



## PLANO DE CURSO

<b>1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO:</b>			
<b>Curso:</b> Bacharelado em Sistemas de Informação			
<b>Disciplina:</b> Fundamentos da Programação			<b>Código:</b> SIF29
<b>Professor:</b> Esp. Edemilton Alcides Galindo Junior		<b>E-mail:</b> <a href="mailto:edemilton.junior@fasete.edu.br">edemilton.junior@fasete.edu.br</a>	
<b>CH Teórica:</b> 100h	<b>CH Prática:</b> -	<b>CH Total:</b> 100h	<b>Créditos:</b> 05
<b>Pré-requisito(s):</b>			
<b>Período:</b> I		<b>Ano:</b> 2018.1	

<b>2. EMENTA:</b> Conceito de algoritmo. Lógica de programação e programação estruturada. Linguagem de definição de algoritmos. Estrutura de um algoritmo. Identificadores. Variáveis. Declaração de variáveis. Operações Básicas. Comandos de Entrada e Saída. Comandos de Controle de Fluxo. Estruturas de Dados homogêneas. Introdução à linguagem de Programação C. Componentes da linguagem C. Palavras reservadas. Estrutura de um programa C. Identificadores. Variáveis e constantes. Operações básicas. Comandos de entrada e saída. Comandos de controle de fluxo. Estruturas de dados homogêneas.
---

<b>3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA:</b> Desenvolver no aluno uma metodologia de análise de problemas e formulação de algoritmos.
---

<b>4. OBJETIVO(S) ESPECÍFICOS(S) DA DISCIPLINA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Capacitar o aluno a interpretar pequenos problemas e implementá-los na forma de programas.</li><li>• Demonstrar ao aluno técnicas para elaboração de programas.</li><li>• Desenvolver no aluno o raciocínio lógico.</li><li>• Identificar a maneira correta de representar dados abstratos em um sistema computacional.</li><li>• Desenvolver a capacidade de reconhecer formas de resolução de problemas através de algoritmos.</li><li>• Iniciar o aluno na utilização da linguagem de programação C.</li></ul>
---

<b>5. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:</b> <b>1ª Etapa</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Introdução à Lógica de Programação</li><li>• Noções fundamentais: Algoritmos</li><li>• Noções fundamentais: Variáveis e Tipos de dados</li><li>• Instruções Primitivas: de Atribuição, de Entrada e Saída</li><li>• Instruções Primitivas: Controle de Fluxo de Execução</li><li>• Operadores em expressões (aritméticos, relacionais e lógicos)</li><li>• Estruturas condicionais</li><li>• Estruturas de repetição</li></ul> <b>2ª Etapa</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Laços aninhados</li><li>• Vetores (<i>arrays</i>)</li><li>• Matrizes</li><li>• Funções e Procedimentos</li></ul>
---



## **6. METODOLOGIA DO TRABALHO:**

**As metodologias indicadas serão aplicadas nas duas etapas do programa da disciplina.**

**Aprendizagem Baseada em Problemas:** consiste em desenvolver o aprendizado em sala de aula, através da resolução de problemas reais de computação por meio da implementação de algoritmos. A pontuação será atribuída de acordo com a avaliação da capacidade de compreensão lógica e correta resolução dos problemas propostos, sendo estabelecida a pontuação de até **5,0 pontos** (divididos entre 3 atividades) para aos alunos que satisfizerem os requisitos estabelecidos previamente (resposta esperada, endentação e codificação no tempo estabelecido).

**Aprendizagem Orientada a Projetos:** consiste no desenvolvimento em equipe de um programa com funcionalidades definidas pelo professor. Deverá ser utilizado todo o conhecimento adquirido durante as etapas do plano de curso da disciplina. A atribuição de notas seguirá a avaliação dos critérios conforme quadro abaixo.

<b>Crítérios</b>	<b>Pontuação</b>
Correta implementação das funcionalidades do programa	3,5
Organização do código fonte	0,5
Avaliação do trabalho em equipe e participação no desenvolvimento do projeto (Avaliação entre pares)	1,0
<b>Total</b>	<b>5,0</b>

## **7. SISTEMA DE AVALIAÇÃO:**

### **AVALIAÇÃO:**

#### **1ª ETAPA:**

- **Atividades práticas avaliativas – 5,0 pontos**  
Serão realizadas 3 atividades práticas de forma individual em laboratório de informática (com pontuação de 1,0 a 2,0 pontos). Nestas atividades serão avaliadas a capacidade de compreensão lógica e resolução de problemas através da implementação de algoritmos.
- **Projeto - 5,0 pontos**  
O projeto compreende o desenvolvimento em dupla, de um programa com funcionalidades definidas pelo professor. Neste projeto os alunos deverão aplicar todo o conhecimento adquirido durante a 1ª etapa do programa da disciplina.
- **Avaliação Institucional Escrita – 10,0 pontos**  
Avaliação individual composta por 3 (três) questões dissertativas e 1 (uma) questão objetiva.

**Média da 1ª etapa:** Será obtida através do resultado da média aritmética dentre as notas da etapa.



## **2ª ETAPA:**

- **Atividades práticas avaliativas – 5,0 pontos**  
Serão realizadas 3 atividades práticas de forma individual em laboratório de informática (com pontuação de 1,0 a 2,0 pontos). Nestas atividades serão avaliadas a capacidade de compreensão lógica e resolução de problemas através da implementação de algoritmos.
- **Projeto - 5,0 pontos**  
O projeto compreende o desenvolvimento em dupla, de um programa com funcionalidades definidas pelo professor. Neste projeto os alunos deverão aplicar todo o conhecimento adquirido durante o programa da disciplina.
- **Avaliação Institucional Escrita – 10,0 pontos**  
Avaliação individual composta por 3 (três) questões dissertativas e 1 (uma) questão objetiva.

**Média da 2ª etapa:** Será obtida através do resultado da média aritmética dentre as notas da etapa.

## **OBSERVAÇÕES:**

- O aluno que faltar a alguma das Avaliações Institucionais Escritas terá direito de realizar uma prova de Segunda Chamada no final do semestre, cujo conteúdo abrangerá todo o programa. O aluno não terá direito de realizar a prova de Segunda Chamada para substituir as notas das atividades avaliativas ou do projeto.
- A verificação do rendimento escolar compreende: frequência e aproveitamento nos estudos, os quais devem ser atingidos conjuntamente;
- É exigida a frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) nas aulas e demais atividades da disciplina. A margem de ausência em hipótese alguma deverá ultrapassar os 25%;
- O aluno que não entregar as atividades avaliativas nos prazos estabelecidos, será penalizado com desconto na nota, proporcional ao tempo de atraso;
- **APROVAÇÃO:** O aluno será considerado aprovado caso tenha frequência mínima e Média Semestral igual ou maior a 7,0 (sete). A média semestral é obtida a partir da média aritmética das notas das etapas 1 e 2.
- O aluno que obtiver Média Semestral entre 3,0 (três) e 7,0 (sete), terá direito a realizar a Avaliação Final do semestre, em caráter de recuperação. Esta prova abrangerá todo o conteúdo do programa.

## **8. ATENDIMENTO EXTRA CLASSE:**

O atendimento será realizado mediante agendamento. Em caráter complementar, o professor oferece atendimento diariamente através do e-mail: [edemilton.junior@fasete.edu.br](mailto:edemilton.junior@fasete.edu.br)

## **9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi. **Fundamentos da Programação de Computadores**. São Paulo: Pearson,

FARRER, Harry et. al. **Algoritmos Estruturados**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.



ZIVIANI, Nívio. **Projeto de Algoritmos: Implementação em Pascal e C.** São Paulo: Pioneira, 1999.

**COMPLEMENTAR:**

GUIMARÃES, Ângelo de M., LAGES, Newton A. C. **Algoritmos e Estruturas de Dados.** Rio de Janeiro: LTC, 1994.

JAMSA, Kris; KLANDER, Lars; SANTOS, Jeremias René D. Pereira dos. **Programando em C++:**  
a

bíblia. Makron Books, 1999.

KNUTH, D.E. **The Art of Computer Programming.** v.3. Addison-Wesley, 1998.

**10. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES:**

Cronograma das atividades será estabelecido conforme andamento da aplicação das metodologias ativas às turmas alvo.

**11. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES:**

OBS: As datas das avaliações poderão sofrer alterações de acordo com o disciplinado pela secretaria acadêmica da FASETE.



**FASETE**  
FACULDADE SETE DE SETEMBRO  
PAULO AFONSO - BA

ORGANIZAÇÃO SETE DE SETEMBRO DE CULTURA E ENSINO LTDA

Redeenciada pela Portaria / MEC n.º 881/2016 - D.O.U. 15/08/2016

CNPJ: 03.866.544/0001-29 e Inscrição Municipal n.º 005.312-3