

QUADRIMESTRE SUPLEMENTAR

PLANO DE ENSINO

Disciplina:	Processamento da Informação	T-P-I	3-2-5	TURMA	NA7
Professor(a):	Edson Pinheiro Pimentel				
Objetivos	Apresentar os fundamentos sobre manipulação e tratamento da Informação, principalmente por meio da explicação e experimentação dos conceitos e do uso prático da lógica de programação.				
Ementa	Introdução a algoritmos. Variáveis e tipos de dados. Operadores aritméticos, lógicos e precedência. Métodos/Funções e parâmetros. Estruturas de seleção. Estruturas de repetição. Vetores. Matrizes. Entrada e saída de dados. Depuração. Melhores práticas de programação.				
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> • ASCENSIO, A.F.; CAMPOS, E.A., Fundamentos da Programação de Computadores, Pearson, 3. ed., 2012 • FORBELLONE, André Luiz Villar; EBERSPACHER, Henri Frederico. Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2005. 218 p. • SEBESTA, Robert W. Conceitos de linguagens de programação. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2003. 638 p. 				
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<ul style="list-style-type: none"> • BOENTE, Alfredo. Aprendendo a programar em Pascal: técnicas de programação. 2003. Rio de Janeiro: Braport, 2003. 266 p. • DEITEL, P.; DEITEL, H. Java - Como Programar. 8. ed. São Paulo: Prentice Hall Brasil 2010, I.S.B.N.: 9788576055631 pp 1152. • FLANAGAN, D. Java, o guia essencial. 5. ed (série O'Reilly) Bookman Cia Ed, 2006. ISBN 8560031073, 1099 p. • PUGA, S. Lógica de programação e estruturas de dados com aplicações em Java. 2. ed., Pearson Prentice Hall, 2009. • SEDGEWICK, Robert; WAYNE, Kevin Daniel. Introduction to programming in Java: an interdisciplinary approach. Boston: Pearson Addison-Wesley, 2007. 723 p • Charles R. Severance. Python para Todos: Explorando Dados com Python 3. Licenciado como Creative Common Attribution-NonCommercial. 2020. Disponível em: http://do1.dr-chuck.com/pythonlearn/IT_it/pythonlearn.pdf 				
Observações	<p>Estratégias didáticas a serem utilizadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videoconferências por meio da plataforma Google Meet • Disponibilização de conteúdo por meio de cadernos de atividades (Notebooks Python), que possuem conteúdo descritivo (textos, figuras, exemplos de código, links para vídeos, etc) • Videoaulas • Plantão virtual de dúvidas ou solução de dúvidas por mensagens assíncronas 				

Cronograma

Semana	#aula	Conteúdo / Tema	Tecnologia / Ferramenta (Disponibilização do Conteúdo)	ATIVIDADES (Exercícios)		
				Identificação da Atividade	Ferramenta / Tecnologia	Entrega Obrigatória?
1	5h	Apresentação da Disciplina e Introdução a Programação	Notebook, slides e Videoaula.	Atividades de LEVANTAMENTO Atividades de QUESTIONÁRIO Atividades de PROGRAMAÇÃO	Laboratório Virtual de Programação / Questionário	Sim
2	5h	Estruturas de Seleção	Notebook, slides e Videoaula.	Atividades de LEVANTAMENTO Atividades de QUESTIONÁRIO Atividades de PROGRAMAÇÃO	Laboratório Virtual de Programação / Questionário	Sim
3	5h	Estruturas de Repetição	Notebook, slides e Videoaula.	Atividades de LEVANTAMENTO Atividades de QUESTIONÁRIO Atividades de PROGRAMAÇÃO Atividades de CONSOLIDAÇÃO	Laboratório Virtual de Programação / Questionário	Sim
4	5h	Validação de Dados e Testes de Mesa	Notebook, slides e Videoaula.	Atividades de LEVANTAMENTO Atividades de QUESTIONÁRIO Atividades de PROGRAMAÇÃO	Laboratório Virtual de Programação / Questionário / Tarefas	Sim
5	5h	Vetores Unidimensionais	Notebook, slides e Videoaula.	Atividades de LEVANTAMENTO Atividades de QUESTIONÁRIO Atividades de PROGRAMAÇÃO Atividades de CONSOLIDAÇÃO	Laboratório Virtual de Programação / Questionário / Tarefas	Sim
6	5h	Vetores Unidimensionais / Projeto	Notebook, slides e Videoaula.	Atividades de LEVANTAMENTO Atividades de QUESTIONÁRIO Atividades de PROGRAMAÇÃO	Laboratório Virtual de Programação / Questionário / Tarefas	Sim
7	5h	Matrizes	Notebook, slides e Videoaula.	Atividades de LEVANTAMENTO Atividades de QUESTIONÁRIO Atividades de PROGRAMAÇÃO Atividades de CONSOLIDAÇÃO	Laboratório Virtual de Programação / Questionário / Tarefas	Sim
8	5h	Modularização	Notebook, slides e Videoaula.	Atividades de LEVANTAMENTO Atividades de QUESTIONÁRIO Atividades de PROGRAMAÇÃO	Laboratório Virtual de Programação / Questionário / Tarefas	Sim
9	5h	Modularização	Notebook, slides e Videoaula.	Atividades de LEVANTAMENTO Atividades de QUESTIONÁRIO Atividades de PROGRAMAÇÃO Atividades de CONSOLIDAÇÃO	Laboratório Virtual de Programação / Questionário / Tarefas	Sim
10	5h	Modularização	Notebook, slides e Videoaula.	Atividades de LEVANTAMENTO Atividades de QUESTIONÁRIO Atividades de PROGRAMAÇÃO	Laboratório Virtual de Programação / Questionário / Tarefas	Sim
11	5h	Avaliação / Projeto	Webconferência ou Video	Projeto	Tarefas	Sim (Em grupo)
12	5h	Mecanismo de Recuperação (REC)	A definir	A definir	A definir	Sim (somente para habilitados para REC)

Critérios de Avaliação: A composição do conceito final (CF) será obtido da seguinte forma:

- Atividades de LEVANTAMENTO - Formulários, enquetes e fóruns - peso 5%
- Atividades de QUESTIONÁRIO - Questões objetivas - peso 10%
- Atividades de PROGRAMAÇÃO - Escrita de programas - semanais - peso 20%
- Atividades de CONSOLIDAÇÃO- Escrita de programas - quinzenais - peso 25%
- Atividades de PROJETO - Produção e apresentação de projeto - peso 40%

- ✓ Os pesos estabelecidos em cada categoria de ATIVIDADES são “orientativos” (e não determinísticos) para a obtenção do conceito final.
- ✓ Em caso de necessidade serão realizados os Mecanismos de Substituição e/ou de Recuperação.

Comunicação:

- Os estudantes serão atendidos (dúvidas sobre conteúdos, atividades ou outros esclarecimentos) por meio da ferramenta MENSAGENS do ambiente virtual.
- Plantões Virtuais síncronos via ferramenta de webconferência ou chat poderão ser agendadas sob demanda.
- Serão disponibilizados feedbacks individuais ou serão disponibilizados gabaritos de alguns exercícios, sob demanda dos alunos, ou escolhidos pelo professor.

Observações: Poderão ser feitos ajustes pontuais no cronograma com comunicação prévia aos estudantes.