, com pessoas estranhas (em todos os sentidos), e nosso objetivo é fazer com que vocês se sintam bem-vindos e se integrem ($\int$) com seus coleguinhas e seus veteranes!

A Comissão de Recepção organiza a super Semana de Recepção, cheia de atividades legais! (Vejam a programação em: `https://recepcao.ime.usp.br/`). Somos nós também que organizamos o magnífico encontro dos bixes: AnIME-se. Atente-se à página da Comissão no Facebook para quando a data for divulgada.

A Comissão de Recepção é formada pelos mais animados e divertidos veteranes. Como dissemos, eles organizam a Semana de Recepção, ajudam bixes perdidos, mantêm um clima alegre durante a recepção, fazem isso e aquilo... Vocês devem estar pensando "Puxa! Como nós, bixes, podemos retribuir tamanha dedicação?" É simples, bixes: ***comprem o kit-bixe***!!!

O *kit*-bixe, como vocês devem saber, é um conjunto de coisas importantíssimas para vocês, ingressantes perdidos! Ele contém dois tipos de itens:

- itens úteis;
- itens essenciais.

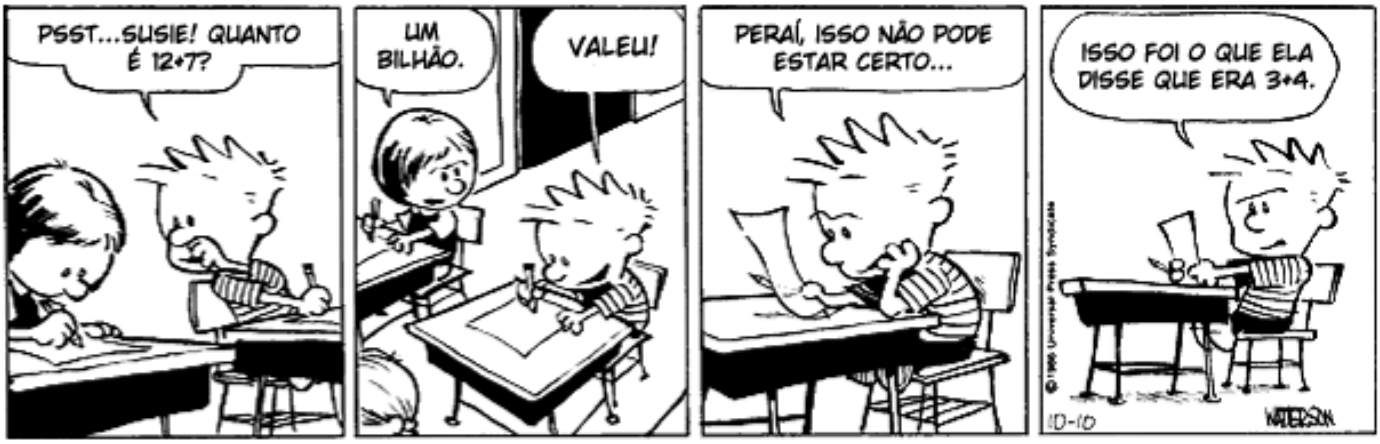
Dentre eles, temos uma camiseta com uma linda estampa do tema do ano de vocês, que serve para que nós os identifiquemos como bixes e para que as pessoas achem que vocês são inteligentes; um lindo estojo com o símbolo do IME e vários materiais para vocês usarem nas aulas e mostrarem aos seus amigos; uma caneca e um talabarte MARAVILHOSOS (também personalizados) para vocês economizarem muitos copos no bandejão; um chaveiro personalizado muito maneiro que também serve para abrir garrafas; dois adesivos, um para vocês colarem no carro que vão ganhar de presente, e outro para os papais (quando vocês virem o adesivo vocês vão entender); e um caderno super lindo e sem pauta para vocês desenharem seus gráficos das aulas de Cálculo. Tudo isso preparado com muito carinho e especialmente para vocês pela Comissão de Recepção, além de estarem contidos em uma mochila sport do IME-USP, afinal, não dá pra carregar tudo isso na mão, né?

Além dessa maravilha de *kit*-bixe, vocês ainda podem adicionar à parte bottons exclusivos e personalizados com o símbolo do IME-USP e com o tema da recepção.

Adquiram o maravilhoso *kit*-bixe do IME-USP! Fiquem atentos às redes sociais da Comissão de Recepção para saberem quais os períodos em que as vendas estarão abertas. O kit estará à venda na Semana de Recepção, mas somente enquanto durarem os estoques. (Não vão chorar depois, hein?)

Para terminar, além de tudo isso, a Comissão de Recepção é que faz esse maravilhoso guia que vocês estão lendo agora (ou estão só olhando as figuras, vai saber...). Esperamos que vocês gostem do

nosso trabalho! Qualquer coisa, nos procurem! Entrem na nossa página no Facebook (`https://fb.com/recepcaoimeusp`) ou no nosso Instagram (`https://instagram.com/recepcaoimeusp`) contando o que vocês sentiram ao ler o guia, o que fizeram de errado com vocês na recepção (com o nome do veterane na denúncia), o que vocês acharam da Semana de Recepção e se vocês se sentiram bem-vindos . Estaremos sempre prontos a ajudá-los!



O CAMat

O CAMat - cuja sigla não combina com o nome - é o Centro Acadêmico da Matemática, Estatística e Computação. O centro acadêmico é a entidade estudantil que representa es estudantes e, junto aos representantes discentes, auxiliam es estudantes na luta por reivindicações, melhores condições de estudo e permanência na Universidade. No caso do CAMat, representamos todes aqueles matriculades na graduação e pós-graduação do IME-USP.

O administrativo da entidade fica no interior da Vivência - sala 18 do bloco B - sendo habitada por uma vendinha de guloseimas e bebidas para matar a larica e sede nossa de cada dia - e assim como a Vivência, o acesso é livre e aberto a todes! Além dos comes e bebes, também emprestamos - mediante a apresentação do cartão USP - calculadoras científicas, baralhos e outros jogos! Já na Vivência, temos sofás para vocês passarem um tempo, tirar um cochilo, tem sinuca, tem Smash para jogar, tem os armários para alugar, enfim é um espaço nosso como estudantes (e portanto todes devem se empenhar na sua conservação).

Importante reforçar que a atuação do CAMat não se basta à salinha ou Vivência. Organizamos eventos de teores acadêmico, cultural, festivos, político e outros, além de manter comunicação e articulação com as demais instâncias e entidades da universidade. Por isso, sendo o meio des estudantes agirem e se organizarem na luta pela universidade popular, é importante que busquem o diálogo com a gestão ativa no CA. Procurem participar das atividades do CA e dos espaços coletivos de organização dos estudantes, e mostre a sua voz e opinião. A construção coletiva fortalece a luta dos IMEanos na transformação do IME em um espaço acolhedor e verdadeiramente para todes.

Agora, para salvar suas costas dos milhares de livros de defesa contra as artes das Trevas (Cálculo, Álgebra, Análise...) que você precisará carregar, o CAMat também aluga armários mediante uma taxa relativamente insignificante (fiquem de olho nas chamadas pra alugar armários). A distribuição costuma ocorrer através de sorteio - podendo escolher entre armário alto ou baixo -, de forma que é necessário ficar atento às datas do período de inscrição e chamada do sorteio!

O CAMat conjuntamente com es estudantes organiza um [Banco de Provas - clique aqui!] com VÁAAARIAS provas dos anos anteriores feitas pelos maravilhosos veteranes. Não se esqueça de contribuir com sua prova ao final do semestre, não deixe o Banco de Provas morrer! E, no ano passado, a gestão Integrar realizou alguns aulões no decorrer do ano e as aulas podem ser vistas no [Banco de Aulões - clique aqui!]

Durante a pandemia (2020 e 2021), dado a adoção do ensino remoto, o centro acadêmico em conjunto com a comunidade IMEana criou o Projeto Conectividade para mapear es estudantes que não tinham acesso às aulas por falta de equipamento adequado ou conexão. Com esse mapeamento, conseguimos distribuir computadores para aqueles que precisavam. Em relação a conexão, trabalhamos em conjunto com a diretoria, que organiza a distribuição dos kits de internet disponibilizados pela Reitoria.

Mas nem só de serviços é feito um centro acadêmico. Então fica ligado nesses eventos do balaco-baco que ocorriam antes da pandemia (e, quem sabe, agora voltem a acontecer):

Campeonato de Sinuca

Se você gosta de jogar sinuca, cola na Vivência que a mesa está sempre disponível e basta pedir para jogar para ter sua vez nela. Se tem interesse em aprender a jogar, não se sinta intimidade pelas pessoas que já estão na mesa, elas já passaram pelo que você está passando e estão dispostas a te ajudar a aprender.

Fora as partidinhas entre aulas, organizamos também um campeonato de sinuca. Costuma ter uma taxa de inscrição, parte do dinheiro é revertida em prêmio e a outra parte destinada à manutenção da mesa.

An(IME)^2

Era logo antes da Semana Santa, que ocorria o An(IME)^2, o evento de animes e mangás do IME. Contando com PokéBingo, Just Dance, Karaokê e uma sessão especial do CinIME. Era uma sexta-feira para deixarmos nosso lado otaku correr livre na corrida Naruto, elevar seu cosmo e se preparar para uma semana de descanso (e bastante estudo).

O CAMat também tem várias formas de você entrar em contato sempre que precisar:

e-mail: camat@ime.usp.br

site: `https://www.ime.usp.br/~camat/`

Facebook: `https://fb.com/CAMatUSP`

Twitter: `https://twitter.com/camat_usp`

Telegram: `https://t.me/camat_usp`

Instagram: `https://instagram.com/camat.usp`

LEMBRE: não deixem de participar (ao menos para conhecer) das reuniões e dos eventos do CAMat!

LEMBRE^2: (no presencial) OCUPE PRA CARALHO a salinha do CAMat e a Vivência, esses são espaços seus também!

A Atlética

O que é a AAAMat?

É a Associação Atlética Acadêmica da Matemática - a entidade mais divertida do mundo!!!! - que tem como objetivo trazer os melhores momentos da sua vida universitária! A Atlética é formada por um grupo de IMEanes (gestão) que é responsável por organizar atividades esportivas e eventos (festas, pizzadas, premiações etc) para a comunidade IMEana.

Algumas das atividades da Atlética:

Atividades esportivas internas:

Na AAAMat existem diretores de modalidade (DMs) que são pessoas responsáveis pelos treinos e campeonatos dos seguintes esportes: futebol de campo, futsal, basquete, vôlei, handebol, atletismo, natação, tênis de mesa, tênis de campo, xadrez, beisebol, softbol, ultimate frisbee, damas, bridge, rugby e e-sports (*League of Legends*, *Hearthstone*, *Counter Strike: Global Offense*, *Brawl Stars*, *Rocket League*, *Clash Royale*, *Valorant*, *Call of Duty: mobile*, e outros estão sempre surgindo). Além disso, contamos com a nossa amada BatIMEduca, bateria do IME juntamente com a Pedago.

Os dias e horários dos treinos/jogos de cada uma dessas modalidades serão sempre informados através do site e do mural da Atlética, localizado na entrada do bloco B (aquele mural verde colado na parede em frente à lanchonete). Vocês também podem entrar em contato pelas nossas redes sociais ou diretamente na página da modalidade (todas estão na nossa bio do Instagram),

Com essa variedade de modalidades, não tem desculpa pro sedentarismo hein, bixe? Se você não conhece nenhuma delas, a gente te apresenta e se já conhece, vem dar aquele "ooooi, sumido!!!" pra aquele esporte que você largou por conta da Fuvest! Ah, não esqueça de torcer pelos nossos atletas! Raça e coração, IME!

Além disso, a Atlética promove anualmente campeonatos internos daqueles jogos que a gente passa hooooras fritando em casa. Já foram promovidos campeonatos de Winning Eleven, LoL, Mario Kart, Super Smash Bros, Mario Tenis, Guitar Hero e sinuca.

Ideias e sugestões sobre novas modalidades, campeonatos, inters etc. são sempre muito bem-vindas! Conversem com a gente!

Atividades esportivas externas:

Além das modalidades da AAAMat, você pode participar das atividades do CEPEUSP, o Centro de Práticas Esportivas da USP!

O espaço oferece piscina (sim, piscina!!!), campos, quadras e salas incríveis. Ainda organiza palestras, eventos e dicas sobre nutrição, saúde e bem-estar e possui cursos para a Terceira Idade, Comunidade USP e Externa.

Os cursos vão de alongamento, caminhada e ioga até canoagem, capoeira, futsal, basquete, judô, karatê e outros. A duração média é de seis meses, possui custo significativo para a matrícula e as inscrições podem ser feitas direto pelo site.

Para saber mais, visite o site do CEPEUSP `https://www.cepe.usp.br` e acompanhe as datas.

A AAAMat também representa o IME em diversos campeonatos universitários. São eles:

BichUSP

De nome intuitivo e charmoso, o BichUSP é um campeonato disputado entre as faculdades da USP em que apenas es bixes (VOCÊS!) participam. O campeonato acontece logo nas primeiras semanas de aula, sempre aos finais de semana. Aqui, vocês têm a chance de suar a camisa IMEana pela primeira vez e ver a torcida indo ao delírio em cada jogada - ganhando ou perdendo, seus veteranes estarão vibrando por vocês!

"Mas, Atlética, eu não sei jogar nenhum desses esportes :(" - Não tem problema, a gente te ensina! Teremos treinos especiais para que vocês conheçam a modalidade, os DM's, os técnicos, a gente e os outros bixes que te acompanharão nesse momento único da graduação! O importante aqui é ter vontade de participar e se divertir!

Fiquem atentos: a Atlética vai divulgar as datas do BichUSP em breve!

Se você acha que tem alergia a esportes, dá uma chance de a gente te mostrar o contrário! São várias modalidades com várias dinâmicas diferentes, alguma delas com certeza vai se encaixar no que você gosta! Se quiser só assistir no começo e vir torcer com a gente, apareça nos jogos e nós vamos gritar "VERMELHO E BRANCO ATÉ MORRER" todos juntos!

Pra vocês se inspirarem, fizemos essa tabelinha que mostra quanto es bixes brilharam em anos anteriores. Estamos ansiosos pra completar ela com as conquistas que virão esse ano:

Ano	Campeão
2005	Basquete Masculino
2005	Tênis de Mesa Feminino
2007	Atletismo Masculino
2009	Atletismo
2011	Tênis de Campo Feminino
2012	Basquete Feminino
2014	Tênis de Mesa Masculino
2014	Futsal Masculino
2015	Futsal Masculino
2016	Vôlei Masculino
2017	Xadrez
2017	Rugby Misto
2017	Rugby Feminino (IME+EEFE)
2018	Xadrez
2018	Futebol de Campo Feminino
2022	BORA BIXES!!!!

Copa USP

A Copa USP é o primeiro campeonato após o BichUSP, e existem duas séries (Azul: 1ª divisão e Laranja: 2ª divisão). São nesses jogos que colocamos em prática tudo o que fizemos nos treinos semanais para brilharmos nos jogos da fase de grupos e então seguirmos arrasando nos jogos mata-matas.

Jogos da Liga

Acontece no segundo semestre (UFA, já passou a P1 de cálculo, vem Cálculo 2!!! ~~Ou não~~) e nessa competição não existe separação por séries. Somente as faculdades da USP jogam, as disputas são sorteadas para formarem grupos e então apenas os melhores colocados seguem para a fase final. Essa é a oportunidade perfeita para gritar um "CHUPA, POLI!"na arquibancada.

NDU

Esse campeonato acontece duas vezes ao ano, e várias faculdades de São Paulo (tanto da USP quanto algumas não-USP) competem na cidade com rodadas durante os fins de semana em busca dos melhores resultados. Confira com o DM da modalidade se o time está participando da competição.

BIFE

O BIFE É O MELHOR EVENTO ESPORTIVO DO MUNDO! As iniciais das quatro fundadoras (Bio, IME, FAU e ECA) formam a sigla que dá nome a esses jogos universitários que a gente tanto ama. Trata-se de um campeonato entre dez faculdades da USP: a VET, GEO, Física, FFLCH, Química, Pedago e, é claro, as quatro fundadoras já citadas.

Funciona assim: em um determinado feriado, jogadores, torcedores, festeiros e simpatizantes se deslocam até alguma cidade do interior do Estado. A cidade nos dá um alojamento (leia-se: local para

tomar um banho quentinho e descansar no aconchego de sua barraca), alguns ginásios e um local para as festas. São quatro dias, às vezes três, muito divertidos e engraçados, onde há rivalidade apenas dentro de quadra - porque fora é muito amor e integração!

Nosso histórico neste Inter é de parar o trânsito! Olhem só:

Ano	Cidade	Campeão
1999	Jacareí	IME
2000	Não Houve	-
2001	Serra Negra	IME
2002	Socorro	ECA
2003	São Sebastião	IME
2004	Cruzeiro	FFLCH
2005	Jacareí	FFLCH
2006	Lorena	IME
2007	Piedade	IME
2008	Itapeva	IME
2009	Cruzeiro	IME
2010	Barra Bonita	IME
2011	Casa Branca	IME
2012	Barra Bonita	IME
2013	Sumaré	ECA
2014	Cidade/Araraquara	FFLCH
2015	Taquaritinga	FFLCH
2016	Registro	FFLCH
2017	Avaré	FFLCH
2018	Casa Branca	FAU
2019	Franca	FFLCH
2020	On-line	AAAGW
2021	On-line	IME!!
2022	VAMO IME!!!	

Em 2020 e 2021, o BIFE se reinventou trazendo o inter de maneira on-line, através do E-Bife, em que rolaram jogos dos e-sports e também algumas festas. E na última edição, nós saímos como CAMPEÕES!!!!! Nossos times contam com vocês para conquistar mais um título em 2022! VAMO QUE VAMO, GALERA!!!

Títulos

Fruto de muito treino, empenho, suor, torcida e amor pelo IME-USP, reunimos abaixo algumas de nossas conquistas:

Ano	Campeonato	Modalidade	Colocação
2009	Intercalouros	Atletismo	1º
2011	LUPAA	Atletismo	1º
2011	BOBPAI	Baseball	1º
2016	BOBPAI	Baseball	2º
2016	Liga Paulista	Baseball	3º
2017	Copa USP	Baseball Fem.	2º
2016	Wakaba	Softball	2º
2016	Softparty	Softball	1º
2011	Jogos da Liga	Basquete Fem.	1º
2012	Copa Camp	Basquete Fem.	2º
2012	Copa USP	Basquete Fem.	3º
2019	BIFE	Basquete Fem.	2º
2018	BIFE	Basquete Masc.	1º
2018	Jogos da Liga	Basquete Masc.	2º
2018	Jogos da Liga Série Prata	Basquete Masc.	1º
2019	BIFE	Basquete Masc.	1º
2020	E-BIFE	Brawl Stars	1º
2021	E-BIFE	Brawl Stars	1°
2020	E-BIFE	Clash Royale	1º
2021	E-BIFE	Clash Royale	1°
2021	E-BIFE	CSGO	3°
2015	Integramix	Futebol Campo	1º
2017	Copa USP	Futebol Campo M	1º
2018	BIFE	Futebol Campo F	2º
2014	Interfarofa	Futsal Fem.	1º
2015	NDU	Futsal Fem.	2º
2017	Copa USP	Futsal Fem.	1º
2017	Jogos da Liga	Futsal Fem.	2º
2017	IMEACHECA	Futsal Fem.	1º
2011	Copa USP	Futsal Masc.	1º
2012	Copa Camp	Futsal Masc.	1º
2013	NDU	Futsal Masc.	1º
2013	Jogos da Liga	Futsal Masc.	2º
2015	Integramix	Futsal Masc.	1º
2015	NDU	Futsal Masc.	2º
2015	Camp. G-4	Handebol Fem.	1º
2015	Integramix	Handebol Fem.	1º
2016	CUPA	Handebol Fem.	2º
2016	Interfarofa	Handebol Fem	1º
2018	Copa USP	Handebol Fem.	1º

Ano	Campeonato	Modalidade	Colocação
2006	Jogos da Liga	Handebol Masc.	2º
2009	Copa USP	Handebol Masc.	1º
2012	Copa USP	Handebol Masc.	2º
2016	IMEACHECA	Handebol Masc.	2º
2018	Jogos da Liga	Handebol Masc.	2º
2017	TUES	Hearthstone	2º
2020	E-BIFE	Hearthstone	1º
2017	Copa USP	Jiu-jitsu	2º
2021	E-BIFE	LOL	2°
2018	BIFE	Natação Masc.	2º
2018	Jogos da Liga	Natação Masc.	2º
2019	BIFE	Natação Masc.	3º
2021	E-BIFE	Rocket League	2°
2018	BIFE	Rugby Masc.	2º
2017	Jogos da Liga	Tênis Campo M	2º
2021	E-BIFE	Valorant	2°
2016	IMEACHECA	Vôlei Fem.	1º
2016	Gran Prix USP	Vôlei Fem.	3º
2017	Gran Prix USP	Vôlei Fem.	3º
2015	Camp. G-4	Vôlei Masc.	2º
2016	Copa USP	Vôlei Masc.	1º
2017	Copa USP	Vôlei Masc.	2º
2017	NDU	Vôlei Masc.	1º
2018	Copa USP	Vôlei Masc.	1º
2018	BIFE	Vôlei Masc.	2º
2018	NDU	Vôlei Masc.	2º
2017	NDU	Xadrez	1º
2017	Copa USP	Xadrez	3º
2017	Jogos da Liga	Xadrez	2º
2020	E-BIFE	Xadrez	1º
2021	E-BIFE	Xadrez	1°

Outras atividades

Vendas

A Atlética também quer te ajudar a vestir o vermelho e branco (que, a essa altura, já corre em suas veias! :D) e traz pra você diversos produtos personalizados, tais como: canecas, talabartes, samba-canção, camisetas e agasalhos do IME, pra você sair por aí esbanjando seu amor pelo IME-USP <3

Vocês podem comprar esses produtos na salinha da Atlética, ou nos nossos stands de venda.

Festas

A Atlética e o CAMat já promoveram muitas festas e happy hours. Atualmente, promovemos a I Will SurvIME, a FofIMEduca (Com a galera da Pedagogia), o JunIME, a Melhores do Ano, o sarau

e alguns HHs durante o ano e auxiliamos as festas pré-BIFE (Desmame, Engorda e Abate). Todas imperdíveis! Esperamos vocês!

Como falar com a Atlética?

A salinha da AAAMat é a B-18. Ela fica dentro da vivência e é pequena, mas sempre cabe mais um! Sempre que precisarem conversar com a Atlética, vocês podem ir até lá e falar com qualquer membro da gestão. Além disso, também temos outros meios de contato, tais como o email: aaamat.presidente@gmail.com ou as nossas redes sociais (Facebook e Instagram)

Para ficarem sabendo tudo que acontece na atlética é só:

- Acompanhar o site da atlética: `https://atletica.ime.usp.br`
- Curtir nossa página no Facebook: `https://fb.com/aaamat.ime`
- Seguir a gente no Instagram: @aaamat_imeusp

A Atlética inicia 2022 esperando vocês, bixes querides, para que juntos possamos trazer muitos títulos e troféus para casa!! É importantíssimo que vocês saibam que estamos abertos para qualquer tipo de crítica, dúvida, ideia ou sugestão.

Vocês são SEMPRE muito bem-vindes em nossa sala, atividades, times e eventos!

Dissecando os Cursos

Vamos dissecar os cursos agora (argh.. Que horrível!):

Como vocês já sabem (ou deveriam saber), o IME oferece seis cursos: Bacharelado em Ciência da Computação (BCC), Licenciatura em Matemática (Lic), Bacharelado em Estatística (Estat), Bacharelado em Matemática (Pura), Bacharelado em Matemática Aplicada (Aplicada) e Bacharelado em Matemática Aplicada Computacional (BMAC). Abaixo vão algumas dicas, sugestões e explicações sobre todos esses cursos:

Computação

Muito bem, bixes, vocês conseguiram passar em Computação! Depois de tanto esforço e dedicação, vocês vão finalmente poder descansar e relaxar, certo? Errado!

Se vocês pretendem se formar no tempo ideal (4 anos), vocês precisarão se dedicar bastante ao curso, pelo menos nos dois primeiros anos (mas ainda é perfeitamente possível aproveitar a faculdade ao mesmo tempo!). Ter um bom paitrocínio, quando possível, costuma ajudar. Senão, caso vocês ainda precisem daqueles papéis coloridos que deixam as pessoas felizes, uma boa alternativa é pedir uma bolsa trabalho do SAS, que paga um salário mínimo e só vai tomar 40h do seu mês, portanto não vai atrapalhar tanto seus estudos. Normalmente vocês não vão conseguir fazer estágios de verdade antes do 3º ano, por causa das aulas do período da tarde. Então aproveitem o curso! Preocupem-se em trabalhar quando tiverem mais tempo "livre".

Sobre o curso, em 2020 foi introduzida uma nova grade curricular para o BCC, fazendo algumas poucas mudanças no currículo 450**52** (esse é o código atual, mas não se preocupe tanto com isso), introduzido em 2016. Tudo que você precisa saber sobre a grade atual está no site `https://bcc.ime.usp.br/principal/vida_academica/grade.html`. Fora isso, é bom saber que a mudança de 2016 foi bem significativa, sendo discutida durante três anos por professores e veteranes (sim, nós ajudamos a fazer a grade!), além de ter sido apoiada por dados de pesquisas feitas com alunes de todos os anos anteriores do BCC. Informações mais completas podem ser encontradas no pequeno relatório de 1000 páginas, acessível em `http://www.ime.usp.br/~batista/reformulacao.pdf`.

Outro site interessante é o `https://akafts.github.io/yggdrasil2/`, um site interativo onde você pode adicionar as matérias que já cursou, visualizando quais faltam para completar as obrigatórias e para as trilhas (isso já vai ser explicado). O site também mostra quantos créditos faltam no total e quais os requisitos para cada matéria, e faz tudo isso de forma muito intuitiva, vale a pena conferir.

Então, bixes, vocês podem estar pensando "Ah! Finalmente saí do colégio! Faço computação e passarei o dia inteiro no computador!". Pois é, isso não é verdade, pelo menos nos primeiros anos. Vocês logo vão descobrir por que o curso se chama Ciência da Computação, e não Aplicação em Computação.

Para começar, temos a trilogia dos cálculos. Os dois primeiros são os mesmos que aparecem em outros cursos, mas o terceiro é um cálculo especial para o BCC que tem um pouco do cálculo III e um pouco do IV, apelidado de Cálculo π. Não se enganem, isso é bastante cálculo em suas vidas. Outro tópico que compartilhamos com vários cursos é a dobradinha de Vetores e Geometria mais Álgebra Linear.

E a matemática não para por aí. No primeiro ano vocês também precisam cursar uma matéria de Estatística e, como se não bastasse, existem matérias do MAT disfarçadas como MAC (como MAC0105). Muitos dizem que toda essa maratona de matemática foi inventada para torturá-los. Eles estão certos. Mas além disso, ela serve para dar uma boa "base" em matemática, já que toda a teoria da computação envolve matemática e, como futuros possíveis pesquisadores, vocês precisam estar preparados para trabalhar com ela. Além disso, dizem que a matemática desenvolve um raciocínio lógico extremamente necessário para a programação (basta notar que as pessoas que são boas em programação geralmente são boas em matemática, ou não). Mas não se preocupem, vocês terão algumas matérias mão na massa, ou mão no teclado, durante esses primeiros anos também.

Outra coisa importantíssima sobre nosso curso é a liberdade que ele te dá: depois de ter a base teórica, você pode montar sua grade e cursar as disciplinas que achar mais relevantes para o que você quer aprender, ou só mais interessantes mesmo. Por causa disso, um momento importante na graduação de um BCÇoide é o segundo ano. É nele que começamos a ter que escolher as optativas eletivas de acordo com nossos gostos por áreas específicas da computação. Vai acontecer da optativa que você queria fazer acabar não sendo oferecida no momento em que você podia fazê-la, mas é a vida. Ainda assim, a liberdade no curso quanto à escolha de optativas é bem grande. Assim, vocês podem montar o curso de acordo com o gosto de vocês, como por exemplo escolher matérias para o lado de inteligência artificial, e criar um programa chamado Smith para acabar com a Matrix.

Seguindo nessa linha, algo que ajuda nas escolhas são as **trilhas**, ou ênfases, que são possíveis caminhos que vocês podem seguir no curso. Essas trilhas foram criadas para agrupar as matérias de uma área e ajudar alunes a escolher as optativas dos assuntos que querem estudar mais. Atualmente temos quatro: Teoria da Computação, Sistemas de Software, Inteligência Artificial e Ciência de Dados, mas não se preocupe se você não gostou de nenhuma, não é obrigatório escolher uma delas. Aliás, é possível terminar o curso inteiro sem seguir nenhuma trilha, ou até concluindo duas de uma vez (mais que isso é praticamente impossível). Quem completa os requisitos de alguma trilha ganha um diploma com uma nota de ênfase em alguma área da computação, então se conseguir escolher alguma e completá-la, isso vai ser bom para entrevistas de emprego.

Porém, vocês perceberão que, como se já não bastasse o curso ter um monte de optativas, para completar uma trilha vocês também têm escolhas – ou seja, além de fazer a trilha que mais lhes agrada, vocês podem escolher, dentro da trilha, as matérias que mais interessam. Confuso? Quer saber mais especificamente quais matérias compõem cada trilha e como terminá-las? Além dos links

já citados e do Apoio ao BCC para te guiar, temos as matérias MAC0101 (palestrinha 1) e MAC0102 (palestrinha 2), feitas justamente para ~~aumentar sua nota~~ que vocês conheçam as possibilidades de áreas e trilhas, e para verem como o BCC é um curso divertido.

Como vocês puderam perceber, bixes, BCC é uma formação bem teórica. Essa formação teórica te prepara para contornar todo tipo de problema que você possa vir a encontrar em sua vida profissional. Na verdade, não. Na sua vida profissional, você pode ter, por exemplo, que programar em *C#*, Asp.NET, aprender uma nova linguagem de programação bizarra ou fazer alguma coisa que aparentemente não tem nada a ver com o que você aprendeu na faculdade. E você dirá "Mas eu não tive uma aula de Como Programar na Linguagem Stavromula Beta!". O que importa é que você (teoricamente) sabe os princípios da programação e pode aplicar esse conhecimento para dominar rapidamente "toda" e "qualquer" linguagem, tecnologia etc. O BCC não é um curso que ensina N linguagens (na verdade, $N = 4$ ou 5, dependendo da boa vontade dos professores) e como usar M programas e recursos. O BCC é um curso que ensina a técnica e a teoria que lhe darão uma base sólida para você aprender qualquer coisa. E essas $N + M$ coisas que são ensinadas vão te ajudar bastante a entender tudo.

Finalmente, esteja sempre atento aos eventos promovidos pela Empresa Júnior, pelo CAMat, pelos grupos de extensão e pelo instituto, que ajudarão a complementar sua formação. Boa sorte, pois você vai precisar. **Use Linux, aprenda Git** e memorize esta mensagem: "Segmentation Fault". Ela será uma assombração que perseguirá você pelo resto do curso.

Apoio BCC

Desde 2011, o BCC conta com um projeto de melhoria do curso: o Apoio BCC.

Muitos bixes, quando entram, não têm ideia do que é o curso de fato. Também não sabem o que a USP pode lhes trazer de interessante.

Para tentar dar uma luz à bixarada, o pessoal do Apoio montou um Canal do YouTube: `http://youtube.com/c/CienciadacomputacaoIMEUSP`, contendo vídeos sobre as disciplinas, entrevistas com ex-alunes, apresentações dos grupos de extensão, palestras e muito mais. A ideia aqui é apresentar o curso e suas possibilidades pelo ponto de vista de alunes, e mostrar tudo de legal que fazemos no BCC.

Vocês sabiam que existem congressos, simpósios e outros eventos acadêmicos? Sabiam que é possível vocês mesmos organizarem viagens a tais lugares? Agora vocês estão na USP e são gente grande. Se quiserem saber como fazer isso, podem dar uma olhada no "Guia para Organizar Caravanas" que fica disponível no *site*.

Também guardamos uma cópia de todos os TCCs a partir de 2000 para que a comunidade possa consultar e eventualmente se inspirar. Como o curso tem TCC, é legal tomar contato com esse tipo de material o quanto antes!

Se vocês quiserem se informar melhor sobre determinadas coisas do curso, como as citadas acima, visitar o *site* do Apoio é obrigatório! Site do Apoio: `http://bcc.ime.usp.br`

Ah! Caso deseje participar do projeto, as inscrições são feitas entre o final do 2º e início do 1º semestre; portanto, NÃO DEIXE DE ACOMPANHAR SEU *E-MAIL* USP!

Estatística

Se vocês, bixes espertos, acabaram de ingressar no curso de Bacharelado em Estatística do IME, PARABÉNS! Se forem alunos dedicados, com certeza serão estatísticos bem-sucedidos, pois emprego é o que não falta! Mas não vão pensando que vai ser moleza...

A grade da Estatística acabou de passar por algumas mudanças para deixá-la mais atualizada. Vocês serão os primeiros a desbravar essa nova grade, então boa sorte ~~pois seus veteranes não vão conseguir ajudá-los~~.

O 1º ano do curso de Bacharelado em Estatística é composto por matérias básicas dessa e de outras áreas aqui do IME. Assim, vocês vão ter que aprender Cálculo, Álgebra Linear, Programação etc.

A partir do 2º ano, o curso vai ficando mais direcionado, com mais matérias de Estatística. Vocês vão passar o ano todo fazendo listas e mais listas de exercícios e vão perceber que é preciso que vocês sejam bixes (bixe é eterno e universal, mesmo que vocês não estejam mais no 1º ano) esforçados para conseguir o tão sonhado diploma.

No último ano, vocês poderão pôr em prática um pouco de tudo o que aprenderam, entrando em contato com pesquisadores de outras áreas, elaborando relatórios, apresentações etc. Se vocês quiserem saber um pouco mais sobre isso, é só procurarem o CEA (Centro de Estatística Aplicada). Podem encontrar mais sobre o CEA no seguinte link: `https://www.ime.usp.br/cea/`

Não se esqueçam de que nós, veteranes da Estatística, estamos sempre à disposição para esclarecer qualquer dúvida sobre as disciplinas (apesar das diferenças na grade) e, principalmente, sobre os professores. Além disso, sempre acontecem no IME palestras de alunos já graduados e que estão no mercado de trabalho. Acompanhá-las também é uma boa dica se vocês se sentem meio perdidos sobre a graduação e o seu futuro emprego.

Enfim, aproveitem o curso e façam muitos amigos.

Pura

Ufa, vocês chegaram à Pura! Sejam bem-vindos! Nesse curso vocês serão apresentados a diversas áreas da matemática pura. Muitas pessoas entram no curso sem saber direito do que ele trata e descobrem que afinal era bem diferente daquilo que esperavam que fosse. Mas estamos aqui para ajudar vocês!

i) Como é o curso da Pura?

- Existem matérias extremamente úteis e práticas para o dia-a-dia e é exatamente por isso que vocês vão acabar as odiando (Ex. Estatística, Computação, Física...). Mas felizmente elas acabam antes do fim do segundo ano! E se por acaso acabarem gostando podem pegar mais matérias sobre esses assuntos como optativas.
- No segundo ano começam as matérias específicas do curso, como Análise Real, Anéis e Corpos, EDO... Aí é que a coisa fica interessante e vocês vão sentir mais o que é a Pura! Talvez vocês não saibam ainda, mas matemática a partir de agora vai ser algo muito maior do que fazer contas para achar uma resposta e aplicar algoritmos. O que matemáticos fazem é provar teoremas e estudar estruturas matemáticas como corpos, grupos, espaços topológicos, espaços vetoriais, espaços de medida... A partir do estudo dessas estruturas, nós obtemos resultados novos que chamamos de teoremas, e que precisam ser provados rigorosamente. Vocês provavelmente não sabem o que é nada disso, mas não se preocupem, vocês vão descobrir.
- No Bacharelado em Matemática vocês vão precisar fazer uma matéria chamada "Introdução ao trabalho Científico", em que farão um trabalho de Iniciação Científica, praticamente um TCC, com algum professor. A disciplina vai ajudar muito aqueles que pretendem seguir carreira acadêmica, mas não precisam se preocupar com isso por enquanto, pois é recomendado que só cursem essa matéria no último ano.
- Em 2015, a matéria Números Inteiros passou a ser ministrada no primeiro semestre de curso, e esse vai ser o melhor momento para aprenderem a fazer boas demonstrações. Em 2017, juntaram as duas geometrias diferenciais em apenas uma matéria e cálculo VI passou a ser obrigatória. Agora o curso tem os cálculos 1, 2, 3, 5 e 6 (Para onde foi cálculo 4? A demonstração fica a cargo do leitor). O curso está sempre se atualizando para oferecer o melhor para os estudantes, então se mobilizem para continuar melhorando a Pura (conversem com os RDs sobre isso!).
- Vocês vão ter que estudar muito, mas não deixem isso desanimar. Vão às monitorias, peçam ajuda a seus colegas e aos veteranes, se ajudem e lembrem que ninguém é melhor que ninguém por saber mais disso ou daquilo!

ii) O que fazer depois de se formar??

O objetivo principal do Bacharelado em Matemática é formar bons pesquisadores em... Matemática! Para quem não sabe, a matemática não está completa (e nunca vai estar!), isto é, sempre tem alguma coisa nova para descobrir. Caso seja isso que você queira, Mestrado e Doutorado te aguardam depois desse curso! Se vocês pensam que quem se forma nesse curso só pode ser professor/pesquisador, vocês estão muito enganados! O curso forma pessoas que sabem analisar e resolver problemas metodicamente (vocês vão ver que estarão pensando com mais clareza em breve). Por mais que esse não seja o objetivo do curso, isso acaba acontecendo e os alunos que não têm viés acadêmico tiram bom proveito disso.

Vocês muito provavelmente não aprenderão a aplicar matemática em outras ciências, mas terão plena capacidade de irem atrás disso sozinhos e o mercado gosta disso. Quem se formou na Pura pode trabalhar em vários locais: universidades, colégios, bancos, empresas...

iii) Como lidar com o curso da Pura? O essencial é gostar de matemática, ter gosto pela descoberta e pelo raciocínio em matemática! No começo, você provavelmente vai achar incrível o simples processo de provar coisas. "Uau, saí de A e por passos lógicos cheguei em B, isso é magia!". Infelizmente, essa empolgação inicial passa, porém acabamos desenvolvendo um gosto pelo estudo de estruturas matemáticas (como espaços vetoriais etc. citados acima). E gostamos de verdade. E prosseguimos estudando essas coisas.

Um meio para te ajudar é trocar ideias com seus amigos: além de conversar sobre matemática (você vai fazer isso bastante por aqui), vocês podem formar um grupo que esteja disposto a enfrentar as matérias, EPs (exercícios de programação para entregar), provas etc., além de estudarem juntos e, claro, aprenderem juntos. O curso da pura é mais divertido depois que você se enturma. Não se esqueça também que há muites veteranes que gostam de ajudar e o farão se você pedir!

Algumas pessoas podem ter te dito que o curso é difícil, e isso pode ter assustado ou causado insegurança em vocês. É importante saber que o curso pode sim ser difícil, mas ele é mais do que apenas isso: ele é uma coisa nova, uma forma diferente de estudar. Como em qualquer novidade, é preciso um período de adaptação, e as vezes isso pode causar insegurança, desconforto, sentimentos não muito legais. Saibam que isso passa, e se for assustador no começo (ou se as pessoas te fizerem acreditar nisso), depois de um tempo você vai olhar para trás e perceber o quanto você cresceu a ponto de dominar coisas que antes eram difíceis.

É preciso ter em mente dois lados da relação com o curso: ele dá trabalho, mas ele não precisa consumir sua vida. Como foi dito, o começo do curso é sempre um processo de adaptação, e vocês vão ter que estudar bastante, porque a graduação também não é fácil. Ao mesmo tempo, você não precisa se privar de hobbies, relacionamentos, diversão e nem nada do tipo. Aprendam a conciliar os deveres com aquilo que é importante para vocês, e não se forcem além do limite que vocês aguentam.

iv) O que mais preciso saber sobre a Pura???

Tente tirar proveito da relativa flexibilidade da grade de horários: enquanto no 1º ano você tem todas as aulas certinhas todo dia, com o passar do curso você terá menos aulas (que tenderão a ficar mais

difíceis), e sua grade poderá ficar cheia de buracos. Não tenha medo do trancamento parcial, quando você tiver medo de bombar em alguma matéria, ou quando não se der bem com um professor: em boa parte dos cursos pode valer a pena deixar determinada matéria para depois do que fazer com algum professor com quem você não se dê bem. Mas antes de tomar alguma atitude tão extrema, você tem sempre seus colegas de turma e seus colegas veteranes. No IME tem muita gente disposta a te ajudar e com o tempo você vai encontrá-los!

Finalizando, deixamos para vocês os seguintes conselhos:

1. Informem-se sobre atividades extracurriculares como o programa de Iniciação Científica e uma série de palestras com professores que, muito possivelmente, realizar-se-ão durante o ano. Também há programas voltados para o primeiro ano com o propósito único de te auxiliar. A oportunidade é única, então se informe e aproveite! Lembrando que a partir de 2020, as AACs se tornaram obrigatórias, então vocês precisam dessas atividades para se formar.

2. Tome consciência de que você, na grande maioria das vezes, vai ter que estudar muito;

3. Não desanime com as pessoas que dizem que você não vai conseguir. Se você gostar da coisa, você consegue! É normal dar escorregadas e ir mal em algumas provas durante o seu curso, e pode ser até que você reprove em alguma coisa, mas isso não quer dizer que você não serve para a coisa! Se você gosta do curso, você vai conseguir chegar tão longe quanto você quiser. Mas é claro que nada acontece sem esforço!

4. Se você está com dúvidas, pergunte. Não importa se você vai perguntar pro professor, pro colega, pro monitor, pro cachorro, pro defunto, pro exú, pro Goku... Mas dúvidas pequenas hoje geralmente se tornam problemas enormes no fim do semestre, e esse tipo de coisa tem o potencial de te reprovar em alguma disciplina, além de, é claro, prejudicar seu aprendizado.

5. Existem muitos veteranes que gostam de ajudar, basta pedir. Com o tempo você vai descobrir quem são. Não tenha medo deles!

6. Se você entrou sem saber ao certo como é o curso, seus colegas podem te ajudar a gostar! Esperamos fortemente que você goste e estamos dispostos a te ajudar com isso!

7. E se você entrou sabendo, não seja arrogante... você pode ajudar os seus colegas a gostar!

8. E claro, esperamos que o curso seja mesmo aquilo que você espera e que você também seja feliz com ele.

Para terminar, façam amigos no IME: eles vão entender vocês como ninguém. Qualquer dúvida, vocês podem nos procurar. Estaremos sempre dispostos a ajudá-los.

Licenciatura

Olá, bixes! Se vocês chegaram até aqui, então parabéns!

Não só por terem sido aprovados na USP, mas também porque entraram na Licenciatura em Matemática. De antemão, já digo que serão chamados de loucos (e outros adjetivos positivos rs), além de ouvir comentários como "Nossa, eu era péssimo em matemática" ou "Tem que gostar bastante, né?" quando disserem o seu curso para as outras pessoas.

Se vocês ainda não sabem exatamente o que farão aqui na graduação, tentaremos explicar, mas esperamos que tenham em mente uma coisa: você está entrando em um curso preocupado com o Ensino da Matemática! Foquem em aprender o suficiente para serem professores maravilhosos. Porém, não pense que um licenciando só pode ser professor. Sabia que há como trabalhar na produção de diversos materiais didáticos ou também trabalhar com pesquisas na área de Educação? E como fazer isso? Temos algumas sugestões e comentários:

Primeiramente, não caiam na conversa de seus veteranes e colegas dos bacharelados que insistem em dizer que o curso de licenciatura é mais fácil que o deles. São cursos diferentes.

Um bacharel é um pesquisador. Portanto, usa a Matemática explorando seus problemas em aberto na esperança de solucionar algum deles e, consequentemente, criar outros mais.

Já um licenciado, é um professor. Apto a lecionar na Escola Básica e com competências para fazer o aluno compreender esse universo tão mágico que é a Matemática. Se vocês chegaram até aqui com vontade de serem professores, então podem ter tido bons professores. Inspirem-se neles e os superem. Durante seus próximos "n" anos aqui na faculdade, vocês aprofundarão seus conhecimentos em temas que viram na escola e terão oportunidades para melhorar práticas de ensino.

Vocês terão uma base de vários ramos da matemática: Geometria, Cálculos, Estatística, Álgebra, Computação, entre outros. No decorrer do curso, vão descobrir em qual área acadêmica preferem fazer as disciplinas de aprofundamento, onde deverão escolher as matérias em que querem se especializar. Podem ser tanto na área de Física (para vocês se tornarem professores de Física também!), quanto nas de Educação, Estatística, Álgebra, Computação, Matemática Aplicada em Saúde Animal e o que mais a sua imaginação (e o Jupiterweb) permitirem.

O curso de Licenciatura em Matemática no IME-USP lhes proporcionará diferentes oportunidades para que vocês aprofundem seus conhecimentos. APROVEITEM!

Além disso, a formação de vocês também vai abranger questões como: o contexto social do aluno, a preparação para a sala de aula, a psicologia da educação e diversas metodologias de ensino. Para isso, vão fazer disciplinas na Faculdade de Educação, que irá prepará-los melhor nesse contexto (ou, pelo menos, deveria. É, vão se acostumando, bixes...)

Com a reforma do MEC para as licenciaturas, implantada na USP em 2006, vocês também farão as ATPAs (Atividades Teórico-Práticas de Aprofundamento). Seus veteranes provavelmente vão chamá-las carinhosamente de AACCs (Atividades Acadêmico-Científico-Culturais), que é o nome antigo. Essas atividades são: projetos de iniciação científica, oficinas e cursos de aperfeiçoamento, participação em eventos e outras ações que enriqueçam a formação profissional e pessoal. Fiquem espertos, pois terão que correr atrás de tudo isso sozinhos. Estejam atentos com essa matéria, são 200 horas para cumprir! Mas, vejam pelo lado bom: várias dessas atividades são muito prazerosas!

Como podem ver, o curso vai lhes dar um leque bem amplo de escolhas que compõe uma sólida formação para que vocês sejam excelentes professores; basta vocês irem atrás de se informar e participar das atividades. Portanto, bixes, ajam!

Dicas da cartola!

Vocês podem fazer diversas atividades acadêmicas e muitas outras não acadêmicas e consequentemente mais divertidas, bixes, porém tudo tem um preço.

1. Entrar na faculdade é uma mudança significativa nas nossas vidas. Tal transição nem sempre é fácil. Portanto, tentem organizar as suas rotinas e procurem entender qual o melhor método e ritmo para que vocês consigam aproveitar seus estudos ao máximo. Não terão diversas matérias por semestre como era no Ensino Médio, mas saibam que as matérias da graduação exigem bastante dedicação. Portanto, assistam às aulas, tirem as suas dúvidas e façam as famigeradas listas.

2. Podem passar horas estudando até rachar, ser o nerd da turma e diminuir com isso o tempo de faculdade. Inclusive, vocês seriam bons candidatos a RD, já pensaram nisso? Isso gera coisas boas com relação a bolsas e empregos, então também vale a pena, maaaaaas não vão se esquecer de fazer amizades, pois é a única coisa que realmente importa. Aproveitem o "ambiente universitário" e as inúmeras oportunidades que só se tem durante a graduação.

3. O tão difícil "meio-termo"... É um ideal difícil de ser conquistado; afinal, quem já viu um nerd em todas as baladas ou o baladeiro de plantão que só tira 10? Aliás, vão se acostumando, pois o 10 aqui no IME é virtual... Vocês vão entender isso, mais cedo ou mais tarde! Bom, se tudo der certo, vocês vão tirar boas notas (leia-se algo entre 5 e 7), serão mais conhecidos/chegados dos professores por se formarem de um a três anos a mais e ainda vão participar das melhores baladas (esperamos que tudo volte ao "normal" durante o período da graduação). Se isso não é bom, então vou voltar a fazer as minhas listas de Cálculo...

4. Passem em Cálculo; se tem algo que vale a pena dizer é isto: passem em Cálculo. Bombar aqui vai atrapalhar muito! Claro que tem outras matérias muito importantes para passar também, mas essa é pré-requisito para muitas coisas. Façam uma lista de coisas que têm pré-requisito para cursar e deem prioridade a elas.

5. **FAÇAM AMIGOS**. As amizades são fundamentais para tornar isso mais suportável e te ajudar a prosseguir. Muitas vezes pensamos em desistir, e os amigos são aqueles que em último caso nos arrastam, literalmente, para o caminho certo! Se você for um pouco introvertido, saiba que o IME-USP está cheio de pessoas introvertidas, temos certeza que você fará boas amizades na faculdade.

6. Não se enganem caso pensem que vocês não podem fazer pesquisas mesmo sendo alunos de Licenciatura. Vocês podem e não deixem de ter essas oprtunidade! Sejam pesquisas em temas da matemática pura ou na Educação Matemática, elas contribuem muito para a nossa formação.

7. Por fim, têm alguma dúvida sobre a grade curricular? ATPAs? E outras questões sobre o curso? Então não deixem de ler o *Manual de sobrevivência da Licenciatura IME-USP* preparado por alunos do nosso curso com o maior carinho, completo de informações! Podem acessá-lo através do link: `http://bit.ly/manualdalic`

Aplicada

Bem-vindos a um seleto grupo de IMEanos, bixes aplicados. Com o menor número de vagas e o maior índice de desistência, fazer parte desse curso torna vocês indivíduos raros! Calma, calma, vocês logo vão descobrir que isso acontecia porque esse curso era a principal segunda opção dos bixes que queriam virar politrecos. Por isso, achar um veterane nesse curso é como achar aquela figurinha premiada: são poucos, mas existem! Sintam-se privilegiados, pois vocês entraram no melhor (e mais flexível) curso da USP!

O Curso de Bacharelado em Matemática Aplicada possui o menor número de créditos (carga horária) entre os cursos do IME (!). Isso significa mais tempo para aprender jogos online, como Among Us, Gartic, entre outros. Aproveitem para se gabar por vocês não terem Física e Lab. de Física. Mas não vão se empolgando muito: dificilmente vocês verão por aí seus veteranes. Afinal, esse curso possui a maior carga de Estatística e Computação (perdendo apenas para BE e BCC, respectivamente, lógico) ~~e fica cada vez pior à medida que vocês vão progredindo(bombando)~~. Por isso aproveitem bem esse 1º ano de vocês, bixes, e tentem não encher a grade horária só porque vocês têm algum tempo livre; afinal é bom vocês estarem disponíveis quando forem requisitados por um veterane.

A partir do 3º semestre, você terá que escolher entre uma das habilitações oferecidas, podendo, assim, particularizar seu currículo. As habilitações variam entre áreas tecnológicas e até biológicas:

Métodos Matemáticos (mais conhecido como Matemática Pura com Requinte): o curso torna-se bastante teórico, com o currículo muito próximo da Matemática Pura. Aprofunda os conhecimentos na matemática mais abstrata, sendo indicado aos interessados em pesquisar. Uma boa opção para aqueles que querem conhecer mais áreas da matemática do que o visto nas outras habilitações.

Controle e Automação: O foco é em sistemas dinâmicos e Teoria de Controle, nela você vai estudar como a maioria dos fenômenos podem ser modelados com sistemas dinâmicos, e é provável que tenham alguns exemplos de física que acabem ficando deslocados para nós que somos do IME. As disciplinas da habilitação são dadas na Poli. Além disso, essa habilitação possui mais conteúdos de programação se comparada às outras.

Sistemas e Controle: Aplica a matemática a sistemas, observando onde eles aparecem e como funcionam os controles. Assim como a anterior, as disciplinas da habilitação são ministradas na Poli. Essa habilitação também é oferecida para o BMAC.

Ciências Biológicas: O foco desse curso é a Biologia, mas quem decide em qual área da Biologia se concentrar é o próprio aluno. As disciplinas da habilitação deverão ser escolhidas entre uma lista de eletivas, seguindo o critério de créditos a serem cumpridos.

A grade do curso é praticamente a mesma do noturno, o Bacharelado em Matemática Aplicada e Computacional, sendo as diferenças maiores na parte Estatística do curso e suas habilitações. Algumas habilitações oferecidas no noturno ainda não são oferecidas no diurno, mas nossos coordenadores estão tomando providências para que essas habilitações sejam oferecidas em ambos os cursos.

Bach. em Matemática Aplicada e Computacional

Estavam em dúvida entre Matemática e Computação? Gostam de outras áreas também? Então, bixes, BMAC foi a escolha certa pra vocês!

BMAC é um curso dentro do IME que relaciona a "Matemática Teórica" com ferramentas estatísticas e computacionais a fim de resolver problemas práticos de diversas áreas, não necessariamente ligadas a exatas. Assim vocês terão uma boa formação de Cálculo, Álgebra, Computação e Estatística, além de ao final do terceiro semestre precisarem escolher uma habilitação pra se especializar, dentre as seguintes:

Habilitação	Unidade
Ciências Biológicas	Bio
Sistemas e Controle	Poli
Mecatrônica e Sistemas Mecânicos	Poli
Métodos Matemáticos	IME
Estatística Econômica	FEA
Comunicação Científica	ECA
Saúde Pública	FSP
Fisiologia e Biofísica	ICB
Atuária	FEA

De maneira geral, as quatro primeiras habilitações são bem parecidas com o curso da Matemática Aplicada, inclusive os primeiros semestres dos dois cursos são praticamente iguais. Então, se você fizer amizade com umas pessoas da Aplicada, vai ser legal pra trocar informações úteis e conversar sobre os tópicos vistos. E infelizmente, para o azar de quem trabalha, nem todas as habilitações são integralmente no noturno, algumas habilitações têm aulas somente no período da tarde ou da manhã. As habilitações que são oferecidas integralmente no noturno são: Ciências Biológicas, Estatística Econômica, Comunicação Científica e Atuárias, portanto se você planejava fazer uma graduação toda no período noturno em uma habilitação diferente das acima listadas, trate de rever seus planos.

Segue uma breve descrição do que você vai ver em cada habilitação, afinal é sempre bom já ir pensando nisso:

- **Ciências Biológicas (BIO)**: Essa é uma habilitação em que você pode escolher as matérias que vai fazer através das optativas eletivas - a maioria das outras habilitações tem as matérias referentes a ela como se fossem obrigatórias. Na verdade, existe somente uma matéria obrigatória, que é Ecologia de Indivíduos e Populações, ou ECO 1, as outras você escolhe de forma a completar um determinado número de créditos-aula e créditos trabalho. A maioria das disciplinas ofertadas é da botânica, mas tem uma parcela razoável de matérias da ecologia também e tem uma ou outra da evolução, mas existem maneiras de pegar disciplinas diferentes das eletivas oferecidas. Não é uma habilitação muito difícil e no geral as aulas são longas o suficiente pra ter um intervalo entre elas, também é comum ter atividades valendo nota e atividades práticas em grupo.

- **Sistemas e Controle (POLI)**: Nela você estudará basicamente como funcionam os sistemas, onde eles aparecem e como funcionam os controles, como um chuveiro elétrico, por exemplo. É uma habilitação interessante para enxergar como a matemática se faz presente em outras áreas. O complicado como em todas as outras habilitações da Poli é que você acaba tendo que correr atrás de muitas coisas que não viu, mas no fim tudo costuma dar certo.

- **Mecatrônica e Sistemas Mecânicos (POLI)**: Nesta habilitação você vai ter disciplinas sobre microprocessadores aplicados à automação, eletrônica analógica para mecatrônica, eletrônica digital para mecatrônica, métodos experimentais em sistemas mecânicos, além de sistemas fluido-mecânicos.

- **Métodos Matemáticos (IME)**: Esta habilitação está essencialmente sob os cuidados do IME, já existia no Bacharelado em Matemática Aplicada e em 2006 foi aprovada para o Bacharelado em Matemática Aplicada e Computacional. Todas as matérias são oferecidas no IME e nunca tem problema com vaga. É uma habilitação que, além do ciclo básico do BMAC, oferece matérias de análise que só a Pura faz e por isso, o foco acaba sendo a parte teórica. Quem estiver no BMAC pensando em seguir uma carreira acadêmica vai estar bem servido com essa habilitação.

- **Habilitação em Estatística Econômica (FEA)**: Estuda modelos econômicos com a preocupação de entender a teoria por trás desses modelos, onde a estatística aparece e é estudada, mesmo que sem tanta formalidade. É meio que um meio termo entre estatística e economia.

- **Habilitação em Comunicação Científica (ECA)**: A habilitação em comunicação científica acontece no Centro de Jornalismo e Editoração, o CJE, na ECA. Foca no ensino do jornalismo científico, reforçando a comunicação entre as realizações científicas e o público comum. Como há poucas vagas, não há turmas exclusivas para o IME, nem mesmo disciplinas obrigatórias na habilitação. Por outro lado, alunos da habilitação têm vagas reservadas numa longa lista de disciplinas da ECA e de outros institutos, inclusive algumas disciplinas muito concorridas como Fotografia. Com o conhecimento adquirido na habilitação é possível trabalhar diretamente com jornalismo científico ou auxiliar jornalistas nessa função, além de haver fácil acesso a diversos outros motes científicos, uma boa porta de entrada à interação de uma pessoa da matemática aplicada com estas outras áreas.

- **Habilitação em Saúde Pública (FSP)**: É uma das habilitações mais tranquilas pois não exige muitos pré-requisitos e a teoria não é tão sofisticada, mas possui o agravante de ter algumas aulas de manhã e outras no sábado, mesmo assim as aulas são bem interessantes. Basicamente você vai aprender sobre Epidemiologia e Estatísticas da Saúde. Dê uma procurada no Google para ver se esses assuntos te interessam! Epidemiologia é o ramo da medicina que estuda os fenômenos de saúde e doença e como as doenças se propagam. Desde uma questão social (pobreza, saúde materno-infantil etc) até epidemias. Você vai aprender como calcular aquelas taxas e coeficientes que vê no jornal (natalidade, mortalidade infantil, mortalidade materna, prevalência de doenças etc). Febre amarela, dengue, chikungunya... Você já pensou sobre toda a matemática que está por trás disso? As matérias são dadas na FSP (A Faculdade de Saúde Pública é vizinha da Medicina e fica ao lado do metrô Clínicas) e você terá aula com alunos não só do IME, mas também dos cursos que são oferecidos na unidade.

- **Habilitação em Fisiologia e Biofísica (ICB)**: Nesta habilitação você estudará fisiologia e biofísica, fisiologia de membranas, fisiologia renal, neurofisiologia.

- **Habilitação em Atuárias (FEA)**: Na Atuária você terá conhecimentos de finanças, operações de seguros e aulas de matemática atuarial. É uma habilitação relativamente nova que ainda pode sofrer mudanças na grade, mas o bom é que pode ser cursada totalmente no período noturno.

Muitos alunos do BMAC já trabalham e hoje em dia o mercado de trabalho está bem atrativo para eles. Empresas grandes e bancos procuram esse perfil dinâmico para postos de análise financeira, crédito ou ainda em áreas de previsão Estatística como a previdenciária.

No ramo acadêmico, os avanços com a Bioinformática e o aumento do uso de ferramentas estatísticas e computacionais nas pesquisas avançadas requisita profissionais com conhecimentos avançados em exatas e que saibam adaptar tais conhecimentos à área em questão. Além disso, os avanços em pesquisas ligadas à própria matemática, também com aplicações em outras áreas, como Sistemas Dinâmicos, estão em alta, e o IME é um dos grandes responsáveis pela produção científica nacional nessa área.

Esses são apenas alguns exemplos de onde vocês estão entrando, bixes do BMAC! Com o tempo, vocês vão descobrir que as possibilidades são maiores ainda! Lembrem-se que o curso é noturno, o que possibilita que vocês trabalhem durante o dia, apesar de talvez ficar um pouco pesado para levar algumas matérias. Ficar varzeando na vivência o dia todo e aproveitar para curtir tudo que a USP pode oferecer também são boas opções.

O curso é o mais novo no IME, assim como essa área de atuação, o que deixa o curso bem flexível, e os alunos costumam manter um bom diálogo com os coordenadores do curso (Sônia e Mané, decorem esses nomes) a fim de melhorá-lo. Também não se intimidem em falar com os veteranes que fazem esse curso, o pessoal é muito gente boa e bem disposto.

AACs e ATPAs

Ao longo da graduação, vocês terão que fazer créditos além das matérias que precisam ser feitas. Esses são os créditos de ATPAs (Atividades Teórico-Práticas de Aprofundamento, apenas para o curso de Licenciatura em Matemática) e de AACs (Atividades Acadêmicas Complementares, para todos os outros cursos do IME - os Bacharelados).

Atenção: talvez vocês ouçam alguns veteranes falando sobre AACCs (Atividades Acadêmico-Científico-Culturais), esse é o nome *antigo* das ATPAs. **Nunca confunda AACs com AACCs, pois são coisas *muito* diferentes.**

Tanto as ATPAs quanto as AACs visam complementar a nossa formação, garantindo que estejamos aproveitando bastante do que a USP e outros lugares têm a oferecer através de eventos, cursos, monitorias, iniciação científica etc.

É muito importante lembrar que vocês mesmos têm que ir atrás dessas atividades e realizá-las antes de se formar. Não precisam se afobar para fazer as atividades, mas não deixem para a última hora, pois é ~~muito difícil~~ impossível fazer todas as horas em um único semestre! Busquem fazê-las pouco a pouco, ao longo da graduação, para nunca se sobrecarregarem.

Além disso, é muito importante lembrar que vocês precisam conseguir comprovar que fizeram as atividades, ou elas não vão valer de nada. Então, sempre que possível, pergunte se vai ser emitido um certificado com data e horas de participação, pois é muito importante!

Além disso, existem atividades específicas que contam como horas dessas atividades complementares. A quantidade de horas que precisam ser feitas e o tipo de atividades que podem ser realizadas para contar essas horas são diferentes para a Licenciatura e para os Bacharelados.

A seguir, vamos falar um pouquinho sobre cada um deles :)

ATPAs

As ATPAs (Atividades Teórico-Práticas de Aprofundamento) são as atividades complementares para os alunos do curso de Licenciatura em Matemática. Ao todo, precisam ser cumpridas 200 horas de ATPAs ao longo do curso.

A realização dessas horas é obrigatória após uma reforma nas licenciaturas realizada pelo MEC, e que foi implementada na USP em 2006.

Vocês podem conferir quais as atividades que contam como horas complementares no seguinte link: `https://www.ime.usp.br/lm/` (atenção: há um arquivo para ingressantes de até 2015 e outro para ingressantes a partir de 2016, certifique-se de que está vendo o documento certo).

As horas de ATPAs contam apenas para atividades realizadas após o ingresso no curso de Licenciatura. Se tiver cursado outra Licenciatura anteriormente, poderá solicitar o aproveitamento de algumas horas, você pode conferir a quantidade limite no documento.

A entrega das horas é realizada em uma disciplina, chamada "4502400 - Atividades Teórico-Práticas de Aprofundamento". Essa disciplina não tem aula e serve apenas para que entregue ao professor responsável os certificados para contar como horas de ATPAs. **Apenas se matricule nessa disciplina caso já tenha acumulado as 200 horas de ATPAs ou esteja muito perto de completar.**

Lembre-se que a disciplina "4502400 - Atividades Teórico-Práticas de Aprofundamento" **só é oferecida em semestres pares**, isto é, só no segundo semestre letivo de cada ano. Portanto, se planeje muito bem para realizar a entrega das suas horas.

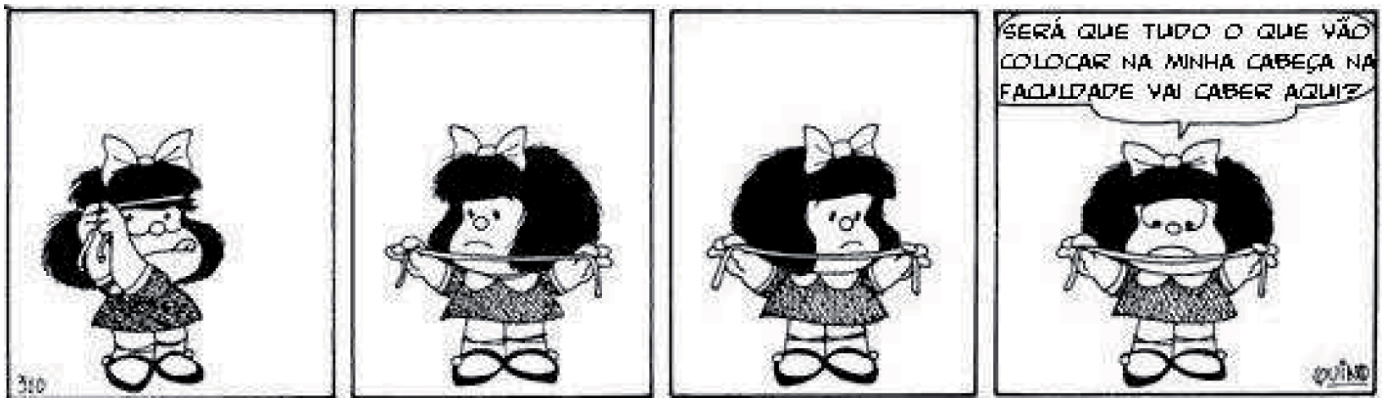
AACs

As AACs (Atividades Acadêmicas Complementares) são as atividades complementares para alunos de todos os Bacharelados do IME (ou seja, todos os cursos menos a Licenciatura). Ao todo, precisam ser cumpridas 240 horas de AACs ao longo do curso.

A realização dessas horas é obrigatória desde 2020, então vocês devem encontrar vários veteranes que não fazem ideia da existência disso aí.

O IME dividiu os tipos de atividade aceitas como AACs nas seguintes categorias: Atividades de graduação, de pesquisa, e de cultura e extensão. Entre essas categorias vocês vão encontrar prática esportiva, visita a museus, estágio iniciação científica e até doar sangue (vale 5 h)! É importante notar que algumas coisas tem limites de horas, como por exemplo cursos de idiomas, que só contam até 60 h. É importante se atentar a isso e diversificar as atividades. Vocês podem conferir quais atividades que contam como horas complementares no seguinte link: `https://www.ime.usp.br/graduacao/informacoes/`.

As horas de AACs contam apenas para atividades realizadas após o ingresso no curso. A entrega dessas horas é realizada através do Jupiterweb, no item "Requerimento", opção "Atividades Acadêmicas Complementares", a qualquer momento do curso, e quantas vezes quiser. A dica é não deixar pra última hora e já ir registrando o que você fez ao longo do curso, pra evitar chegar no último semestre e descobrir que estão faltando algumas horas.



JupiterWeb

O ~~Luciferweb~~ Jupiterweb é o sistema que administra (quase) tudo que vocês, bixes, fazem na sua graduação. Desde as suas matrículas até a emissão de um documento para pagar meia no cinema, o Jupiterweb vai ser muito útil em vários momentos se vocês conhecerem tudo que ele tem a oferecer. Por isso, assim que puderem, procurem explorar cada uma de suas funcionalidades.

Talvez você esteja estranhando e pensando "me falaram que é o Portal de Serviços da USP que faz essas coisas". Tecnicamente, você não está errado: o `https://portalservicos.usp.br` tem exatamente as mesmas funções que o JupiterWeb dentro da aba Graduação. Entretanto, ele tem mais algumas abas e funções, como a versão da pós do Jupiterweb (o Janus), tudo condensado em um só site para facilitar o acesso. Por isso, inclusive, ele também é conhecido como o Olimpo (sério, acessando `https://olimpo.usp.br` ele redireciona para o Portal de Serviços).

Você deve estar se perguntando então: por que nosso guia foca no Jupiter invés do Olimpo? Basicamente porque os dois portais fazem a mesma coisa e por estamos acostumados com o Júpiter, que existe há mais tempo que o Olimpo.

Vacinação Covid-19

Aqui é o lugar para vocês colocarem os comprovantes de vacina contra a Covid-19! O esquema de adionar seus comprovantes é bem tranquilo, mas se rolar alguma dúvida, já está disponível na mesma página um tutorial de como prosseguir. E aqui fica o aviso, bixes, NÃO se esqueçam de anexar os comprovantes!! Sem eles vocês não poderão acessar os prédios da USP, e essa regra vai desde o IME até o CEPE! Não se preocupem se não tomaram a terceira dose ainda, podem anexar as duas primeiras e adicionar depois o comprovante da terceira! O importante é não esquecer!

Não fiquem ansiosos se demorar muito para validarem seus dados. Cada um deles está sendo conferido individualmente. Mas quer uma dica? Baixa o app do E-Card e dá uma olhada se aparece alguma atualização logo abaixo do seu rostinho, podendo ser "imunização completa" para quem já possui as três doses ou "imunizado com duas doses".

Calendário

Muito útil pra saber quando é ~~feriado~~ que abre a matrícula ou o período de requerimento.

Cursos de ingresso

Aqui, você pode ver as informações sobre o seu curso, o projeto pedagógico e a grade curricular. Para isso, basta inserir a unidade do seu curso (no caso, IME) e o nome do seu curso.

Preste atenção na grade curricular, pois ela tem todas as disciplinas que vocês terão que cursar durante a graduação. Elas estão separadas em obrigatórias (matérias que terão que cursar para se formar), optativas eletivas (matérias que terão que escolher dentre algumas opções pra fazer) e optativas livres (aquelas que acham que você pode se interessar por fazer).

Tome cuidado principalmente com as obrigatórias que são pré-requisitos de alguma outra matéria! Você não poderá cursar uma matéria se não tiver passado nos seus respectivos pré-requisitos. Então, **passem em Cálculo!!!!**

Existem também os requisitos fracos (mas são uma raridade). Neles, vocês não precisam ter passado na matéria para cursar a outra, basta ter tirado 3.

Disciplinas

Mostra todas as disciplinas da USP (até as que não estão mais disponíveis). Vocês podem pesquisar por código, por algum trecho do nome ou por unidade. Além de ser útil para conferir algumas informações sobre aquela matéria que você precisa cursar, ainda ajuda a procurar matérias diferentes pela USP (como "Pintura e suas técnicas", "Psicologia da Morte" ou "Pesca Sustentável").

Grade Horária

Lista as disciplinas em que vocês estão inscritos/matriculados/pendentes, com os horários de cada uma. É onde geralmente vocês conferem se tá tudo certo com a sua matrícula ou não. Quando as aulas começam, o ideal é que apareça "Matriculado" (a matéria fica cinza). Se alguma disciplina aparecer como pendente (fica azul), então corram na seção de alunos para conferir o que está errado!

Histórico Escolar

O histórico escolar é um documento enorme com tudo de bom (e de ruim) que aconteceu na sua vida acadêmica na USP. Lá vocês podem conferir cada disciplina cursada (com nota), as disciplinas que vocês trancaram, seus aproveitamentos de estudo, quantos créditos vocês já fizeram, a porcentagem de conclusão do curso e a tão mística "Média ponderada".

Acompanhamentos

- **Evolução no Curso**

  É o jeito visual de acompanhar as disciplinas que vocês já fizeram ou que estão faltando. Sua principal função é ser printado ao final do curso (com tudo verde) para postar no Facebook e fazer sucesso com a família na internet.

- **Rendimento Acadêmico**

  Mais um lugar pra vocês conferirem suas notas, quantidade de matérias cursadas, e quantidade de créditos cursados, só que aqui tudo aparece em forma de gráfico.

- **Perfil de deficiências**

  Questionário da USP sobre deficiências.

- **Meus benefícios e bolsas**

  Onde ficam registradas as suas bolsas e alguns serviços prestados na universidade que valem dinheirinhos. Também mostra as datas que a USP lhes paga para vocês organizarem sua vida financeira!!

- **Dados pessoais**

  O nome é bem intuitivo. Mantenham tudo atualizado para não ter problemas com a SPTrans, SAS ou qualquer coisa que confira seus dados em algum momento.

- **Bilhete Único SPTrans** Onde se solicita o envio dos dados do item anterior para a SPTrans, só assim você pode solicitar (no site da SPTrans) o seu bilhete único de estudante.

Cartão USP

Aqui é onde se solicita o Cartão USP e o BUSP. Cartão USP é o que chamamos de carteirinha, ela serve para entrar no bandejão, no CEPE, pagar meia, entre outras coisas, é imprescindível que você a solicite. Já o BUSP é o "Bilhete Único" da USP, com ele você pode utilizar os 3 circulares de graça, então solicite esse também!

Emissão de Documentos

Emite alguns documentos que precisamos no dia a dia, como um comprovante de matrícula ativa. Dependendo do documento, vocês vão precisar ir até a seção de alunos, mas os mais requisitados vocês encontram por aqui.

Matrícula

Aqui começa uma das partes mais legais da Universidade: A matrícula! Pois é, bixes, vocês não vão cursar apenas o que a sua instituição de ensino manda, mas o que vocês quiserem! Apesar de ter uma grade de matérias obrigatórias, vocês podem cursá-las na ordem que lhes for mais conveniente e sempre ir intercalando com optativas eletivas e optativas livres.

Não que isso seja uma boa prática. O seu curso foi pensado e montado com uma sequência de matérias que faça sentido na sua vida, mas vocês têm independência para quebrar isso caso seja melhor pra vocês.

Vocês não precisam se preocupar com isso agora! As matérias do primeiro semestre já são inseridas automaticamente, vocês só precisam fazer a própria matrícula a partir do segundo semestre.

Quando a hora chegar, vocês vão clicar em "Fazer matrícula" e escolher o tipo de matéria que vocês querem cursar: Obrigatórias, Optativas eletivas, Optativas Livres ou Extracurriculares. Quando vocês escolhem um desses blocos, vão aparecer uma série de matérias disponíveis pra vocês com as turmas (cada turma tem um horário e um professor específicos). Basta vocês irem escolhendo quais querem cursar, conferir umas 15 vezes e salvar. **Não se esqueçam de salvar, bixes, ou não estarão matriculados nas disciplinas!**

Pode até parecer um monstro de 7 cabeças, mas está beeeeem longe disso! Aproveitem esse momento para consultar aquele veterane que você ama muito e que vai te mostrar como é tudo bem tranquilo.

Mas quando é mesmo que eu faço isso?

O Jupiterweb vai abrir algumas "Interações de matrícula", geralmente duas ou três. Apenas nesses dias, o botãozinho de "Fazer matrícula" fica disponível. Vocês recebem e-mails da USP, fica um banner no meio do saguão do bloco B, fazem evento no Facebook e divulgam a data no calendário da USP... Não tem desculpa pra não saber quando é!

No dia de abertura das interações, o Jupiterweb revela suas verdadeiras garras (e lentidões) dando absolutamente todos os erros possíveis e tentando atrapalhar a sua vida. Então, talvez esse não seja o melhor horário pra tentar se matricular. A ordem de matrícula não importa, então podem ficar tranquilos e fazer em qualquer momento de qualquer uma das interações (MAS NÃO SE ESQUEÇAM DE FAZER EM ALGUM MOMENTO!!!).

Depois de cada interação, o Jupiterweb vai colocar vocês em um ranking que olha seu semestre, o que vocês deveriam estar cursando, suas notas e o que mais for conveniente para decidir se vocês ganham ou não uma vaga na disciplina. Geralmente isso não é um problema com matérias obrigatórias (principalmente se vocês seguirem sua grade ideal direitinho) ou matérias com poucos inscritos. Mas se vocês estiverem tentando uma optativa muito concorrida (como "Psicologia da morte"), se preparem que vocês podem perder uma vaga muito sonhada. Esse resultado pode ser acessado no "Resultado das consolidações".

Requerimentos

Por vários motivos, vocês podem ter sua matrícula de uma disciplina negada ou até mesmo nem conseguir se matricular porque essa disciplina não tem vagas reservadas para o seu curso. Isso não quer dizer que vocês não vão conseguir cursar, mas que vocês vão ter que enfrentar mais burocracias para isso. Os requerimentos, também conhecidos como melhores amigos do aluno da graduação, são pedidos formais em que vocês inserem a matéria da qual vocês foram chutados/negados/impedidos de cursar e uma boa justificativa. Esse requerimento vai para o coordenador do seu curso e possivelmente para o professor de matéria, pessoa que vai decidir se o seu motivo é bom o suficiente e se o número de vagas comporta a sua presença.

Vocês podem fazer um requerimento para cursar qualquer matéria, por qualquer motivo, mas se o pedido for muito esdrúxulo, vocês podem receber um não.

O resultado dos requerimentos demora 84 anos e um pouco para sair. Por isso, vocês vão acompanhar as aulas da disciplina requerida mesmo sem saber o resultado, confiantes de que vocês vão receber um OK depois de um tempo. Existe um prazo limite para aprovar ou negar um requerimento, então fiquem tranquilos que até a P1 ou P2, vocês já devem saber se estão matriculados ou não.

Dica: Conversar com os coordenadores e o professor responsável da disciplina pode ajudar! Se vocês querem muito cursar uma matéria, não tenham vergonha de lutar por ela :)

Um Pouco Sobre o IME

O IME, Instituto de Matemática e Estatística (não, bixes, não está errado. Computação não faz parte da sigla mesmo! Aliás, faz sim, mas só os inteligentes podem ver!), tem vários blocos: bloco A, bloco B, bloco C, bloco D e o novo bloco, até então um mistério para todos. Leia atentamente, porque com essa confusão toda, até alguns veteranes insistem em dizer que só existem os blocos A, B e C.

Bloco A

No bloco A, as coisas mais importantes são: as salas dos professores, a parte administrativa (diretoria, secretarias de departamento), algumas salas de aula (geralmente usadas para a pós-graduação), a IMEjr, a biblioteca, as ET's e a Rede Linux.

- **IMEjr:** é a empresa júnior do IME, que é administrada pelos próprios alunos da graduação. Fica na sala 258A.
- **Biblioteca:** fica logo na entrada, do lado direito. Há algumas mesas individuais e sofás (ambos muito confortáveis para tirar um cochilo) e algumas salas com lousa para estudo em grupo. Tem também uma sala de estudos enorme, mas lá não pode fazer barulho (cuidado até mesmo ao abrir e fechar a porta!). Veja mais informações sobre funcionamento e empréstimos adiante.
- **ET's (Estações de Trabalho):** são salas com alguns terminais que têm acesso à Internet e muito mais. Não, bixes, não se animem, pois ela não é para vocês! Essa sala só pode ser usada pelos alunos da pós-graduação e por alguns alunos que fazem iniciação científica.
- **Rede Linux:** rede de computadores que podem ser usados por alunos da graduação (ieiii!). Utilizam o Linux, que, ao contrário do Windows, é um Sistema Operacional. Todo aluno que fizer uma conta, possui 75 cotas de impressão por mês (imprimir de graça).

Bloco B

No bloco B, vocês devem conhecer as salas de aula, a Vivência, as mesas azuis (que não são todas azuis), o CEC, a seção de alunos, a lanchonete, o CAEM e a Gráfica para vocês copiarem ~~o caderno do colega~~ o capítulo do livro para estudar para a prova.

- **Vivência:** sala 18, arrasadora de graduações, é onde as pessoas podem dormir, jogar sinuca, cartas, xadrez, vídeo-game e até mesmo estudar. Guardem bem esse nome, vocês vão passar a maior parte do tempo lá. Lá também estão os armários e as salas do CAMat e da Atlética.

  Os armários são renovados semestralmente (mas vocês também podem alugar por um ano!). Após o período de renovação os que estiverem sobrando ficam livres para serem alugados. Aí cabe a vocês, bixes, ficarem atentos às datas divulgadas pelo CAMat e demonstrarem interesse pelos armários para conseguirem entrar no sorteio.
- **Lanchonete:** uma alternativa para os dias chuvosos em que você está sem guarda-chuva para ir até o bandejão é a lanchonete do IME. Tem um vasto cardápio de salgados e congelados esquentados no microondas, além de sucos, refrigerantes, sorvetes, chocolates, bolachas e similares.

- **CEC (Centro de Ensino de Computação):** é um centro munido de dezenas de computadores rodando Windows, e alguns rodando Linux. Também é possível fazer (ou pelo menos tentar) EPs em situações de desespero (vocês vão descobrir o que é isso logo, logo). Algumas aulas de computação são ministradas lá (como Desafios de Programação do BCC). Todo aluno que fizer uma conta possui 50 cotas de impressão por mês (diferentes das cotas da rede Linux).

- **Seção de Alunos:** é aqui que vocês vão resolver quase todos os pepinos de vocês durante a Graduação. Desde descobrir por que o Júpiterweb não quer matricular vocês em uma disciplina obrigatória até ~~trancar essa mesma disciplina mais ou menos um mês depois~~ pegar o BUSP definitivo.

  A Seção de Alunos fica na sala 12, ao lado do CEC e das mesas azuis.

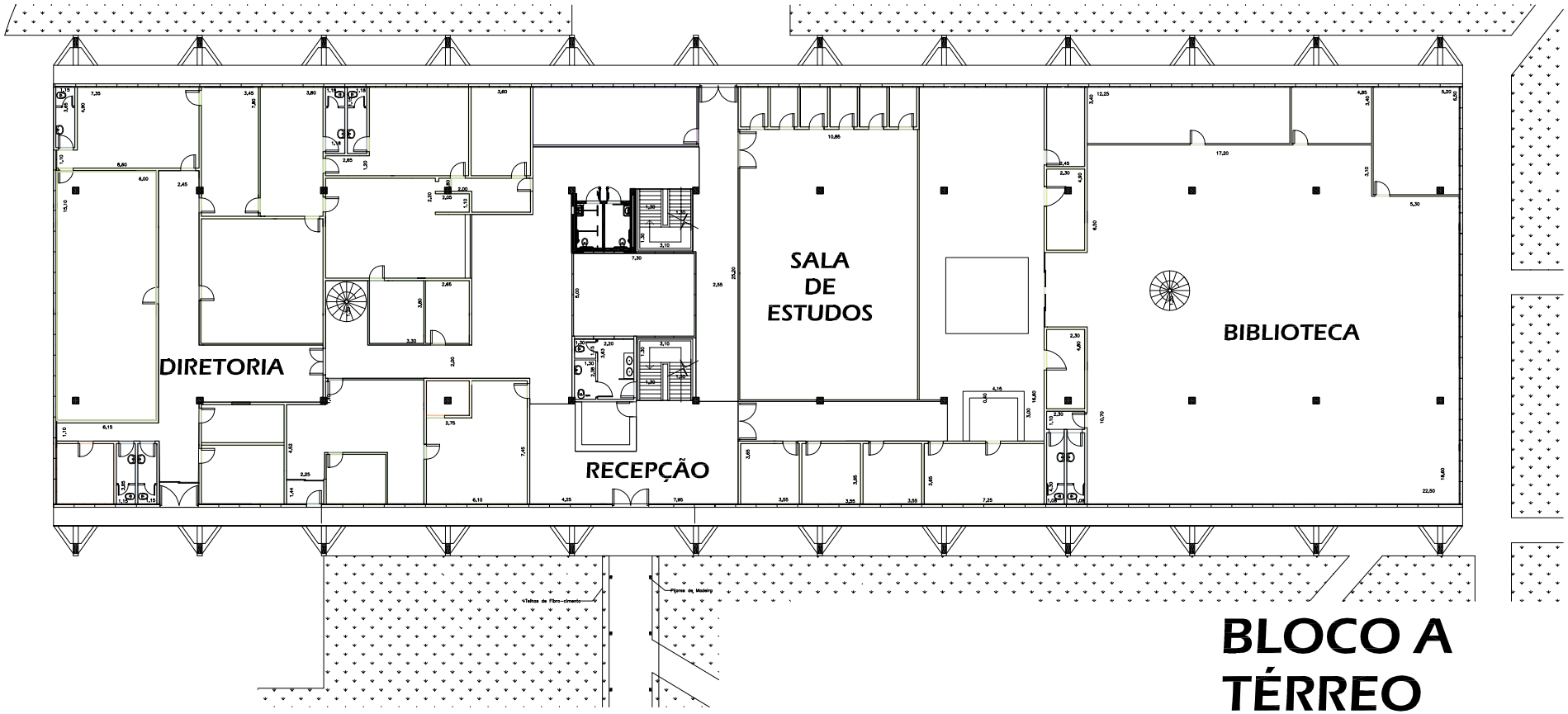
  - Horário de atendimento: das 11:30 às 13:00 e das 19:00 às 20:30, de segunda a quarta.
  - E-mail: `saol@ime.usp.br`
  - `Telefone:  11 3091-6149 e 11 3091-6279`

  Neste ano, a Seção de Alunos nos informou que o quadro de funcionários está bem reduzido, por isso, pedimos que:

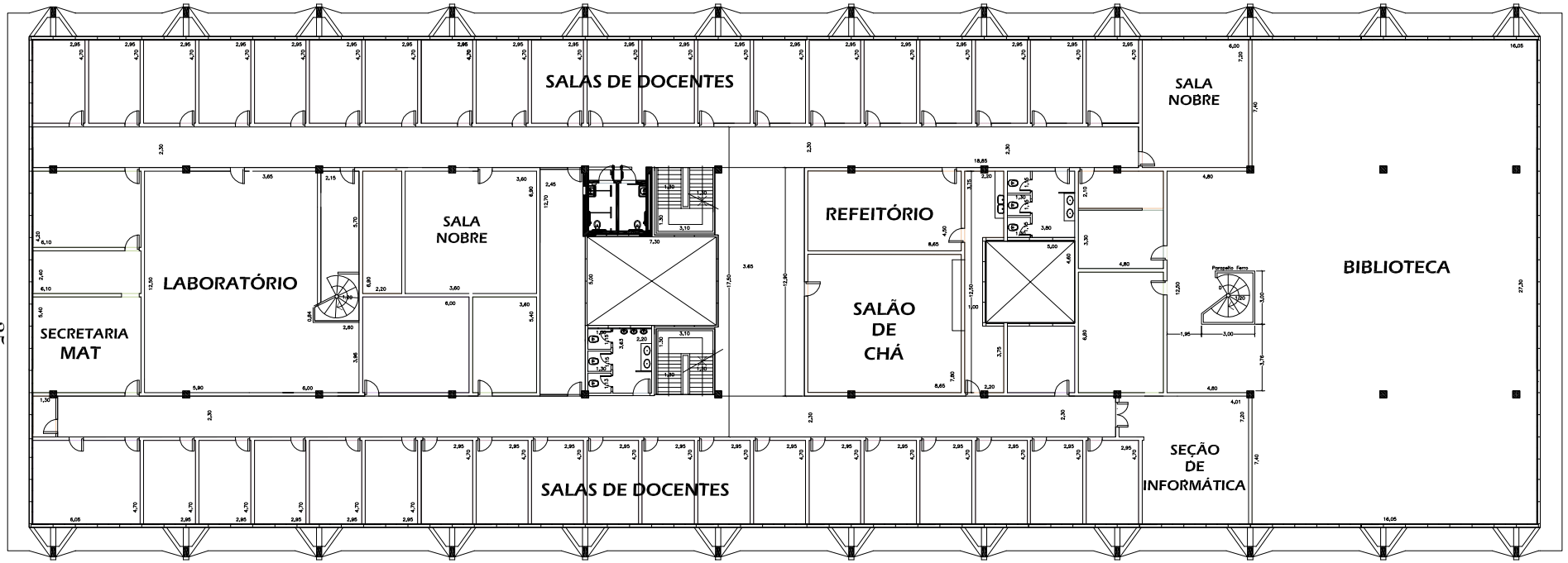
  - Deem preferência ao uso do Sistema JupiterWeb (troquem conversas, ideias e informações com os colegas - um pode ajudar o outro)
  - Evitem encaminhar mensagens por e-mail, pois devido a grande demanda de serviço, o retorno tem sido demorado.
  - Evitem as ligações por telefone, pois a prioridade tem sido o andamento do serviço interno.

- **CAEM:** sigla para o Centro de Aperfeiçoamento do Ensino da Matemática. É um órgão de extensão, que oferece cursos, oficinas, palestras e presta serviços de assessoria para professores de Matemática. Vocês que fazem Licenciatura (futuros professores) também podem usufruir dos serviços do CAEM, e até mesmo estagiarem lá. Fica no 1º andar, em frente às escadas.

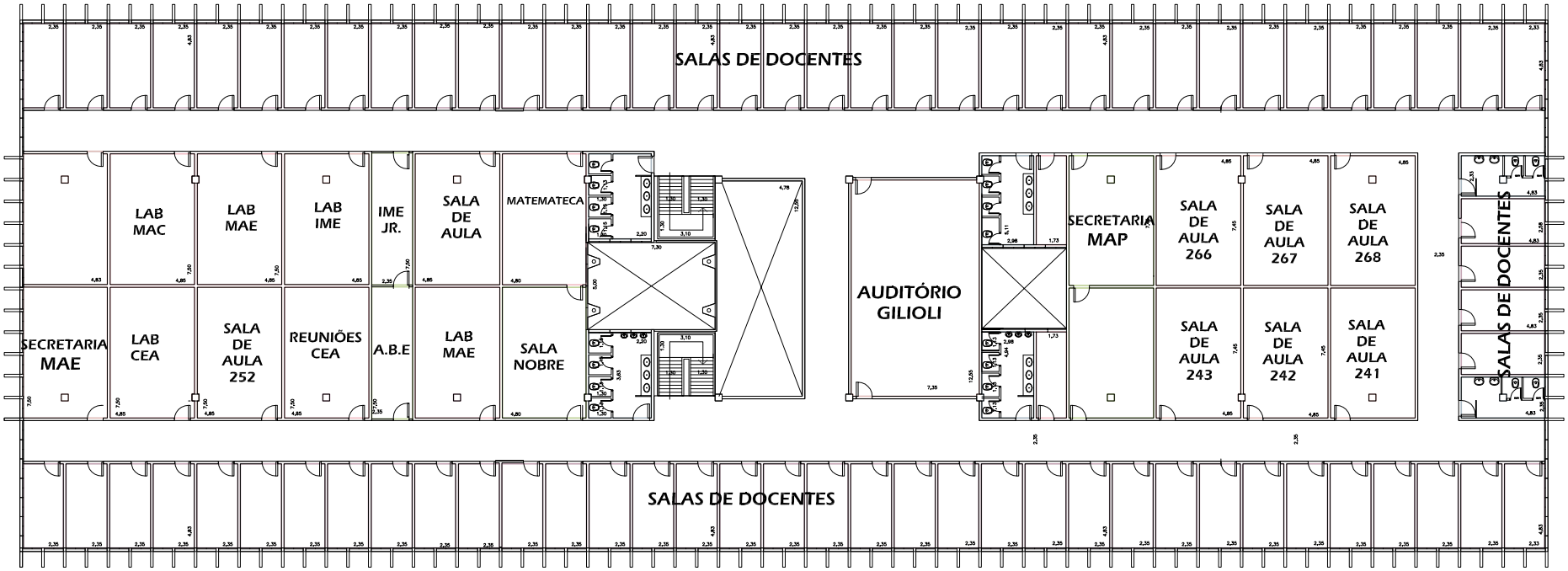
- **Gráfica:** fica no térreo, saindo da vivência e indo até o final do segundo corredor à direita (o que não tem os banheiros no final). Lá você pode fazer cópias e imprimir colorido, mas para isso precisa comprar fichas na salinha da Atlética (que fica na Vivência).



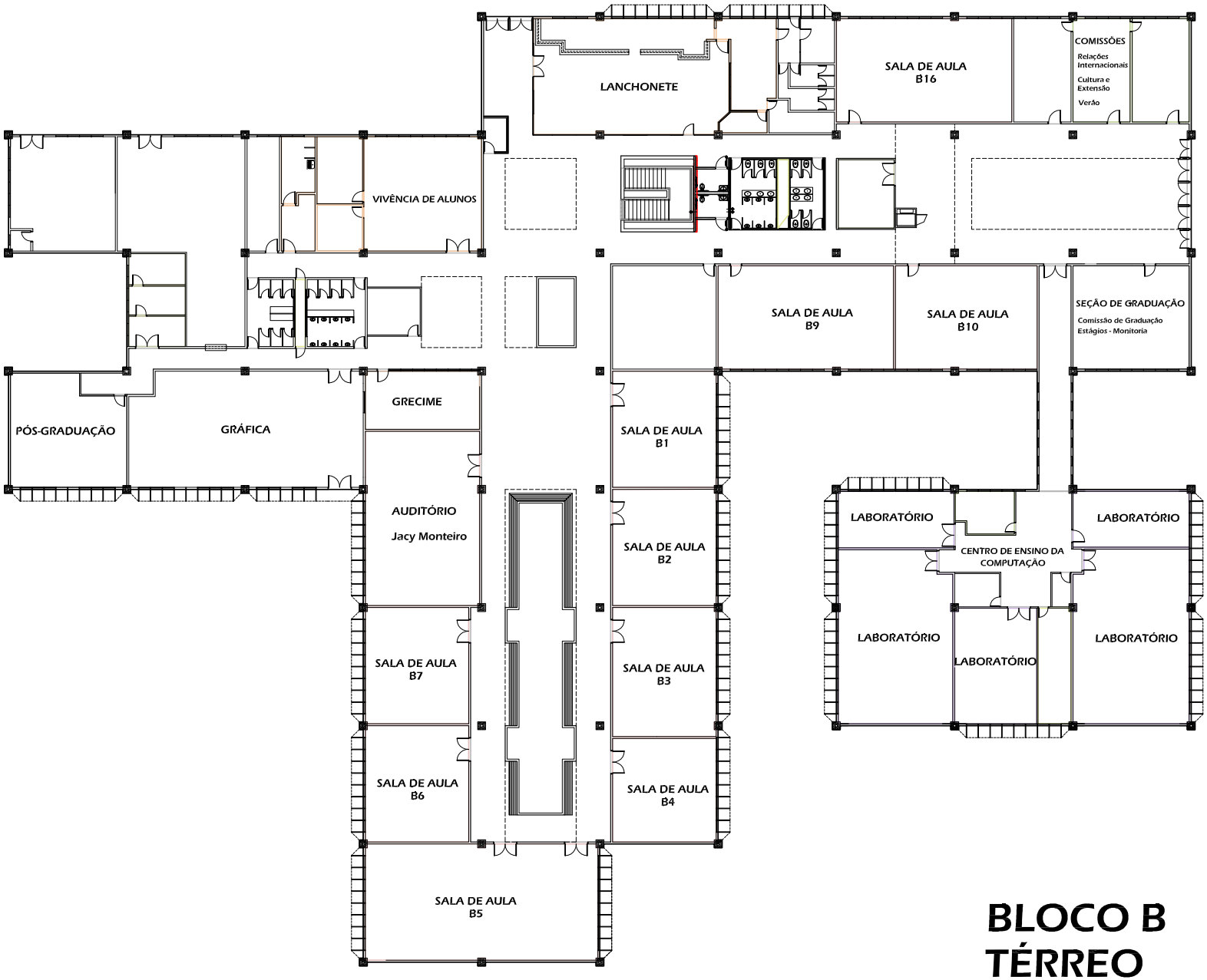
BLOCO A
TÉRREO



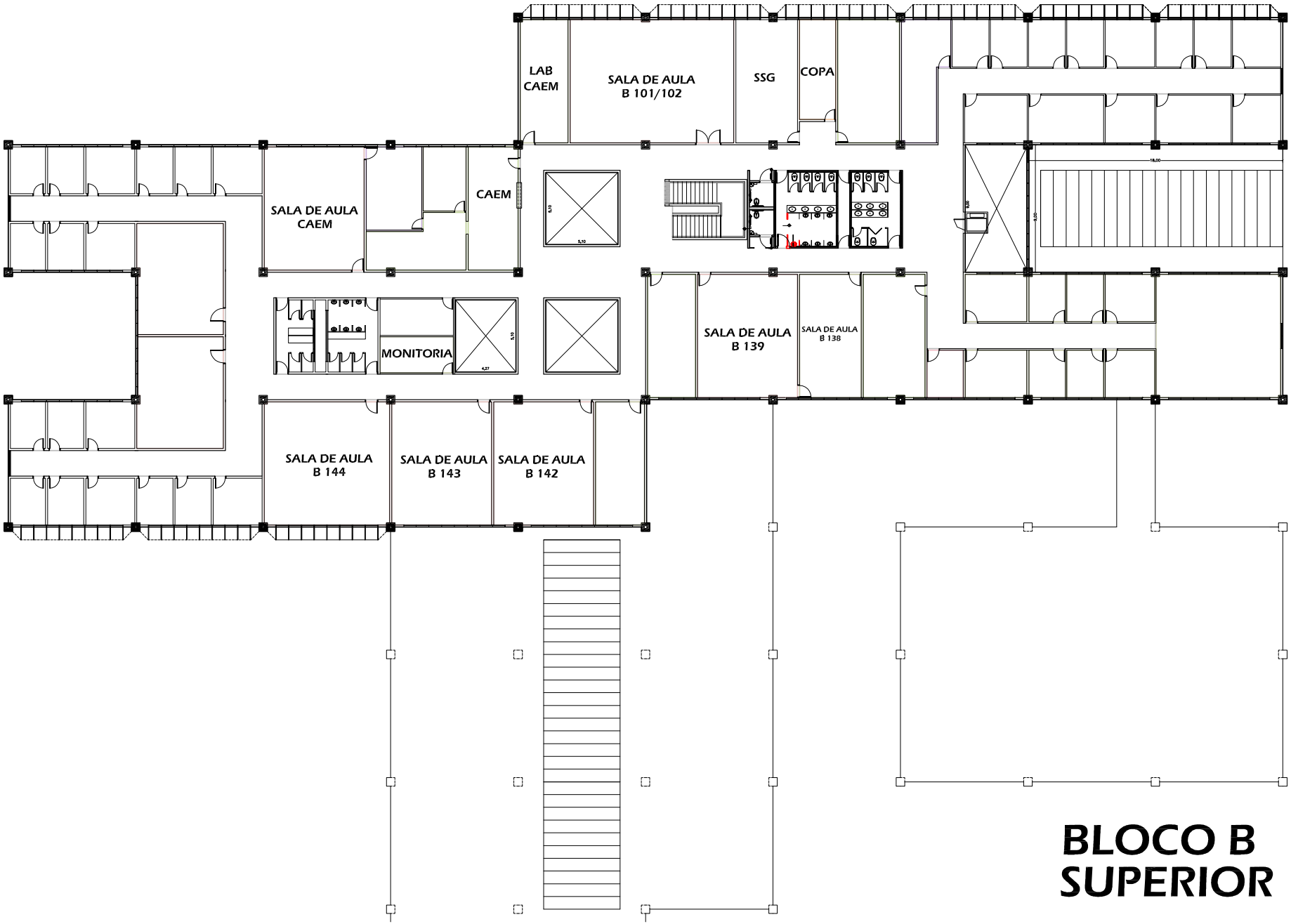
BLOCO A
1º PAVIMENTO



BLOCO A
2º PAVIMENTO



BLOCO B TÉRREO



BLOCO B
SUPERIOR

Bloco C

Apesar de atualmente abrigar os professores e a secretaria do departamento de Computação, o misterioso Bloco C é um local a que nós, estudantes, infelizmente não temos livre acesso. Para garantir tranquilidade e boas condições de trabalho aos docentes, os alunos devem ser anunciados ou apresentarem uma boa desculpa para adentrar o local. (Na verdade, os professores do MAC acham que os alunos são monstros verdes e gosmentos, com e^{10} braços, π olhos e que comem criancinhas; por isso, não querem esse tipo de criatura perambulando pelos seus corredores.)

Bloco D (vulgo C')

O bloco D não passa de uma extensão do bloco C. Na verdade, eles são o mesmo bloco, só que têm entradas independentes. Pertence ao NUMEC, que ninguém sabe ao certo o que significa. Alguns dizem que ele não existe, e que é apenas fruto da sua imaginação.

CCSL

O anexo do Bloco C abriga o CCSL — Centro de Competência em *Software* Livre. O que tem lá? Algumas salas de docentes (afinal, ele é uma extensão do Bloco C), alguns laboratórios (de sistemas, de inteligência artificial, de visão computacional, de computação musical...), um pequeno auditório onde rolam palestras e seminários e, finalmente, o laboratório de extensão, que é usado para cursos rápidos e palestras com parte prática onde o público precise de um computador. É esse laboratório que abriga grande parte dos grupos de extensão do IME que vocês verão na seção "Atitude, bixes!".

Se vocês se interessam por *Software* Livre, não deixem de ler a seção do CCSL desse Guia!

Biblioteca do IME-USP

A Biblioteca Carlos Benjamin de Lyra é uma das 48 bibliotecas da Agência USP de Informação Acadêmica (AGUIA). Considerada uma das maiores bibliotecas na Área de Matemática da América Latina, seu acervo é formado por livros, relatórios, revistas acadêmicas, teses, dissertações, trabalhos de docentes, CDs e DVDs totalizando cerca de 235.000 itens.

Instalações:

O espaço físico da biblioteca é de 1.642m^2. Possui um amplo salão de estudos com mesas individuais, 13 salas para estudo em grupo e bancadas para estudo individual, totalizando 220 assentos.

Empréstimos:

O aluno de graduação poderá emprestar 10 livros por 10 dias. Para o empréstimo é necessário cadastrar uma senha pessoalmente e apresentar qualquer um dos seguintes documentos: cartão provisório, carteirinha USP, aplicativo e-card ou RG/CNH. Poderão ser feitas 3 renovações pela internet (DEDALUS) e 3 reservas de livros que estiverem emprestados com outros alunos. O atraso na devolução gera suspensão (nº livros atrasados multiplicado pelo nº dias em atraso).

Recursos para pesquisas:

- DEDALUS - é o catálogo online para consulta e localização dos materiais nos acervos das bibliotecas da USP e para renovação de empréstimos e pedidos de reservas.
- Portal de Busca Integrada - interface única para pesquisa de materiais impressos das bibliotecas e dos documentos disponíveis online, possibilitando o acesso a textos completos.
- Bases de Dados e Portal Capes – acesso online a e-books e artigos de revistas assinadas pela USP e pela Capes.

Serviços oferecidos:

Além dos empréstimos, a Biblioteca possui scanner de autoatendimento e oferece os seguintes serviços para os alunos:

- COMUT (comutação bibliográfica): obtenção de cópias de artigos e capítulos de livros nas principais bibliotecas brasileiras;
- EEB (empréstimo entre bibliotecas): empréstimo entre bibliotecas de instituições externas à USP ou bibliotecas USP interior;
- Orientação para trabalhos acadêmicos: orientação para formatação de TCC, teses, dissertações, citações e referências bibliográficas;
- Treinamentos e workshops: uso dos recursos da biblioteca e pesquisas em portais e bases de dados;
- Apoio ao pesquisador: auxílio na localização de artigos, livros e referências bibliográficas;
- Aplicativo Bibliotecas USP: pesquisa no acervo das bibliotecas da USP diretamente do Android, iPhone, iPod Touch ou iPad;
- Conexão VPN: acesso remoto (de casa) às bases de dados, revistas eletrônicas e e-books.

Horário de funcionamento:

Período letivo: de 2ª a 6ª feira das 8h00 às 21h30
de sábados das 9h00 às 13h00
Período não letivo: de 2ª a 6ª feira das 8h00 às 20h00
de sábados fechada

Facebook: `https://www.facebook.com/bibliotecaimeusp/`

Site: `https://www.ime.usp.br/bib`

E-mail: `bib@ime.usp.br`

Telefone: 3091-6109 e 3091-6174

Whatsapp: 3091-6174

Atitude, bixes!

Na USP, os alunos têm a liberdade e apoio de se organizarem para montar grupos de debates, ciclos de palestras, grupos de desenvolvimento e até mesmo grupos para jogarem alguma coisa (como RPG, Magic, Yu-Gi-Oh ou algum esporte). Portanto, caso vocês tenham algum projeto em mente, não hesitem em se organizarem com seus amigos e se informarem sobre como avançar com essa ideia. Lembre-se de que seus veteranes estão aí para te aconselhar e tirar eventuais dúvidas.

É possível também juntar-se com alguns amigos e formar grupos de estudo, seja para alguma matéria com a qual vocês tenham dificuldade, para discutir aquele EP/lista de exercícios que ninguém está conseguindo fazer ou simplesmente estudar algum tópico de interesse mútuo.

A seguir, temos (majoritariamente) alguns dos exemplos dos grupos que foram direta ou indiretamente criados por alunos do nosso Instituto!

RDs

Antes de mais nada, RD significa Representante Discente. O RD é um aluno que representa nossos interesses frente aos diversos conselhos e comissões existentes, sendo um forte elo de ligação entre professores e alunos. O RD ajuda a tomar decisões que impactam todo o IME, como autorização para festas, mudanças no currículo, aumento de vagas na FUVEST, quantidade de bolsas, reformas, mudança no corpo docente (às vezes lutamos para tirar algum professor), enfim, coisas desse tipo e muitas mais.

Acho que já deu para perceber o quanto é importante ter um estudante em cada um desses conselhos. Infelizmente, não costumamos preencher todas as vagas. Isso se deve ao desinteresse de alguns ou falta de tempo da maioria de seus veteranes. E vocês são quem tem mais tempo para fazer as coisas funcionarem aqui, já que ainda não sabem o que é rec, DP, trabalho, estágio etc. Portanto, se quiserem fazer alguma coisa pelo lugar onde vocês, bixes, vão estudar, está aí uma dica.

Como RDs vocês poderão entender melhor o funcionamento do Instituto e ajudar no processo de melhorá-lo. Vocês também poderão melhorar o relacionamento entre estudantes, professores e servidores

e entender como os professores pensam. As eleições são organizadas pela direção do instituto no final do segundo semestre e o mandato é de um ano.

Aqui vai um breve resumo do que mais ou menos acontece em cada um dos colegiados nos quais temos direito a representante(s):

No IME, temos 24 cargos de RD com 34 vagas no total, sendo 17 reservadas para graduação, 14 para pós e 3 livres. Todos têm direito a um suplente. Caso o RD não possa ir a alguma reunião ou, por algum motivo da vida, tenha que abandonar o cargo, o suplente assume em seu lugar e o cargo não fica sem representante.

Existem diferentes níveis de hierarquia na administração.

As CoCs, Comissões Coordenadoras de Curso (Lic, Pura, Estatística, Aplicada, BMAC e Computação) são as mais próximas dos alunos. Temos um cargo de aluno em cada comissão. São comissões pequenas, que tratam dos problemas internos de cada curso: mudança de currículo, requerimentos, optativas etc. São subordinadas à CG e ao conselho do relativo departamento. Analogamente, temos um cargo em cada Comissão Coordenadora de Programa (de Pós).

Os Conselhos de Departamento (MAT, MAE, MAC e MAP) têm uma dinâmica um pouco diferente das CoCs: são mais formais. Cada conselho se reúne (quase) mensalmente e são formados (em geral) por mais pessoas, sendo que existem regras sobre participação dos diferentes níveis hierárquicos de professores (Titular, Associado, Doutor e Assistente). Nesses conselhos, além de aprovar algumas das decisões das Comissões Coordenadoras de Curso e de Programa (pós) e distribuição de carga didática, são discutidos reoferecimento de curso, revisão de prova, supervisão das atividades dos docentes, afastamentos (temporários ou não), contratação de professores e muitas outras coisas. Os Conselhos de Departamento são subordinados à Congregação e ao CTA.

A Comissão de Graduação (CG), basicamente, avalia requerimentos, mudança/criação de cursos e jubilamentos. Analogamente, existe a Comissão de Pós-Graduação (CPG). Ambas são subordinadas à Congregação.

A Comissão de Cultura e Extensão (CCEx) quase nunca tem reunião. Cuida das atividades de extensão: Matemateca, CAEM etc.

Também há comissões mais específicas, como a comissão de estágio, a comissão de pesquisa (do doutorado) e o Centro de Competência em Software Livre (CCSL), da computação.

Os dois conselhos mais importantes são o CTA e a Congregação, ambos presididos pelo Diretor.

O Conselho Técnico e Administrativo (CTA) cuida de todas as questões não acadêmicas: Orçamento, reformas, avaliação dos funcionários, Xerox etc. É formado pelos quatro chefes de departamento, diretor, vice-diretor, um representante dos funcionários e um RD.

A Congregação é o órgão máximo do Instituto. Inclui muitos professores, a maioria titular. São 3 RDs de graduação e 2 de Pós. Basicamente, nesse órgão, são rediscutidas e aprovadas (ou não) muitas das decisões dos órgãos subordinados. Os membros da Congregação têm voto na eleição para Reitor e Vice-Reitor.

Bom, caso não tenha ficado claro desde o começo desse texto, percebam que é muito importante ter um aluno em cada um desses conselhos. Se estiverem tendo problemas com professores, requerimentos etc., ou simplesmente quiserem saber o que anda acontecendo, procurem o RD certo pra conversar. Perguntem, participem, votem e façam o IME um lugar melhor.

Sobre a eleição dos RDs: A eleição oficial para os RDs acontece no final do ano (então fiquem atentos!) e é organizada pela diretoria do instituto. Os interessados devem preencher um formulário de inscrição e levar até a Assistência Acadêmica do IME, que vai organizar todos os inscritos e abrir um processo de eleição online (em que todo IMEano pode votar). Quando a eleição estiver se aproximando, vocês receberão (vários) e-mails com os documentos necessários, prazos e links de votação.

O resultado da eleição anterior com os RDs de 2022 pode ser encontrada no site do IME: `https://www.ime.usp.br/eleicoes-estatutarias`

Rede Linux

Introdução

A Rede Linux é uma rede de computadores, administrada por alunes do IME e que fornece diversos serviços para todos os alunes do IME. Ela disponibiliza:

- 2 salas de computadores (no bloco A) com todo[2] tipo de programa necessário para suas atividades acadêmicas (com pelo menos uma que fica aberta 24 horas por dia, 7 dias por semana[3]);
- Uma página na internet para cada aluno;
- Um *e-mail* para cada aluno;
- Espaço para você guardar seus arquivos;
- Acesso remoto via ssh (linux.ime.usp.br);
- Impressoras;
- Admins dispostos e capazes, para o caso de algum usuário ter alguma boa ideia para adicionar a esta lista;

O Linux

A rede utiliza em todos os seus computadores um sistema operacional chamado Linux. Esse é um sistema desenvolvido de forma colaborativa pelos usuários e empresas interessados nele (se quiser saber mais a respeito, pesquise por "software livre"!).

O Linux não é um sistema mais difícil de usar do que o Windows. É apenas diferente em alguns aspectos. Além de tudo, existem cursos de Linux que são organizados pelos alunos do IME. Os admins costumam promover esses cursos. Fiquem atentos aos emails!

[2]Se um programa estiver faltando, mande um email pra admin@linux.ime.usp.br pedindo-o!

[3]Mas talvez vocês não consigam entrar no bloco A depois das dez da noite que é quando a portaria fecha.

Não se deixem intimidar pelo sistema. Se vocês se derem ao trabalho de aprender a utilizá-lo bem, verão que ele é bastante flexível, e até mesmo interessante (tanto quanto um sistema operacional pode ser =P).

Os admins

Os admins são responsáveis por administrar a rede. Entre outras coisas, isso quer dizer manter os computadores funcionando, ajudar os alunos a usar a rede (com cursos[4] e resolvendo dúvidas nos horários de plantão[5]) e também implementar coisas novas na rede (aceitamos sugestões!)

Os admins são escolhidos por um treinamento que acontece de dois em dois anos, em todo ano par. Mais informações serão divulgadas quando este estiver próximo a ocorrer.

Como criar uma conta?

Basta passar na Admin, na sala 125 do bloco A (como vocês são bixes: bloco A é o da biblioteca, bloco B aquele que tem muitas salas de aula e que vocês vão passar boa parte da vida de vocês). Contatos:

e-mail: admin@linux.ime.usp.br

Página: `https://www.linux.ime.usp.br`

Sala: 125, bloco A

FLUSP

Você já ouviu falar sobre Linux? E GCC? Talvez Gimp, qbittorrent, VLC ou Firefox? Todos estes projetos são chamados de FLOSS: Free Libre Open Source Software, e têm em comum a liberdade de código e conhecimento. Isto quer dizer que qualquer um pode ler, usar e contribuir para estes projetos, seja com código ou arte!

O FLUSP: FLOSS@USP é um grupo de extensão com o objetivo de reunir alunos de graduação e pós-graduação interessados em contribuir para projetos FLOSS. Atualmente, temos contribuidores no Kernel Linux, no compilador GCC, no controlador de versão git, no projeto Caninos Loucos e muitos outros. Em 2019, o FLUSP foi responsável por aproximadamente 20% das contribuições para o Kernel Linux no subsistema Industrial Input/Output. Devido a nossas contribuições para os drivers da Analog Devices, a empresa doou duas placas de testes ao grupo. Além delas, temos uma placa Labrador doada pelo projeto Caninos Loucos.

Assim como na comunidade FLOSS, nós encorajamos a liberdade no FLUSP. Seja para contribuir com um projeto existente ou compartilhar um projeto pessoal para outros contribuírem, aqui você encontra espaço!

[4]Fiquem atentos aos emails!!!

[5]Na página da rede, estão os horários de todos os admins.

Facebook: `https://facebook.com/flusp`

Telegram: `http://tiny.cc/flusp`

IRC: Servidor `irc.freenode.net`, canal `#ccsl-usp`

Site: `http://flusp.ime.usp.br`

Lista de email: `flusp@googlegroups.com`

GitLab: `https://gitlab.com/flusp`

IMEjr: A Nossa Empresa

Em meados de 1991, surgia a Empresa Junior de Informática, Matemática e Estatística do IME (IMEjr). Uma Empresa Junior é uma Associação Sem Fins Lucrativos administrada por estudantes de graduação (que é o que vocês são agora) e tem o objetivo de complementar a formação do aluno em termos da integração entre teoria e prática, além de incentivar o empreendedorismo entre os alunos do Instituto.

Entre as atividades da IMEjr estão o desenvolvimento de projetos em todas as áreas do IME e a organização de palestras, cursos e workshops. Logo, estamos abertos tanto a alunos interessados em aprender a administrar uma empresa quanto a desenvolver atividades e projetos.

Uma diferença entre nós e uma empresa comum é que nossos integrantes têm muito mais liberdade de trabalhar e participam de projetos que auxiliam a aprofundar mais sua formação, do que a maioria dos estágios por aí.

Contamos com vocês neste ano, e já garantimos que existem atividades prontas. Esperamos seu contato! LEMBREM: nem sempre de aulas e livros é feito um estudante com boa formação. Por isso, anote em sua agenda, celular, bloquinho de nota, etc.:

Sala: 258, bloco A

E-mail: `contato@imejr.com`

Website: `https://imejr.com/`

Instagram: `https://www.instagram.com/imejr.usp/`

Facebook: `https://fb.com/IMEJuniorUSP`

MaratonUSP

O MaratonUSP é o grupo de programação competitiva do IME que tem como foco o preparo dos alunos para as maratonas. As Maratonas de Programação são provas realizadas em trios, nas quais os participantes devem resolver o maior número de problemas no menor tempo possível – bem como numa corrida! A grande diferença é que você não espera tanto como em provas convencionais para saber se acertou ou não uma questão: as respostas saem na hora, dando, inclusive, a oportunidade de tentar novamente um problema. Como o foco é o trabalho em equipe, cada time tem apenas um computador durante toda a competição, o que torna a cooperação uma chave para o sucesso.

No início do ano, o grupo promove aulas, direcionadas aos bixes, para o estudo de algoritmos e estruturas de dados, por isso, não deixe de participar delas. No grupo, também são estudados diversos temas cruciais para as competições, desde assuntos básicos, como filas, pilhas e recursão, até tópicos avançados da matemática. Assim, o MaratonUSP é, atualmente, referência para o Brasil inteiro por suas diversas conquistas em competições e pelo seu canal do YouTube, com aulas assistidas por milhares de estudantes pelo país.

Os encontros do grupo ocorrem semanalmente, nas sextas-feiras à tarde. Nesses encontros, são feitas dinâmicas para a resolução de problemas em trios, proporcionando mais interação entre es bixes, além do aprimoramento das habilidades de trabalho em equipe. Tudo no grupo é feito com muito carinho pelos próprios membros, por isso, participar dele é uma oportunidade incrível para desenvolver habilidades que envolvem não apenas códigos, mas também oratória e didática.

O ambiente de cooperação faz com que o grupo tenha resultados incríveis nas Maratonas, sendo Tetracampeão da fase brasileira e tendo participado diversas vezes da etapa mundial da competição, em países como a China, Tailândia, Rússia, Estados Unidos e muito mais – tudo de graça! Vale lembrar que a própria fase nacional acontece em um local diferente todo ano, o que também gera uma ótima oportunidade para conhecer mais lugares no Brasil.

Por fim, a vida de Maratoneiro não impacta só sua passagem pela universidade, ela também abre portas para o futuro. É bastante comum que os ex-membros trabalhem em empresas como Google, Facebook e Microsoft, tanto no Brasil, quanto no exterior. As habilidades desenvolvidas durante as competições, viajando pelo mundo, dando aulas, preparando vídeos para o YouTube ou simplesmente estudando com seus colegas durante uma tarde serão úteis tanto no mercado de trabalho quanto na academia, além de render anos de muita diversão!

Facebook: `https://facebook.com/MaratonUSP`

Site: `https://www.ime.usp.br/~maratona`

Youtube: `https://www.youtube.com/c/maratonusp`

Telegram: `https://t.me/+oXttyDBWVQZkNzcx`

USPCodeLab

O USPCodeLab é um grupo de extensão que tem por objetivo criar um espaço colaborativo para criar e incentivar o desenvolvimento de tecnologia na USP.

Nosso foco é aprender na prática ferramentas e técnicas de desenvolvimento de software que permitam solucionar problemas do mundo real.

Durante o semestre, organizamos o webdev que é um curso dado por membros do codelab para ensinar o básico de web (Html, Css e Javascript). Ao ganhar mais confiança no desenvolvimento web formamos grupos de estudos para desenvolver projetos legais propostos pelos próprios participantes (básicos e avançados). Alguns exemplos são um sistema de reserva de armários do CAMat e o grupo devboost que desenvolveram um site para cadastrar oportunidades (empregos, IC, ...).

O USPCodeLab também organiza hackatons como o shehacks e o hackfools, estes são competições de programação que os participantes se dividem em grupos para pensar na solução de um problema e tentar elaborar.

Curtam nossa página do Facebook e entrem no nosso grupo do Telegram para saber datas e horários das nossas reuniões abertas. Participem do USPCodeLab!

Facebook: `https://uclab.xyz/facebook`

Telegram: `https://uclab.xyz/telegram`

Site: `https://uclab.xyz/site`

Instagram: @uspcodelab

USPGameDev: Pesquisa e Desenvolvimentos de Jogos na USP

Valve. Supergiant. Rockstar. Nintendo. USPGameDev. O que esses nomes têm em comum? São grupos de desenvolvedores de jogos. E um deles tem sua sede na USP.

Constituído primariamente, mas não exclusivamente, de estudantes da USP de diversas áreas (computação, matemática, design, música, letras *etc.*), o USPGameDev (UGD) foi criado em 2009 e já lançou dezenas de jogos (alguns deles no Steam![6]) e até mesmo o seu próprio *kit* de desenvolvimento. Trabalhamos com jogos analógicos e digitais (jogos de tabuleiro, por exemplo, e videogames), seguindo a filosofia de software livre (*"livre" de "liberdade", não necessariamente grátis*).

É importante dizer que não só *desenvolvemos* jogos, mas também estudamos assuntos relacionados a eles (ou seja, jogamos coisas juntos e tentamos aprender enquanto isso). Somos um grupo de estudos e não uma empresa, então queremos aprender e ensinar desenvolvimento de jogos como a atividade multifacetada que ela é. Justamente por isso, o UGD também oferece cursos e *workshops* para a comunidade USP sobre diversos assuntos da área. Fiquem de olho!

E você, que acabou de ingressar, também pode participar das atividades do grupo. **Não é necessário conhecimento prévio algum!** Antes de entrar de cabeça em um projeto de jogo, só vamos sugerir que você participe do treinamento que oferecemos, mas isso não é obrigatório. Além dos projetos mais longos, participamos de **game jams** (ou hackathons): eventos regionais e internacionais onde temos de 24 a 72 horas para fazer um jogo com base em um tema que só é revelado na hora. Esse é um ótimo lugar para sentir o gostinho do que fazemos! E se isso não te animou, também temos mesas de *RPG* sempre ativas, abertas para membros e não membros!

Interessades? Vejam nossos jogos no `itch.io` ou entrem no nosso servidor de Discord para mais informações!

Inclusive, para participar, basta se apresentar no servidor. Ser um membro não é lá muito formal, a gente bate um papo e vê o que seria legal para você fazer. O grupo é horizontal e cada um escolhe quanto participa.

Página com nossos jogos: `http://uspgamedev.itch.io/`

Servidor de Discord: `http://discord.gg/agZv7zu`

E-mail: contato@usp.game.dev.org

Facebook: `https://facebook.com/UspGameDev`

[6] `https://store.steampowered.com/app/827940/Marvellous_Inc/` e `https://store.steampowered.com/app/1334300/Charge_Kid/`

IMEsec

O IMEsec é um grupo de extensão focado em aprender, estudar e se divertir com a segurança da informação. Sem que a maioria das pessoas se dê conta, este nicho está presente no cotidiano. Mandar uma mensagem no WhatsApp, navegar pela web, entrar no Facebook: exemplos de ações simples do dia-a-dia que necessitam ser feitas de maneira segura, visando à privacidade do usuário.

Nosso grupo, formado majoritariamente por alunos do IME-USP no início de 2017, busca entender melhor este universo e expandi-lo no ambiente universitário. O foco tem sido amplo; desde resolução de desafios on-line (que são muito divertidos), participação em competições (sim, competições — *capture the flag* — muito, muito legais), apresentação de palestras e até desenvolvimento de projetos que possam beneficiar a população. Todos são bem-vindos; basta ter interesse pelo assunto.

As experiências decorrentes de nossas atividades ajudaram e ajudam nos estudos, além de agregarem valor à graduação. Por meio desses, mergulhamos não só em computação mas também em matemática, estatística e até outras áreas bem inusitadas.

Fiquem de olho na nossa página do Facebook e do Telegram para saber mais sobre as reuniões semanais, além de fatos interessantes (ou simplesmente engraçados) sobre o vasto mundo da segurança. Participem!

Discord: `https://discord.gg/ZcMvXStFVS`

Telegram: `https://tiny.cc/imesec-telegram`

Site: `https://imesec.ime.usp.br/`

Hardware Livre

Nós, do Hardware Livre USP, desde 2013 nos encontramos semanalmente para discutir sobre projetos de hardware. Estudamos e brincamos com diversos tipos de hardware e software, desde Arduino até centrífugas de laboratório e impressoras 3D.

"Não sabemos programar e temos medo de tomar choque, podemos participar do grupo?"

Claro que podem! Provavelmente ao seu lado agora tem um microprocessador que está pegando suas informações e processando de alguma maneira. Entender como esses dispositivos funcionam é algo essencial para qualquer pessoa que queira transformar o mundo em que vive construindo novos dispositivos para atender suas necessidades.

"Ficamos sabendo que o grupo foi criado por alunos do BCC, não vamos nos misturar com eles!"

Não falem isso, um dos aspectos mais legais da universidade é a interação entre diversas áreas do conhecimento e pessoas! No grupo já passaram pessoas de diversos lugares, como da ECA, POLI,

física, biologia... Até um pessoal do ITA veio tirar umas dúvidas conosco. Então, se vocês não são do BCC, têm um motivo a mais para participar.

Ao longo do ano, realizaremos uma série de workshops para introduzir conceitos de programação e de hardware a quem nunca mexeu. Fiquem ligados na nossa página no Facebook e no nosso site para saber mais! Mas vocês também não precisam esperar até lá para nos encontrar – vejam em nosso site o local semanal dos nossos encontros ou converse conosco no nosso grupo do Telegram.

Site: `https://hardwarelivreusp.org`

Facebook: `https://facebook.com/Hardwarelivreusp`

Telegram: `https://t.me/joinchat/CgYAr0SrX62zP9Ci__eAfg`

Tecs

Nós somos um grupo de extensão focado no impacto social da computação e da tecnologia e que desenvolve projetos em três frentes: educação, ética e serviços. Elas visam, respectivamente, promover a educação tecnológica igualitária da população por meio de cursos, oficinas e ações promovidas pelo grupo; unir esforços para formar uma sociedade e profissionais éticos e conscientes sobre o uso da tecnologia; e estimular alunos a usarem a tecnologia para solucionar problemas da comunidade local.

Visamos a um cenário de equidade dos saberes, no qual as universidades superem as barreiras de restrição de conhecimentos e técnicas. Pretendemos, a longo prazo, contribuir para uma formação universitária que estimule maior consciência social, capaz de gerar profissionais da área de computação hábeis em refletir sobre as implicações éticas e sociais do seu trabalho, desmentindo, assim, o mito da neutralidade tecnológica.

Em termos gerais, pretendemos que os estudantes entendam como a tecnologia pode ser utilizada para o bem coletivo, e utilizem esse conhecimento na prática, por meio de colaborações com a comunidade local, os serviços públicos, as organizações não-governamentais e as sem fins econômicos.

Se você tem interesse em promover o ensino de computação, em estudar e debater questões éticas e sociais no contexto tecnológico, ou em desenvolver aplicativos, sites ou sistemas em parcerias com projetos sociais, entre em contato conosco e participe do grupo!

Site: `https://www.ime.usp.br/~tecs`

Facebook: `https://www.facebook.com/tecs.usp`

Telegram: `https://t.me/tecsusp`

Twitter: `https://twitter.com/tecsusp`

Instagram: `https://www.instagram.com/tecs.usp`

DiversIME

O DiversIME, coletivo LGBTQIA+ do IME, tem como objetivo construir uma rede de apoio, afeto e troca de conhecimento, de modo a amparar e unificar a luta da comunidade de IMEanes que representem a diversidade sexual, afetiva e de gênero.

Tendo em vista nossos propósitos, organizamos reuniões periódicas onde trazemos a debate temas importantes para nossa atuação como coletivo, por meio de atividades que instiguem discussão e reflexão acerca dos tópicos levantados. Além disso, desejamos que esses encontros possam servir como um espaço de acolhimento para as pessoas LGBTQIA+ do IME. Acreditamos na importância da existência de um ambiente seguro e receptivo para a nossa comunidade na universidade, para que sejamos capazes de expressar nossas individualidades e trocar experiências sem medo de julgamentos. Além disso, estamos prontes para defender aqueles que se sintam hostilizados e agir nessa situação.

Sabemos bem que a vida durante a pandemia está especialmente difícil, e que as consequências sociais dessa situação podem se agravar muito para integrantes de grupos marginalizados. Mas acredite, você não está só, e através do DiversIME você pode encontrar pessoas que vão te entender e estar ao seu lado!

Esperamos retomar nossas atividades de forma presencial neste semestre, mas, por enquanto, você já pode entrar em nossos grupos de Whatsapp e Telegram. Basta mandar uma mensagem pedindo que te adicionem, para nosso Instagram (@divers_ime), Facebook (`https://fb.com/diversimeusp`) ou via contato direto com um des nosses membres.

∃xistimos!

∃xistimos! surgiu em 2014 com a proposta de criar um espaço de confiança entre as alunas do IME, onde cada uma possa ter a liberdade e segurança para discutir suas vivências e propostas.

O desconforto com a forma como as mulheres são tratadas no IME e nas ciências exatas em geral fez com que nos juntássemos para discutir como as questões de gênero se manifestam no instituto e quais são as formas de agir para evitar situações desconfortáveis ou preconceituosas.

Desde então promovemos uma série de eventos e intervenções para que tal debate atinja toda a comunidade imeana, além de realizarmos reuniões periódicas apenas com mulheres para que possamos conversar e nos ajudar, em qualquer situação, mas em especial naquelas onde possamos ser vítimas ou testemunhas de preconceito e machismo. Todas vocês estão convidadas para participar das nossas reuniões, alunas de outros institutos são muito bem vindas <3.

Para falar conosco ou participar do grupo basta enviar um email ou entrar em contato pelo facebook:

E-mail: 3xistimos@gmail.com ou existimos@google.groups.com

Facebook: `https://www.fb.com/3xistimos/`

Comissão de Acolhimento da Mulher - CAM

A Comissão de Acolhimento da Mulher (CAM) foi criada em 2016. A proposta de criação da mesma, elaborada e apresentada ao diretor do instituto pelo Coletivo Mulheres do IME após realizar reuniões abertas com amplos debates durante quase um ano, foi aprovada pela Congregação do IME por unanimidade.

Somos uma Comissão assessora da diretoria do IME cuja a principal atribuição é dar acolhimento às vítimas de discriminação de gênero, de assédio moral e sexual e de violência contra a mulher, quando essas ocorrências envolverem pessoas da comunidade do IME ou tenham ocorrido em suas dependências. Acolhemos tanto mulheres cisgênero quanto mulheres transgênero.

Essas discriminações tornam a convivência mais difícil e provocam nas mulheres a sensação de desrespeito e de não pertencimento. A criação de uma Comissão de Acolhimento da Mulher contribui para o combate institucional à violência contra a mulher, à desigualdade de gênero e aos efeitos da cultura patriarcal na academia.

A Comissão é formada por duas professoras, uma funcionária e duas alunas, eleitas por seus pares. Conheça a gestão atual:

Professoras:

- Cristina Brech (brech@ime.usp.br)
- Renata Wassermann (renata@ime.usp.br)

Funcionárias:

- Rosana Benedetti (rosanab@ime.usp.br)
- Stela Madruga (stela@ime.usp.br)

Alunas:

- Catarina Braga (catarinabraga@ime.usp.br)
- Gabriela da Silva (gabriela.silva@ime.usp.br)

As mulheres que procurarem a comissão poderão, se quiserem, indicar com qual ou quais de seus membros desejam conversar.

Para mais informações, acesse o site envie um e-mail para `cam@ime.usp.br` ou acesse:

- Site: `https://www.ime.usp.br/~cam`
- Facebook: `https://facebook.com/camimeusp`
- Instagram: `https://www.instagram.com/camimeusp/`

CinIME

O CinIME é um projeto do CAMAT que promove o lazer e a integração de IMEanos, entre docentes, discentes e funcionários por meio de sessões de cinema em que vocês escolhem o filme!

Antes da pandemia, O CinIME ocorria toda sexta-feira, às 16h, na sala B5. A sessão, o refrigerante e a pipoca eram todos gratuitos. Bastava entrar na sala, se servir do que quisesse, sentar, relaxar e se divertir assistindo ao filme da semana ao lado dos seus amigos.

A escolha do filme era feita através de votação no grupo "CinIME USP" no Facebook e divulgado dias antes da exibição.

Por conta da pandemia, o CinIME não esteve ativo nos últimos dos anos. Esperamos que, conforme as atividades presenciais retornarem, o centro acadêmico possa voltar com as sessões do nosso amado CinIME.

Facebook: `https://www.facebook.com/CinIMEUSP`

Grupo S4

Nós somos um grupo de estudantes de diferentes anos da graduação e pós-graduação do IME, e organizamos seminários feitos por alunes e para alunes em diversos tópicos de matemática, muitos não vistos na graduação. Originado em 2015 na forma de seminários de IC, o S4 tem hoje em dia o propósito de apresentar seminários periódicos acessíveis e interessantes para estudantes que ainda não possuem muita bagagem matemática, inclusive de outros cursos da USP.

Somos independentes de outras instituições do IME, e estamos sempre abertos a receber novos participantes, dos mais engajados aos mais casuais. É um espaço para que es alunes tenham a oportunidade de apresentar algum tema que tenham estudado, e começar na prática a treinar a habilidade de comunicação científica. Es alunes, independentes do ano, estão convidades a sugerir temas e dar ideias para a organização de seminários. Caso desejem apresentar um seminário, nós poderemos ajudar no seu preparo em um ambiente amistoso e receptivo.

Além disso, o S4 também é um ambiente de estudo e socialização, onde todes podem compartilhar dúvidas, sugestões, conhecer novos bixes e veteranes, bater papo, descontrair, etc. Estamos sempre dispostos a ajudar quaisquer alunes, especialmente bixes, para que possamos ver um pouco mais do que a matemática tem a oferecer e compartilhar as diferentes visões sobre ela de cada um de nós.

Discord: `discord.gg/XzXeCzc3rk`

E-mail: `grupo-s4@riseup.net`

- **Matemática:**

  Bom pessoal, se vocês entraram no IME, podem ter ouvido falar ou participado de alguma Olimpíada de Matemática no Ensino Fundamental e/ou Médio. A boa notícia é que vocês vão poder continuar participando se quiserem, e quem nunca participou tem a oportunidade de começar agora.

  Mas por que participar? As Olimpíadas Universitárias de Matemática são uma oportunidade de se divertir resolvendo problemas difíceis de Matemática e agregar valor ao currículo ao mesmo tempo. Elas são parecidas com as Olimpíadas de Ensino Médio, mas com conteúdo de Matemática da graduação (essencialmente Cálculo, Análise, Álgebra Linear, Álgebra, Combinatória e Teoria dos Números), mas com enfoque em problemas que exigem criatividade e técnicas mais inovadoras, muitas das quais vocês provavelmente não verão durante toda a graduação.

  De quais olimpíadas podemos participar? Como alunos de graduação, vocês podem participar da Olimpíada Iberoamericana de Matemática Universitária (OIMU), Olimpíada Brasileira de Matemática (OBM) e Olimpíada Internacional de Matemática (IMC).

  Como fazemos para nos preparar? Os sites institucionais dessas olimpíadas têm material voltado para vocês que querem estudar e se preparar, mas vocês podem procurar alguém mais experiente para indicar alguma bibliografia por fora também.

  Como fazemos para participar? Inscrevam-se pelo site ou entrem em contato com o professor Yoshiharu. Para o IMC aconselha-se ter ganhado medalha na OBM, já que é necessário apoio financeiro do IME por ser uma olimpíada internacional.

  Mas nós, bixes, temos chance? Como foi o desempenho de IMEanos nelas? A organização da OBM criou a Copa Elon Lages Lima, que é a primeira fase da OBM, mas tem uma premiação própria e um nível mais acessível para quem chegou agora. No último ano vários alunos do IME conseguiram medalhas, inclusive bixes que foram chamados para participar da OBM! É a melhor porta de entrada para quem ainda não tem muita experiência.

  Se tiverem alguma dúvida, não hesitem em perguntar a algum veterane sobre os Olímpicos!

  Links institucionais:

  `http://oimu.eventos.cimat.mx`

  `http://www.imc-math.org`

  `http://www.obm.org.br`

- **Informática:**

  "Informática? Vocês mexem com Word, Excel e PowerPoint então?"

  Responder essa pergunta já virou rotina para competidores da Olimpíada Brasileira de Informática (OBI). Não, Informática não é Word. Oras, então o que é a OBI?

  A OBI é uma competição de lógica, matemática e computação. As provas envolvem alguns problemas que você deve resolver com programas de computador.

  Esta competição, na graduação, é exclusiva para ingressantes recém formados do ensino médio. Quer dizer que vocês são a nossa única esperança de trazer mais gloriosas medalhas ao IME!

Isso também quer dizer que essa é a sua única chance de participar da OBI, uma competição relativamente tranquila comparada à Maratona de Programação.

Para participar, basta falar com o MaratonUSP (`https://www.ime.usp.br/~maratona/`), um grupo de extensão focado nesse tipo de competição que promete te ajudar a se inscrever e se preparar, ou com o Professor Carlinhos (`http://www.ime.usp.br/~cef/`).

- **Maratona de Programação:**

  À primeira vista, a Maratona de Programação pode soar um tanto surreal. Nerds correndo pela USP ao mesmo tempo que resolvem problemas de computação e matemática? Infelizmente esse não é o caso.

  A Maratona de Programação se resume à resolução de problemas. Se você adora resolver desafios, quebrar a cabeça com novos e excitantes problemas e acumular toneladas de dinheiro, esse é o lugar perfeito para você!

  A competição consiste em uma série de problemas que englobam temas como programação dinâmica, grafos e estruturas de dados. Times de três pessoas devem resolver a maior quantidade de desafios em cinco horas de programação. E tudo isso com direito a um lanche gratuito durante a prova.

  Mas não temam, bixes. Não é só por que vocês acabaram de entrar que a probabilidade de ganhar uma medalha seja nula. Inclusive, na primeira fase da maratona, uma equipe de bixes tem vaga garantida para a fase brasileira.

  Além da fama, constantes pedidos por autógrafos e dinheiro de sobra, a maratona também vai lhes trazer um conhecimento muito mais adiantado em relação ao dos seus colegas de classe, e até oportunidades de emprego em empresas de renome, como Google, Facebook e IBM.

  Se vocês se interessaram pela maratona e querem saber os horários dos treinos, como participar ou saber mais, acessem:

  Site: `http://www.ime.usp.br/~maratona`

  Site da competição nacional: `http://maratona.ime.usp.br/`

Bee Data USP

Quem somos?

Uma organização de estudantes, profissionais e entusiastas em ciência de dados interessados em desenvolver habilidades técnicas valorosas para esta área. Em particular, temos interesse no que chamamos de Ciência de Dados Competitiva, termo que abarca toda modalidade de competições e desafios que envolva a utilização dos conhecimentos que compõem o arcabouço técnico básico para cientistas de dados com extensa limitação de tempo.

O que buscamos?

Criar um ambiente colaborativo de estudos e preparação para as competições de ciência de dados, que possibilite tanto o desenvolvimento técnico dos membros quanto o acúmulo de material didático, por nós produzido durante o processo de aprendizagem e preparação, que ajude a disseminar de forma acessível conhecimentos de aprendizado de máquina, inteligência artificial e manipulação de dados tanto interna quanto externamente.

Como nos organizamos?

Via de regra, a participação em competições de ciência de dados se dá por meio de trabalho em equipe, com formação de times. Faz-se importante, portanto, que além do conhecimento técnico afiado os participantes saibam trabalhar em equipes. Nesse sentido, estruturamos nossa organização interna à partir da formação de pequenos grupos (4 a 5 pessoas) ao mesmo tempo autônomos para gerirem sua própria preparação mas conectados pelo BeeData como canal de troca de experiências, produção de material didático, organização de eventos, definição de estratégias e todas outras formas de suporte e colaboração que possibilite o desenvolvimento de todos os membros, isto independentemente de a qual time pertença.

Todos os membros podem, sempre, propor novos projetos que estejam alinhados com o nosso objetivo principal que é o de nos desenvolvermos tecnicamente (aperfeiçoando saberes ou investindo na aquisição de novos), ganhar experiência com projetos de ciência de dados e acumular premiações em diferentes competições.

Telegram: `https://t.me/beedata`

CCSL - Centro de Competência em Software Livre

Se vocês já se cansaram da definição tradicional de software ("hardware é a parte que você chuta, software é a parte que você xinga") e prefere pensar que "software é a parte com que você faz o que quiser", o Software Livre é para vocês. Baixar de graça? Sim! Copiar para os amigos? Claro! Fuçar, mexer e hackear? Com certeza! E aqui no IME ele faz parte do ensino e da pesquisa, literalmente, há décadas! Tanto que o IME tem o CCSL — Centro de Competência em Software Livre — que existe para dar apoio a essas atividades internamente e promover a difusão do Software Livre fora da Universidade também.

Vocês podem participar das atividades (palestras, eventos) que o CCSL promove e também colaborar com elas; ou podem mergulhar em algum dos projetos apoiados por ele, melhorando o código. Alguns desses projetos podem vir a ser ótimos temas para seus TCCs ou para trabalhos de iniciação científica (com bolsa! :D). Então vocês ainda juntam o útil ao agradável. Visitem `http://ccsl.ime.usp.br` e inscrevam-se na lista de discussão, conheçam os projetos e fiquem por dentro das próximas atividades do Centro!

Ah, mas vocês ainda nem sabem direito o que é Software Livre? Não se preocupem. Vocês ainda vão ouvir falar muito dele, tanto no IME quanto fora dele.

CRInt - Comissão de Relações Internacionais

A Comissão de Relações Internacionais (CRInt-IME) atua em parceria com a Comissão de Cooperação Internacional (CCInt) da USP para facilitar a realização de intercâmbios de estudantes e docentes envolvendo o IME. Além de prestar apoio aos membros do Instituto interessados em realizar intercâmbios fora do Brasil e aos estrangeiros interessados em cursar parte da graduação ou pós-graduação no IME, a CRInt tem o objetivo de negociar parcerias de mobilidade internacional exclusivas para o Instituto, que serão somadas às firmadas pela USP.

Saiba mais em: `https://www.ime.usp.br/internacional`

Consulte também o site da Aucani `http://internationaloffice.usp.br/index.php/mobilidade/graduacao/como-se-candidatar/`

Cursos de Verão

No IME, entre janeiro e fevereiro, são oferecidos diversos cursos de verão, dentre os quais estão presentes cursos de difusão cultural e disciplinas de pós-graduação. Os cursos são abertos não apenas para a comunidade IME, mas também para a comunidade externa.

São oferecidos cursos desde aquelas mesmas matérias chatas que você vê na graduação até computação musical! Infelizmente, são cobradas taxas para as inscrições, mas podem ser solicitadas isenções.

Se vocês forem doidos de perderem suas férias com cursos, fiquem atentos também para cursos de verão em outras unidades da USP, como o IF, o IAG e a FFLCH (você pode, por exemplo, resolver aprender japonês durante as férias)!

Saiba mais em `https://www.ime.usp.br/verao/`

CEC - Centro de Ensino de Computação

O que é?

O Centro de Ensino de Computação (CEC) foi criado em 1993, pelo Departamento de Ciência de Computação do IME, com o objetivo de oferecer apoio às aulas dos cursos de graduação do Instituto e para os treinamentos/cursos oferecidos à comunidade USP e não USP, através de seus laboratórios com recursos de informática. Está localizado no Bloco B do IME, ao lado da Seção de Alunos. O horário de funcionamento do CEC é de 2a a 6a das 8h00 às 22h00 e nos recessos escolares o horário de abertura é alterado para 9h00.

Estrutura

O CEC possui 137 computadores, distribuídos em 04 (quatro) salas/laboratório, sendo 02 (duas) delas com capacidade para até 60 pessoas e com prioridade de uso para as aulas de graduação do IME e para os cursos/treinamentos. Nos outros laboratórios, os computadores são dual boot (Linux e Windows) e possuem os aplicativos solicitados pelos docentes do Instituto. São utilizados pelos alunos de graduação dos cursos do IME para a realização dos trabalhos e pesquisas acadêmicos.

Como funciona?

Possui rede cabeada e para utilizá-la é necessário ter uma senha de acesso (conta de usuário). Você precisa ser aluno matriculado no IME para solicitar a senha de uso, pois o CEC não é uma sala pró-aluno (para ver como as salas pró-aluno funcionam acesse https://www.usp.br/proaluno/). Para solicitar a senha de acesso, envie e-mail para cec-senha@ime.usp.br, assunto: CEC senha, informe seu nome completo e número USP. Utilize seu e-mail institucional (@usp.br - se esqueceu entre em https://id.usp.br/).

Obs.: a partir de 2011, alguns pedidos de login são recebidos com maior simpatia e resultam em logins e senhas iguais para Windows e Linux, ou seja, uma senha a menos para você ter que lembrar.

Obs.2: bixes, ao frequentarem o CEC, fiquem atentos ao ar-condicionado. Se estiver ligado, deem preferência a usarem calças, blusas, jaquetas e meias de lã. Cobertores são opcionais. Se não, boa sorte ou *hasta la vista*!

CAEM - Centro de Aperfeiçoamento do Ensino da Matemática

O Centro de Aperfeiçoamento do Ensino da Matemática tem como principal objetivo prestar assessoria a professores e professoras que ensinam Matemática na Educação Básica, prioritariamente nas redes públicas de ensino.

Dentre outras atividades, o CAEM oferece cursos, oficinas, palestras, seminários e promove eventos voltados à formação continuada de professores e professoras de Matemática dos diferentes níveis de ensino (principalmente Ensino Fundamental e Ensino Médio, mas há alguns eventos e materiais voltados para o Ensino Infantil). O CAEM também apoia ações de formação junto ao curso de Licenciatura em Matemática do IME-USP.

IMEano(a)s podem usufruir e participar, inclusive bixes. Aqui vão algumas informações úteis:

- **Como se cadastrar**: Para se cadastrar no CAEM a pessoa deve ter em mãos um documento de identificação com foto, um comprovante de residência e 2 fotos 3x4 . Qualquer pessoa pode se cadastrar, independente se é estudante ou não.
- **Materiais disponíveis**: O CAEM conta com um acervo de livros voltado para o ensino da matemática nos níveis fundamental e médio, além de materiais didáticos para apoio a aulas como material dourado, sólidos, régua e compasso de lousa.
- **Quais deles podem ser emprestados**: Livros podem ser emprestados em sua maioria por um período de 1 semana (até 4 materiais, podendo renovar). Materiais de auxílio para sala de aula podem ser emprestados em quantidade limitada e por 2 dias.

  Visite o CAEM, conheça os recursos e aproveite para conversar e tirar dúvidas com o(a)s educadore(a)s e/ou estagiário(a)s!
- **Informações sobre as oficinas**: Para todas as oficinas do CAEM são oferecidas apenas 5 vagas gratuitas a alunos e alunas do IME. Não são aceitos aluno(a)s além das 5 vagas, mesmo que estejam disposto(a)s a pagar, pois as oficinas e cursos do CAEM são voltados prioritariamente a professores e professoras atuantes para trocas de experiências e qualificação desses e dessas profissionais.
- **Horas de ATPAs**: Os certificados das oficinas e palestras do CAEM podem ser usados para as ATPA's. Além disso, os estagiários do CAEM também ganham horas que podem ser contabilizadas como ATPA's.
- **Horário de funcionamento**: Segundas e Quartas-feiras, das 10h00 às 19h00. Terças, Quintas e Sextas-feiras, das 10h00 às 21h00.

Para ficar sabendo das próximas atividades do CAEM ou tirar dúvidas, deixamos abaixo as nossas redes sociais e alguns contatos:

Site oficial do CAEM: `https://www.ime.usp.br/caem/`

Facebook: `https://www.facebook.com/caem.imeusp`

Instagram: `https://www.instagram.com/caem_ime_usp/`

YouTube: `https://www.youtube.com/channel/UCcO4qW3EcBpqQm1PBii-7Dw`

Secretaria do CAEM: `caem@ime.usp.br`

E-mail do Estagiário CAEM: `caem.estagiarios.21@ime.usp.br`

Telefone: (11) 3091-6160.

Um Pouco Sobre a USP

Vocês, que são novos na USP, devem saber desde cedo que aqui há muita burocracia. É bom que se acostumem com ela, já que vocês terão que enfrentá-la.

O reitor é presidente do maior órgão da USP, o Conselho Universitário (abrevia-se C.O. para evitar frases do tipo: "Vou ter uma reunião no CU hoje", "O CU não está funcionando muito bem esse semestre", "Os alunos não têm acesso ao CU" etc.) que determina TODOS os rumos da universidade.

Abaixo dele vêm as coordenadorias e unidades. O SAS (Superintendência de Assistência Social), por exemplo, é o departamento responsável pelos serviços que a universidade oferece (não é a melhor coisa do mundo, mas oferece) para a comunidade universitária: ônibus circulares, alimentação através dos restaurantes universitários (famosos bandejões), moradia para estudantes (CRUSP) etc.

Alguns outros lugares que vocês devem saber que existem são o HU (Hospital Universitário), o CEPE (Centro de Práticas Esportivas, leia "cepê"), o banheiro da FEA (Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade), que fica na frente do IME e é uma das faculdades mais bem abastecidas financeiramente (apelidada "carinhosamente" de Shopping), a Física (certas aulas de laboratório são lá) e a querida Faculdade de Educação (para o pessoal da Licenciatura).

e-Disciplinas e E-mail USP

Bixes, atenção e cuidado ao e-mail que vocês criaram (ou vão criar)! É um email@usp.br, do sistema "oficial" de e-mails da USP, o que significa que é através dele que a Universidade, o Jupiterweb, a diretoria do IME, o CAMat e alguns desocupados lhes enviarão comunicados oficiais, o que pode envolver as oportunidades diversas de intercâmbios, estágios, monitorias e tudo o mais que vocês, simples bixes IMEanos, sejam capazes de se imaginar fazendo. Por este e-mail vocês receberão informações antes mesmo que as principais sejam também colocadas nos murais que ficam espalhados pelo IME (é, nem todas são colocadas em murais não). Com as aulas on-line ou não, o e-mail sempre foi uma das principais formas de comunicação (às vezes a única) entre nós alunos e todos os outros grupos, pessoas, órgãos etc. que compõem a comunidade IMEana e da USP, então é sempre bom verificar a caixa de entrada do seu e-mail com frequência!

Além disso, peçam para os veteranes falarem mais um pouco de algumas (das **muitas**) vantagens de se ter um e-mail USP e aproveitem tudo aquilo que vocês agora têm direito!

A USP tem, há alguns anos, um ambiente virtual de aprendizagem para dar apoio às disciplinas: o Moodle da nossa universidade, oficialmente conhecido como o e-Disciplinas (é comum chamarmos dos dois jeitos e há alguns professores que se referem a ele como "Stoa", que é um nome bem antigo!). Você pode acessá-lo em `https://edisciplinas.usp.br/`, fazendo login com o e-mail USP e a senha única.

Na página inicial, você provavelmente encontrará links para as páginas da maioria das disciplinas que vai cursar (se não todas). Muitos professores não utilizam o e-Disciplinas como apoio aos seus cursos, às vezes fazem isso nos seus próprios sites institucionais ou simplesmente não usam a internet para nada.

Grupos no Whatsapp

Com o intuito de organizar as atividades referentes a uma disciplina e ser uma maneira prática e efetiva de passar recados, costumamos utilizar grupos do WhatsApp para cada uma das matérias. Caso os links ainda não tenham sido criados, vale a pena juntar seus amigos para criar os grupos no começo do semestre e espalhar para os outros alunos.

Dentre as principais funções do grupo do WhatsApp estão:

1. Compartilhar os materiais e listas disponibilizados pelo docente da disciplina;
2. Passar recados importantes, sejam datas para entrega de trabalho, provas etc.;
3. Tirar dúvidas sobre a matéria com os coleguinhas.

Pra ficar por dentro de tudo o que acontece na matéria, não se esqueça de procurar o link do grupo de whats da matéria que você está fazendo e faça parte do grupo também!! :)

Eduroam

O Eduroam (EDUcation ROAMing, não tem nada a ver com alguém chamado Eduardo) é um serviço de wi-fi que ~~às vezes~~ provê acesso à Internet dentro de diversas universidades (inclusive a USP). Mesmo que você seja aluno da USP, se viajar para uma universidade, no Brasil e no exterior, que possui o Eduroam, ainda poderá ter acesso à Internet usando o mesmo login!

Para usar o Eduroam, basta se conectar à rede `eduroam`, colocando no campo de login o seu número USP seguido por @usp.br. Por exemplo, se o seu número USP for `123456789`, então deverá colocar no campo de login `123456789@usp.br`. No campo da senha, deverá colocar a sua senha única (a mesma senha que vocês usam para logar no Jupiterweb).

Tem várias outras informações sobre as configurações na hora de fazer login que ~~ninguém entende, mas se algum de vocês entender,~~ estão no site `https://eduroam.usp.br/como-usar/`.

Para mais informações, acessem `https://eduroam.usp.br/`.

O SAS

A Superintendência de Assistência Social (SAS), que fica próxima à Praça do Relógio, é o órgão da USP responsável pelo bem estar financeiro dos alunos — não é lá a melhor coisa do mundo, mas ajuda... É onde vocês podem conseguir seus milhares de benefícios, tais como auxílios financeiros, moradia gratuita (CRUSP) ou auxílio alimentação (conhecido como vale-bandex) e dentistas gratuitos. Ou seja, existem diversos tipos de auxílio e suporte. A SAS também é responsável pelo Setor de Passes Escolares.

Se algum de vocês, bixes, estudou a vida inteira em escola pública, tem baixa renda, sofreu agressões ou foi reprimido na infância, não pense que está sozinho nessa, muitos também passaram por isso e vocês conseguem encontrar apoio aqui. Permanência estudantil é um direito e não deve ser motivo

de vergonha, portanto busquem auxílio, pois podemos ajudar. Seguem as diversas alternativas para todos que precisarem:

Moradia e auxílios financeiros

Se vocês infelizmente não têm tanto acesso a meios de locomoção, ou dinheiro para pagar transportes ou mesmo repúblicas, saibam que diversos auxílios podem ser oferecidos para vocês para amenizar a sua situação:

As inscrições dos ingressantes para o Programa de Apoio à Permanência e Formação Estudantil (PAPFE) deverão ser feitas dentro dos prazos estipulados no EDITAL PAPFE INGRESSANTES 2022, que pode ser encontrado na página do SAS (`https://sas.usp.br/wp-content/uploads/2022/02/editalIngressantes2022.pdf`). No Portal de Serviços Computacionais da USP `https://portalservicos.usp.br/`, vocês entrarão com os dados da sua conta USP para se inscrever, responderão a questionários e anexarão (um bilhão de) documentos comprobatórios da situação socioeconômica declarada no ato de inscrição.

A prioridade é dada aos residentes de outros estados ou interior de São Paulo, mas os moradores de São Paulo também podem solicitar, dadas as proporções da cidade e o tempo de duas horas para que moradores da Zona Norte venham às aulas.

Vale ressaltar, bixes, que vocês tomem o cuidado de não fazer o mesmo que alguns bixes de outros anos, que confundiram alojamento com o auxílio moradia (financeiro). São dois requerimentos distintos e é bom que vocês fiquem atentos na hora de se inscrever, verificando qual(is) tipo(s) de auxílio(s) vocês precisam.

Os requerimentos conterão perguntas sobre a situação socioeconômica, bem como os documentos que deverão ser trazidos para comprová-la. Perguntas como renda salarial, quantas pessoas contribuem com ela, números de bens móveis e imóveis, situação habitacional, tipo de escola em que estudaram, se trabalham e há quanto tempo, quanto gastam para vir à USP, o tempo de ida etc. Ainda há um espaço para descreverem alguma particularidade não exposta nas perguntas que, obviamente, receberá um parecer técnico.

Na classificação final da MORADIA, se vocês conseguiram uma pontuação grande, vocês podem escolher entre a moradia no CRUSP ou um auxílio financeiro (bolsa moradia) de R$500,00 para vocês poderem alugar quartos, casas, hotéis, ou mesmo transporte para ida e volta pra sua terra. Há casos em que a classificação final lhes permite ter benefício apenas ao alojamento OU à bolsa, mas ao apartamento de três quartos individuais (CRUSP) não.

Se vocês não conseguirem por nenhum desses meios, podem tentar a hospedagem, que é simplesmente vocês ficarem no apartamento de alguém que more no CRUSP. Mas fiquem atentos às datas de requerimento depois do resultado da seleção, pois vocês podem ficar sem essa chance. Se mesmo assim vocês não conseguirem nada, e acharem que os entenderam mal na entrevista ou coisa assim, vocês podem pedir para entrar com recurso, e terem mais uma chance de esclarecer melhor a sua situação, ou também procurar a AMORCRUSP (Associação dos Moradores do CRUSP, que fica no Bloco F, das 14h às 18h).

Alimentação

Vocês podem solicitar também o auxílio alimentação na página da SAS, que consiste nos vale-bandex da USP e são válidos para almoço e jantar. Vocês deverão passar por outra seleção que também inclui questionários socioeconômicos, comprovantes, e mais papéis.

Bolsa-trabalho

Destina-se a alunos de graduação vinculados a projetos de extensão de serviços à coletividade. Os projetos são selecionados anualmente, de acordo com sua relevância para as finalidades da universidade pública e os estudantes vinculam-se por afinidade acadêmica ou científica. Cada bolsa é de 1 (um) salário mínimo por 40 horas de trabalho mensais. Além da seleção socioeconômica feita pela DPS (Divisão de Promoção Social), há uma seleção técnica feita pelos supervisores dos projetos.

Mas fiquem espertos! Para tudo tem prazo e o SAS não é obrigado a ficar esperando a boa vontade de aparecerem por lá de ninguém. Qualquer dúvida, liguem pro SAS.

Atendimento odontológico gratuito

Antigamente para vocês agendarem o atendimento odontológico gratuito era necessário fazer uma carteirinha no HU (Hospital Universitário), em seguida comparecer ao Bloco G do CRUSP com a carteirinha e agendar, porém hoje em dia, graças à tecnologia, isso não é mais necessário: você só vai precisar mandar uns e-mails, preencher uns formulários e esperar ~~uma eternidade~~.

Primeiro você precisa mandar um e-mail solicitando triagem para `triagemodonto.sas@usp.br`, vão te responder com um formulário que você vai preencher e enviar de volta, após isso eles te colocarão na fila de espera pra triagem. No final, deve demorar muitos meses pra eles te chamarem e quando fizerem isso você só vai ter que comparecer ao Bloco G do CRUSP munido do seu cartão USP.

No final será demorado, porém o serviço é gratuito e realmente ajuda. Eles também atendem casos de emergência como por exemplo dor de dente, algum dente quebrado ou qualquer outra situação do gênero. No caso de dúvidas, são poucos os que podem te ajudar nesse assunto, então o melhor a se fazer é ligar pra lá: (11) 3091-3393.

Setor de passe escolar

Será nesse lugar que você resolverá boa parte dos seus problemas com o SAS e com o Bilhete Único. Você pode se dirigir ao Bloco "E" do CRUSP para receber orientação sobre as mais diversas burocracias em que está se metendo.

Para as linhas da EMTU, SPTRANS, METRO, vocês devem entrar no site do SAS e fazer o pré-cadastro para o respectivo cartão (`http://sites.usp.br/sas/`) para que a USP envie os seus dados para as empresas de transporte. Talvez demore um pouco, pois a USP tem que avisar para a SPTrans que vocês passaram na Fuvest. Fiquem atentos! Qualquer dúvida, liguem para a seção de passe escolar do SAS: (11) 3091-3581. Vocês também podem entrar nos sites das empresas de transporte e procurar por mais informações lá.

Há também um cartão especial para alunos de universidades públicas provenientes de outras cidades do interior de São Paulo. Se algum de vocês vem de algum desses domos ignotos (como Resende, Caçapava ou Guaíra), pode se dirigir ao guichê da sua empresa de transporte intermunicipal (Cometa, Danúbio

Azul etc.), apresentar seu Cartão USP, preencher um formulário e eles aguardarão confirmação do seu instituto. Então você pega seu cartão na Seção de Alunos e, na compra de passagens entre São Paulo e sua cidade-natal, paga 50% do valor normal. Só não deixe isto por último na sua lista de necessidades porque existe um período do ano em que os guichês liberam seus formulários; em resumo, espiche suas orelhas e corra para a rodoviária.

Atendimento Psicológico

Existem inúmeros serviços na USP que oferecem atendimento psicológico aos alunos, cada um com um foco e um público-alvo. Dentre eles, existem aqueles oferecidos pelo Instituto de Psicologia (IPUSP) e pelo Escritório de Saúde Mental (ESM PRG). Os principais serviços do IP são o LEFE, o Atendimento Presencial e o PAPO:

O LEFE se trata de um plantão psicológico oferecido à comunidade, em que você pode conversar com um profissional num momento de crise. O plantão funciona na terça-feira às 17 h, no IP, e para ser atendido basta chegar entre as 16 e 17 h.

Mais informações sobre o LEFE: `https://www.ip.usp.br/site/plantao-psicologico-lefe/`

O Atendiento Presencial no IP é o serviço em que você pode ter acesso a atendimento individual de forma contínua por um período mais longo. Essa modalidade também exige inscrição, e os inscritos ficam em uma lista para passar por triagem. O período com maior chance de ser selecionado é no inicio do semestre, mas também é possível conseguir vagas em outros momentos em situações excepcionais.

Mais informações sobre o Atendimento: `https://www.ip.usp.br/site/atendimento-4/`

O PAPO é o Projeto de Apoio Psicológico Online, que foi criado durante a pandemia para oferecer de forma segura uma via de atendimento psicológico para a comunidade. Para essa modalidade de atendimento é preciso se inscrever previamente, no período indicado no site. `https://www.ip.usp.br/site/covid-19-apoio-psicologico-online/`

O IP também oferece outros serviços, como o Ateliê Aberto e o Serviço de Orientação Profissional. Você pode conhecer eles aqui: `https://www.ip.usp.br/site/centro-escola-do-instituto-de-psicologia-da-u`

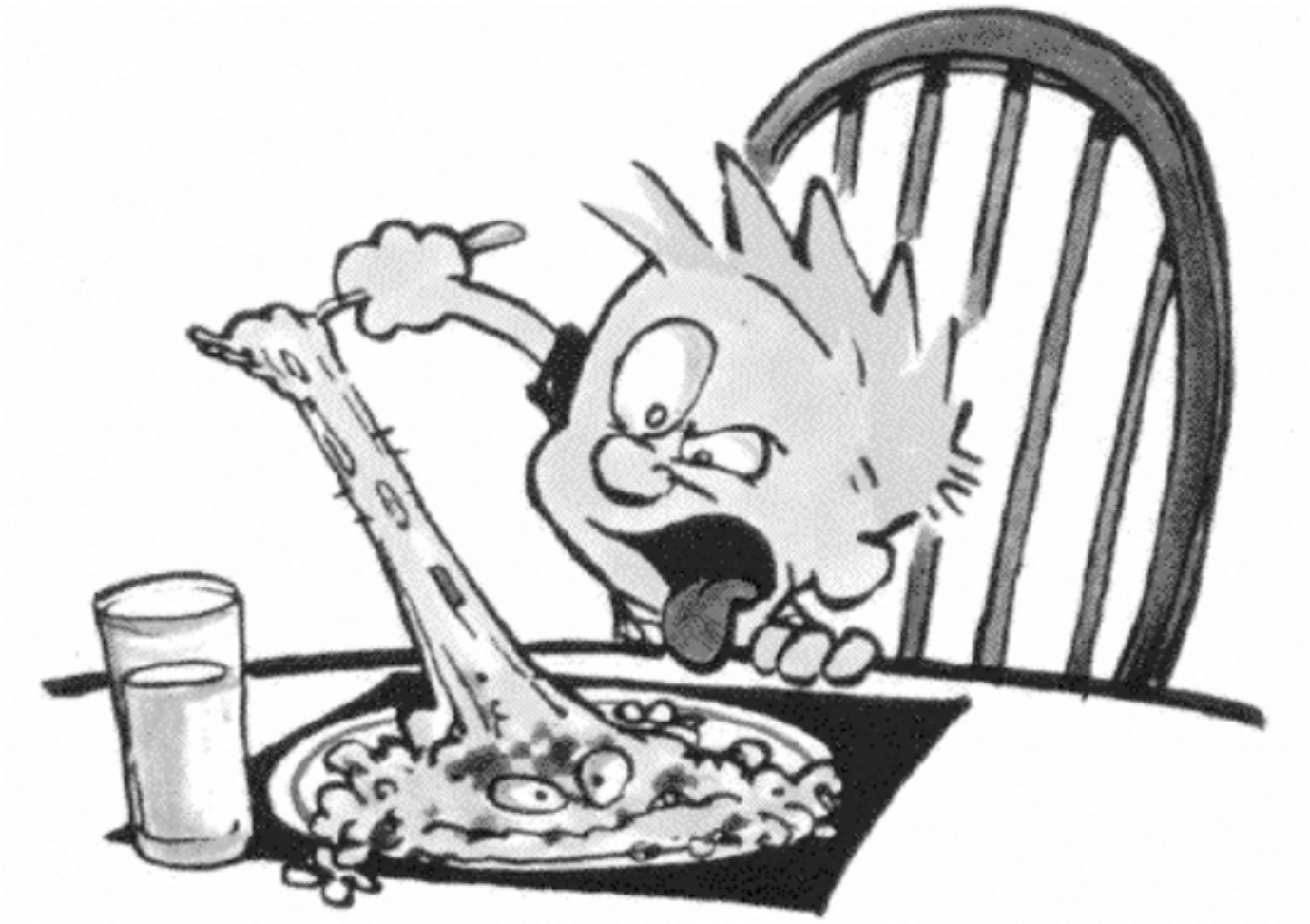
Além daquilo que foi listado acima, você também pode procurar o Escritório de Saúde Mental, que oferece um serviço de acolhimento em três sessões, e pode encaminhar os casos em que houver necessidade para outros serviços. O contato é feito pelo formulário que se encontra no link: `https://prg.usp.br/escritorios-prg/esm-escritorio-de-saude-mental/`

Bixes, sempre que precisarem, não tenham receio de procurar apoio psicológico, por mais banal que vocês possam achar o motivo. Vocês podem frequentar os serviços oferecidos pela USP para conversar sobre qualquer coisa que esteja lhes incomodando, sejam professores, matérias, EPs ou algo do tipo sem criar qualquer problema para vocês no IME.

Bandejão

Os bandejões, vulgarmente conhecidos como Restaurantes do SAS, são os lugares em que vocês podem se alimentar razoavelmente a um preço analogamente razoável. Os tickets custam R$ 2,00, sendo estes carregados na carteirinha USP. O lugar para carregar o "bandejão único" é no SAS, perto do bandejão Central. Além disso, é possível verificar o saldo atual e comprar mais créditos via boleto no site `https://uspdigital.usp.br/rucard/` ou pelo aplicativo "Cardápio+ USP", disponível para Android e iOS (não se esqueça de olhar também os outros aplicativos da USP disponíveis, pois podem ser muito úteis). É uma ótima alternativa para evitar as infinitas filas dos guichês de venda. Os créditos demoram até 03 (três) dias úteis para estarem disponíveis. Dica: Confira o saldo da carteirinha no site ou no aplicativo antes de tentar usar!

Existe uma lenda que sobremesas especiais aparecem em certos bandejões perto de datas comemorativas. Mas não se engane - normalmente, elas não aparecem no cardápio (talvez para não ficar muito cheio de gente).



O cardápio semanal do bandejão pode ser visto no site `http://sites.usp.br/sas/` ou pelo aplicativo "Cardápio+ USP", mas se vocês estiverem com preguiça de ver em um desses lugares, é bem provável que um veterane já saiba e resolva informar se questionado com muita educação.

O cardápio é geralmente composto de arroz (com opção normal e integral), feijão, prato principal (carne/ovos), acompanhamento (legumes ou verduras refogadas, cremes, molhos), salada (algumas

folhas), sobremesa (frutas e/ou, às vezes, algo mais requintado), pãozinho (normal e integral) e suco (de diversos sabores: azul, vermelho, amarelo, etc.), além de temperos genéricos (jamais perguntem do que eles são feitos). Se vocês são vegetarianos, o acompanhamento nunca contém carne (e estão tentando fazer com que sejam veganos também), e todos os bandejões têm uma alternativa vegetariana de PVT para o prato principal, normalmente vindo na forma de ração, mas existindo as formas de lasanha, kibe, e outros.

Não se esqueçam de levar as suas canecas do Kit-bixe se forem comer nos bandejões, tanto para ostentar a posição de bixes do IME, quanto para salvar o meio ambiente, evitando o uso de copos descartáveis. Além disso, lembre de levar a caneca, pois, devido à pandemia, não estão sendo disponibilizados copos descartáveis.

O horário das refeições ANTES da pandemia da Covid-19 era o seguinte:

Café da manhã: 7h às 8h30min (somente no Central, aos sábados fica aberto das 7h às 9h e aos domingos das 8h às 9h30)
Almoço: 11h15min às 14h15min (exceto de segunda a sexta na Química, que é das 11h às 14h)
Jantar: 17h30 às 19h45 (não tem no PCO)

Já o horário das refeições ATUALMENTE, ou seja, período em que vocês bixes 2022 estão ingressando, é o seguinte: Café da manhã: 7h às 8h30min (somente no Central, de segunda a sexta; não sabemos se será oferecido aos fins de semana)
Almoço: 11h15min às 14h15min (em todos os bandejões)
Jantar: 17h30 às 19h45 (somente na Química, na Física e no Central)

IMPORTANTE: o funcionamento dos bandejões pode ser alterado ao decorrer do ano, por isso recomendamos que vocês fiquem atentos ao aplicativo e às placas informativas presentes nos bandejões.

Para mais informações, visitem o site do SAS: `http://sites.usp.br/sas/` ou utilizem o aplicativo "Cardápio+ USP".

Outros lugares para comer na USP

Caso vocês, bixes, não queiram comer no bandejão, seja porque estão com medo do prato do dia ou simplesmente porque querem comer algo diferente (e possivelmente de sabor melhor), saibam que há alguns outros lugares na USP onde vocês podem comer; por exemplo, os que estão nesta lista.

Importante: grande parte das informações a seguir não está tão certa porque já fazem (pelo menos) três anos que verificamos pela última vez, então sempre que estiver escrito "custa R$ x" interpretem como "vai custar um tanto a mais que R$ x".

Lanchonete da Física

Fica um pouco antes do bandejão da Física, nela vocês podem almoçar pagando R$ 40,90 o quilo, sempre tem uma razoável quantidade de saladas e pratos quentes, além disso, tem churrasco com uma boa variedade de opções. Além do almoço por quilo, lá vende alguns salgados e lanches como

sanduíches e beirutes. E um pouco antes da lanchonete, há um lugar que vende cookies por R$ 3,50 (3 unidades). Vocês vão sentir o cheiro dos cookies quando forem bandejar.

Restaurante do IPEN

Fica na parte de cima da rua entre o IF e o Parque Esporte Para Todos, para entrar lá vocês precisam da carteirinha USP. Lá o quilo é R$ 24,50, porém não tem uma variedade muito grande de comida, tem marmitex também que é R$ 11,70. Ele só abre para pessoas de fora às 13h e antes de ir para o restaurante vocês devem se identificar.

Lanchonete da FAU

Localizada dentro da FAU assim que você sobe a rampa. Lá além de lanches é servido almoço tanto por quilo (custa R$ 43,90) como prato feito. Tirando o por quilo, qualquer outra coisa deve ser paga no caixa antes de retirar. Além disso, no terceiro andar da FAU tem a mesinha de doces que os alunos deixam lá para vender, a variedade e quantidade de doces varia bastante com o dia e o preço deles costuma ser no máximo R$2,50.

Restaurante da FEA

Fica atrás da FEA, lá o quilo tem bastante coisa diferente e algumas até que sofisticadas, porém o preço do quilo lá é R$61,90, provavelmente é o mais caro da USP. Geralmente é frequentado por professores e funcionários da USP. Além do self-service, há algumas opções de prato feito que custam R$22,00.

Trailers de lanche da ~~ECA~~ Química

Ficam na calçada com a Avenida Lineu Prestes, em frente ao Instituto de Química. Nesses carrinhos vende pastel, sanduíches, churros, tapioca e salgados em geral. Os preços dos lanches variam entre R$3,00 e R$10,00. As opções de sanduíches e a quantidade de sabores de tapioca é bem grande e todos em geral são muito bons. Já o pastel você pode escolher de 1 a 5 ingredientes para pôr no pastel, portanto o preço varia de acordo com a quantidade de ingredientes que vocês vão querer.

Cachorro-quente da Reitoria

Fica na rotatória da biblioteca Brasiliana (ou a rotatória depois do CEPE, se assim preferir), lá o cachorro-quente pode ser feito tanto no pão de cachorro-quente como na baguete. Além disso, há a opção de pôr catupiry e de pôr uma salsicha adicional. O preço do cachorro-quente varia entre R$9,00 e R$12,00.

Poke da Reitoria

Tem um lugar que vende Poke (um prato havaiano que mistura peixe cru em cubos, arroz, shoyu e frutas) ao lado do cachorro-quente. Esta iguaria custa aproximadamente R$23, e você pode escolher os ingredientes que vão no seu prato, tipo Spoleto. Dá pra fazer um Poke vegano, com cogumelos em vez de peixe. Além de Poke, também vende Temakis, Hot Rolls, e até Açaí. A qualidade é boa, mas as filas podem ser demoradas.

Pastel do IEE

Esse lugar maravilhoso fica a apenas alguns passos do IME. Apenas às terças-feiras, em um canto escondido do IEE (pergunte a um veterane como chegar!) fica o famoso pastel do IEE. Há muitas opções de sabores, além de poder comprar um caldo de cana para acompanhar (também tem várias opções de sabores!).

Um Pouco Sobre o DCE

O Diretório Central dos Estudantes Livre da USP "Alexandre Vannucchi Leme" é a entidade que nos representa: estudantes de todos os campi e cursos da nossa universidade. Entidade que tem sua história marcada pela defesa da educação pública, liberdade de organização e atuação política, sobreviveu na clandestinidade por alguns anos da ditadura militar, por proibição do regime.

No entanto, a ditadura não conseguiu acabar com o movimento estudantil. Contribuiu, ao contrário, para que os estudantes percebessem seu papel importantíssimo como protagonistas das mudanças que queriam. A partir dessa união, garantiu-se a refundação do DCE da USP, em 1976, com caráter LIVRE, que representa a autonomia dos estudantes e a não vinculação às estruturas do Estado e da reitoria.

No ano de 1973, Alexandre Vannucchi Leme, tinha 22 anos e cursava o quarto ano de Geologia na USP. "Minhoca", como foi apelidado por seus amigos de curso, participava do movimento estudantil e lutava pela democracia no país. Na manhã do dia 16 de março, foi levado pelo exército, torturado e morto dois dias depois nos porões do DOI-CODI, órgão responsável pela perseguição e repressão política na época, em São Paulo.

Em homenagem a ele e a todos os seus semelhantes, vítimas de repressão, o DCE recebe este nome.

Em tempos mais recentes, a necessidade pela defesa da USP pública, gratuita, de qualidade e democrática se faz cada vez mais necessária e urgente. Para que nós consigamos garantir essas reivindicações na USP, todos devem ser protagonistas dessa defesa, por entendermos que é fundamental a existência de uma educação pública com qualidade em um país marcado pela desigualdade.

Para conhecer melhor o DCE da USP, visite a página no Facebook, `http://www.facebook.com/DCEdaUSP`.

Hospital Universitário

> *O HU USP é o hospital de ensino de excelência utilizado pelos Cursos de Atenção à Saúde da USP. O hospital privilegia as pesquisas relacionadas aos problemas de saúde mais comuns da população brasileira. O atendimento é regionalizado para o bairro do Butantã, sempre com enfoque no ensino e pesquisa"*- trecho obtido da página do HU (`http://www.hu.usp.br/`) *alguns* anos atrás.

Isso significa que os estudantes de Medicina, Ciências Farmacêuticas, Odontologia, Saúde Pública, da Escola de Enfermagem e do Instituto de Psicologia, mantendo contato direto também com os Institutos de Ciências Biomédicas, de Biologia, de Química, a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, a Escola Politécnica e a Escola de Comunicações e Artes precisam de cobaias para suas atividades/experiências. O ~~USPital~~ HU é um santo lugar que recebe alguns fracos de espírito que bebem demais e ficam incapacitados de fazer qualquer atividade fisiológica. Para fazer o cartão do hospital, vocês devem levar:

- a carteirinha USP;
- um documento oficial com foto (RG, CNH...);
- o CPF; e
- o CNS (Cartão Nacional de Saúde, do SUS).

Assim vocês possuirão alguns privilégios no atendimento, em situações de emergência vocês são atendidos rapidamente (algo entre 600 minutos, como diz na senha de espera) e não precisam soletrar o nome da mãe enquanto estiverem desmaiados.

Endereço: Av. Prof. Lineu Prestes, 2565 - Butantã, São Paulo - SP, 05508-000

Telefone: (11) 3091-9200

Tudo Que Vai Volta (até bixes)

Ônibus

Se vocês não têm como ir nem como voltar, temos algumas dicas:

1. Trabalhem muito para comprar um carro, trabalhem mais para pagar a gasolina, venham para a USP de carro e, obrigatoriamente, deem carona a um veterane;
2. Peçam a uma pessoa amiga para trazê-los e buscá-los durante seus longos anos de IME;
3. Conheça alguém que, por sorte, mora perto da sua casa, estuda na USP, tenha o mesmo horário que você, seja legal e tenha carro. Traduzindo, s-o-n-h-e;
4. Estiquem o dedão e esperem, esperem, esperem, esperem... a boa vontade de alguém para dar carona;
5. Mudem-se para uma casa perto da USP;
6. Peguem uma bicicleta e pedalem.

OK, vocês decidiram ser bixes normais e pegar ônibus! Nesse caso, vocês provavelmente estão em uma das seguintes opções:

1. Vocês vêm de metrô pra USP;
2. Vocês são super sortudos e acharam um ônibus que vai de casa pra USP.

Se vocês vão usar ônibus para ir ou voltar da USP, vocês precisam conhecer os quatro pontos de ônibus perto do IME: FAU I, Oceanografia, FAU II e FEA. Até 2019, esses quatro pontos tinham placas com os nomes escritos, mas agora foram reformados e não têm mais as placas. Mesmo assim, a localização deles não poderia ser mais intuitiva, veja só:

Tanto o ponto FAU I quanto o ponto da Oceanografia se localizam na Rua do Matão - FAU I é o ponto que fica mais próximo da FAU, e o da Oceanografia é o que fica do mesmo lado da calçada que o IO (pronuncia-se i-ó), Instituto de Oceanografia; os pontos FAU II e FEA ficam na Av. Prof. Luciano Gualberto (que a partir de agora será chamada de Rua dos Bancos, para todo e todo o sempre), e, como você já deve estar imaginando, são na frente da FAU e da FEA, respectivamente. São muitos nomes para lembrar? Fiquem tranquilos: mais cedo ou mais tarde vocês vão conhecer esses lugares e não vão nem se preocupar mais com os nomes.

Como você viu ali em cima, nós damos apelidos também intuitivos para as principais avenidas do campus:

- Av. Prof. Luciano Gualberto = Rua dos Bancos;
- Av. Prof. Lineu Prestes = Rua do HU;
- Av. Prof. Mello Moraes = Rua da Raia.

Aqui está a lista de ônibus que passam em cada um dos pontos. Para mais detalhes sobre cada linha, vocês podem usar o site da SPTrans ou o Google Maps.

Linhas municipais

Ponto FAU I

Letreiro	Cor	Interligações (em ordem)
8012-10 - Metrô Butantã*	Laranja	Metrô: L4

Ponto da Oceanografia

Letreiro	Cor	Interligações (em ordem)
8022-10 - Metrô Butantã*	Laranja	Metrô: L4

Ponto FAU II

(Esses os levam pra fora da USP)

Letreiro	Cor	Interligações (em ordem)
177H-10 - Metrô Santana	Azul	Metrô: L4, L2, L3 e L1
7181-10 - Term. Princ. Isabel	Laranja	CPTM: L9
7411-10 - Praça da Sé	Laranja	Metrô: L4, L2, L3 e L1
7725-10 - Rio Pequeno	Laranja	-
809U-10 - Metrô Barra Funda	Laranja	L2
8022-10 - Term. USP P3*	Laranja	-

Esses dois ônibus passam no ponto, mas estão CHEGANDO na USP, preste atenção!

Letreiro	Cor
701U-10 - Butantã-USP	Azul
702U-10 - Butantã-USP	Laranja

Ponto FEA

(Esses os levam pra fora da USP)

Letreiro	Cor	Interligações (em ordem)
701U-10 - Metrô Santana	Azul	Metrô: L4, L2, L3 e L1
702U-10 - Term. Pq. D. Pedro II	Laranja	Metrô: L4, L2 e L3
7725-10 - Terminal Lapa	Laranja	CPTM: L8
8012-10 - Term. USP P3*	Laranja	-
8032-10 - Metrô Butantã*	Laranja	Metrô: L4

Novamente, esses quatro ônibus passam no ponto, mas estão CHEGANDO na USP!

Letreiro	Cor
177H-10 - Butantã-USP	Azul
7181-10 - Cidade Universitária	Laranja
7411-10 - Cidade Universitária	Laranja
809U-10 - Cidade Universitária	Laranja

As linhas marcadas com um * são as linhas circulares da SPTrans. Segue abaixo suas descrições!

Circulares

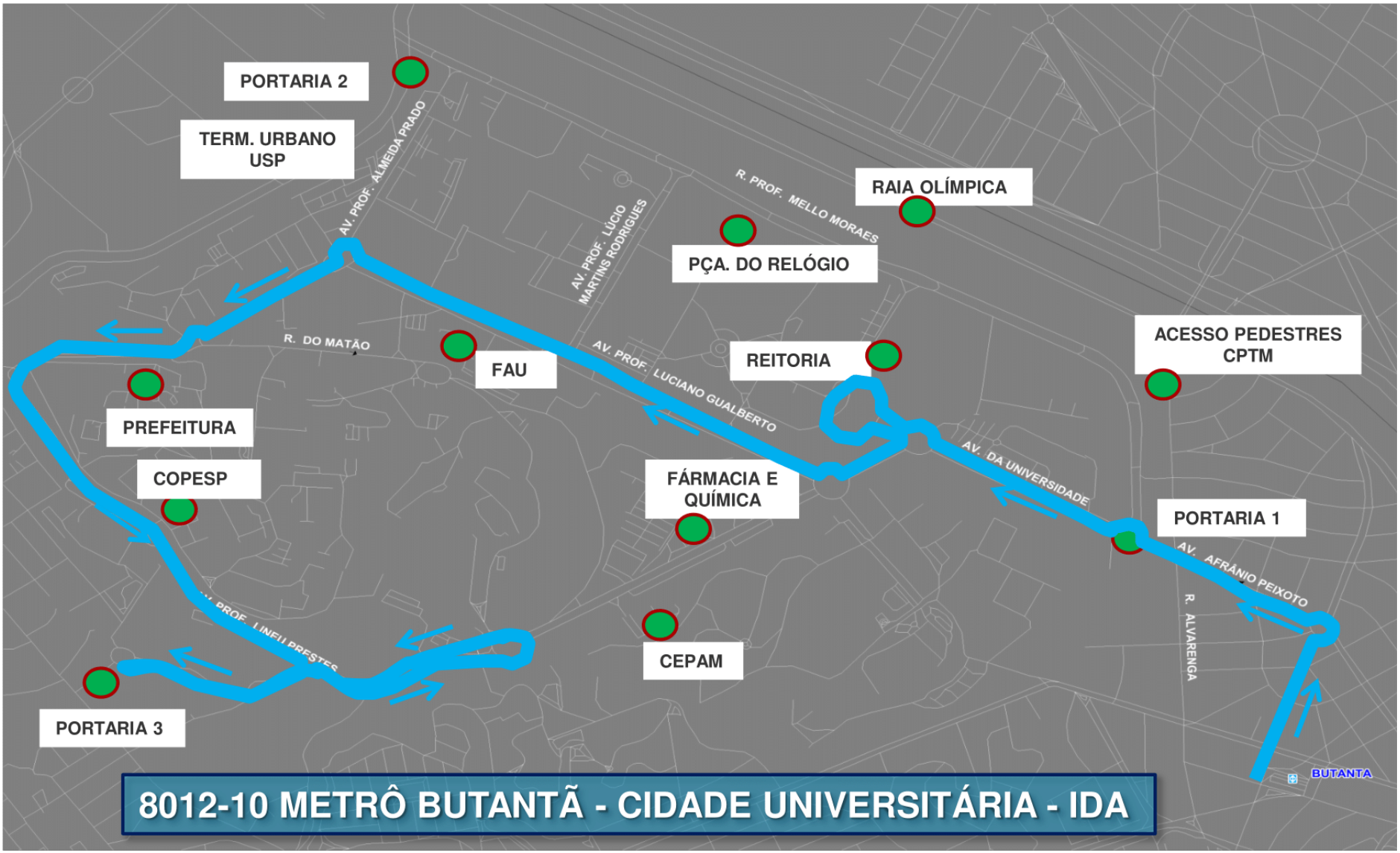
Também conhecido como “circulenda” ou “secular” (aos sábados, “milenar”, e aos domingos, “anos-luz”), é o meio de transporte mais barato dentro da USP. Foi criado para os USPianos se locomoverem dentro do Campus, mas em muitas vezes é melhor andar do que ficar esperando. Existem 3 itinerários distintos: 2 deles têm trajetos aproximadamente reversos e que cobrem todo o Campus, e o outro é uma ”versão expressa”de um deles, que só passa pelas partes do Campus que ficam entre os portões P1 e P2 (isso inclui o IME, como vocês devem ter visto na tabela do ponto da FEA aí em cima). Isso já vai ser explicado melhor. Fiquem atentos para não se perderem, hein?

Em 2012 foram implantadas as linhas 8012/10 (circular 1) e 8022/10 (circular 2); mais recentemente, em abril de 2019, foi criada a linha 8032/10 (circular 3). Essas linhas funcionam dentro da USP, e nós alunos não pagamos, pois elas aceitam o bilhete USP (BUSP - Retire logo o seu!!).

Em 2021 houve uma grande mudança no trajeto dos circulares, porque agora eles têm um ponto final no Portão 3 (e tecnicamente não são mais circulares, será que o nome vai ficar?). Como essa mudança ocorreu durante a pandemia, até mesmo veteranes podem ser surpreendidos, então prestem atenção nos mapas!

Para acompanharem as rotas dos circulares e acompanhá-los em tempo real, bem como ver os portões do campus que estão abertos e seu horário de funcionamento, pode-se usar o aplicativo “Portões USP”, disponível para Android e escrito por ex-alunos do IME.

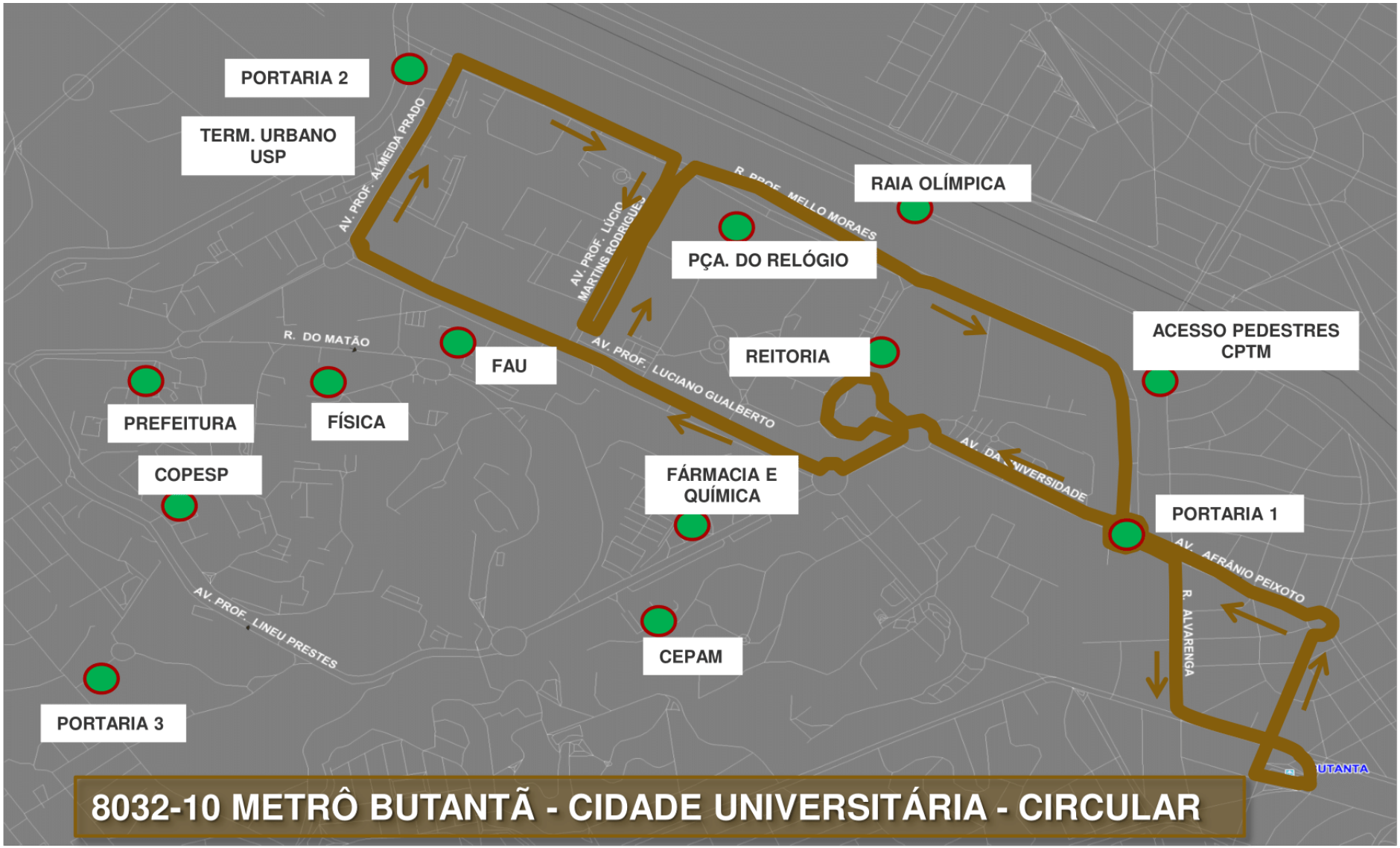
Para os bixes que não gostam de ler (preferem imagens) colocamos o mapa das três linhas nas próximas páginas.


PORTARIA 2
TERM. URBANO USP
AV. PROF. ALMEIDA PRADO
AV. PROF. LÚCIO MARTINS RODRIGUES
R. PROF. MELLO MORAES
RAIA OLÍMPICA
PÇA. DO RELÓGIO
R. DO MATÃO
FAU
AV. PROF. LUCIANO GUALBERTO
REITORIA
ACESSO PEDESTRES CPTM
PREFEITURA
COPESP
FÁRMACIA E QUÍMICA
AV. DA UNIVERSIDADE
PORTARIA 1
AV. AFRÂNIO PEIXOTO
R. ALVARENGA
CEPAM
PORTARIA 3
BUTANTA
8012-10 METRÔ BUTANTÃ - CIDADE UNIVERSITÁRIA - IDA

PORTARIA 2
TERM. URBANO USP
PROF. ALMEIDA PRADO
AV. PROF. LÚCIO MARTINS RODRIGUES
R. PROF. MELLO MORAES
RAIA OLÍMPICA
PÇA. DO RELÓGIO
ACESSO PEDESTRES CPTM
R. DO MATÃO
FAU
AV. PROF. LUCIANO GUALBERTO
REITORIA
PREFEITURA
FÍSICA
COPESP
AV. DA UNIVERSIDADE
FÁRMACIA E QUÍMICA
PORTARIA 1
AV. AFRÂNIO PEIXOTO
R. ALVARENGA
AV. PROF. LINEU PRESTES
CEPAM
PORTARIA 3
BUTANTA
8012-10 METRÔ BUTANTÃ - CIDADE UNIVERSITÁRIA - VOLTA

PORTARIA 2
TERM. URBANO USP
AV. PROF. ALMEIDA PRADO
R. PROF. MELLO MORAES
RAIA OLÍMPICA
AV. PROF. LÚCIO MARTINS RODRIGUES
PÇA. DO RELÓGIO
ACESSO PEDESTRES CPTM
R. DO MATÃO
FAU
AV. PROF. LUCIANO GUALBERTO
REITORIA
PREFEITURA
FÍSICA
COPESP
FÁRMACIA E QUÍMICA
AV. DA UNIVERSIDADE
PORTARIA 1
AV. AFRÂNIO PEIXOTO
R. ALVARENGA
AV. PROF. LINEU PRESTES
CEPAM
PORTARIA 3
BUTANTA
8022-10 METRÔ BUTANTÃ - CIDADE UNIVERSITÁRIA - IDA

PORTARIA 2
TERM. URBANO USP
AV. PROF. ALMEIDA PRADO
AV. PROF. LÚCIO MARTINS RODRIGUES
R. PROF. MELLO MORAES
RAIA OLÍMPICA
PÇA. DO RELÓGIO
R. DO MATÃO
FAU
AV. PROF. LUCIANO GUALBERTO
REITORIA
ACESSO PEDESTRES CPTM
PREFEITURA
FÍSICA
COPESP
FÁRMACIA E QUÍMICA
AV. DA UNIVERSIDADE
PORTARIA 1
AV. AFRÂNIO PEIXOTO
R. ALVARENGA
AV. PROF. LINEU PRESTES
CEPAM
PORTARIA 3
BUTANTA
8022-10 METRÔ BUTANTÃ - CIDADE UNIVERSITÁRIA - VOLTA


PORTARIA 2
TERM. URBANO USP
AV. PROF. ALMEIDA PRADO
AV. PROF. LÚCIO MARTINS RODRIGUES
R. PROF. MELLO MORAES
RAIA OLÍMPICA
PÇA. DO RELÓGIO
ACESSO PEDESTRES CPTM
R. DO MATÃO
FAU
REITORIA
AV. PROF. LUCIANO GUALBERTO
PREFEITURA
FÍSICA
COPESP
FÁRMACIA E QUÍMICA
AV. DA UNIVERSIDADE
PORTARIA 1
AV. AFRÂNIO PEIXOTO
R. ALVARENGA
AV. PROF. LINEU PRESTES
CEPAM
PORTARIA 3
UTANTA
8032-10 METRÔ BUTANTÃ - CIDADE UNIVERSITÁRIA - CIRCULAR

Como ir e vir do IME pelo metrô Butantã

Como sabemos que vocês, bixes, chegam muito perdidos, e muitos pularam todas essas informações sobre os pontos de ônibus e por isso podem não saber como fazer seu trajeto, resolvemos colocar aqui um dos trajetos mais comuns que boa parte de vocês vão usar.

Para chegar no IME a partir do metrô Butantã, vocês devem pegar o circular 1 (8012-10) ou o circular 3 (8032-10). Se vocês pegarem o circular 2 (8022-10), em algum momento vocês vão chegar no IME, mas os circulares 1 e 3 são muito mais rápidos.

O circular 1 vai fazer o seguinte trajeto: Faculdade de Educação, CEPEUSP, Praça do Relógio Solar, Biblioteca Brasiliana e Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade. A partir daí, deverão descer no ponto da FEA. O circular 3 faz praticamente o mesmo trajeto até o IME, sem passar pela Praça do Relógio Solar - isso não significa que você vai sempre demorar menos para chegar no IME se pegar o circular 3 em vez do 1!

Quando estiverem indo embora, vocês têm duas boas opções: pegar o circular 2 (8022-10) no ponto da Oceanografia, ou o circular 3 (8032-10) no ponto da FEA. CUIDADO: não peguem o circular 1 aqui se estiverem querendo ir para o metrô Butantã!!! Lembrem que ele passa na FEA logo no começo do trajeto (e provavelmente foi nesse ponto que vocês desceram do ônibus quando chegaram). Se vocês pegarem o circular 1 (8012-10) no ponto FAU I, também vão (em algum momento) chegar no metrô Butantã, mas boatos dizem que os outros circulares vão mais rápido. Aí, basta ficar no ônibus sentado (se conseguir um lugar!) até chegar no metrô Butantã, onde todos do ônibus vão descer.

Linhas intermunicipais

Agora, se vocês moram mais longe ainda (outra cidade, outro estado, outro país, outra dimensão...) e não querem ou não podem se mudar para São Paulo, existem algumas linhas de ônibus fretados para cidades mais próximas (ou não). Se a cidade de vocês não estiver aí, procurem se informar a respeito, pois não significa necessariamente que não haja ônibus da USP para lá. Aí estão elas:

- **Empresa Urubupungá**
  Tel: 0800 11 4777 Site: `www.urubupunga.com.br`
  280BI1- São Bernardo do Campo (Centro)
  Cor: Cinza
  Onde pegar para sair da USP: ponto FAU II
  Para mais informações sobre a rota e a tarifa dessa linha, acesse `http://itinerario.urubupunga.com.br:8080/itinerario/ItinerarioLinha.aspx?lin=46&emp=1`

- **Fretados Jundiaí - USP**
  Viação MIMO
  Tel: (11) 4606-8222
  `www.viacaomimo.com.br`
  Principais horários:
  Ida: 6h00; 6h30; 7h00; 12h50; 18h00 (na Rodoviária de Jundiaí)
  Volta: 11h40; 15h00; 16h40; 17h05; 18h10; 21h00; 22h49 (No ponto FEA)

- **ABC**
  Osmar: (11) 94710-8604
  Marcelo Antonio: (11) 94719-1783

- **Santos**
  Arca Turismo
  (11) 5928-7961
  `http://www.arcaturismo.com.br`

Horário dos Portões: Veículos no Campus

Saibam por onde entrar na USP. Lembrem-se de terem sempre a carteirinha USP, e-Card ou comprovante de matrícula com RG em mãos, pois pode ser solicitado principalmente nos horários de entrada controlada.

- **Portaria 1 (P1):** R. Afrânio Peixoto. Funciona 24h por dia todos os dias, mas a entrada é controlada para pedestres e carros nos seguintes horários: todos os dias das 20h às 5h, aos sábados após as 14h, aos domingos e feriados o dia inteiro. É por onde entram os ônibus municipais.

- **Portaria 2 (P2):** Av. Escola Politécnica. De segunda a sexta, acesso livre das 5h às 20h e controlado das 20h às 0h. Aos sábados, liberada somente para pedestres das 5h às 14h e controlada somente para pedestres das 14h às 0h. Fechada aos sábados (para veículos), domingos e feriados. Única entrada para caminhões.

- **Portaria 3 (P3):** Av. Corifeu de Azevedo Marques. Tem o mesmo horário de funcionamento do P1 para os pedestres. Para os carros, tem o mesmo horário do P1 exceto aos domingos, feriados e madrugadas (0h às 5h), nas quais ele fecha, ao contrário do P1.

- **Portaria P' (Plinha):** R. Eng. Teixeira Soares. Funciona de segunda a sexta das 6h às 18h. Fechado de sábados, domingos e feriados.

- **Portarias de pedestre (Mercadinho, São Remo, HU, CPTM e Vila Indiana):** Funcionam de segunda a sexta das 5h às 20 h, e de sábado das 5h às 14h. Acesso controlado de segunda a sexta das 20h às 0h. Nas portarias do Mercadinho e Vila Indiana, pode entrar em quaisquer outros horários, incluindo domingos e feriados, mas o acesso é controlado.

As linhas de ônibus municipais que passam por dentro da USP não operam aos finais de semana, com exceção aos circulares, que entram na Universidade a qualquer hora, e à linha 702U (Term. Pq. D. Pedro II - Cid. Universitária), que funciona todos os dias das 5h às 0h (aproximadamente!). Se vocês vêm de carro, saibam que a universidade dispõe de bolsões de estacionamento gratuito em torno das Unidades.

Pontos de táxi Existem alguns pontos de táxi espalhados pela Cidade Universitária. As frotas operam de segunda a sexta-feira, das 7h às 23h, além de aos sábados, das 7h às 17h. Eis suas localidades:

- Praça das Agências Bancárias
  Fone: (11) 3091-4488
- Praça da Reitoria
  Fone: (11) 3091-3556
- Hospital Universitário
  Fone: (11) 3091-3536

Guia de jogos da Vivência

Bixes, como já foi dito muitas vezes, na USP vocês não devem apenas estudar, mas também aproveitar TUDO que é oferecido. Se você é alguém que gosta de jogar baralho, no IME existem muitos veteranes que ficarão felizes em te chamar pra jogar se estiverem precisando de mais um jogador, e, depois de olhar em todos os lugares, terem achado apenas você para completar a mesa.

A maior concentração desses veteranes acontece na Vivência, e lá eles jogam principalmente os seguintes jogos: Truco, Fodinha, Pokeralho, Cagando, Copas, Espadas, King e Bridge. Como sabemos que vocês provavelmente nunca ouviram falar desses jogos, tivemos a bondade de ensiná-los por meio desse pequeno manual de jogos de baralho da vivência, assim quando vocês tiverem tempo já estarão prontos para jogar com os veteranes. Não batam de mico* e leiam-no com atenção. [7]

Vamos então aos jogos!

Truco

O Truco é um jogo de boteco, e você já deve ter jogado ou visto alguém jogar em algum momento da sua vida. (não era só você que passava o intervalo do cursinho, e até algumas aulas jogando truco...) Ele é jogado por quatro jogadores formando duas duplas ou 6 jogadores formando 2 trios, que se sentam alternados à mesa.

Utiliza-se um baralho sem as cartas 8, 9 e 10. No truco a carta mais alta é o 3 seguido pelo 2, A, K, J, Q, 7, 6, 5 e 4.

O carteador (também chamado de 'pé') embaralha o maço e dá ao jogador da esquerda para que esse corte* o baralho. Daí distribui 3 cartas para cada jogador e vira uma carta sobre a mesa. Essa carta determina qual será a manilha do jogo. A manilha será sempre a carta seguinte em ordem de tamanho da virada. Se a carta virada for um J, a maninha será o K. Isso significa que nessa mão, o K passa a ser a carta mais forte do jogo. Entre as manilhas existe uma hierarquia de naipe. A carta de paus ♣ é a mais forte seguida da de copas ♡, espadas ♠ e ouros ♢.

A pessoa a direita do carteador (também chamada de 'mão') será a primeira a jogar uma carta. O jogo roda em sentido anti-horário. Todos os participantes deverão jogar uma carta na mesa seguindo a ordem de jogadores. Aquele que jogar a carta mais forte ganha a rodada e torna a jogar na próxima rodada. Ganha a mão a parceria que fizer duas das três rodadas.

O truco:

Na sua vez de jogar, um jogador pode pedir "TRUCO!!", aumentando o valor do jogo para 3 pontos. A parceria adversária pode fugir (e perder apenas um ponto), jogar valendo 3 pontos, ou pedir "SEIS MARRECO!", aumentando mais ainda o valor do jogo. Ainda pode ser pedido "Nove" ou "Doze", sempre oferecendo a oportunidade para a equipe adversária fugir, perdendo o valor atual da jogada (Por exemplo, perdendo seis pontos ao fugir de um pedido de "Nove").

[7] Os termos marcados com um * são explicados no Glossário, no fim do guia de jogos. Vocês, bixes, provavelmente não vão entender tudo o que está escrito aqui. Nesse caso, é só ir até a Vivência e perguntar pra algum veterane.

A rodada melada: Quando a rodada empata, por exemplo, com dois Ases jogados por duplas diferentes, a rodada é dita 'melada' e a segunda rodada decide o jogo. Se as duas cartas que empataram a rodada forem manilhas, neste caso em específico, existe um desempate, que se dá pela força dos naipes. Caso a segunda rodada também mele, a terceira rodada decide o jogo. Em caso de outro empate, nenhuma das equipes ganha ponto.

A mão de onze: Quando uma das equipes está com 11 pontos, cada jogador dessa equipe pode checar as cartas do seu parceiro antes de decidir se joga ou não. No caso de aceitarem o jogo, a rodada vale imediatamente 3 pontos (e não pode ser trucada, sob pena de perder o jogo). No caso de não aceitarem, a equipe adversária ganha apenas um ponto.

A mão de ferro: Quando as duas equipes estiverem com 11 pontos, é chamada mão de ferro, e será a última mão da partida: aquela que vencê-la vence o jogo. Esta mão é jogada no escuro, ou seja, nenhum dos jogadores podem ver as cartas que receberem, devem deixá-las na mesa viradas pra baixo até o momento que jogarem a carta.

O jogo continua assim até que uma das equipes atinja os 12 pontos (ou tentos) e ganhe a partida.

Fodinha

Assim como Truco, Fodinha (Te fode, Se fode aí, entre outras variações de como é chamado) é um jogo de boteco, inclusive Fodinha é o jogo que você joga quando quer jogar Truco, mas tem uma quantidade ímpar de pessoas, pouco baralho para muita gente ou porque não vai dar tempo, entre outros motivos. Mas diferente do Truco o Fodinha é um jogo individual jogado de 3 até o que o seu bom senso permitir de jogadores.

Assim como Truco, também utiliza-se um baralho sem as cartas 8, 9 e 10, a sequência de cartas é a mesma, (da maior) 3, 2, A, K, J, Q, 7, 6, 5, 4 (pra menor) e existe uma manilha (se você não sabe o que é, mais pra frente a gente explica).

A cada mão é distribuído um número diferente de cartas para cada jogador. Os jogadores começam o jogo com uma carta cada, e a cada mão aumenta em 1 a quantidade da cartas recebidas até não ser possível mais distribuir essa quantidade de cartas para os jogadores, a partir daí o jogo começa a voltar, ou seja em cada mão uma carta a menos é distribuída até que uma carta apenas seja distribuída para cada um, essa é a última rodada do jogo.

Após a distribuição, uma carta é virada, ela determina qual será a manilha (mais uma semelhança com Truco) da rodada. A manilha será sempre a próxima carta mais forte da que foi virada. Se a carta virada for um J, a manilha será o K. Isso significa que nessa mão, o K passa a ser a carta mais forte do jogo. Entre as manilhas existe uma hierarquia de naipe. A carta de paus ♣ é a mais forte seguida da de copas ♡, espadas ♠ e ouros ♢.

Em seguida, rodando no sentido anti-horário e começando pela direita do carteador, cada jogador deverá "apostar"quantas rodadas ele "faz", após todos apostarem, começa a 1ª rodada, onde cada jogador (na mesma ordem que apostaram) devem descartar uma carta da sua mão, quando todos tiverem descartado, o jogador que jogou a maior carta faz a rodada e uma nova rodada começa, seguindo no mesmo sentido, começando pelo jogador que fez a última rodada, até que acabem as cartas nas mãos dos jogadores.

Ao final da mão então, cada jogador irá comparar o número de rodadas que fez com o que apostou e receberá de pontos (ou fodes) o módulo da diferença entre os 2. No final do jogo perde aquele que tem mais pontos, e ganha o que tem menos.

Em cada mão o último jogador a apostar é obrigado a falar um número de forma que não seja possível todo mundo acertar a aposta, ou seja, se por exemplo está na 7ª rodada e a soma das apostas dos jogadores até agora é 5, o último jogador não pode apostar que faz 2.

Durante uma rodada, se um jogador joga uma carta de número igual a um que já saiu naquela rodada, as duas se cancelam e saem da disputa, mesmo que sejam as maiores cartas da rodada, de forma que uma carta menor faça a rodada. Essa regra não vale para manilhas, pois existe uma hierarquia entre elas.

A primeira e a última mão são especiais, ou seja, nas duas mãos com apenas uma carta os jogadores colocam a carta que receberem na testa de forma que todos os outros jogadores vejam sua carta menos ele próprio, assim ele deve fazer sua aposta, baseado na cartas dos outros e não na sua.

Pokeralho

Um dos jogos mais jogados da vivência em seu passado, retornando a ser jogado ultimamente, o Pokeralho é uma mistura de Presidente (também conhecido como milionário) com Poker. No pokeralho, cada jogador recebe 13 cartas. Quem embaralha e distribui é selecionado de forma randômica, sendo bixes uma das prioridades quando este sabe como fazer isso. A ordem das cartas é: 2 A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3, do mais forte para o mais fraco, exceto nos jogos de Straight, que será explicado mais a frente. Os naipes também possuem uma ordem, que é: Espadas, Copas, Paus e Ouros, do mais forte para o mais fraco.

As mãos utilizadas são, em ordem de força e separadas pelo número de cartas:

- **1 carta:**
  - Conhecido como **single**, é uma carta qualquer.
- **2 cartas:**
  - **Par:** Quaisquer duas cartas de mesmo valor.
- **3 cartas:**
  - **Trinca:** Quaisquer três cartas de mesmo valor.
- **5 cartas:**
  - **Straight [Sequência]:** Cinco cartas seguidas, de qualquer naipe, aqui há uma regra especial, a carta Ás só pode começar ou terminar uma sequência.
  - **Flush:** Cinco cartas de um mesmo naipe.
  - **Full House:** Uma trinca e um par.

- **Quadra:** Quatro cartas de mesmo valor, com direito a um descarte para completar 5 cartas.
- **Straight Flush:** Cinco cartas seguidas do mesmo naipe. O Ás só pode começar ou terminar uma sequência.

O jogo se inicia com aquele que tem o ♢3, a carta mais fraca. Ele então joga uma das mãos acima (não é necessário que ele utilize o ♢3 nessa jogada, só que ele a tenha), e em ordem, os jogadores jogam uma mão de mesmo número de cartas e maior força que a anterior ou passam a vez (ou seja, se alguém abriu uma dupla, as pessoas só podem responder com uma dupla, se alguém abrir com um jogo de 5 cartas, então só podem ser jogadas mãos de 5 cartas dentre as descritas acima).

Para os jogos de 1 e 2 cartas, a força é dada primeiro pelo valor da carta e depois pelo naipe da mesma, assim um ♣3 pode ser jogado sobre um ♢3, mas não sobre ♡ 3 ou uma carta de valor 4 ou maior de qualquer naipe. Para jogos de 3 cartas, a força é dada só pelo valor da carta. Para jogo de 5 cartas, primeiro vem a força do tipo de jogada (Straight < Flush < FullHouse < Quadra < Straight Flush). Para duas jogadas iguais, temos os seguintes critérios:

- Straight : a maior carta da sequência é que determina a força.
- Flush: o naipe é o primeiro desempate, seguido pela carta de maior valor. [8]
- Full House: é visto pelas cartas da trinca.
- Quadra: valor da quadra. Ignore a carta de descarte.
- Straight Flush, quando aparecer um alguém lhe ensina direito.

Quando 3 jogadores passarem a vez, o último a jogar torna, podendo escolher qualquer mão para jogar, inclusive com mais ou menos cartas que a anterior, e o jogo prossegue assim até que alguém acabe com todas as cartas da sua mão.

Quando um jogador bate*, as cartas nas mãos dos outros jogadores são contadas e cada jogador recebe pontos de acordo com o número de cartas que sobrou na mão, esse número é dobrado se a pessoa tiver entre 7 a 10 cartas, e triplicado se forem 11 ou mais. Acaba o jogo quando alguém alcançar 51 pontos ou mais, nesse momento quem tiver menos pontos ganha.

Há uma vertente do pokeralho que é o pokeralho em dupla, onde cada jogador faz dupla com a pessoa a sua frente, o jogo é procedido normalmente, com algumas diferenças:

- Depois que cada jogador recebe as 13 cartas e as arruma, ele então escolhe 3 cartas para passar para a dupla, e a dupla escolhe 3 cartas para passar para o outro jogador (essa escolha deve ser feita sem troca de mensagem entre os parceiros).
- Quando alguém bate, primeiro cada jogador faz a conta do total de pontos da própria mão (dobrando / triplicando da mesma forma que no pokeralho padrão) e depois cada dupla soma o total de pontos.
- O jogo termina quando uma das duplas faz 102 ou mais, essa dupla perdeu o jogo.

[8] ♣5 ♣8 ♣9 ♣10 ♣K é maior que ♢2 ♢J ♢Q ♢K ♢A e menor que ♣3 ♣4 ♣6 ♣7 ♣2 ou qualquer FLUSH de ♡ ou ♠

Cagando

O “Cagando”, ou “Cagando no Bequinho” é um jogo rápido e dinâmico que provavelmente vai ser muito jogado nos intervalos das suas aulas. Como a maioria dos jogos da Vivência, é um jogo de vazas*, onde todos os jogadores começam com o mesmo número de cartas, e jogam uma por vez no sentido horário.

Além de ser classificado como um jogo de vazas, o Cagando também testa sua noção de quão forte está sua mão* e, principalmente, faz vocês ferrarem e rirem da cara do seus novos amiguinhos bixes.

A cada rodada é distribuído um número diferente de cartas para cada jogador. Os jogadores começam o jogo com uma carta cada, e a cada rodada aumenta em 1 a quantidade da cartas recebidas. Na última rodada cada jogador terá treze cartas.

Depois da distribuição, uma carta é virada e o naipe dessa carta será o trunfo* da rodada. Rodando para a esquerda a partir do carteador*, cada jogador chuta o número de vazas que vai ganhar naquela mão (de 0 ao número de cartas distribuídas, bixes).

Para que seja impossível que todos ganhem pontos, o último jogador nunca pode pedir um número de vazas que faça somar o número de cartas totais. Assim, se 7 cartas foram distribuídas para cada jogador, e as pedidas anteriores foram 3, 0 e 2, o último jogador não pode pedir 2 vazas (completando 7 vazas totais). O jogo continua, sendo que em cada rodada o primeiro que falou na rodada anterior será o último a escolher um número de vazas.

Ganha uma vaza a maior carta do naipe da primeira carta, a não ser que um trunfo seja jogado. O jogador que ganhou a vaza, torna a abrir a próxima vaza.

No fim da mão, contam-se quantas vazas foram feitas por cada jogador. Os jogadores que fizeram o número exato de vazas que haviam dito que iriam fazer, ganham esse número como pontuação. Os jogadores que erraram perdem o módulo da diferença (é bixes, até na vivência tem matemática, se vocês não sabem o que é isso, possivelmente um veterane irá te explicar...) entre o número de vazas pedidas e feitas.

Duas rodadas são especiais: a primeira e a última.

Na primeira rodada, ficaria muito fácil escolher se vocês vão fazer ou não suas vazas vendo suas cartas, então ninguém pode ver sua própria carta. Em compensação, vocês podem ver as cartas das outras 3 pessoas, que, assim como vocês, devem colocar a carta na testa, com a face para os adversários.

Na última rodada, não sobra nenhuma carta para ser virada como trunfo (todas as 52 cartas foram distribuídas), então a mão é jogada sem trunfo. Além disso, o carteador dessa rodada é sempre aquele que está em último na pontuação.

■ Copas

Sim, é aquele mesmo que você joga no seu computador e sempre acha que ganha com mais de 100 pontos!! Copas é um jogo muito jogado na vivência que vale a pena conhecer.

Copas também é um jogo de vazas, mas aqui todas as mãos são compostas por 13 cartas para cada jogador.

14 das 52 cartas são especiais e valem pontos. Cada carta de copas vale 1 ponto, e a dama de espadas (Moça, Mulher, Procurada, Vadia, Pudim...) vale 13 pontos. Portanto, em cada mão são distribuídos 26 pontos.

O jogo termina quando um jogador alcança 100 pontos e o vencedor é aquele que tem menos pontos.

No começo de cada mão, todos os jogadores devem escolher 3 das suas 13 cartas recebidas, para passar para um adversário previamente determinado. A ordem de passada é jogador da esquerda, direita, frente e não passa.

Depois da passagem simultânea de todos os jogadores, o jogador com o ♣2, abre o jogo com essa carta.

Em sentido horário, cada jogador, respondendo o naipe*, joga uma carta e o vencedor da vaza recebe todos os pontos que estiverem na mesma.

Na primeira vaza do jogo, é proibido que os jogadores, se não tiverem nenhuma carta de paus, joguem uma das 14 cartas de valor do jogo. A partir da segunda vaza, jogar uma das cartas de valor já é permitido.

Adicionando uma tensão extra ao jogo, um jogador só pode abrir copas depois que algum outro jogador já tenha jogado uma carta de copas em uma vaza anterior, de outro naipe.

O jogo prossegue até todas as cartas serem jogadas, contando-se os pontos de cada um e anotando no placar.

Acertando a lua: Se você conseguir, em uma mesma mão, pegar todos os pontos em jogo, 26 pontos são adicionados para seus adversários, enquanto você não ganha nenhum! Se isto levar ao fim do jogo (estourar um jogador com mais de 100 pontos) e você NÃO FOR GANHAR A PARTIDA, então todos os jogadores permanecem com seus pontos e você perde 26!

■ Espadas

Bixes, se vocês já leram sobre o Cagando, e entenderam meio por cima como é o jogo de Copas, então Espadas será fácil pra vocês.

Para começar, 13 cartas são distribuídas para cada um dos jogadores, que jogam em parceria com o jogador à frente. Neste jogo o naipe de espadas será sempre o trunfo.

Seguindo a partir da esquerda do carteador, cada jogador escolhe o número de vazas que acha que vai fazer. Como é um jogo de duplas, as pedidas de cada parceria serão somadas e ambos devem jogar para cumprir esse contrato*.

Além disso, qualquer jogador pode dizer que não fará nenhuma vaza, um contrato chamado de NIL, que é especial, pois separa o jogo de seu parceiro, tendo cada um o seu contrato.

Nesse jogo, um jogador só pode abrir espadas depois que algum outro jogador já tenha jogado uma carta de espadas em uma vaza de outro naipe.

Pontuação: Para cada vaza de um contrato são atribuídos 10 pontos. Se a parceria falha em cumprir tal contrato, a dupla perde o valor do contrato. Se a parceria consegue cumprir tal contrato, ela ganha o valor do contrato, e mais um ponto na bolsa* da parceria para cada vaza feita a mais que o estipulado. Se o jogador que fez a vaza tenha pedido Nil, a dupla não ganha mais pontos. Apenas sobe o valor da bolsa*.

Bolsa: Para evitar que os contratos sejam feitos muito baixos, e estimular a precisão nas escolhas iniciais, cada equipe mantém uma bolsa, que é uma pontuação separada que vai enchendo conforme vazas a mais que o contrato são feitas. Uma bolsa estoura quando 10 vazas são adicionadas, tirando 100 pontos da parceria que fez essas vazas a mais.

O Nil: Quando alguém diz que não irá fazer vaza alguma, essa jogada é chamada de Nil. Tal jogada separa o contrato de seu parceiro, e vale por si só 100 pontos. Um nil cumprido ganha 100 pontos, enquanto um nil perdido, além de perder tais pontos, adiciona as vazas feitas na bolsa e não ganha nenhum ponto extra por vaza.

O Blind Nil: Situações dramáticas pedem por atitudes dramáticas, e o Blind Nil é uma delas. Como o nome já diz, o Blind Nil é pedido sem ver as cartas e por isso, vale o dobro dos pontos!

Ganha o jogo a equipe que chega em 500 pontos primeiro, ou vocês ainda podem perder o jogo chegando a -200 pontos. Essa pontuação pode ser alterada pelo veterane em virtude dos horários de aula ou outros fatores limitantes de tempo...

King

O King é o jogo mais jogado por nós, IMEanos e também um dos mais mais difíceis. Originalmente ele é um jogo individual, mas no IME todos nós jogamos em dupla. É um jogo de vazas e jogado com um baralho de 52 cartas por quatro pessoas.

O jogo é composto por 10 mãos, 4 positivas e 6 negativas. Em cada uma delas, cada participante recebe 13 cartas. Cada dupla tem direito a 2 posis e 3 negs.

A cada rodada, um jogador embaralha e distribui as cartas. A pessoas a esquerda do carteador pedirá posi ou neg* e a pessoa a direita naipe ou tipo. A dupla do carteador é quem dará a saída do jogo.

Nas mãos positivas do King, o objetivo é fazer o maior número de vazas, e nas mãos negativas queremos não fazer alguma coisa específica da vaza.

Quando um jogador pede Posi, seu parceiro vai escolher, baseado na própria mão, um naipe para ser o trunfo. Além dos 4 naipes conhecidos, os jogadores podem pedir NT, que é a mão sem trunfo. Geralmente pedimos um naipe em que temos 5 cartas ou mais. Costuma-se pedir NT se o jogador não tiver nenhum naipe longo.

Após a escolha do naipe é jogada essa mão. A dupla que fizer mais vazas ganhará pontos.

Nas mão negativas do King não existe trunfo e em cada uma delas queremos negar alguma coisa em específico. As 6 mãos negativas são: Vazas, Copas, Homens, Mulheres, Duas Últimas (2U) e King.

(1^o mão:) Vazas - O objetivo é fazer o menor número de vazas.

(2^o mão:) Copas - Nessa neg, deve-se evitar fazer vazas em que tenham cartas de copas. Nessa mão, os jogadores só podem abrir copas quando só tiverem cartas de copas na mão.

(3^o mão:) Homem - Nessa mão, deve-se evitar fazer as vazas que tenham Reis ou Valetes.

(4^o mão:) Mulheres - Nessa mão, deve-se evitar fazer as vazas que tenham Damas.

(5^o mão:) 2U - Nessa neg, deve-se evitar fazer apenas as últimas duas vazas. Fazer ou não as 11 primeiras não interfere na pontuação.

(6^o mão:) King - Nessa mão, deve-se evitar fazer a vaza que contenha o rei de copas. Aqui também só é permitido abrir copas quando o jogador só tiver cartas de copas na mão.

O sistema de pontuação é um pouco complicado. Essa parte pode ser pulada, mas estará aqui como referência:

- Vazas: 20 pontos por vaza
- Copas: 20 pontos por carta de copas
- Homens: 30 pontos por homem

- Mulheres: 50 pontos por mulher
- 2U: 90 pontos por cada uma das 2 últimas vazas
- King: 160 pontos pelo ♡ K
- Posi: 25 pontos por vaza

E para aqueles que procuram segredos e leram até aqui: strogonoff

Como jogamos muito mesmo esse jogo, até uma sociedade para jogarmos King foi criado por alunos daqui do IME. Ela se chama Sociedade Brasileira de King (SBK), e tem até membros IMEanos já formados. A SBK organiza torneios e variantes do jogo pra que vocês possam se divertir muito com o seu jogo favorito.

Então, não deixem de aparecer na Vivência e botar em prática todos esses jogos que vocês acabaram de aprender!

Bridge

O Bridge é um jogo pouco conhecido aqui no Brasil mas que é muito jogado em vários outros países pelo mundo. Usa a mesma dinâmica de vazas dos outros jogos citados anteriormente e ainda adiciona um contrato* a ser cumprido por uma das parcerias.

Apesar da sua falta de popularidade no Brasil, uma quantidade significativa de veteranes do IME conhecem e jogam o jogo.

O jogo é dividido em duas partes: leilão e carteio. A parte do carteio é bem parecida com uma Posi no King porém com uma diferença fundamental: as 13 cartas de um dos jogadores fica à vista, tanto para o seu parceiro quanto para os seus adversários. Além disso, durante o leilão, várias informações são trocadas entre as parcerias para tentar se chegar ao melhor número de vazas que podem ser feitas.

Como já deu pra perceber, o jogo é bastante diferente dos outros e seu aprendizado é um pouquinho mais complicado, então não vamos explicar nesse Guia todas as regras, pontuação e convenções utilizadas.

Mas se vocês se interessaram e gostariam de entender o que que esse bando de gente vê nesse jogo, ou o que são aqueles cartões que as pessoas usam antes de começar a jogar de verdade, não deixem de entrar em contato com os DMs do Bridge (sim temos Bridge na atlética).

Glossário:

Mico: Carta de um naipe que somente um jogador tem.

Bater mico: Jogar um mico. Pode ser uma jogada boa, mas normalmente é ruim. Ela requer uma percepção de jogo bastante avançada que bixes, como você, ainda não tem.

Cortar o baralho: Tirar uma quantidade de cartas de cima do baralho para mudar o ponto onde começa a distribuição das cartas.

Bater: Acabar com suas cartas, terminando, assim, o jogo.

Vaza: Conjunto de 1 carta de cada jogador, jogadas em sentido horário. Todos devem jogar o mesmo naipe da primeira carta, ou jogar qualquer outra carta se não tiverem esse naipe.

Mão: Conjunto de (normalmente) 13 cartas que cada jogador recebe várias vezes durante o jogo. Pode também ser usado como sinônimo de rodada, como em "Ganhei 3 pontos na mão anterior".

Carteador: Aquele que distribui as cartas. Na verdade é mais relacionado com quem começa jogando (normalmente começa o jogo aquele à esquerda do Carteador), já que normalmente as cartas são embaralhadas por qualquer um.

Trunfo: Naipe escolhido para ser mais forte que os outros. Em uma vaza, a carta mais alta do primeiro naipe aberto ganha, a não ser que uma carta com naipe do trunfo tenha sido jogada. Nesse caso, ganha o trunfo mais alto.

Responder o naipe: Jogar uma carta do mesmo naipe que abriu a vaza, ou jogar qualquer carta se não tiver uma carta de tal naipe.

Contrato: Número de vazas que uma parceria diz que vai fazer antes das cartas serem jogadas.

Bolsa: Continua lendo que já chega nessa parte.

Posi(tiva) ou Neg(ativa): Para determinarmos se a mão é boa para jogar Posi ou Neg usamos uma regrinha em que: o A vale 4 pontos, o K vale 3, o Q vale 2 e o J vale 1 ponto. A soma de todos os pontos do jogo é igual a 40 que dividido por 4 dá 10 pontos para jogador em média. Assim, se você tem um pouco mais de 10 pontos na mão, é uma boa ideia pedir Posi, e se tiver poucos pontos, é bom então pedir Neg.

Touchar: É quando um jogador não tem mais cartas do naipe que foi aberto e descarta uma carta desfavorável aos seus adversários. Por exemplo, em uma Neg Homens, ele pode jogar um valete em uma vaza que seus adversários estão fazendo.

Cortar: É quando um jogador não tem mais cartas do naipe que foi aberto e joga um trunfo.

Baldar: É quando um jogador não tem mais cartas do naipe que foi aberto e descarta uma carta.

Destrunfar: É abrir uma mão com uma carta do trunfo e fazer com que todos respondam o naipe com o objetivo de diminuir o número de trunfos dos adversários.

Void: É quando o jogador vem sem cartas de um determinado naipe ou elas acabam no decorrer do jogo. "Vim void em paus". Quer dizer que quando o jogador recebeu suas 13 cartas, nenhuma delas era do naipe de paus.

Quinto/Quarto/Terceiro: É a distribuição dos naipes em nossa mão. Se temos 3 cartas de copas, por exemplo, dizemos que estamos terceiro em copas. Se tem 1 carta de espadas, dizemos que estamos primeiro em espadas.

Finesse: É uma aposta estatística no posicionamento das cartas para fazer sua jogada.

Dicas

Como todos os bixes chegam perdidos, aqui vão algumas dicas pra vocês não ficarem perguntando o tempo todo:

Bancos e Caixas Eletrônicos: agências do Santander, Bradesco, Banco do Brasil, Caixa Econômica e Itaú na Av. Prof. Luciano Gualberto.

MatrUSP: é um site criado por alunos do BCC para simular grades horárias para matrículas de disciplinas. Assim, vocês conseguem saber direitinho se suas disciplinas vão coincidir e quanto tempo livre vocês vão ter para ficar na vivência entre as aulas. Acessem: `http://bcc.ime.usp.br/matrusp`

USPAvalia: outro site criado por alunos do BCC (pois é, olha só!) que contém inúmeras avaliações da comunidade sobre disciplinas oferecidas e seus respectivos professores. Ótimo para saber se vale a pena ou não pegar essa ou aquela turma de uma dada disciplina, e vocês mesmos podem contribuir com suas próprias avaliações e comentários! Acessem: `https://uspavalia.com`

Cultura na USP

Vale aqui lembrar que a entrada em vários desses museus é gratuita para alunos da USP, então vale muito a pena visitar!

Museu de Arqueologia e Etnologia (MAE): ao lado da Prefeitura do Campus, possui um dos maiores acervos de artefatos arqueológicos e etnográficos do Brasil.

Museu de Arte Contemporânea (MAC): próximo ao CRUSP, nele são expostas produções artísticas nacionais e estrangeiras.

Museu do Brinquedo: fica na Faculdade de Educação, Bloco B. Seu acervo conta com itens datados do início do século XX, incluindo brinquedos, jogos, materiais pedagógicos e um acervo fotográfico. Tem a exposição "Cenas Infantis", que fica na biblioteca da Faculdade de Educação.

Museu do Crime da Polícia Civil: na Academia de Polícia perto do P1. Seu acervo reúne ferramentas, objetos e documentos utilizados em delitos de grande repercussão, além da história de criminosos cujos atos ficaram marcados na imprensa e na sociedade brasileira.

Museu do Instituto Oceanográfico: adivinha? Esse museu mantém uma exposição voltada à dinâmica, à estrutura e à biodiversidade dos oceanos.

Museu da Geociências: lá mesmo. Conta com amostras de rochas, gemas, meteoritos e fósseis.

Instituto Butantan: próximo à História. É um dos maiores acervos de pesquisa biológica do mundo, conta com a presença de diversas cobrinhas. #VacinaSim #VacinaJá

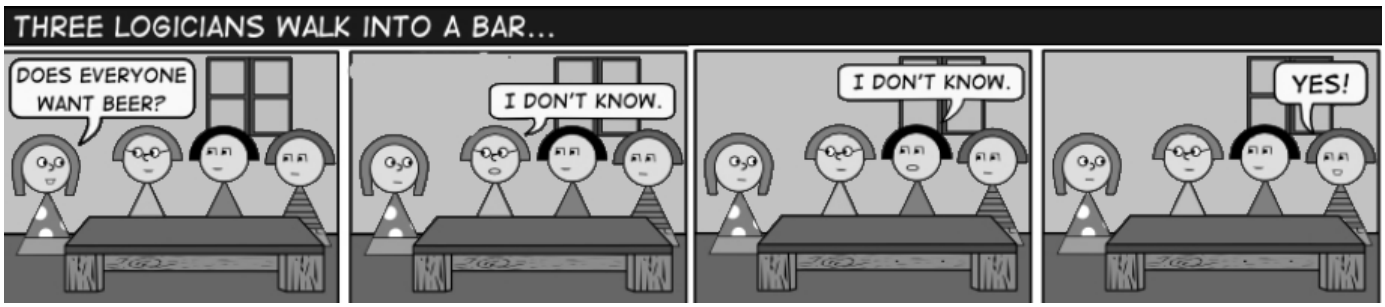
Museu de Anatomia Veterinária: perto do P3 (portão da Corifeu). Seu acervo possui uma coleção de dados e fotos de esqueletos, além de modelos anatômicos e animais preservados.

Museu Paulista, vulgo Ipiranga: fora da USP, no Parque da Independência - S/N - Ipiranga. Atualmente está fechado para visitação, pois está sendo restaurado.

Museu de Zoologia: também fora da USP, na Av. Nazaré, 481 - Ipiranga. Sua exposição abriga uma série de animais empalhados, fósseis, réplica de fósseis etc.

CinUSP Paulo Emílio: Dentro do campus, próximo ao bandejão Central, existe uma sala de cinema. Durante todo o ano ocorrem várias mostras cinematográficas, nas quais são exibidos inúmeros filmes. As sessões são gratuitas e a programação pode ser conferida no seguinte site: `http://www.usp.br/cinusp/`

Onde beber?



Se vocês são dos bixes que curtem entornar os canecos de vez em quando, então agora devem estar pensando "até que enfim vamos falar de algo que presta!". Lembre-se de levar um veterane para pagar a ele algumas doses, pois é graças a eles que vocês estão recebendo essas dicas, então sem mais delongas, aqui vão alguns lugares firmeza para se fazer isso à vontade:

FAU: na vivência da FAU sempre vende cervejas. Para chegar, basta ir no primeiro andar à direita até o fim.

Física: embora seja a Física, lá é um lugar gostoso para comer alguns salgados na lanchonete e tomar algumas cervejas na atlética.

FFLCH: vá até o prédio da História e Geografia e vá até o Aquário, fica logo à esquerda na entrada do vão, se estiver alguém lá dentro eles vendem cerveja.

FEA: entrando na FEA, ande até o final, siga reto depois da biblioteca, passe por um portãozinho, vire à esquerda e tem uma entrada antes do restaurante. Lá é a vivência da FEA onde vendem as cervejas geladinhas.

ECA: famosa Quinta i Breja, adivinha que dia da semana isso acontece? Acertou, toda quinta-feira na prainha da ECA a partir das 19h!

Bar do frango: não se sabe qual é o verdadeiro nome desse bar, mas ele é uma alternativa ao Rei, quando este se encontra muito lotado. Apesar do péssimo atendimento e do aspecto horrível do lugar é bom para beber sem tumulto. É frequentado principalmente no começo do ano. Se encontra atrás do Rei.

Beco da USP: o famoso "Beco". Localizado perto da estação de metrô Butantã, mais precisamente na Av. Valdemar Ferreira, 55. É um famoso boteco onde muitos universitários costumam se reunir para descontrair, relaxar e desfrutar de um menu de cervejas e porções mistas.

É claro que também há as festas, que ocorrem em qualquer lugar da USP e quase todas as sextas tem, e nelas há ainda outras misturas alcoólicas impossíveis.

É nosso dever informar também que o álcool é uma substância altamente viciante e, quando bebida em excesso, pode trazer graves consequências à sua saúde, às vezes à saúde de outra pessoa, à sua família e principalmente ao seu bolso. Lembrem-se também que é proibida a venda de bebidas alcoólicas dentro da USP, então não saiam da vivência dos respectivos lugares com a latinha na mão.

Músicas para a Bixarada

Hino Cabeção

Ó IME USP, meu amor
Para sempre campeão
Cálculo só me traz dor
E a REC emoção

Com a cachaça na mão
Para teus times vou torcer
Jogar com raça e coração
Vermelho e branco até morrer

ôôô ôôÔÔ ôôÔÔ ôôÔÔ

Eu vim aqui
Só pra gritar
Dá-lhe! IME! USP!

Musiquinhas de inter

"O IME é o IME do IME"

"IME chupa IME lambe"

"IME ao contrário é M. M de Mackenzie"

"O IME é uma droga, vamos fumar o IME"

Utilidades

Na WEB

`https://usp.br` - Página da USP. Aqui vocês encontrarão notícias e eventos da universidade, bem como informações gerais.

`https://ime.usp.br` - Página do IME. Nesse link, vocês poderão ver detalhes sobre os cursos e obter informações sobre a faculdade.

`https://uspdigital.usp.br/jupiterweb` - Sistema JúpiterWeb. Aqui vocês vão encontrar a grade horária e, mais tarde, poderão fazer matrícula nas matérias que irão cursar no semestre. Além disso, podem acompanhar o pagamento de bolsas e auxílios por ele, e também ter acesso ao seu histórico escolar com as suas notas.

`https://portalservicos.usp.br` ou `https://olimpo.usp.br` - Portal com todos os serviços digitais da USP. Vocês vão reparar que a aba "Graduação" na verdade é o JúpiterWeb disfarçado, então na prática vocês podem só acessar o link acima que dá na mesma (só é um pouco menos bonito porque é um site mais antigo).

`https://edisciplinas.usp.br` - É bixes... acham que vai ser essa moleza pra sempre? Se vocês acham, estão muito enganados! Daqui a pouco vocês vão receber uma senha para poder enviar seus EPs (vide glossário) nesse endereço... (e não adianta fazerem chantagem emocional que o e-disciplinas só vai aceitar até 23h59... não entendeu? vocês vão entender...)

`https://facebook.com/SpottedImeUsp` - Viu alguém interessante? Quer mandar uma cantada pro crush mas tem vergonha? Manda um spotted! Afinal, só o x deve ficar isolado. Ou achou alguém bacana e com gostos parecidos, que tal mandar um spotted para fazer novas amizades?

E por fim...

`https://google.com.br` - Tudo o que vocês precisam tá no google. Se não estiver, então não existe. Aproveitem e procurem o Código de Ética da USP (ou baixem ele em `http://www.prg.usp.br/wp-content/uploads/CodigoEtica.pdf`)

Apps

Alguns dos apps disponíveis na AppStore e PlayStore oferecidos pela própria USP que podem ajudar. Para ver a lista completa, procure pelo desenvolvedor "Universidade de São Paulo" em qualquer uma das duas lojas.

e-Card USP - Esse é o app mais importante nesse começo de ano, enquanto sua carteirinha não chega (ver seção Cartão USP no Júpiter). O aplicativo é uma carteirinha virtual que te dá acesso a tudo que o cartão físico permite, inclusive comer no bandejão.

Cardápio+ USP - Contém o cardápio dos bandejões e mais outros serviços da SAS, como creche, saúde mental e moradia. Avisa se o bandejão está fechado ou com horário reduzido.

Guia USP - Mapa dos lugares principais da USP, incluindo os institutos, restaurantes, bancos e mais. Mostra a localização dos circulares em tempo quase real, mas não é muito preciso e às vezes trava.

Campus USP - Permite acessar a central da Guarda Universitária diretamente no caso de uma emergência. Contém um mapa com as ocorrências recentes de segurança.

Disque Trote USP - Use esse app para denunciar caso sofra um trote violento. Se preferir conversar mesmo, também pode ligar para o número de telefone que está mais embaixo.

Telefones

Disque Trote: `0800-012-1090` – Não deixe de ligar se você sofrer algum trote violento!!

SAS: Seção de Passe Escolar: `(11) 2648-1863` ou `(11) 2648-1865`

Serviço de Graduação do IME (mais conhecido como Seção de Alunos): `(11) 3091-6149`

Superintendência de Tecnologia da Informação (STI): `(11) 3091-6400`

Glossário

Esta parte é, sem dúvida, uma das mais importantes do guia. Aqui vocês encontrarão todas as explicações para as maiores dúvidas do universo, apesar de já sabermos que a resposta para a vida, o universo e tudo mais é 42. Com certeza, após lerem este trecho sua vida vai mudar: vocês saberão, por exemplo, porque o céu é azul e com quantos paus se faz uma canoa.

Sobre as matérias

Teorema: um teorema é uma afirmação que pode ser provada. Provar teoremas é a principal atividade dos matemáticos. Deles surgem Lemas, Corolários, Proposições, e tantas outras coisas que você só vai entender completamente o que significam quando precisar escrever sobre eles, o que vai acontecer logo, logo!

IC (Iniciação Científica): grupo de estudantes, coordenado por um professor, que estuda um determinado assunto paralelamente ao curso. No caso de estudantes que queiram bolsas de estudo, é adotado um plano de estudos mais rigoroso.

P1, P2, P3: sofrimento de todo aluno de graduação. A quantidade de sofrimento depende do professor da disciplina.

SUB: prova que você faz quando vai mal nas P1, P2 e P3, ou quando você simplesmente não vai. Sua aplicação e utilidade depende do professor ministrante.

REC: prova que você faz quando vai mal na SUB. Pra fazer a REC, precisa ter pelo menos média 3 nas outras avaliações.

DP: matéria que você faz quando vai mal na REC.

Sobre programas

Computador: objeto com vontade própria, sensível, que requer muito carinho e atenção.

EP: Exercício-Programa. Algo que você vai ter que fazer muitas vezes, e vai dar muito trabalho.

GCC: compilador mais recomendado para seus EP's, por suas inúmeras qualidades. Atenção: ele ainda fará você se sentir incompetente.

Hello World: um clássico da programação universal.

Segmentation Fault: efeito computacional aleatório causado pela "véspera de entrega de EP". Desenvolvido por Murphy.

Stack Overflow: mensagem que aparece na tela do computador quando ele se recusa a funcionar. Também é um site com todas as respostas para todas as peguntas sobre programação: `https://stackoverflow.com/`).

Teorema Fundamental do EP: "O EP só funcionará no dia da entrega." Não confunda com o Corolário 42 da Lei de Murphy: "O EP só **não** funcionará no dia da entrega!"

Linux: sistema operacional criado totalmente em linguagem C, graças a um esforço mundial de milhares de programadores e experts em informática, composto por aproximadamente 7 mil arquivos e 5 milhões de linhas, e com o qual você não tem capacidade para trabalhar.

Windows: Vírus. Porém tão bem mascarado que parece até a coisa correta a se usar.

Sobre a USP

CEPE: Centro de Práticas Esportivas - lugar onde você poderá praticar todos os esportes que quiser.

SAS: Superintendência de Assistência Social. É onde estudantes fazem as carteirinhas de passe de ônibus, EMTU e metrô, além de solicitar os auxílios eteceteras que estão explicados na seção respectiva.

CRUSP: Conjunto Residencial da USP. Se você se inscrever, torça para pegar um apartamento num dos blocos já reformados, ou então torça para não conseguir nenhum.

CINUSP: Cinema da USP, localizado no favo 4 da Colmeia. Toda semana ele passa um filme de qualidade. Informe-se sobre a programação em `https://www.usp.br/cinusp`.

Pelletron: prédio da Física que na realidade é um acelerador de partículas.

P1, P2, P3: não confundir com as do item das matérias. Aquelas eram **as** P1, P2, P3; estes aqui são **os** P1, P2, P3. São os portões da USP. O P1, que é o principal, se localiza no cruzamento da Av. Afrânio Peixoto com a Rua Alvarenga, além de ser por ele que entram os circulares vindos do metrô. O P2 fica na Av. Escola Politécnica. Já o P3 fica na Av. Corifeu de Azevedo Marques. Fique atento quanto aos horários dos portões, pois eles não ficam abertos o tempo todo.

H.U. (Hospital Universitário): para onde são mandados bixes que se machucam na Semana de Recepção. Lá são realizados os tratamentos e experiências com exposição à radiação, exposição a aspirantes a médicos, teste de paciência/resistência a dor assim que pega a senha, alto nível de gesso no estômago, queda espontânea (ou não) de cabelo etc.

Vet (Veterinária): para onde são mandados biches que se machucaram na Semana de Recepção.

Psico: para onde são mandados os bixes (e veteranes também) que querem plantões psicológicos, porque saúde mental é importante e deve ser tratada com seriedade. Ponto.

Considerações Finais

Este guia chegou ao fim. Vocês devem estar pensando "E agora? O que nós, bixes, vamos fazer, sozinhos nessa faculdade?"

Se precisarem de alguma ajuda, basta procurarem algum veterane, que ele te ajudará (provavelmente ele também não saberá a resposta, mas talvez conheça alguém que saiba).

Não esqueçam de comprar seu kit-bixe para ajudar a Comissão e tornar a recepção do ano que vem mais legal que a de vocês. Participem da Semana de Recepção, carinhosamente preparada pelo Instituto e pelos seus veteranes devidamente identificados. Último conselho: guardem este guia para o resto de sua graduação. Por mais "veteranes" que sejam, vocês precisarão dele.

Sugestões, elogios, presentes, bajulações ou quaisquer outras coisas para a Comissão podem ser enviadas para: `https://www.facebook.com/recepcaoimeusp`

Se vocês encontraram algum dos vários erros espalhados como exercício pelo texto, nos enviem uma mensagem no Facebook, ou **participem da Comissão de Recepção no ano que vem** e ajudem vocês também na próxima edição do Guia do Bixe!