

FabLearn Latin America – Modelo para Submissão de Oficina

Nome do 1º Autor

Afiliação do 1º autor

Cidade, Estado

País

Website do 1º Autor (ou instituição)

E-mail do 1º autor

Nome do 2º Autor

Afiliação do 2º autor

Cidade, Estado

País

Website do 2º Autor (ou instituição)

E-mail do 2º autor

Nome do 3º Autor

Afiliação do 3º autor

Cidade, Estado

País

Website do 3º Autor (ou instituição)

E-mail do 3º autor

RESUMO

Neste artigo, descrevemos as instruções de formatação para workshops FabLearn. Consideramos que as submissões para workshop não precisam seguir as mesmas exigências rigorosas das submissões acadêmicas, no entanto esperamos produzir os anais da conferência FabLearn com a mesma diagramação unificada e de alta qualidade. Para isso, pedimos que os autores sigam algumas instruções simples.

Ferramentas, Habilidades e Materiais

• **Ferramentas**→Cortadora a laser • **Ferramentas** →Arduino • **Habilidades**→Entrevista • **Materiais**→Papelão. Favor listar as ferramentas, habilidades e/ou materiais mais importantes na sua oficina. Esta não deve ser uma lista exaustiva de tudo que é necessário, mas deve listar apenas os elementos que são usados extensivamente durante a oficina. Em outras palavras, não liste um ferro de solda a não ser que uma descrição de no mínimo 3 sentenças da sua oficina mencione um ferro de solda.

Palavras-chave

Palavras-chave são palavras principais que você mesmo determina, separadas por ponto-e-vírgula (“;”).

1. FORMATAÇÃO

Pedimos que você organize seu trabalho para ficar parecido com este documento. O modo mais fácil de fazer isso é editando este modelo, substituindo o conteúdo com seu próprio material, sem mudar a formatação.

Considerações sobre o Texto

O limite de palavras para os trabalhos submetidos para as oficinas é de 1000 palavras.

Use a formatação deste documento sempre que possível, incluindo título, informação do(s) autor(es), títulos das seções e corpo do documento.

Para o corpo do documento, deve-se utilizar fonte Times New Roman ou equivalente (por ex. Computer Modern Roman ou Times), tamanho 9 pontos. Outras fontes, incluindo fontes sans-serif, devem ser usadas apenas para objetivos especiais, tais como para distinguir texto código-fonte.

As margens direitas devem ser justificadas.

Considerações sobre a Diagramação

Não inclua “headers”, “footers” ou numeração de página na sua submissão.

Não é preciso incluir referências na submissão da sua oficina. No entanto, se você o fizer, favor seguir o formato usado no final deste modelo. Referências bibliográficas não são contadas para o limite de palavras da sua submissão.

Tabelas e Figuras

Tabelas e Figuras podem ocupar duas colunas (largura da página).

Legendas devem estar em negrito, numeradas (ex., “Tabela 1. Esta é a legenda”) e centralizadas acima de Tabelas e abaixo de Figuras.

Tabela 1. Legendas de tabelas devem estar acima da tabela

Gráficos	Acima	No meio	Abaixo
Tabelas	Objetivo	Último	Primeiro
Figuras	Bom	Igual	Muito bem

Figuras

Você pode incluir até 4 figuras.

Você também pode incluir links para vídeos.

Figura 1. Use o comando “Inserir legenda” para posicionar a legenda abaixo das figuras.

Outras Notas

Apague a Seção 1 (esta seção introdutória sobre formatação) antes de submeter seu trabalho via EasyChair.

Todas as seções incluídas abaixo (Descrição da Oficina, Relevância, Requerimentos, Biografias) são exigidas para a submissão para as oficinas. Você pode adicionar mais seções ou subseções a seu critério, contanto que tome o cuidado de seguir a formatação com os elementos exigidos e não ultrapassar o limite de palavras.

2. DESCRIÇÃO DA OFICINA

Escopo e Tópicos Incluídos

Nesta seção, favor descrever o escopo da oficina proposta, assim como uma visão geral bem breve das etapas envolvidas na oficina.

Resultados

Favor listar objetivos esperados nesta seção. Estes podem incluir habilidades adquiridas (por ex., melhores habilidades de soldagem), lições aprendidas (por ex., abordagens para avaliação), artefatos físicos para levar para casa (por ex., marionete costurada à mão) etc.

Participantes

Nesta seção, favor descrever o tipo de participantes que você antevê para esta oficina. Características podem incluir nível esperado de experiência/habilidade com ferramentas ou técnicas (por ex., nível intermediário em programação de Arduino), uma certa experiência ou ambiente (por ex., espaços “maker” de ensino fundamental), interesse (por ex., professores interessados em aprender mais sobre como fazer pesquisa educacional) etc.

3. RELEVÂNCIA

Nesta seção, favor explicar a importância de sua submissão para as comunidades de fabricação digital / “makers”/ aprendizagem “mão-na-massa”.

Se aplicável, favor explicar como sua submissão se alinha ao tema da conferência.

4. REQUISITOS

Número de Participantes

Favor indicar o número máximo de participantes que você gostaria de ter.

Tecnologia e Materiais

De que tecnologia e materiais você precisa para esta oficina? Não se esqueça de que as oficinas aceitas poderão solicitar materiais até um valor de R\$.x.

Espaço e Logística

As oficinas poderão acontecer no próprio espaço do proponente (escola, universidade, espaço “maker”) na cidade de São Paulo, ou em espaço coordenado com a organização do FabLearn Brasil 2016. Você tem requerimentos de espaço e logística (por ex., um tamanho específico de mesa)?

Duração

Qual a duração esperada para esta oficina? Máximo de 2 ou 4 horas.

5. BIOGRAFIAS

Inclua aqui as biografias resumidas dos instrutores.

6. REFERÊNCIAS

- [1] Fröhlich, B. and Plate, J. 2000. The cubic mouse: a new device for three-dimensional input. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (The Hague, The Netherlands, April 01 - 06, 2000). CHI '00. ACM, New York, NY, 526-531. DOI= <http://doi.acm.org/10.1145/332040.332491>.
- [2] Tavel, P. 2007. *Modeling and Simulation Design*. AK Peters Ltd., Natick, MA.
- [3] Forman, G. 2003. An extensive empirical study of feature selection metrics for text classification. *J. Mach. Learn. Res.* 3 (Mar. 2003), 1289-1305.
- [4] Brown, L. D., Hua, H., and Gao, C. 2003. A widget framework for augmented interaction in SCAPE. In *Proceedings of the 16th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology* (Vancouver, Canada, November 02 - 05, 2003). UIST '03. ACM, New York, NY, 1-10. DOI= <http://doi.acm.org/10.1145/964696.964697>.
- [5] Spector, A. Z. 1989. Achieving application requirements. In *Distributed Systems*, S. Mullender, Ed. ACM Press Frontier Series. ACM, New York, NY, 19-33. DOI= <http://doi.acm.org/10.1145/90417.90738>.