

Plano de Ensino-Aprendizagem Integral

Fluxo

Situação	Data	Executor	Descrição
Disponível para elaboração	15-12-2025 15:45:11	Alan Rafael Moser	
Em elaboração	04-02-2026 11:00:14	Dalton Solano dos Reis	

Informações FURB

Plano de Desenvolvimento Institucional - PDI

Missão: promover o ensino, a pesquisa e a extensão, fomentando o desenvolvimento socioeconômico sustentável e o bem-estar social.

Visão: ser uma Universidade pública, reconhecida pela qualidade da sua contribuição na vida regional, nacional e global.

Valores: transparência; participação; valorização dos discentes e dos servidores; formação integral do ser humano; democracia; ética; pluralidade; desenvolvimento social e sustentável; manutenção da sua identidade e tradição; respeito à natureza e a todas as formas de vida.

Projeto Pedagógico Institucional - PPI

Princípios do Ensino: Democracia e Direitos Humanos; ética e Cidadania ambiental; relações étnico-sociais; formação Crítica.

Diretrizes para o Ensino: aprendizagem como foco do processo; educação geral; flexibilização; tecnologias digitais, internacionalização.

Identificação

Ano/Semestre:	2026/1	Turma:	CMP.0084.00.003
Nome da Disciplina:	Introdução à Computação		
Centro:	Centro de Ciências Exatas e Naturais		
Departamento:	Departamento de Sistemas e Computação		

Carga Horária

Créditos Teóricos:	Práticos:	Total:	Carga Horária semestral		
			Teórica:	Prática:	Total:
2	0	2	36	0	36

Cursos

20 - Ciência da Computação (Noturno)

Curriculum: 2019/1 Fase(s):
1/B

Objetivo do curso

O curso de Ciência da Computação da Universidade Regional de Blumenau tem como objetivo formar um profissional com conhecimento científico e base sólida em computação, atendendo de forma proativa e ética às demandas da comunidade regional.

Objetivo geral da disciplina

Conhecer as noções básicas do universo da Computação e sua relação com as tecnologias presentes, compreendendo o impacto direto ou indireto das suas ações sobre as pessoas, a sociedade e o meio ambiente e adequando-se às mudanças tecnológicas e aos novos ambientes de trabalho.

Ementa

O que é Ciência da Computação. História da Computação e do computador. Visão geral de Sistemas Operacionais e de Linguagens de Programação. Mercado de trabalho da área de computação. Sustentabilidade: sociedades sustentáveis, responsabilidade cidadã e ética no uso de tecnologias.

Pré-Requisitos

Nome da Disciplina	Código da disciplina	Tipo
--------------------	----------------------	------

Professor(es)

Dalton Solano dos Reis (Cursando Doutorado em Ciências da Computação)

Dados Complementares do(a) Professor(a):
 E-mail/MS-Teams: dalton@furb.br
 Material disciplina: AVA3 e no Repositório GIT (https://github.com/dalton-reis/IC_Noturno_2023_2)
 Sobre o professor: <https://github.com/dalton-reis/dalton-reis>

Unidades e Subunidades	Objetivos Específicos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
1. O que é Ciência da Computação 1.1. Definição 1.2. Currículo de Referência em Computação 3. Computação na FURB	- Compreender o que é a Ciência da Computação; - Caracterizar os aspectos de formação para o desenvolvimento científico e tecnológico da computação, diferenciando Engenharia de Computação, Ciência da Computação, Sistemas de Informação e Ciências de Dados; - Conhecer o currículo, a infraestrutura e os projetos do curso de BCC da FURB.	- Aulas expositivas dialogadas, discussões em sala; - Visitas dirigidas.	- Exercícios de avaliação.
2. Aspectos Históricos da Computação 2.1. História da Computação 2.2. História do Computador 2.3. História do Curso	- Conhecer os aspectos históricos da computação, do computador e do curso; - Entender como a história impacta na sociedade.	- Aulas expositivas dialogadas; - Atividades de pesquisa; - Discussões em grupo.	Instrumentos: - Relatório Escrito 1; - Linha do Tempo. Critérios: - Relevância dos fatos históricos reportados; - Qualidade e assertividade da produção textual do relatório; - Qualidade e assertividade da linha do tempo; - Criticidade sobre os trabalhos produzidos pelos colegas; - Engajamento e participação nas atividades.
3. Sistemas Operacionais e Linguagens de	- Compreender para que servem os sistemas	- Aulas expositivas dialogadas;	Instrumentos: - Relatório Escrito 2;

Programação: uma visão geral 3.1. Características 3.2. Tipos 3.3. Funcionalidades 3.4. Dispositivos	operacionais e as linguagens de programação; - Reconhecer os principais sistemas operacionais, identificando as suas principais características e funcionalidades; - Identificar as principais linguagens de programação, indicando as suas principais características e propósitos.	- Pesquisa; - Discussões em grupo.	- Infográfico. Critérios: - Relevância das características dos SO e das LP reportadas; - Qualidade e assertividade da produção textual do relatório; - Qualidade e assertividade do infográfico; - Criticidade sobre os trabalhos produzidos pelos colegas; - Engajamento e participação nas atividades.
4. Mercado de trabalho 4.1. Funções 4.2. Áreas de atuação	- Compreender a atuação do profissional de Ciência da Computação; - Conhecer as perspectivas e oportunidades profissionais do egresso em Ciência da Computação, tanto no mercado como em universidades.	- Aula expositiva dialogada; - Visitas guiadas.	Instrumentos: - Relatório Escrito 3; Critérios: - Relevância dos fatos reportados quanto às visitas; - Qualidade da produção textual do relatório; - Engajamento e participação nas atividades.
5.Sustentabilidade 5.1.Sociedades sustentáveis 5.2. Ética no uso de tecnologias	- Compreender as características de uma sociedade sustentável, reconhecendo os aspectos sociais e éticos em razão da aplicação da tecnologia; - Desenvolver consciência crítica sobre o papel de sua profissão.	- Aula expositiva dialogada.	- Exercícios de avaliação.

Procedimentos de Avaliação

A média final será calculada através de média aritmética das avaliações:

$$MF = (N1+N2+N3+N4+N5+N6)/6$$

N1: Relatório Escrito 1 (em grupo)

N2: Relatório Escrito 2 (em grupo)

N3: Relatório Escrito 3 (individual)

N4: Linha do Tempo (em grupo)

N5: Infográfico (em grupo)

N6: Engajamento e participação na disciplina (individual)

obs.: a apresentação oral dos trabalhos são obrigatórias, pois caso não sejam apresentados a nota do respectivo trabalho será igual a zero.

O professor reserva-se o direito de não atribuir notas iguais a todos os integrantes de uma equipe, considerando os critérios de avaliação dos trabalhos que envolvem a participação e a crítica. Nas

apresentações dos trabalhos, TODOS os integrantes que desenvolveram o trabalho devem participar. A nota da avaliação é individual, mesmo que seja resultado de um trabalho em equipe.

De acordo com o regimento geral da FURB, artigo 66, o aluno que faltar a alguma atividade de avaliação poderá requerer ao professor nova oportunidade em até 5 (cinco) dias úteis, mediante expressa justificativa fundamentada. No caso de provas, esta nova oportunidade será concedida ao final do semestre.

O Regimento Geral da FURB estabelece, no seu Art. 62, que a frequência mínima exigida, para fins de aprovação, é de 75% da carga horária total da disciplina e média final igual ou superior a 6.0. Abono de faltas e atividades compensatórias irão seguir as determinações legais, que podem ser consultadas neste link:

<https://www.furb.br/web/1615/servicos/portal-academico/guia-academico/avaliacao>

Observações

Não é admitida, sob hipótese alguma, cópia ou compartilhamento de trabalhos com colegas. Todos os trabalhos nos quais o professor concluir que houve cópia (mesmo que parcial) receberão nota zero, não havendo possibilidade de reavaliação dos trabalhos. Os alunos devem tomar os devidos cuidados para proteger seu trabalho contra cópias para reuso em outros trabalhos. Caso venha a usar um repositório (GIT), se-o em modo privado.

Na modalidade de aulas presenciais, o professor pode pedir para desligar o computador (pessoal e/ou do laboratório) durante as aulas (teóricas e/ou práticas), caso julgue necessário.

Mais referências bibliográficas serão disponibilizadas pelo professor durante o desenvolvimento da disciplina, caso seja necessário.

Ressalta-se a importância dos estudantes acompanharem as comunicações via e-mail institucional (@furb.br) e as postagens feitas no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA3), pois toda comunicação digital será feita por esse e-mail institucional.

As atividades desta disciplina, seguindo a Resolução FURB nº 61/2021, e aprovada no Colegiado de Curso, serão desenvolvidas no modelo "PRESENCIAL", com Professor, Aluno, Aulas e Avaliações todos de forma presencial.

Documentos Recomendados

Básico

- BROOKSHEAR, J. Glenn. **Ciência da computação**: uma visão abrangente.11. Porto Alegre : Bookman, 2013. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788582600313>. Acesso em: 27 jun. 2019. [Acesse aqui](#)
- FEDELI, Ricardo Daniel; POLLONI, Enrico Giulio Franco Co-autor; PERES, Fernando Eduardo Co-autor. **Introdução à ciência da computação**.2. São Paulo : Cengage Learning, 2013. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788522110001>. Acesso em: 27 jun. 2019. [Acesse aqui](#)
- MOKARZEL, Fábio Carneiro; SOMA, Nei Yoshihiro. **Introdução à ciência da computação**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008. 429 p, il.

Complementar

- ABDALLA, Samuel Liló; GUESSE, André Co-autor. **Informática para concursos**. São Paulo : Saraiva, 2012. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788502180642>. Acesso em: 27 jun. 2019. [Acesse aqui](#)
- GONICK, Larry. **Introducao ilustrada a computacao (com muito humor)**. Sao Paulo : Harper E Row do Brasil, [c1984]. 243p, il.
- GUIMARÃES, Angelo de Moura; LAGES, Newton Alberto de Castilho. **Introdução a ciencia da computação**. Rio de Janeiro : LTC, c1984. x, 165p, il.
- ISAACSON, Walter. **Os inovadores**: uma biografia da revolução digital. São Paulo : Companhia das Letras, 2014. 575 p, il.

Eletrônico

- [Computer History Museum](#) Timeline of Computer History
- [Museu da Computação e Informática](#) MCI - Mercado e Comunicação Internacional
- [National Science Foundation - Computer Science History](#) The History of Computing
- [Site Inovação Tecnológica - Seção de Informática](#) Tudo o que acontece na fronteira do conhecimento



DTI - Seção de Desenvolvimento de Sistemas [04-Fev-2026 11:44:04]

[Início](#) [Meus Planos de Ensino na Graduação](#) [Sair](#)