

Computação Visual

Ciência da Computação

Prof. André Kishimoto
2024

Informações gerais

Universidade Presbiteriana Mackenzie

FCI – Faculdade de Computação e Informática

Ciência da Computação

Disciplina: **Computação Visual – 07G** (7ª etapa)

Professor: **André Kishimoto**

1º semestre 2024

quinta-feira (02 h/a), **07:30** às **09:10**, prédio 33 – sala 104

online (02 h/a), **assíncrono**

Informações do curso

Ver plano de ensino.

Formato do curso

- Aulas expositivas.
- Atividades teóricas e práticas.
 - “Blog” (publicação dos resultados das pesquisas).
 - GitHub Classroom + notebooks Jupyter.
 - Linguagem Python e C (e talvez alguma linguagem de shading).
- Projeto da disciplina (até 4 pessoas – tema a definir).

Avaliações – datas planejadas*

- Prova 1 (PP1): **28/03**
- Prova 2 (PP2): **23/05**
- Prova Substitutiva (SUB): **06/06**
- Prova Final (PF): **13/06**

- Projeto (parte da Ativ2): **26/05**
- Ativ1 e Ativ2: Atividades teóricas e práticas no decorrer do semestre.

* Sujeitas a alterações.

Avaliações – SUB

- A avaliação substitutiva só poderá ser realizada caso você não tenha realizado uma das avaliações que compõe a N1 ou a N2 (nota 99,9 no sistema).
- Caso não tenha realizado mais de uma avaliação, a avaliação substitutiva substituirá a avaliação de maior peso.
- Avaliação individual, podendo contemplar todo o conteúdo da disciplina (teoria e prática).

Avaliações – PF

- Avaliação Final para quem não atingir MI $\geq 6,0$.
- Avaliação individual, podendo contemplar todo o conteúdo da disciplina (teoria e prática).

Controle de Frequência

- Frequência mínima de 75% da carga horária total do componente curricular.
- Parte online não possui controle de frequência.
(Podem ocorrer alterações no decorrer do semestre).

Critérios de Aprovação

- Se $MI \geq 6,0$ e $FREQUENCIA \geq 75\%$, APROVADO(A).
- Se $MI < 6,0 \rightarrow$ PROVA FINAL e,
se $(MI + PROVA FINAL) / 2 \geq 6,0$ e $FREQUENCIA \geq 75\%$, APROVADO(A)

Em qualquer outro caso, o(a) aluno(a) está REPROVADO(A).

Parte online (assíncrona)

Atividades teóricas e práticas.

- Teoria: Pesquisas sobre tópicos da disciplina.
- Prática: Programação em Python e C.
- Projeto: A definir.

Parte importante da disciplina!

- Tente reservar algumas horas da semana para a parte online (pelo menos o mesmo tempo do presencial).
- Também é importante a sincronia com o grupo de trabalho.

Parte online (assíncrona)

Atividades teóricas – Criação de um blog (dupla ou trio):

- WP, Blogger, Tumblr, Medium, Notion, GitHub, ... Fica a seu critério.
- Compartilhar o que você pesquisou e aprendeu durante a semana.
 - Incluir dificuldades também.
 - Conteúdo informal, não precisa ser artigo científico.
 - Tamanho do texto fica a seu critério (“O que eu quero compartilhar?”)
 - Escrever tutoriais,
 - Publicar trechos de código,
 - Publicar vídeos, gifs e imagens,
 - Compartilhar links de referência,
 - Entre outros.
 - Pode ser em vídeo (incluir referências na descrição).
 - Aprendemos bastante quando vamos ensinar alguém!

Parte online (assíncrona)

Atividades práticas [de programação]:

- Linguagem Python e C.
 - Uso de notebooks Jupyter.
 - Entregas via GitHub (Classroom).
-
- No 2º bimestre (NI2), o projeto da disciplina (a definir) está incluso como atividade de programação.

Parte online (assíncrona)

NI1 – pesos das atividades **Ativ1**

- Atividades teóricas: 50%
- Atividades práticas: 50%

(previsão: 3 atividades teóricas, 3 atividades práticas)

NI2 – pesos das atividades **Ativ2**

- Teoria: 30%
- Prática: 70%

(previsão: 4 atividades teóricas, 1 projeto)



CC BY-SA 4.0 DEED

Atribuição-Compartilhagual 4.0 Internacional

Canonical URL : <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

[See the legal code](#)


Você tem o direito de:


Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato para qualquer fim, mesmo que comercial.

Adaptar — remixar, transformar, e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial.

O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.

De acordo com os termos seguintes:

 **Atribuição** — Você deve dar o [crédito apropriado](#), prover um link para a licença e [indicar se mudanças foram feitas](#). Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso.

 **Compartilhagual** — Se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a [mesma licença](#) que o original.

Sem restrições adicionais — Você não pode aplicar termos jurídicos ou [medidas de caráter tecnológico](#) que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.



CC BY-SA 4.0 DEED

Attribution-ShareAlike 4.0 International

Canonical URL : <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

[See the legal code](#)


You are free to:


Share — copy and redistribute the material in any medium or format for any purpose, even commercially.

Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

 **Attribution** — You must give [appropriate credit](#), provide a link to the license, and [indicate if changes were made](#). You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

 **ShareAlike** — If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the [same license](#) as the original.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or [technological measures](#) that legally restrict others from doing anything the license permits.

Notices: