

Caracterização da disciplina

Código da disciplina:	BCM0505-22	Nome da disciplina:	Processamento da Informação			
Créditos (T-P-E-I):	(0-4-0-4)	Carga horária:	48 horas	Campus:	SA	
Código da turma:	NA4BCM0505-2 2SA	Turma:	NA4	Turno:	Noturno	
Docente(s) responsável(is):	RENZO GONZALO GÓMEZ DIAZ					
		Quadrimestre:	2	Ano:	2024	

Alocação da turma

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
8:00 - 9:00						
9:00 - 10:00						
10:00 - 11:00						
11:00 - 12:00						
12:00 - 13:00						
13:00 - 14:00						
14:00 - 15:00						
15:00 - 16:00						
16:00 - 17:00						
17:00 - 18:00						
18:00 - 19:00						
19:00 - 20:00	X					
20:00 - 21:00	X					
21:00 - 22:00			X			
22:00 - 23:00			X			

Planejamento da disciplina
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.

Objetivos específicos

Que o aluno seja capaz de compreender os conceitos fundamentais a respeito da manipulação e tratamento da informação. Que o aluno entenda a lógica de programação de computadores e adquira a habilidade prática de desenvolver algoritmos básicos para modelar e solucionar problemas de natureza técnico-científica, independentemente de uma linguagem ou de um paradigma de programação específicos.

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.

Calendário de aulas

- Semana 1:
 - 24/06: Introdução à disciplina, algoritmos e linguagens de programação
 - 26/06: Variáveis, tipos e operadores (aritméticos e lógicos)
- Semana 2:
 - 01/07: Introdução a Métodos/Funções e parâmetros
 - 03/07: Métodos/Funções
- Semana 3:
 - 08/07: **Feriado**
 - 10/07: Comandos de seleção
- Semana 4:
 - 15/07: Comandos de seleção
 - 17/07: Comandos de repetição
- Semana 5:
 - 22/07: Comandos de repetição
 - 24/07: Revisão e aula de exercícios
- Semana 6:
 - 29/07: **Primeira Avaliação (P1)**
 - 31/07: Estrutura unidimensional: Vetores
- Semana 7:
 - 05/08: Estrutura unidimensional: Vetores
 - 07/08: Estrutura bidimensional: Matriz
- Semana 8:
 - 12/08: Estrutura bidimensional: Matriz
 - 14/08: Manipulação de Vetores e *Strings*
- Semana 9:
 - 19/08: **Feriado**
 - 21/08: Aplicações usando Matrizes
- Semana 10:
 - 26/08: Entrada e Saída de Arquivos
 - 28/08: Revisão e aula exercícios
- Semana 11:
 - **02/09: Segunda Avaliação (P2)**
 - **04/09: Avaliação substitutiva (SUB)**
- Semana 12:
 - 09/04: Revisão/vista de avaliação
 - **11/04: Avaliação de Recuperação (REC)**
- Semana 13:
 - 16/05: Vistas de provas

Avaliação**Avaliações do Período Letivo Regular:**

A avaliação será composta por listas de exercícios, um projeto individual e duas provas. A nota final será calculada da seguinte forma:

- **Avaliação P1:** 35% - Semana 6 - 29/07 (avaliação presencial)
- **Avaliação P2:** 50% - Semana 11 - 02/09 (avaliação presencial)
- **Listas de exercícios (L):** 15% (média das listas de exercícios)

Avaliação SUB: Semana 11 - 04/09 (avaliação presencial)

Avaliação REC: Semana 12 - 11/09 (avaliação presencial)

$$\text{Pré-REC} = (\text{P1} * 0,35 + \text{P2} * 0,5 + \text{L} * 0,15)$$

$$\text{Nota Final} = (\text{Pré-REC} + \text{REC}) * 0,5$$

Avaliação Substitutiva (SUB): Estarão habilitados para a avaliação substitutiva os alunos que se ausentarem a uma das avaliações do período regular e contemplados pelo benefício de acordo com a Resolução CONSEPE no. 227, de 23 de abril de 2018. Nesta hipótese, o aluno deverá solicitar realização da avaliação substitutiva pelo menos 24h antes do início da SUB e entregar uma justificativa válida para o docente no dia da avaliação.

Avaliação de Recuperação (REC): Estarão habilitados para a avaliação de recuperação os alunos que obtiverem conceito final D ou F na conclusão de todas as atividades e avaliações aplicadas no período letivo regular, obedecendo as regras indicadas na Resolução CONSEPE no. 182, de 23 de outubro de 2014.

- **Será divulgado o conceito Pré-REC pelo menos 72h antes da recuperação** (Resolução CONSEPE 182) - no caso deste plano de ensino, **será 72h antes da aula do dia 11/09, ou seja, no dia 08/09 antes das 21h**
- Conversão da **Nota Final** para **conceito**:

Conceito	Nota Final
A	$\geq 8,5$
B	$< 8,5$
C	$< 7,0$
D	$< 6,0$
F	$< 5,0$

Frequência

A reprovação por faltas (conceito O) ocorre caso a frequência seja inferior a 75% (Resolução CONSEPE nº 139). As faltas poderão ser justificadas de acordo com os critérios estabelecidos na Resolução CONSEPE nº 227.

Atividades de apoio**Horário de atendimento semanal aos alunos:**

- Presencial:** Sala do Professor Visitante, Bloco A, Torre II - SA
 - Segundas, das 17h às 18h (1h)
 - Quartas, das 17h às 18h (1h)
- Virtual:** Google Meet - a combinar (escrever para gomez.renzo@ufabc.edu.br)

Ferramentas

- Disciplina no Moodle:** [NA4 - PI -2024.2-Gomez](#)
- As aulas utilizarão a linguagem de programação **Python 3**.
- Fique atento aos comunicados realizados no Moodle, utilizado para a condução da disciplina.

Referências bibliográficas básicas

- NEVES, R.; ZAMPIROLI, F. **Processando a Informação: um livro prático de programação independente de linguagem**. 1a ed. Santo André: Editora UFABC, 2017. 192 p.
- 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. 218 p
- SEBESTA, R. W. **Conceitos de linguagens de programação**. 9. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011. 638 p.

Referências bibliográficas complementares

- ASCENSIO, A.F.; CAMPOS, E.A., **Fundamentos da Programação de Computadores**, Pearson, 3.ed., 2012.
- SEDGEWICK, R.; WAYNE, K. D., **Introduction to programming in Java: an interdisciplinary approach**. Boston: Pearson Addison-Wesley, 2007. 723 p.
- MORIMOTO, C. H.; PINA Jr, J. C., [Introdução à computação com Python: um curso interativo](#). 2020.
- MORIMOTO, C. H.; PINA Jr, J. C.; Soares, J. A., [Como pensar como um cientista da computação: Edição interativa em Python](#). 2020.