

IDENTIFICAÇÃO		
CURSO: LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO NA MODALIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA		
DISCIPLINA: INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO		
PRÉ-REQUISITO: NÃO HÁ		
UNIDADE CURRICULAR: OBRIGATÓRIA [X] OPTATIVA [] ELETIVA []		
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 40 h	PRÁTICA: 20 h	CARGA HORÁRIA TOTAL: 60 h

EMENTA

Histórico, evolução e conceitos. Elementos de hardware e software. Sistemas de numeração. Representação e processamento da informação. Fundamentos da Engenharia de Software. Fundamentos de Bancos de Dados. Mercado de Trabalho.

OBJETIVOS

Geral:

Introduzir o aluno no mundo da computação, apresentando os principais conceitos relacionados aos sistemas de computadores, de forma a prepara-lo para o mercado de trabalho.

Específicos:

- ⑩ Estudar a história da computação, com a evolução do hardware e software.
- ⑩ Aprender os diferentes sistemas de numeração.
- ⑩ Entender como os dados são representados e processados por um computador.
- ⑩ Entender o funcionamento interno de um computador.
- ⑩ Estudar os elementos de software.
- ⑩ Estudar os conceitos básicos sobre bancos de dados.
- ⑩ Estudar os conceitos básicos sobre a Engenharia de Software.
- ⑩ Posicionar o aluno na realidade do mercado de trabalho.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1 – História e evolução da computação.
- 2 – Componentes internos e externos do hardware dos computadores;
- 3 – Classificação dos softwares dos computadores;
- 4 – Sistemas de numeração;
- 5 – Representação de dados;
- 6 – Introdução à Engenharia de Software;
- 7 – Introdução aos Bancos de Dados;

METODOLOGIA DE ENSINO

Seguindo a metodologia de ensino a distância, os conteúdos serão trabalhados por meio de: ferramentas de interação online, tais como fórum, wiki, chat e e-mail; orientações através de videoconferências, webconferências e videoaulas; materiais didáticos produzidos em linguagem dialógica. Utilização de um Ambiente Virtual de Aprendizagem na plataforma moodle.

METODOLOGIA DE ENSINO

- ⑩ Exposição e discussão do conteúdo programático nos fóruns temáticos, esclarecendo dúvidas por meio da interação entre professores, alunos e tutores.
- ⑩ As aulas serão ministradas através de atividades teóricas no ambiente *online* com a utilização das novas tecnologias da comunicação.

- ⑩ Atividades de leitura e estudo utilizando a *Internet* e outros veículos de comunicação, tais como televisão e ou rádio.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de som
- Laboratório
- Softwares
- Outros: computadores; plataforma moodle.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será contínua e formativa, por meio de atividades presenciais e *online*.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

DATE, C. J. Introdução a Sistemas de Banco de Dados. 8. ed. Rio de Janeiro: Editora Elsevier, 2003.

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. Tradução de Kalinka Oliveira e Ivan Bosnic. 9 ed. São Paulo: Editora Pearson, 2012.

TANEMBAUM, Andrew S. Organização estruturada de computadores. 6. ed. São Paulo: Editora Pearson Prentice Hall, 2013.

Bibliografia Complementar:

FEDELI, R. C.; POLLONI, E. G.; PERES, F. E. Introdução à ciência da computação. São Paulo: Editora Thomson, 2003.

FILHO, Wilson de P. P. Engenharia de Software: fundamentos, métodos e padrões. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2013.

MONTEIRO, Mário A. Introdução à organização de computadores. 8. ed. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2010.

MORIMOTO, Carlos Eduardo. Hardware II, o guia definitivo. Porto Alegre: Sul Editores, 2010.

STALLINGS, William. Arquitetura e organização de computadores. 8. ed. São Paulo: Editora Pearson, 2010.