

PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Ciência da Computação

Componente Curricular: Introdução à Informática

Fase: 1 (um)

Ano/Semestre: 2011/1

Numero de Créditos: 4 (quatro)

Carga horária - Hora Aula: 72 horas

Carga horária - Hora Relógio: 60 horas

Professor: Braulio Adriano de Mello

2. Objetivo Geral do Curso

O curso tem por objetivo a formação integral de novos cientistas e profissionais da computação, os quais deverão possuir conhecimentos técnicos e científicos e serem capazes de aplicar estes conhecimentos, de forma inovadora e transformadora, nas diferentes áreas de conhecimento da Computação. Adicionalmente, os egressos do curso deverão ser capazes de adaptar-se às constantes mudanças tecnológicas e sociais, e ter uma formação ao mesmo tempo cidadã, interdisciplinar e profissional

3. EMENTA

Fundamentos de informática. Conhecimentos de sistemas operacionais. Utilização da rede mundial de computadores. Acesso a ambientes virtuais de aprendizagem. Conhecimentos de editor de texto, planilha eletrônica e software de apresentação (textos, gráficos, tabelas, áudios, vídeos e imagens).

4. JUSTIFICATIVA

Pertencente ao Tronco Comum, esta disciplina tem importância na formação geral onde a computação é usada como recurso intermediário ou de apoio nas variadas áreas do conhecimento. No entanto, o curso de Ciências da Computação possui como um de seus requisitos o estudo de conceitos específicos da computação numa disciplina de introdução onde a computação é atividade fim. Apesar de pertencer ao Tronco Comum, esta disciplina identifica, no ementário, temas suficientes para cobertura desses conceitos específicos. Deste modo, a disciplina oferece condições de atender a demanda específica do curso desde que o conteúdo seja detalhado em profundidade adequada ao perfil estabelecido no Projeto Pedagógico do Curso conforme este plano de aula.

5. OBJETIVOS

5.1. GERAL:

Considerando a computação como atividade fim, a disciplina visa abordar os conceitos principais da área da computação buscando esclarecer e justificar a relevância e interdisciplinaridade das matérias que compõem a

matriz curricular do curso.

5.2. ESPECÍFICOS:

Apresentar ao aluno os conceitos fundamentais da computação como ciência
Estabelecer uma relação entre fundamentos, tecnologias e aplicações
interdisciplinares da computação

Apresentar aos acadêmicos a estrutura pedagógica e curricular do curso
superior em computação e a relação de dependência entre seus componentes
curriculares

6. CRONOGRAMA E CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

	Data Encontro	Conteúdo
4	22/02/11 25/02/11	Apresentação da disciplina; a UFFS(missão); matriz curricular de CC; Plano de aula; ementa; avaliação; Geração dos computadores e o conceito de computabilidade.
4	01/03/11 04/03/11	Noções de sistemas operativos e aplicações.
4	11/03/11 15/03/11	Estrutura e organização dos computadores (processamento, armazenamento, bit-byte-palavra, barramento).
4	18/03/11 22/03/11	Organização de computadores
4	25/03/11 29/03/11	Gerenciamento de processos
4	01/04/11 05/04/11	Gerenciamento de memória/arquivos e entrada/saída, carga do sistema
4	08/04/11 12/04/11	Conjunto de instruções, multiprogramação e multiprocessamento, linguagens de programação
4	15/04/11 19/04/11	Linguagens de programação (noções de teoria formal e máquinas geradoras/reconhecedoras)
2	26/04/11	Revisão
2	29/04/11	Avaliação 1
4	03/05/11 06/05/11	Banco de Dados; Engenharia de Software
2	10/05/11	Semana acadêmica computação
2	13/05/11	Recuperação da Avaliação 1
4	17/05/11 a 20/05/11	Ambientes Virtuais de Aprendizagem; software básico vs aplicativo
2	24/05/11	BrOffice; Internet;
5	27/05/11	Organização seminários temáticos
2	31/05/11	Organização seminários temáticos
5	03/06/11	Codificação numérica, Redes de computadores, Sistemas de informação
2	07/06/11	Trabalho sobre os temas de seminário; Software de apresentação
5	10/06/11	Seminários temáticos
5	17/06/11	Revisão e Avaliação 2
		Recuperação da Avaliação 2

7. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS (estratégias de ensino, equipamentos, entre outros)

Conduzir a disciplina com aulas expositivas/dialogadas enquanto discutidos os itens de cunho teórico, evoluindo em tópicos específicos para exercícios práticos, demonstrações, contextualização baseada em publicações atualizadas. Uso de atividades em laboratórios com o objetivo de demonstrar/exercitar os conceitos estudados.

8. AVALIAÇÃO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Uso de abordagens tais como: provas teóricas, avaliação escrita em aula, exercícios extra-classe, trabalhos de implementação, elaboração de texto/artigo, seminários, entre outros. Avaliação de trabalhos: 50% da nota pela parte escrita (grupo) e 50% da nota pela exposição (individual).

Trabalho facultativo: Pode ser realizado apenas para recuperação de nota. O acréscimo de nota é limitado a 3 pontos num total de 100. Individual. Pode ser apresentado até o último dia letivo de aula.

Avaliações da disciplina: Prova1: 40 pontos; Prova2: 40 pontos; Trabalho: 20 pontos

9. REFERÊNCIAS

9.1. BÁSICAS:

CAPRON, H. L; JOHNSON, J. A. Introdução à Informática. 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2004.
NORTON, P. Introdução à Informática. 1. ed. Rio de Janeiro: Makron Books, 1997.
VELLOSO, Fernando de C. Informática: conceitos básicos. 7. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2004.

9.2. ESPECÍFICAS:

FEDELI, Ricardo D.; POLLONI, Enrico G. P; PERES, Fernando E. introdução à ciência da computação. 2.ed. São Paulo: CENGAGE Learning, 2010.
HILL, Benjamin Mako; BACON, Jono. O livro oficial do Ubuntu. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.
LANCHARRO, Eduardo Alcalde; LOPEZ, Miguel Garcia; FERNANDEZ, Salvador Peñuelas. Informática básica. São Paulo: Pearson Makron Books, 2004.
MANZANO, André Luiz N. G.; TAKA, Carlos Eduardo M. Estudo dirigido de microsoft windows 7 ultimate. São Paulo: Érica, 2010.
MANZANO, A. L. N. G.; MANZANO, M. I. N. G. Estudo dirigido de informática básica. 7. ed. rev. atual. e ampl. São Paulo: Érica, 2007.
MEYER, M., BABER, R. e PFAFFENBERGER, B. Nosso futuro e o computador. Porto Alegre: Bookman, 1999.
MONTEIRO, M. A. Introdução à organização de computadores. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2007.