

Instituto de Informática
Departamento de Informática Aplicada

Dados de identificação

Período Letivo: **2012/1**

Professor Responsável: **RAUL FERNANDO WEBER**

Disciplina: **TÓPICOS ESPECIAIS EM COMPUTAÇÃO XVIII**

Sigla: **INF01060**

Créditos: 4

Carga Horária: 60

Súmula

Assuntos relacionados a inovações tecnológicas decorrentes de pesquisas recentes ou a aplicações específicas de interesse a um grupo restrito ou tendo caráter de temporalidade, enfocando aspectos não abordados ou abordados superficialmente em disciplinas regulares.

Currículos

Currículos	Etapa Aconselhada	Natureza
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO		Eletiva

Objetivos

Proporcionar uma compreensão da evolução dos computadores e das diversas decisões históricas que influenciaram os projetos de diversos computadores, e da maneira como a computação evoluiu.

Estudo do conceito de computação e o que é computar. Análise de várias "máquinas de computar", incluindo exemplos mecânicos, eletro-mecânicos e eletrônicos. Estudo dos primeiros computadores, com exemplos de programação. Análise do processo de surgimento dos computadores pessoais, do desenvolvimento histórico das linguagens de programação, sistemas operacionais e aplicativos. Análise do processo de criação da Internet e seus serviços.

Conteúdo Programático

Semana	Título	Conteúdo
1	Computador e computabilidade	Definição de computador e computabilidade Máquinas de computar: astrolábios, relógios, teares, calculadoras Os primeiros computadores nos Estados Unidos, Inglaterra, Alemanha e Japão
2	Os primeiros computadores pessoais	Estudo do Altair 8800 Estudo do Apple II e demais computadores pessoais de primeira geração
3	Estudo do IBM-PC	Projeto do IBM-PC O acordo Microsoft-IBM Gary Kildall e CP/M
4	Evolução da Interface Gráfica	A pesquisa do Xerox-Parc (Palo Alto Research Center) e sua influência no Macintosh e no Windows
5	Os primeiros computadores americanos e britânicos	Estudo do ABC, Bell Labs, Harvard Mark I, ENIAC, UNIVAC, IAS, EDSAC e Manchester (Baby e Mark I)
6	Os primeiros computadores alemães	Estudo da família Z de computadores, de Konrad Zuse
7	História do sistema operacional Windows	A linha do tempo do MS-DOS e do Windows
8	História do Apple Macintosh	Evolução da Apple e seus computadores
9	História do Linux	A evolução do Unix, com ênfase no Linux
10 a 11	História dos Jogos de Computador	A evolução dos jogos de computador, seus diferentes estilos, recursos tecnológicos e interface
12	História dos vírus de computador	A linha de tempo das ameaças de segurança, com ênfase a vírus e vermes
13	História da Internet	A linha de tempo da evolução da Internet e seus serviços
14	História das Linguagens de Programação	A linha de tempo da evolução das linguagens de programação e seus paradigmas
15	História das consoles de jogos	A linha do tempo da evolução das consoles de jogos

Metodologia

Aulas expositivas e trabalhos extra-classe. A disciplina utilizará o sistema de apoio ao ensino Moodle (<http://moodle.inf.ufrgs.br>) para distribuição de material, entrega de trabalhos, organização de grupos de discussão e acompanhamento geral da disciplina.

Carga Horária

Teórica: 56 horas
Prática: 4 horas

Experiências de Aprendizagem

Será realizada uma prova, no sistema Moodle, ao final da disciplina.

Será realizado um trabalho de pesquisa histórica sobre temas selecionados, visando a confecção de um wiki no sistema Moodle.

Critérios de Avaliação

A avaliação considera a frequência, o resultado do trabalho e o resultado da prova. A avaliação numérica da frequência utiliza a fórmula $(10 - \text{número de faltas})$ caso o número de faltas seja menor ou igual a quatro. Com mais de 4 faltas, o aluno está reprovado por falta de frequência (FF). A nota final (N) é calculada da seguinte forma, onde F, T e P são as notas de frequência, trabalho e prova, respectivamente:

$$N = (F + T + P) / 3$$

A avaliação para determinação do conceito final inclui a nota calculada, a participação em aula, e desenvolvimento do estudante ao longo do semestre.

A conversão da média final N para conceitos é feita por meio da seguinte tabela:

9,0 ≤ N = 10,0: conceito A (aprovado)

7,5 ≤ N < 9,0: conceito B (aprovado)

6,0 ≤ N < 7,5: conceito C (aprovado)

4,0 ≤ N < 6,0: sem conceito (recuperação) podendo passar para conceito C em caso de aprovação ou conceito D em caso de reprovação

0,0 = N < 4,0: conceito D (reprovado)

Não entrega dos relatórios dos trabalhos: conceito D (reprovado)

Faltas > 25%: conceito FF (reprovado)

Atividades de Recuperação Previstas

Existirá uma atividade de recuperação única ao final do semestre para os alunos que não obtiverem conceito C ao final do semestre e que possuírem nota superior a zero em cada uma das notas parciais.

Bibliografia

Básica Essencial

Sem bibliografias acrescentadas

Básica

Katie Hafner - Where Wizards Stay Up Late: The Origins Of The Internet - Editora Simon (ISBN: 0684832674)

Michael A. Hiltzik - Dealers of Lightning: Xerox PARC and the Dawn of the Computer Age - Editora HarperBusiness (ISBN: 0887309895)

Paul E. Ceruzzi - A History of Modern Computing - Editora MIT Press (ISBN: 0262532034)

Raúl Rojas e Ulf Hashagen - The First Computers: History and Architectures - Editora MIT Press (ISBN: 0262681374)

Robert X. Cringely - Accidental Empires: How the Boys of Silicon Valley Make Their Millions, Battle Foreign Competition, and Still Can't Get a Date - Editora HarperBusiness (ISBN: 0887308554)

Steven Levy - Hackers: Heroes of the Computer Revolution - Editora O'Reilly (ISBN: 1449388396)

Complementar

Gordon Laig - Digital Retro - The evolution and Design of the Personal Computer - Editora Sybex (ISBN: 078214330X)

James Wallace e Jim Erickson - Hard Drive: Bill Gates and the Making of the Microsoft Empire - Editora HarperBusiness (ISBN: 0887306292)

Linus Torvalds e David Diamond - Just for Fun: The Story of an Accidental Revolutionary - Editora HarperBusiness (ISBN: 0066620732)

Paul Allen - Idea Man: A Memoir by the Cofounder of Microsoft - Editora Portfolio (ISBN: 1591843820)

Steven Levy - Insanely Great: The Life and Times of Macintosh, the Computer that Changed Everything - Editora Penguin (ISBN: 0140291776)

Outras Referências

Não existem outras referências para este plano de ensino.

Observações

Nenhuma observação incluída.