



**Universidade Federal do Ceará**  
**Campus de Russas**

**PLANO DE ENSINO DE DISCIPLINA**

Ano/Semestre

**2019/1**

<b>1. Identificação</b>				
1.1. Unidade: Campus Russas				
1.2. Curso: Engenharia de Software				
1.3. Estrutura Curricular (ano-período): 2018.1				
1.4. Nome da Disciplina: Fundamentos de Programação				
1.5. Código da Disciplina: RUS0297				
1.6. Caráter da Disciplina: ( X ) Obrigatória ( ) Optativa				
1.7. Regime de Oferta da Disciplina: ( X ) Semestral ( ) Anual ( ) Modular				
1.8 Carga Horária (CH) Total: 64	C.H. Teórica: 32	C.H. Prática: 32	C.H. EaD: ---	C.H. Extensão: ---
1.9. Pré-requisitos (quando houver): ---				
1.10. Co-requisitos (quando houver): ---				
1.11. Equivalências (quando houver): Fundamentos de Programação				
1.12. Professor(es): Pablo Luiz Braga Soares				
<b>2. Justificativa</b>				
A disciplina de Fundamentos de Programação propicia a fundamentação básica na arte de programar, envolvendo conceitos de algoritmos, soluções de problemas através de computadores, bem como de linguagens de programação estruturada. O aprendizado nas disciplinas que envolvem programação é facilitado na medida em que os alunos adquirem uma base sólida nesta disciplina				
<b>3. Ementa</b>				
Algoritmos, Conceitos Fundamentais de Programação, Expressões, Controles de Fluxo, Funções e Procedimentos, Vetores e Matrizes, Cadeias de Caracteres, Tipos Estruturados e Arquivos.				
<b>4. Objetivos – Geral e Específicos</b>				
<b>Objetivo Geral</b> Ensinar os alunos os conceitos fundamentais de algoritmos e programação.				
<b>Objetivos Específicos</b> O aluno, ao final do semestre, deverá ser capaz de:				
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver a habilidade dos alunos em programação estruturada, enfocando na construção de programas corretos, confiáveis, seguros, eficientes;</li><li>• Compreender e utilizar as estruturas de dados básicas, como vetores e matrizes;</li><li>• <b>Desenvolver a habilidade de solucionar problemas através do computador.</b></li></ul>				

ATENÇÃO! As informações a serem preenchidas neste formulário devem ser exatamente iguais às aquelas constantes no formulário de criação/regulamentação da disciplina aprovado pela Câmara de Graduação.

5. Calendário de Atividades		
Data	Descrição do Conteúdo	Carga Horária
18/02/2019	Projeto Boas Vindas	0h
20/02/2019	Apresentação da Disciplina/Recepção dos Alunos	2h
25/02/2019	Introdução à Lógica de Programação	2h
27/02/2019	Tipos Primitivos / Constantes / Variáveis/	2h
<b>(04 e 06)/03/2019</b>	<b>Carnaval</b>	<b>0h</b>
11/03/2019	Expressões Lógicas/ Expressões Aritméticas	2h
13/03/2019	Comando de Atribuição/ Entrada e Saída	2h
18/03/2019	Estrutura de Seleção Simples e Composta	2h
20/03/2019	Estrutura de Seleção Simples e Composta	2h
<b>25/03/2019</b>	<b>Feriado Estadual – Data Magna do Ceará</b>	<b>0h</b>
27/03/2019	Estrutura de Seleção Encadeada e Múltipla Escolha	2h
<b>01/04/2019</b>	<b>Prova 01</b>	<b>2h</b>
03/04/2019	Correção Prova 01/ Repetição com teste no início(Enquanto)	2h
08/04/2019	Repetição com teste no início(Enquanto)	2h
10/04/2019	Repetição com teste no início(Enquanto)	2h
15/04/2019	Repetição com teste no final(Repita)	2h
17/04/2019	Repetição com teste no final(Repita)	2h
22/04/2019	Repetição com Variável de Controle(Para)	2h
24/04/2019	Repetição com Variável de Controle(Para)	2h
29/04/2019	Vetores	2h
<b>01/05/2019</b>	<b>Feriado – Dia do Trabalho</b>	<b>0h</b>
06/05/2019	Vetores	2h
08/05/2019	Cadeia de Caracteres	2h
13/05/2019	Cadeia de Caracteres	2h
<b>15/05/2019</b>	<b>Prova 02</b>	<b>2h</b>
20/05/2019	Correção Prova 02/Matrizes	2h
22/05/2019	Matrizes	2h
27/05/2019	Matrizes	2h
29/05/2019	Registro	2h
03/06/2019	Registro	2h
05/06/2019	Arquivos	2h
10/06/2019	Arquivos	2h
12/06/2019	Funções/Procedimentos	2h
17/06/2019	Funções/Procedimentos	2h
<b>19/06/2019</b>	<b>Prova 03</b>	<b>2h</b>
<b>24/06/2019</b>	<b>2 Chamada das Provas 01, 02 e 03</b>	<b>2h</b>

ATENÇÃO! As informações a serem preenchidas neste formulário devem ser exatamente iguais às aquelas constantes no formulário de criação/regulamentação da disciplina aprovado pela Câmara de Graduação.

01/07/2019	Prova Final
<b>6. Metodologia de Ensino</b>	
Aulas teóricas expositivas com o uso do quadro branco, pincel e data show. Além de aulas práticas em laboratório com o uso de computadores, softwares e sistemas operacionais diversos. Estudos individuais e em grupo. Resolução de exercícios no computador.	
<b>7. Atividades Discentes</b>	
Assiduidade às aulas. Participação do aluno no desenvolvimento das aulas. Lista de exercícios. Provas escritas. Participação do aluno em trabalhos realizados individualmente e/ou em grupo.	
<b>8. Sistema de Avaliação</b>	
<p>Conforme o Regimento Geral da UFC, a avaliação de rendimento do aluno far-se-á segundo os critérios de assiduidade e eficiência. Na verificação da assiduidade será aprovado o aluno que frequentar 75% (setenta e cinco por cento) ou mais da carga horária da disciplina, vedado o abono de faltas. A verificação da eficiência compreenderá, no mínimo, duas avaliações progressivas e uma avaliação final. Será aprovado por média o aluno que apresentar média aritmética das notas resultantes das avaliações progressivas igual ou superior a 07 (sete). O aluno que apresentar a média igual ou superior a 04 (quatro) e inferior a 07 (sete), será submetido à avaliação final. Nesse caso, o aluno será aprovado quando obtiver nota igual ou superior a 04 (quatro) na avaliação final e média final igual ou superior a 05 (cinco).</p> <p>A avaliação de aprendizagem acontecerá na forma de três avaliações progressivas, sendo a média do aluno obtida de acordo com a seguinte fórmula:</p> $média = \frac{P_1 + P_2 + P_3}{3}$	
<b>9. Bibliografia Básica e Complementar</b>	
<p><b>Bibliografia Básica</b> (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. MEDINA, M.; FERTIG, C. Algoritmos e programação: teoria e prática 2ed. Novatec, 2004.ISBN: 9788575220733/857522073X</li> <li>2. ASCENCIO, A. F. G.;CAMPOS, E. A. V. Fundamentos da programação de computadores: algoritmos, Pascal, C/C++ e Java. 2 ed. Prentice Hall, 2007. ISBN: 978576051480</li> <li>3. CELES, W.; CERQUEIRA, R.; RANGEL, J. L. Introdução à estrutura de dados: com técnica de programação em C. Elsevier, 2004. ISBN: 8535212280</li> </ol> <p><b>Bibliografia Complementar</b> (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. FORBELLONE, A. L. V. ; EBERSPACHER, H.F. Lógica de programação: a construção de algoritmos. 3 ed. Prentice Hall, 2005.</li> <li>2. Fundamentos de Programação - 3ª Ed. Joyanes, Luis Aguilar; Joyanes, Luis Aguilar. Amgh Editora.</li> <li>3. Fundamentos de Programação Usando C - 4ª Ed. De Sá, Marques, Lidel – Zamboni.</li> <li>4. Lógica de Programação - 3ª Edição. Forbellone, Andre L. V. Makron Books.</li> <li>5. Algoritmos - Lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores. Oliveira, Jayr Figueiredo de; Manzano, Jose Augusto N. G. Editora Erica.</li> </ol>	
<b>10. Parecer</b>	

ATENÇÃO! As informações a serem preenchidas neste formulário devem ser exatamente iguais àsquelas constantes no formulário de criação/regulamentação da disciplina aprovado pela Câmara de Graduação.

Assinatura do Professor

\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Professor Responsável

Aprovação da Coordenação do Curso

\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Coordenador do Curso

Aprovação da Coordenação Acadêmica

\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Coordenadora Acadêmica

ATENÇÃO! As informações a serem preenchidas neste formulário devem ser exatamente iguais às constantes no formulário de criação/regulamentação da disciplina aprovado pela Câmara de Graduação.