



---

# CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO



UNIVERSIDADE DE BLUMENAU

# Introdução à Computação

Prof. Francisco Adell Péricas  
[pericas@furb.br](mailto:pericas@furb.br)



---

# Unidade 1

O que é Ciência da Computação?



# O que é Ciência da Computação?

---

- a. É o estudo dos algoritmos, suas aplicações e de sua implementação, na forma de programas para execução em computadores
- b. É o emprego da tecnologia computacional necessária para resolver os problemas de usuários
- c. É o estudo do computador e sua aplicação em problemas reais (usuários)
- d. Tem como objeto de estudo os métodos e as técnicas destinadas a modelar, analisar e resolver problemas através da utilização de recursos computacionais



# O que é Ciência da Computação?

---

É o estudo dos algoritmos e suas aplicações, bem como das estruturas matemáticas indispensáveis à formulação precisa dos conceitos fundamentais da teoria da computabilidade e da computação aplicada.



# Formação em Computação

---

Para formação superior em Computação e Informática, o MEC e SBC definem diferentes cursos:

- Engenharia de Computação
- Ciência da Computação
- Engenharia de Software
- Sistemas de Informação
- Licenciatura em Computação
- Tecnólogos:
  - Análise e Desenvolvimento de Sistemas
  - Redes de Computadores
  - Gestão da TI
  - Sistemas para Internet
  - Jogos digitais
  - ...



# Entenda a Diferença dos Cursos

---

Ciência da  
Computação

ciência, visando o  
**desenvolvimento**  
de tecnologia

X

Sistemas de  
Informação

aplicação,  
visando o **uso** de  
tecnologia

# Ciência da Computação: Objetivo

---



Formar um profissional com conhecimento científico e base sólida em computação, atendendo de forma proativa e ética às demandas da comunidade regional.



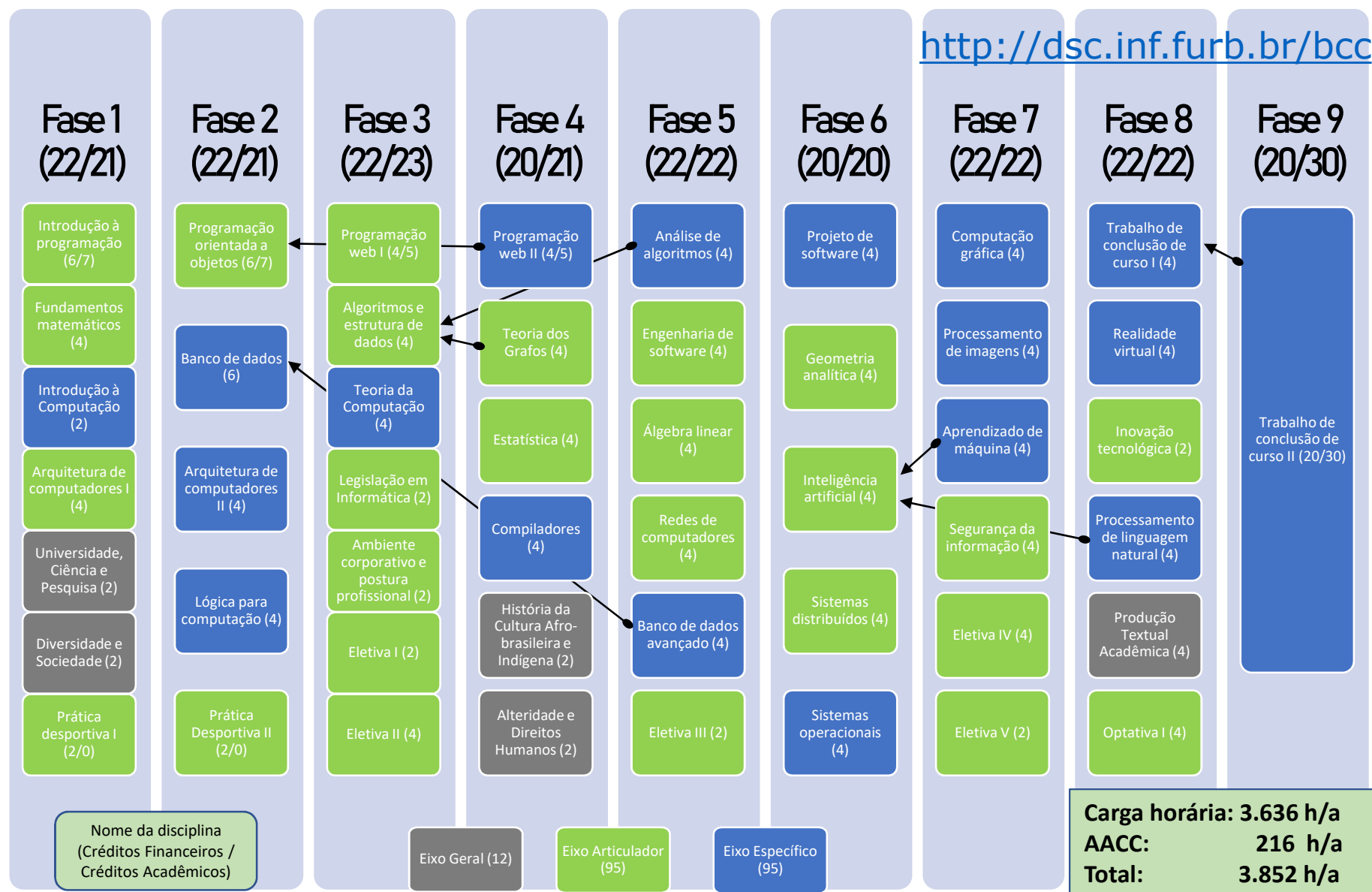
# Ciência da Computação: Perfil do Egresso



1. possuir sólida formação em Ciência da Computação, ou seja, dominar os fundamentos teóricos e as tecnologias da área de Computação, de tal forma que seja capaz de:
  - construir aplicativos de propósito geral, ferramentas e infraestrutura de software de sistemas de computação e de sistemas embarcados
  - gerar conhecimento científico e tecnológico
  - estender suas competências à medida que a área se desenvolve
  - conhecer a estrutura dos sistemas de computação e os processos, métodos e técnicas envolvidos na sua construção e análise
  - criar soluções, individualmente ou em equipe, para problemas complexos caracterizados por relações entre domínios de conhecimento e de aplicação
2. ser capaz de agir de forma reflexiva e ética no desempenho da profissão, compreendendo o impacto direto ou indireto de suas ações sobre as pessoas, a sociedade e o meio-ambiente
3. reconhecer o caráter fundamental da inovação e da criatividade e compreender as perspectivas de negócios e oportunidades relevantes

# Ciência da Computação – Bacharelado (BCC) Matutino / Noturno – Currículo 2019/1

<http://dsc.inf.furb.br/bcc>



**Carga horária: 3.636 h/a**  
**AACC: 216 h/a**  
**Total: 3.852 h/a**



# Programas de Benefícios de TIC FURB

---

[www.furb.br/elms](http://www.furb.br/elms)

**Office 365** <http://portal365.furb.br>

Conta de email (@furb.br)

5 TB de espaço na nuvem



# AVA

---

O Ambiente Virtual de Aprendizagem(AVA) da FURB é um sistema de gerenciamento do ensino e aprendizagem que funciona pela Internet. Através desse instrumento há mais um canal de interação entre os membros da comunidade acadêmica.

Acesso web: <https://ava3.furb.br>

App: FURB AVA3



# Biblioteca FURB

---

- A Biblioteca permite o empréstimo domiciliar aos usuários vinculados à Universidade - alunos, professores, servidores e ex-alunos cadastrados no Alumni FURB
- Acessando é possível renovar empréstimos e pesquisar todo o acervo

Acesso web: <http://bu.furb.br>



## Para a próxima aula

---

- Faremos uma *timeline* sobre a história da Computação
- Já podem pesquisar a respeito
- Pode-se usar ferramentas como [www.easel.ly](http://www.easel.ly)