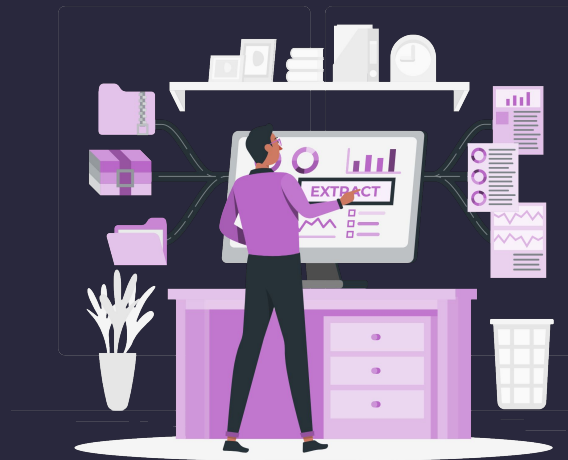




APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA

INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO





01

APRESENTAÇÃO DO PROFESSOR





SOBRE MIM

Doutorando

Engenharia da Computação - UPE

Mestrado em

Engenharia da Computação - UPE
Relações Internacionais - UEPB

Especialista

Engenharia e Admin. de Dados - UNIESP
Admin. de Banco de Dados - Estácio

Graduação em

Tecnólogo Sist. para Internet, Unipê
Bacharel em Ciências Sociais - UFPB

Engenheiro de Dados na Minsait

Org. da Comunidade de Dados
Mentor da Prática de Dados
Learn Influencer

Área de Pesquisa

- Otimização de Hiperparâmetros
Com *Swarm Intelligence* em
modelos de Machine Learning
- Anomaly Detection





CARREIRA



PESQUISADOR - GRUPO AIDA

GRUPO DE PESQUISA EM ARTIFICIAL INTELLIGENCE E DATA ANALYTICS

Objetivo

Estudar e compartilhar conhecimento na área de ciência de dados e machine learning.

Objetivo específicos

- Apresentação de trabalhos em congressos;
- Publicação em revistas acadêmicos;
- Promoção de eventos;
- Desenvolver cursos, oficinas e workshops



REDES SOCIAIS



Messi (he/him)
mrafaelbatista

YOUTUBE

TWITTER

LINKEDIN (REDE SOCIAL PROFISSIONAL)

MEDIUM (POST, TUTORIAIS, DICAS PROFISSIONAIS)

INSTAGRAM



Lnk.Bio

GET LNK.BIO



@mrafaelbatista



messiasbatista

www.mrafaelbatista.dev



02

PLANO DE ENSINO



EMENTA

- Fundamentos da construção de algoritmos e programas;
- Algoritmos: conceito, variáveis, constantes, operadores aritméticos e expressões, estruturas de controle (atribuição, sequência, seleção, repetição, recursão);
- Dados estruturados (vetores, matrizes);
- Subprogramas (funções e procedimentos, parâmetros);
- Variáveis locais e globais;
- Documentação dos algoritmos;



COMPETÊNCIAS

- Conhecer os conceitos de Lógica de Programação e Algoritmos;
- Identificar estruturas sequenciais e de controle em programas;
- Desenvolver programas com linguagem Python;
- Atuar como desenvolvedor de software em programas com linguagem Python.



CONTEÚDO PROGRAMÁTICO - UNIDADE 1

- Conceitos de Algoritmo e Lógica de Programação;
- Linguagem de programação Python;
- Pseudocódigo, Fluxogramas, Testes de Mesa;
- Variáveis e Tipos de Dados;
- Aspectos fundamentais da programação;
- Estruturas de seleção;
- Estruturas de repetição;





CONTEÚDO PROGRAMÁTICO - UNIDADE 2

- Arranjos dimensional e multidimensional;
- Funções;
- Tratamento de erros e exceções;
- Desenvolvimento de projeto;



ATIVIDADES PROGRAMADAS

- Aula Presencial em laboratório (por vezes, em sala de aula);
- Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA;
- Atividade Diagnóstica;
- Metodologias Ativas:
 - Sala de aula invertida;
 - Aprendizagem Orientada por Projetos;
 - Aprendizagem Baseada em Problemas;



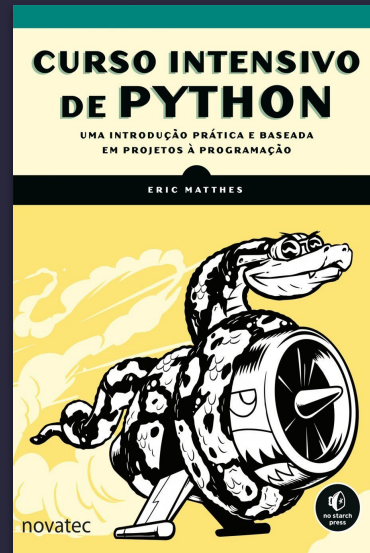
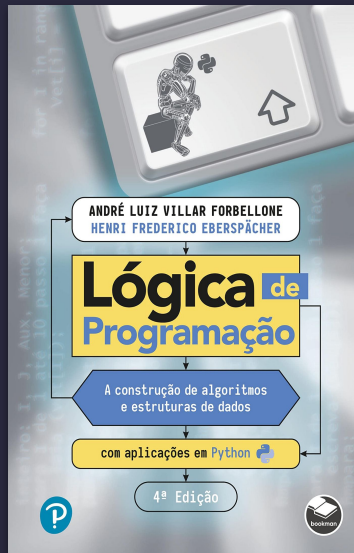
ATIVIDADES PROGRAMADAS

- TED: Trabalho Efetivo discente;
- Avaliações:
 - Somativa, Processual e/ou Projeto;
 - Reposição;
 - Final.



BIBLIOGRAFIA

- Consultar bibliografia no plano de ensino;
- Mas, também:



03

PLANO DE TRABALHO

0 nosso contrato de condução das aulas



PARTICIPAÇÃO DO PROFESSOR



- Apresentação do conteúdo com auxílio de apresentações, imagens, textos, vídeos, códigos, plataformas de aprendizagem;
- Conteúdo e exercícios todas as aulas;
 - Em sala e para casa;
 - Pesquisas, formulários, listas de exercícios;
- Orientações e dúvidas;
 - Início da aula ou ao fim de uma explicação;
 - Google Classroom;



PARTICIPAÇÃO DO ALUNO



- Entender o assunto das aulas (silêncio, atenção e participação);
- Participação no ambiente virtual;
- Realização de seminários ou apresentações conceituais;
- Apresentações de código;
- Execução dos exercícios;
- Cumprimento rigoroso dos prazos de entrega.



AVALIAÇÕES

- **Unidade 1**
 - 100% Avaliação somativa (prova tradicional - teórica e prática)
- **Unidade 2**
 - 100% Avaliação orientada a projeto (projeto prático) - ENTREGUE EM ETAPAS
- **Poderá haver alterações!**

REPOSIÇÃO E FINAL



- **Reposição**
 - 100% Avaliação somativa (prova tradicional - teórica)
- **Final**
 - 100% Avaliação somativa (prova tradicional - teórica)



RECOMENDAÇÕES



- Horário das aulas P1B - Segundas P1A - Quartas
 - 19:00h às 20:15h
 - 20:30h às 21:45h
- A frequência será computada em todas as aulas!
- Falta reprova!
 - Frequência mínima 75%
 - Uma noite refere-se a 3 faltas (19:00-20:00-21:00)





CONTATOS OFICIAIS



- E-mail:
 - **`messias.batista@iesp.edu.br`**
- Ambiente Virtual
 - **Totvs ou Moodle (em definição)**



05

COMO APROVEITAR AS AULAS



PARTICIPAÇÃO DO ALUNO



Precisamos de mais estudantes

Aluno não é estudante.
Aluno é quem assiste aula,
estudante é quem estuda.



PARTICIPAÇÃO DO ALUNO



***Assistir aula** é uma atividade passiva e coletiva*
***Estudar** é uma atividade individual e ativa*

***Na aula** os alunos buscam entender o assunto*
***Em casa** eles aprendem o assunto*



PARTICIPAÇÃO DO ALUNO



Se em casa você estuda, então entenda...
A tarefa não é um complemento da aula.
A aula é um preparo para a tarefa!



PARTICIPAÇÃO DO ALUNO

Em disciplinas de desenvolvimento só se aprende:

a programar, programando

a modelar, modelando

a diagramar, diagramando

a pensar, pensando



05

FERRAMENTAS PARA A DISCIPLINA



CONTA GOOGLE (GMAIL)



bit.ly/aula-conta-google

Escolha uma das duas formas:

- Utilize sua conta pessoal;
- Ou, crie uma conta apenas para a faculdade;

A conta será utilizada para se inscrever em alguns serviços online.





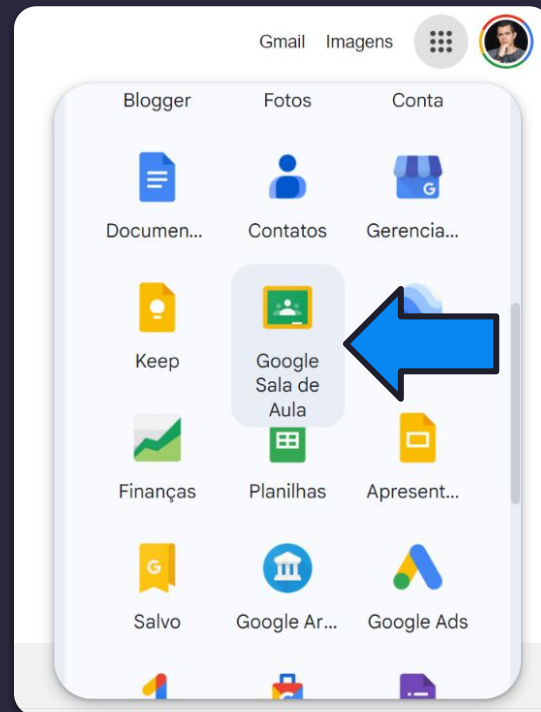
ACESSE O GOOGLE CLASSROOM



Google Classroom

Com sua conta Google acesse:

classroom.google.com





**VERIFIQUE SE AS
FERRAMENTAS A SEGUIR
ESTÃO INSTALADAS!**



@mrafaelbatista



messiasbatista



DESENVOLVIMENTO: **VISUAL STUDIO CODE** OU **PYCHARM**



Visual Studio Code





**CONVIDO VOCÊS A
PERGUNTAR SOBRE
QUALQUER ASSUNTO?**



@mrafaelbatista



messiasbatista

06

PROGRAMAÇÃO DE FORMA LÚDICA



CODE COMBAT

Plataforma gamificada para aprender programação.

**Acesse dentro do
Google Classroom**





APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA

INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

