

DISCIPLINA: Informática Básica		
Código:		Carga Horária Total: 40 h
Número de Créditos: 02		Nível: Graduação
Pré-requisitos: Nenhum		Semestre:
CH Teórica: 20 h		CH Prática: 20 h
CH Presencial: 40 h. a.		CH não Presencial: 8 h. a
PCC: 0	EXTENSÃO: 0	PCC/EXTENSÃO: 0
EMENTA		
<p>Uso do computador para construção de materiais didáticos; noções de lógica e os conceitos de algoritmo e estruturas de dados; o computador como máquina programável e sua estrutura básica; os conceitos de linguagem de programação e programa de computador; ferramentas de desenvolvimento de algoritmos e programas de computador.</p>		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Uso do LaTeX na construção de materiais didáticos; • Elaborar algoritmos para problemas usando conceitos da lógica de programação; • Representar algoritmos utilizando ferramentas computacionais. 		
PROGRAMA		
<ul style="list-style-type: none"> • Edição em LaTeX. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Modo texto e modo matemático; ➤ Formatação do documento; ➤ Edição de fórmula matemáticas; ➤ Matrizes; ➤ Tabelas; ➤ Inclusão de imagens e gráficos. • Introdução à Programação. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Estruturas sequenciais; ➤ Estruturas de condição; ➤ Estruturas de repetição; ➤ Coleções: listas, tuplas e dicionários; ➤ Funções; 		

<p>➤ Leitura e escrita de arquivos.</p>
<p>METODOLOGIA DE ENSINO</p>
<p>Aulas expositivas em sala de aula, aulas práticas de produção e edição de arquivos de informática (75% da carga horária), resolução de exercícios em sala de aula e resolução de listas de exercícios.</p> <p>As atividades pedagógicas não presenciais serão desenvolvidas a partir de recursos didáticos diversificados como: leitura de artigos, leitura de capítulos de livros, trabalho de pesquisa, preparação de seminários, resumos, fichamentos, estudos dirigidos, resenhas e participação em aulas virtuais síncronas ou assíncronas desenvolvidas pelos docentes.</p>
<p>RECURSOS</p>
<p>Laboratório de computação equipado com o sistema operacional Windows 10 64 bits com acesso à internet. Projetor de slides. Sala de aula com quadro-negro. Ambiente de apoio pedagógico Google Sala de Aula.</p>
<p>AVALIAÇÃO</p>
<p>A avaliação será permanente e processual, envolvendo produção escrita (provas, trabalhos individuais e em grupos), debates e seminários.</p>
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p>
<p>BOSWELL, Dustin. A arte de escrever programas legíveis: técnicas simples e práticas para elaboração de programas fáceis de serem lidos e entendidos. São Paulo: Novatec, 2012.</p> <p>OLSEN, Diego Roberto; LAUREANO, Marcos Aurélio Pchek. Sistemas Operacionais. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2010.</p> <p>PRATES, Rubens. Curso intensivo de Python: uma introdução prática e baseada em projetos à programação. São Paulo: Novatec, 2016.</p>
<p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p>
<p>SHAW, Zed A. Aprenda Python 3 do jeito certo. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.</p> <p>MENEZES, Nilo Ney Coutinho. Introdução à programação com Python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes. São Paulo: Novatec, 2019.</p> <p>SCHIAVONI, Marilene. Hardware. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2016.</p> <p>VELLOSO, Fernando de Castro. Informática: conceitos básicos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.</p> <p>MANZANO, José Augusto N. G.; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de. Algoritmos: lógica</p>

para desenvolvimento de programação de computadores. 28. ed. São Paulo: Érica, 2016.

Coordenador do Curso

Setor Pedagógico
