

QUADRIMESTRE 2022.2 - PLANO DE ENSINO

Disciplina:	Bases Computacionais da Ciência	T-P-I :	0-2-2
Professor:	Edson Pinheiro Pimentel	Turma:	DA3BIS0005-15SB
Horários:	quarta das 10:00 às 12:00, sala A1-L102-SB, semanal		
Objetivos	Compreender os conceitos básicos e fundamentais da computação, empregar a computação para a produção de conhecimento científico e interdisciplinar, familiarizar com o uso de diferentes tipos de ferramentas (softwares) computacionais, entender algoritmos e lógica de programação e entender sobre as etapas de simulação de sistemas.		
Ementa	Fundamentos da computação; Representação gráfica de funções; Noções de estatística, correlação e regressão; Base de dados; Lógica de programação: Variáveis e estruturas sequenciais; Lógica de programação: Estruturas condicionais; Lógica de programação: Estruturas de repetição; Modelagem e simulação computacional: Conceitos fundamentais; Modelagem e simulação computacional: A ciência na prática.		
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> • FOROUZAN, B.; MOSHARRAF, F. Fundamentos da Ciência da Computação. [S.l.]: Cengage, 2011. • MARIETTO, Maria das Graças Bruno; MINAMI, Mário; WESTERA, Pieter Willem (orgs). Bases computacionais da ciência. Santo André: UFABC. 2013, 242 p. ISBN: 987 - 85 - 65212 – 21 • LANCHARRO, E. A.; LOPES, M. G.; FERNANDEZ, S. P. Informática Básica. São Paulo: Pearson, 2004. 288 p. 		
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<ul style="list-style-type: none"> • CHAPRA, S. e CANALE, R., Métodos Numéricos para Engenharia, 5th ed.: McGraw Hill, 2008. • ELMASRI, R., NAVATHE, S. Sistemas de banco de dados. São Paulo, Brasil: Pearson-Addison Wesley, 2006. • FORBELLONE, A. L. V.; EBERSPACHER, H. F. Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2005. • LARSON, R., FARBER, B. 2. ed. Estatística aplicada. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. • SHANNON, R. E. Systems Simulation: The Art and Science. Prentice-Hall, Inc., 1975 		
Observações	Estratégias didáticas a serem utilizadas: <ul style="list-style-type: none"> • Disponibilização de conteúdo por meio de cadernos de atividades (Notebooks Python), que possuem conteúdo descritivo (textos, figuras, exemplos de código, links para vídeos, etc) • Aulas expositivas / Aulas Práticas / Aulas invertidas 		

Cronograma

Semana	#aula	Conteúdo / Tema	Objetivos de Aprendizagem	Atividades Avaliativas
1	1	Apresentação da Disciplina e Introdução	Conhecer a disciplina e aprender a usar o ambiente de desenvolvimento	Exercícios para SIMULAR / ENQUETES
2	2	Bases de Dados	Compreender a organização de dados em formas de tabelas e arquivos do tipo csv. Manipulação de bases de dados usando uma linguagem de programação (carregamento, exploração, ordenação e filtragem)	Exercícios para SIMULAR / EXERCITAR / CONSOLIDAR
3	3	Estatística Descritiva [Projeto]	Calcular e interpretar estatísticas descritivas (média, mediana, moda, quartis e medidas de dispersão: variância e desvio padrão)	Exercícios para SIMULAR / EXERCITAR / CONSOLIDAR
4	4	Estatística – Correlação e Regressão [Projeto]	Calcular e interpretar medida estatística de relação entre dois conjuntos de dados (coeficiente de correlação de Pearson). Aprender	Exercícios para SIMULAR / EXERCITAR / CONSOLIDAR

			a criar gráficos de dispersão e reta de regressão linear. Calcular e interpretar coeficiente de determinação (utilizado para indicar o quão bem a reta de regressão linear se encaixa aos dados disponibilizados).	
5	5	Gráficos – Estatística [Projeto]	Aprender a desenhar e customizar gráficos a partir de bases de dados utilizando uma linguagem de programação.	Exercícios para SIMULAR / EXERCITAR / CONSOLIDAR
6	6	Lógica de Programação (condição)	Aprender a criar pequenos programas para a resolução de problemas que necessitem o uso de comandos condicionais e operadores lógicos,	Entrega do PROJETO
7	7	Lógica de Programação (repetição)	Aprender a criar pequenos programas para a resolução de problemas que necessitem o uso de comandos de repetição.	Exercícios para SIMULAR / EXERCITAR / CONSOLIDAR
8	8	Gráficos – Matemática	Aprender a desenhar e customizar gráficos de funções matemáticas utilizando uma linguagem de programação.	Exercícios para SIMULAR / EXERCITAR / CONSOLIDAR
9	9	Modelagem / Simulação	Executar e interpretar simulações computacionais (para descobrir características do objeto/modelo de interesse).	Exercícios para SIMULAR / EXERCITAR / CONSOLIDAR
10	10	PROVA FINAL		
11	11	AVALIAÇÃO SUBSTITUTIVA		
12	12	MECANISMO DE RECUPERAÇÃO		

Critérios de Avaliação:

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

Exercícios para Simular / Enquetes (peso 5%)

Exercícios para Exercitar (Peso 10%)

Exercícios para Consolidar (Peso 15%)

Projeto (Peso 30%)

Prova Final (Peso 40%)

- Os pesos definidos para cada tipo de avaliação é apenas orientativo. Os mesmos serão utilizados pelo professor para a obtenção do conceito final na disciplina.
- Em caso de necessidade serão realizados os Mecanismos de Substituição e/ou de Recuperação.

Comunicação / Apoio:

- Horário de atendimento semanal aos alunos: **Quarta-Feira - das 12h às 13h**
- Os estudantes poderão solicitar atendimento presencial (ou virtual síncrono) em outro horário enviando mensagem ao professor para agendamento.
- Os estudantes serão atendidos (dúvidas sobre conteúdos, atividades ou outros esclarecimentos) também por meio da ferramenta MENSAGENS do ambiente virtual.

Observações: