

# Plano Individual de Trabalho

**Docente:** Samuel Pereira Dias

**Período letivo:** 2024-1

**Campus:** BAMBUI **Área/Departamento/Curso:** Departamento de Engenharia e Computação

**Jornada de trabalho semanal:** 40 horas semanais

**Carga horária alocada:** 40.00 horas semanais

## Atividades

### Regências

Possui portaria dispensando o cumprimento da carga horária mínima de regência: Não

#	Disciplina	Turma/Diário	Duração	Carga Horária Semanal	Carga Horária Semestral
1	Arquitetura de Computadores	ENGC.2021.1	Semestral	3.70	66.67
2	Gestão da Inovação	ENGC.2021.1	Semestral	1.85	33.33
3	Redes de Computadores	ENGC.2022.1	Semestral	3.70	66.67
4	Tópicos Especiais em Engenharia de Computação	ENGC.2020.1	Semestral	1.85	33.33
Carga horária de regência semanal total:					11.10
Carga horária adicional para preparação, avaliação, gestão do diário de turma, atendimento aos estudantes, participação em conselhos de classe, outras reuniões:					11.10
Carga horária semanal total (regência + adicional) :					22.20

### Horários de atendimento ao discente

#	Dia da semana	Início	Fim	Modalidade
1	Segunda	13:00	15:40	Presencial
2	Sexta	14:10	16:30	Presencial

### Comuns ao Ensino, Pesquisa e Extensão

#	Código	Atividade	Descrição	Grupo	Carga Horária Semanal	Carga Horária Semestral
1	-	Afastamento Parcial para capacitação	Doutorado em Ciência da Computação na UFMG	Capacitação	15.30	306.00

### Gestão e Representação

#	Código	Atividade	Descrição	Grupo	Carga Horária Semanal	Carga Horária Semestral
1	-	Participação em Colegiado de Curso	Participação no Colegiado da Engenharia de Computação	Atuar em comissões, conselhos, grupos de trabalho, bancas e demais órgãos colegiados	1.00	20.00
2	-	Participação em Colegiado de Curso	Participação no Colegiado da Licenciatura em Física	Atuar em comissões, conselhos, grupos de trabalho, bancas e demais órgãos colegiados	0.50	10.00
3	-	Participação em NDE	Participação do NDE da Engenharia de Computação	Atuar em comissões, conselhos, grupos de trabalho, bancas e demais órgãos colegiados	1.00	20.00