

Disciplinas UVV

[Fundamentos da Computação](#) / Syllabus

• Syllabus

[\(clique aqui para a versão PDF deste documento\)](#)

Além do material oficial que está disponível no Portal do Aluno da UVV (Universidade de Vila Velha), este documento contém mais detalhes sobre a dinâmica da disciplina **Fundamentos de Tecnologia da Computação** (Fundamentos da Computação) para as turmas deste semestre (2024/1). Leia-o com atenção e procure o professor para esclarecer qualquer dúvida. O *syllabus*¹ funcionará como a nossa “constituição”, ou seja, será a base para todas as regras, políticas e funcionamento de nosso curso. Além do *syllabus* a ementa oficial da disciplina está [disponível para download](#).

SUMÁRIO

- - [1. Visão geral: aprenda a projetar e implementar soluções para resolver problemas](#)
 - [1.1. O que você aprenderá?](#)
 - [1.2. Origem desta disciplina](#)
 - [2. Pré-requisitos](#)
 - [3. Objetivos de aprendizagem](#)
 - [4. Estrutura e recursos da disciplina](#)
 - [4.1. Professor](#)
 - [4.2. Monitores](#)
 - [4.3. Laboratório de computação e computador pessoal](#)
 - [4.4. Grau de dificuldade e esforço estimado](#)
 - [5. Dinâmica da disciplina](#)
 - [5.1. Aulas](#)
 - [5.2. Monitorias](#)
 - [5.3. Tutorias](#)

[5.4. Diários de aprendizagem](#)

[5.5. Atividades no Autolab](#)

[6. O que esperamos de você?](#)

[7. Notas](#)

[7.1. Peso das atividades nas notas bimestrais](#)

[7.2. Regras de arredondamento de notas](#)

[7.3. Entregas em atraso](#)

[8. Integridade acadêmica](#)

[8.1. Política sobre trabalho cooperativo](#)

[8.2. Cláusula de arrependimento](#)

[9. Perguntas freqüentes](#)

1. Visão geral: aprenda a projetar e implementar soluções para resolver problemas

Olá, seja muito bem-vindo!

Esta é a disciplina **Fundamentos de Tecnologia da Computação** (Fundamentos da Computação), uma **introdução aos desafios intelectuais da computação e da arte da programação**, para alunos da área de tecnologia (Ciência da Computação, Sistemas de Informação, Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Engenharia da Computação) ou não (Medicina, Psicologia, Arquitetura, Direito e outros). Na verdade, qualquer pessoa interessada, de qualquer outra área ou curso, com ou sem experiência anterior em computação e/ou programação, tem condições de fazer a disciplina e aprender.

Não se preocupe se você não tiver nenhuma experiência prévia na área: estatísticas globais (Universidades de Harvard e Yale) mostram que 2/3 dos estudantes em disciplinas introdutórias como esta não tinham nenhuma experiência prévia na área. Se você souber utilizar um computador para atividades cotidianas, como mandar um e-mail, escrever um documento ou navegar por sites na Internet, já tem condições para fazer a disciplina.

NOTA

Neste semestre de 2024/1 a disciplina está sendo ofertada para os cursos de [Ciência da Computação](#) e [Sistemas de Informação](#) da Universidade de Vila Velha (UVV). Se você é de algum outro curso na UVV e gostaria de fazer esta disciplina, entre em contato com o Professor Abrantes Araújo Silva Filho (abrantesasf@uvv.br) para verificar a possibilidade de participação.

1.1. O que você aprenderá?

Este curso ensinará como **projetar e implementar soluções para resolver problemas**, com ou sem programação, com ênfase em corretude, projeto e estilo. Pretendemos que você tenha uma **visão geral da computação** como está hoje e como será no futuro, e aprenda os conceitos fundamentais da computação (e resolução de problemas!), tais como:

- Pensamento computacional
- Abstração
- Algoritmos
- Estruturas de dados
- Bancos de dados
- Programação web
- Idéias fundamentais da computação
- ... e muito mais!

Esta disciplina será fundamental para que você aprenda a pensar **criticamente**, a pensar mais **metodicamente**, a pensar mais **computacionalmente**. Com o tempo você verá que computação não é sobre computadores ou sobre programação, é sobre conhecimento, problemas e sobre como resolver esses problemas de forma metódica, correta, algorítmica.

Você trabalhará com diversos **Problem Sets (PSETs)**² inspirados pelas áreas artísticas, humanas, ciências sociais e naturais, além das áreas STEM (*Science, Technology, Engineering and Mathematics*) e, mais do que ensinar

você a programar em uma linguagem de programação específica (usaremos várias!), este curso vai ensinar os **fundamentos da computação** e os **fundamentos da programação** de forma que você mesmo consiga aprender por conta próprias as linguagens do futuro.

Nós começaremos com o **Scratch** (e/ou com o **Snap!**), uma linguagem gráfica de programação, através da qual exploraremos os primeiros conceitos fundamentais da computação e da programação, arrastando e soltando peças de quebra-cabeça.

Depois iremos para uma linguagem mais tradicional, onipresente, chamada **Linguagem C**, que foi uma precursora e base para diversas linguagens de programação mais modernas. Utilizando a linguagem C você aprenderá não só sobre variáveis, funções, estruturas de controle, estruturas de repetição e outras coisas mas, também, aprenderá sobre como os computadores funcionam por “baixo do capô”: processador, memória e tudo mais. Você perceberá que a linguagem C, sendo mais antiga, não tem tantas funcionalidades prontas como as linguagens mais modernas, como a Scratch.

Faremos então a transição para uma linguagem mais moderna, a **Python**, uma linguagem de alto nível que você entenderá com muita facilidade devido à base que você construiu com a linguagem C. Ao final do semestre você aprenderá a **SQL**, para armazenar dados em bancos de dados.

Dependendo do cronograma da UVV e, principalmente, do ritmo de estudo e comprometimento dos alunos, talvez seja possível ainda:

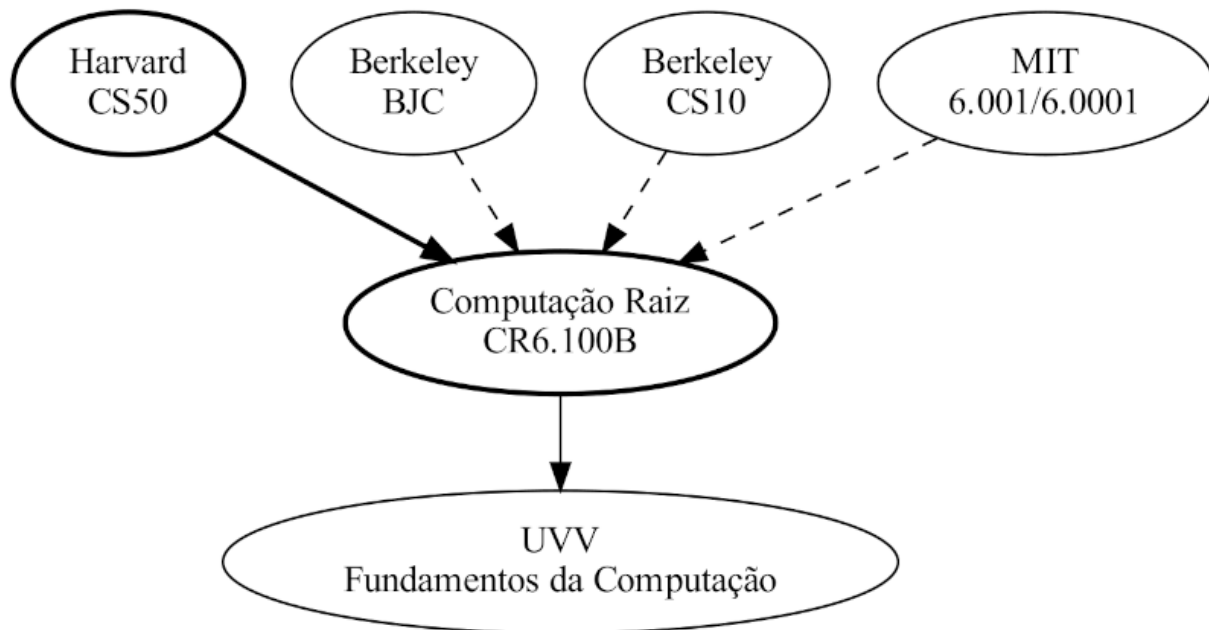
Aprendermos sobre **HTML**, **CSS** e **JavaScript**, através dos quais você pode criar aplicativos web e móveis; e

Juntar todo o aprendizado em um grane projeto final a ser exibido para toda a UVV!

Prepare-se, pois esta disciplina é muito **extensa**, **ádua** e **difícil**, mas o resultado, se você se dedicar conforme descrito neste plano de ensino, será recompensador!

1.2. Origem desta disciplina

O conteúdo da disciplina é uma adaptação da “[CR6.100B: Introdução à Ciência da Computação](#)”, do Computação Raiz, que, por sua vez, é uma tradução e adaptação da disciplina “[CS50: Introduction to Computer Science](#)”, da Universidade de Harvard, acrescida de idéias e conceitos de outras disciplinas ([BJC](#) e [CS10](#), da Universidade da Califórnia em Berkeley; [6.001](#) e [6.0001](#) do MIT). Para deixar mais claro:



A única diferença entre a **CR6.100B** e a **Fundamentos da Computação** é em relação ao tempo/quantidade de conteúdo. Como a CR6.100B é uma disciplina online, tem um cronograma mais “lento”, no ritmo do próprio aluno; já a Fundamentos da Computação deve se adequar ao calendário acadêmico da UVV e, por isso, nem todo o conteúdo da CR6.100B será visto: a Fundamentos da Computação faz uma seleção de conteúdos para os alunos.

Dependendo do calendário acadêmico da UVV e, principalmente, do ritmo de estudo e comprometimento dos alunos, a Fundamentos da Computação pode conseguir cumprir uma maior ou menor quantidade de conteúdo de estudo da CR6.100B. Mas isso depende muito mais dos alunos do que da disciplina em si: se os alunos forem comprometidos, participarem de todas as atividades e estudarem com afinco, mais conteúdos podem ser vistos. O núcleo central do conteúdo (dos

fundamentos até estruturas de dados) é sempre estudado, mas os conteúdos adicionais dependem do ritmo dos alunos.

2. Pré-requisitos

OBRIGATÓRIOS³:

Matemática: familiaridade e conforto com, pelo menos, a matemática do ensino médio (aritmética, álgebra, funções e conjuntos). Caso sua base matemática seja fraca, veja o texto [Preparação para graduação em áreas exatas: matemática além do básico](#), com dicas para estudar novamente a matemática, do jeito certo.

RECOMENDADOS⁴:

Computador: você deve ter um computador com acesso a internet (câmera, microfone e caixas de som são recomendados) e com capacidade suficiente para instalar e executar os softwares que serão utilizados (um computador recente, com arquitetura Intel x86 de 64 bits, com Linux, Windows ou Mac, com 8 GiB de memória RAM e bastante espaço em disco). Verifique a Seção [Laboratório de computação e computador pessoal](#) para maiores detalhes. Caso você não tenha um computador e/ou notebook, poderá utilizar os laboratórios de informática da UVV, no período vespertino, para estudar e realizar as atividades da disciplina; e

Inglês: os livros e leituras obrigatórias ou opcionais da disciplina estarão em português mas haverá também bastante conteúdo em inglês (principalmente leitura de documentação técnica). Na área da computação é absolutamente fundamental o domínio de inglês (se você não sabe inglês COMECE JÁ a estudar).

NÃO OBRIGATÓRIOS⁵:

Programação: algum curso introdutório de programação, em qualquer linguagem.

3. Objetivos de aprendizagem

Ao final desta disciplina você deverá ser capaz de:

- Entender o que é computação, ciência da computação e programação;
- Entender os componentes do pensamento computacional, aplicando-os na resolução de diversos problemas importantes;
- Entender como a estrutura de um computador (processador e memória) influenciam nos programas que você criar para resolver problemas;
- Pensar mais metodicamente;
- Representar e processar informação;
- Se comunicar de forma sucinta e precisa;
- Resolver problemas de modo correto e eficaz;
- Utilizar técnicas de gerenciamento de complexidade ao resolver problemas;
- Decompor um problema complexo em partes menores e achar a solução para essas partes;
- Reconhecer padrões entre os problemas;
- Operar em múltiplos níveis de abstração;
- Programar proceduralmente;
- Separar os detalhes de projeto (design) dos detalhes de implementação;
- Inferir, a partir dos princípios, como os sistemas funcionam;
- Avaliar a corretude, design e estilo do código de um programa;
- Entender o básico sobre complexidade de algoritmos, e reconhecer alguns dos algoritmos clássicos da computação;
- Entender o básico sobre estruturas de dados, e reconhecer algumas das estruturas de dados clássicas da computação;
- Aprender por conta própria outras linguagens de programação;
- Ler documentação técnica e tirar conclusões a partir das especificações;
- Testar as soluções criadas, encontrando falhas e identificando casos extremos que o programa trata, ou não, com corretude;

Descrever precisamente os sinais e sintomas de problemas;
Perguntar questões de modo claro;
Utilizar o terminal Linux, especificamente uma interface de linha de comando, para interagir com o sistema operacional;
Identificar e quantificar *trade-offs* entre recursos, particularmente tempo e espaço;
Utilizar um ambiente de desenvolvimento integrado; e
Sentir-se seguro e confiante na resolução de problemas de modo computacional.

IMPORTANTE

Em última análise, o curso pretende fornecer uma base sólida para estudos adicionais em ciência da computação (e áreas afins) e capacitá-lo a aplicar a computação a problemas em outros domínios.

4. Estrutura e recursos da disciplina

4.1. Professor

Olá, meu nome é Abrantes Araújo Silva Filho e serei o professor responsável pela sua turma. Algumas informações sobre mim:

Sou graduado em **medicina** pela [UFES](#) (1999), mestre em **epidemiologia e métodos quantitativos em saúde** pela [FIOCRUZ](#) (2002) e graduado em **ciência da computação** pela [FAESA](#) (2021). Atualmente sou estudante do bacharelado em **matemática** da [Uninter](#), na modalidade de ensino a distância (EAD).

Meus principais sites:

www.linkedin.com/in/abrantes-filho

github.com/abrantesasf e também github.com/computacaoraiz

www.abrantes.pro.br e também www.computacaoraiz.com.br

www.youtube.com/computacaoraiz

cursos.computacaoraiz.com.br

Informações de contato:

abrantesasf@uvv.br

(27) 9-9991-4393, para entrar em contato via [Signal](#)⁶ (eu não uso WhatsApp).

ATENÇÃO

Eu recebo muitos e-mails e muitas mensagens via Signal por dia e, por isso, é normal que eu não consiga responder prontamente sua mensagem. Dependendo do período acadêmico, um atraso de alguns dias é normal. Se sua mensagem é para tirar dúvidas sobre a disciplina ou a matéria, você pode entrar em contato também com os [monitores](#). Se você precisa realmente falar comigo de modo urgente, o mais fácil é você me procurar na UVV e conversar pessoalmente.

4.2. Monitores

Neste semestre a disciplina contará com a participação de três monitores para auxiliar o estudo e orientar os alunos: Júlio, Rhayssa e Robert. Conheça mais sobre os monitores na página do [Pessoal](#) da disciplina.

Os monitores, em conjunto, proporcionarão 15 horas semanais de orientação, da seguinte forma:

Monitoria: são atividades de revisão da matéria, esclarecimento de dúvidas e orientação na resolução das tarefas para casa. As monitorias ocorrem durante as segundas e terças, com o mesmo conteúdo, ou seja: você não precisa participar nos dois dias, basta escolher um dia e participar (a escolha do dia de monitoria - segunda ou terça - será feita através do questionário inicial da disciplina).

IMPORTANTE

A participação nas monitorias não é obrigatória, mas **valerá 2 PONTOS EXTRAS na nota** (1 ponto no 1º bimestre e 1 ponto no 2º bimestre). Serão 7 monitorias no 1º bimestre e 10 monitorias no 2º bimestre, e o ponto extra será calculado proporcionalmente à sua

participação (lembre-se: você deve participar da monitoria da segunda **OU** da monitoria da terça). Não subestime esses pontos extras: eles são muito importantes. E não subestime a monitoria: você aprenderá muito com os monitores!

Laboratório: são atividades de orientação e esclarecimento de dúvidas das tarefas de programação. Os monitores estarão à disposição durante as tardes de quarta, quinta e sexta para ajudá-lo nos exercícios, labs e PSETs. A participação no laboratório não é obrigatória nem vale ponto para a nota. Se quiser você pode participar de todos os dias de laboratório na semana, até que consiga entregar a tarefa no Autolab.

IMPORTANTE

Acredite: quando você estiver trabalhando com os PSETs, você **precisará** da ajuda dos monitores. Programe-se para participar de um ou vários dias de laboratório durante a semana.

Os monitores são alunos que já fizeram (e foram aprovados) na disciplina, e estão **voluntariamente** dedicando tempo e esforço para ajudar os novos alunos. Por favor entenda que os monitores, por mais capacitados que estejam, podem não saber alguns aspectos mais avançados da matéria. Contamos com sua compreensão: os monitores são alunos, assim como vocês. O papel dos monitores é variado e inclui, entre outros:

Dar aulas de revisão do conteúdo visto com o professor;

Dar aulas com conteúdo extra importante;

Ajudar nos exercícios, laboratórios e PSETs a serem realizados no Autolab (mas sem dar as respostas!);

Receber, conferir e visar os diários de aprendizagem;

Avaliar os códigos dos programas que vocês enviarão no Autolab, quanto à correção, estilo e design;

Fornecer *feedback* nas atividades do Autolab; e

Utilizar ferramentas de detecção de cola ou plágio nas atividades do Autolab.

4.3. Laboratório de computação e computador pessoal

A estrutura de laboratórios de computação da UVV é excelente, possuindo máquinas com hardware e software padronizados que facilitam a realização das atividades. Além disso o benefício mais importante de trabalhar no laboratório é obter ajuda direta do professor, dos monitores, e de seus próprios colegas de turma.

Entretanto, por limitações de tempo, você precisará realizar tarefas em seu próprio computador pessoal. Veja aqui as configurações mínimas necessárias para que você consiga realizar todas as tarefas em seu próprio computador:

Processador: deve ter arquitetura INTEL x86, de 64 bits. Outras arquiteturas, como a ARM (MacBook Air M1, por exemplo), podem não funcionar em todos os casos (entre em contato com os monitores ou o professor em caso de dúvidas). Qualquer computador relativamente recente com processador Intel ou AMD já está adequado;

Memória: no mínimo 8 GiB de memória RAM (16 GiB é recomendável);

Disco rígido: se você optar pelas ferramentas online, qualquer quantidade de espaço em disco já está adequada; se você optar pela máquina virtual da disciplina, deve ter pelo menos 50 GiB de espaço livre em disco (70 GiB durante a instalação da máquina virtual do curso). Discos SSD são recomendados;

Sistema operacional: Linux, Windows ou Mac (Linux é altamente recomendado!);

Monitor: no mínimo um monitor HD (Full HD é recomendável). Seu monitor deve ser grande o suficiente para que você possa trabalhar com conforto. Se você tiver dois monitores poderá realizar as tarefas em um monitor e usar o outro para ler o conteúdo ou consultar a documentação técnica;

Internet: você deve ter uma conexão razoavelmente rápida para fazer o download da máquina virtual. Além disso você precisará de uma conexão à Internet para acessar e realizar as atividades no Autolab;

Som: não é obrigatório, exceto se algumas aulas extras online forem

realizadas;

Microfone: não é obrigatório, exceto se algumas aulas extras online forem realizadas; e

Câmera: não é obrigatória, mas uma *webcam* pode ser utilizada caso alguma aula extra seja feita de forma online.

4.4. Grau de dificuldade e esforço estimado

Tenha sempre em mente que esta disciplina é extensa e precisa de **dedicação, estudo e atividades diárias** para que você consiga aprender tudo o que é necessário. Em especial atente-se para o seguinte:

Nível: esta disciplina é de nível introdutório a intermediário;

Língua: as aulas, livros e materiais da disciplina são em **português**, mas alguns materiais (leituras e vídeos) estão em inglês. Os softwares utilizados estão, em sua maioria, em inglês (alguns oferecem tradução para português);

Esforço total: 10-15 horas de estudo por semana, **além da carga horária das aulas presenciais**, dependendo de seu conhecimento e habilidades prévias. Prepare-se para dedicar, em média, 1-2 horas diárias para leitura e realização das atividades programadas;

Leitura: parte do esforço nessa disciplina é voltado para atividades de leitura. Prepare-se para ler bastante conteúdo online e, também, bastante documentação técnica em inglês; e

Trabalhos e atividades: a maior parte do esforço nessa matéria é representada pelas atividades de diários de aprendizagem e trabalhos no Autolab (em especial, os **PSETs** são atividades que consumirão bastante tempo de dedicação).

Você já percebeu que esta disciplina precisa de um grau de **dedicação de tempo e esforço** consideráveis. Mesmo assim, se você estiver gastando mais tempo do que esforço total indicado acima, pode ser um sinal de que você precisa de ajuda para entender melhor o material. Entre imediatamente em contato com o professor, não deixe acumular dúvidas.

Eu espero que você, como estudante universitário⁷, esteja buscando

aprender o máximo possível e fazendo todo esforço para se dedicar nas atividades propostas e aprender por conta própria de acordo com as orientações do professor. Lembre-se: a única maneira de aprender é estudar! Leia os textos indicados abaixo para saber o que faz a diferença no momento de estudar:

[Como estudar? Dicas ao estudante iniciante](#)

[O problema é o tamanho do lápis](#)

[Você gasta sua borracha?](#)

Eu também espero que você seja um **estudante** e não um **aluno**. E que você tenha **brio**, seja **bravo**, **persistente** e **resiliente** para encarar o desafio! Assista os pequenos vídeos indicados a seguir para saber a diferença entre aluno e estudante, e para saber a necessidade de brio para estudar:

[Aluno ou estudante?](#) Do professor Pierluigi Piazzì; e

[Você tem brio?](#) Do professor Clovis de Barros Filho (desconsidere os palavrões, assista até o final!)

Para saber como **vencer a procrastinação e manter o estudo em dia**, assista ao seguinte vídeo (ative as legendas em português se necessário):

[Why we procrastinate?](#) de Vik Nithy.

5. Dinâmica da disciplina

Esta disciplina tem carga horária total de 60 horas semestrais (40h presenciais e 20h online) e está dividida em **aulas**, **monitorias**, **tutorias**, **diários de aprendizagem**, **exercícios**, **laboratórios** e **PSETs** (estes três últimos realizados no Autolab).

5.1. Aulas

Cada turma terá 1 (uma) aula presencial por semana, com 1:40h de duração, conforme o calendário da UVV (consulte a seção específica de sua turma para ver os dias/horários de sua turma). A presença nas aulas é

obrigatória e terá peso na nota da disciplina.

ATENÇÃO

Conforme normas da UVV você pode acumular até 10 horas de faltas, o que corresponde a perder 5 dias de aula. Caso você ultrapasse as 10 horas (ou 5 dias) de faltas você será automaticamente reprovado na disciplina, sem possibilidade de recurso. O professor tem liberdade de escolher a política de tomada de presença que melhor lhe convier (por exemplo: fazer uma única chamada durante a aula, fazer uma chamada no início e outra no final, utilizar listas em papel ou o sistema online).

5.2. Monitorias

Cada turma terá, além das horas de aula normais, até 3 horas semanais de monitoria, que podem ser feitas na segunda ou na terça (você deve escolher o dia de sua monitoria através do questionário inicial da disciplina). As monitorias são realizadas no período vespertino, conforme calendário específico de cada turma. A presença nas monitorias não é obrigatória mas é **ALTAMENTE RECOMENDADA** porque você pode conseguir até **2 PONTOS EXTRAS** na nota do semestre, e você estará **REVISANDO O CONTEÚDO E APRENDENDO** com os monitores. Os monitores farão o seguinte durante as monitorias:

- Aulas de revisão do conteúdo da aula

- Aulas com conteúdos extras importantes

- Ajudarão nos **exercícios, laboratórios e PSETs** no Autolab

- Estarão à disposição para esclarecimento de dúvidas

- Receberão e farão a conferência dos **diários de aprendizagem**

- Avaliarão os códigos que vocês enviarem no Autolab, quanto à correção, design e estilo

- Utilizarão ferramentas de inteligência artificial para a detecção de cola ou plágio nas atividades do Autolab

- Fornecerão feedback nas atividades do Autolab

ATENÇÃO

A **participação nas monitorias é essencial** para seu aprendizado! Apesar de introdutória esta não é uma disciplina fácil e você terá que dedicar um tempo considerável de estudo e realização de atividades. Você terá muitas dúvidas que devem ser sanadas com os monitores. Como a participação nas monitorias é fundamental para seu aprendizado, faça um esforço para participar de uma monitoria por semana. Você não será reprovado se não comparecer às monitorias, mas perderá os pontos extras e toda a revisão e discussão de conteúdo com os monitores. Um erro comum que os alunos cometem é deixar para participar das monitorias apenas um ou dois dias antes da prova... se esse é seu caso, não perca nem seu tempo: o conteúdo da matéria é muito grande e você não conseguirá aprender em dois dias antes da prova.

5.3. Tutorias

Além de poder participar das monitorias, juntamente com seus colegas, você pode marcar tutorias com o professor. As tutorias são pequenas reuniões (presenciais ou online), de modo individual ou em pequenos grupos, com o professor, para esclarecimento de dúvidas ou busca de ajuda. A participação nas tutorias é opcional.

ATENÇÃO

As tutorias têm duração de 20 minutos e devem ser agendadas previamente. O calendário e a forma de agendamento serão divulgadas no momento oportuno.

5.4. Diários de aprendizagem

São exercícios discursivos sobre o conteúdo da matéria. Praticamente em todas as semanas você receberá um arquivo PDF com as questões discursivas referentes ao conteúdo da semana. Esse arquivo deve ser **impresso e respondido de forma manuscrita**, e entregue para seu monitor nas datas especificadas. Os diários também fazem parte das notas

bimestrais da disciplina.

ATENÇÃO

Os **diários de aprendizagem** são uma ferramenta poderosa de estudo e auto-avaliação. Eles serão vistoriados pelos monitores e/ou professor, mas não serão corrigidos. É sua responsabilidade fazer os exercícios do diário e, em caso de dúvidas, buscar ajuda com os monitores. Vamos repetir: todas as dúvidas e dificuldades nos exercícios dos diários de aprendizagem devem ser discutidas com os monitores nos dias de monitoria. Verifique no calendário de sua turma as datas de entrega dos diários, para não perder pontos por atraso.

5.5. Atividades no Autolab

Durante todo o curso você fará diversas atividades de programação para a resolução de problemas nos mais variados campos do conhecimento humano. Apesar de você programar as soluções para os problemas, o foco não é em aprender uma ou outra linguagem de programação mas, sim, aprender computação. Essas atividades no Autolab são divididas em três grupos:

Exercícios: são tarefas básicas e relativamente fáceis de programação, geralmente para ajudar a fixar um conceito ou uma técnica;

Laboratórios (labs): são tarefas mais complexas de programação, que envolverão mais raciocínio e compreensão mais profunda da matéria; e

PSETs: são problemas extremamente difíceis que desafiarão toda sua capacidade de resolução e pensamento computacional. Prepare-se para gastar várias horas por semana na resolução dos PSETs.

ATENÇÃO

Todas as atividades no Autolab **são obrigatórias** e valerão um peso considerável da nota da disciplina. Além disso a entrega de cada atividade é rigorosamente controlada: entregas em atrasos podem ter a pontuação severamente prejudicada e/ou zerada. Verifique no calendário de sua turma as datas de entrega de cada atividade no

Autolab.

CUIDADO

Todas as atividades de programação enviadas para o Autolab são analisadas para a detecção de plágio e/ou cola e/ou cópia de código da Internet. A verificação é feita através de dois sistemas altamente sofisticados:

[MOSS: Measure of Software Similarity](#), da Universidade de Stanford; e

[COMPARE50: Similarity in Code](#), da Universidade de Harvard.

Esses sistemas são extremamente sofisticados e detectam plágio e/ou cópia de código mesmo que você tente disfarçar ou modificar o programa (trocar nomes de variáveis, mudar a indentação, reescrever comentários, etc.). Por favor, **não tente a sorte**: você não vencerá os softwares, receberá nota 0 (zero) na atividade e poderá ser encaminhado para a coordenação para as sanções disciplinares previstas nas regras da UVV.

6. O que esperamos de você?

Nós esperamos que você:

Esteja presente em todas as aulas (prestando atenção e participando ativamente das discussões);

Esteja presente em 1 tarde de monitoria por semana (na segunda ou na terça). A presença não é obrigatória, mas é fundamental para seu aprendizado e vale até 2 pontos extras na nota semestral (1 ponto extra por bimestre);

Faça e entregue todos os diários de aprendizagem para análise do monitor e/ou professor;

Faça todos os exercícios e laboratórios no Autolab;

Faça todos os PSETs (no momento temos 6 no cronograma); e

Siga todas as normas de integridade acadêmica da disciplina.

7. Notas

As notas serão baseadas em uma escala de 10 pontos (de 0 até 10), e serão calculadas a cada bimestre (ou seja, cada bimestre vale até 10 pontos). Ao final do semestre é calculada a média das notas bimestrais e você será aprovado ou não de acordo com os seguinte critérios:

nota semestral ≥ 7.0 : você está aprovado;

$3.00 \leq$ nota semestral < 7.00 : você está de recuperação (deverá fazer a prova final de recuperação); e

nota semestral < 3.00 : você está reprovado (não poderá nem fazer a prova de recuperação).

Caso você vá para prova final de recuperação, sua nota final será calculada como a média entre a nota semestral e a nota da prova de recuperação.

Você será aprovado ou não de acordo com os seguinte critérios:

média pós-recuperação ≥ 5.00 : você está aprovado; e

média pós-recuperação < 5.00 : você está reprovado.

7.1. Peso das atividades nas notas bimestrais

Você fará diversas atividades durante o curso e cada atividade terá um peso diferente na composição da nota bimestral. Os pesos estão discriminados abaixo:

Atividade	Peso
Diarios de Aprendizagem	10%
Prova Bimestral	30%

Atividade		Peso
Autolab	Exercícios	5%
	Labs	10%
	PSETs	45%

Além das notas conforme as atividades acima, cada bimestre terá até 1.0 (um) ponto extra calculado proporcionalmente à participação nas monitorias semanais.

7.2. Regras de arredondamento de notas

Todas as notas que forem lançadas no Portal do Aluno já estarão arredondadas de acordo com os [Critérios de Arredondamento de Notas](#). Por favor leia esse documento com atenção! Nenhuma nota será arredonda fora desses critérios.

PERIGO

Se sua nota semestral for 6.94, você IRÁ PARA A PROVA FINAL DE RECUPERAÇÃO. Por favor, leia o documento com os critérios de arredondamento.

7.3. Entregas em atraso

Verifique no cronograma específico de sua turma as datas de entrega das diversas atividades. Atividades manuscritas devem ser entregues diretamente ao professor e/ou aos monitores, até o limite indicado no cronograma.

As atividades no Autolab também possuem datas específicas de entrega, do seguinte modo:

Data de entrega: é a data oficial de entrega, é o prazo que você deve obedecer;

Data final: corresponde ao prazo máximo, após a data de entrega, no qual o Autolab ainda receberá as atividades. **ATENÇÃO:** as entregas serão penalizadas em 10% da nota, por dia de atraso!

Cada aluno também terá 10 dias de crédito para a entrega de atividades em atraso (após a data de entrega e antes da data final), sem que ocorra o desconto de 10% por dia de atraso. Esses dias de crédito devem ser controlados por você. Utilize com sabedoria, mantenha os dias de crédito para situações nas quais você realmente pode precisar (como doenças ou outros problemas sérios). Ao esgotar seus dias de crédito, toda entrega em atraso será penalizada.

8. Integridade acadêmica

Uma questão fundamental relacionada ao trabalho que você fará nesta disciplina (e, na verdade, em qualquer ambiente acadêmico) diz respeito a sua **integridade acadêmica**, ou seja: nós esperamos que suas escolhas sejam íntegras, responsáveis e honestas.

As principais violações acadêmicas que os alunos costumam cometer são: plágio, colaboração não autorizada, cola e entregar o trabalho de um colega (total ou parcialmente) como se fosse seu. Por favor, não quebre as regras de integridade acadêmica: você está se enganando, enganando o professor e enganando a UVV.

Para auxiliá-lo a entender melhor o que pode ou o que não pode ser feito, sugiro que você leia o manual *Academic Integrity at MIT: A Handbook for Students*, que é um dos melhores e mais objetivos textos a respeito do assunto:

[Academic Integrity at MIT: A Handbook for Students](#)

O site com as regras de integridade acadêmica do MIT traz muitas informações resumidas de forma clara e objetiva para os alunos, e também recomendo que você dê uma olhada:

[Academic Integrity at MIT](#)

Um outro site importante que você deve conhecer é o site com as regras de integridade acadêmica da disciplina *Harvard University: CS50* (a disciplina de introdução à ciência da computação de Harvard). O site da disciplina tem uma lista bem clara de coisas que podem e que não podem ocorrer:

[Academic Honesty at Harvard CS50](#)

Atenção: **esta disciplina seguirá as regras de integridade acadêmica do MIT e de Harvard**, conforme explicadas nos links acima. É sua responsabilidade ler, e seguir, essas regras. Em caso de dúvidas quanto a alguma regra, entre em contato com o professor. Alguns exemplos do que pode e do que não pode ser feito, baseados nas regras acima citadas de Harvard e do MIT:

Atitudes permitidas:

Conversar com os colegas a respeito das atividades, exercícios e PSETs, desde que você não esteja pedindo a resposta;

Discutir os materiais do curso com os colegas, para compreender melhor o conteúdo da matéria e esclarecer dúvidas;

Ajudar um colega a identificar um erro ou bug em alguma atividade ou exercício, desde que você não faça a correção ou forneça a resposta (o seu colega é que tem que se esforçar, baseado em suas dicas);

Incorporar algumas linhas de código que você encontrou online na sua própria solução, **desde que essas linhas não sejam a solução para o problema**, e que cite e identifique quais foram as linhas (e coloque um link para os originais);

Estudar as atividades, exercícios e PSETs dos semestres passados como forma de aprendizado extra (e não, as atividades e PSETs deste semestre não serão iguais aos dos semestres passados);

Olhar as respostas e códigos de seus colegas para ajudá-los caso eles estejam tendo dificuldades, desde que você apenas identifique onde estão os erros/bugs e não forneça a solução, apenas dê dicas e

orientação de como eles podem ser resolvidos;

Buscar ajuda do professor (incluindo monitores, tutores e alunos mais experientes) para esclarecer a matéria e ajudar na compreensão e resolução das atividades e PSETs, desde que você faça uma pergunta específica e não queira a solução;

Buscar material extra na biblioteca ou na internet para aprender e estudar, desde que esse material extra não seja a solução para as atividades e PSETs; e

Explicar para seu colega como obter a solução de um problema usando frases, diagramas ou pseudocódigo genérico, mas sem mostrar ou fornecer a resposta final.

Atitudes proibidas:

Pedir a solução de um problema para seu colega, ou procurar na internet uma solução pronta;

Pedir para ver a solução de um colega para saber se a sua solução está “batendo”;

Não citar o nome de colegas com os quais você trabalhou em grupo na resolução de alguma atividade ou PSET;

Não citar a fonte e não indicar o link de linhas de código que você encontrou online e utilizou como parte de sua solução;

Dar ou mostrar para os colegas a solução para questões que eles ainda não conseguiram responder (você pode ajudar e tirar dúvidas, mas não pode mostrar a sua solução);

Colar nas provas online (principalmente através da internet), ou seja, durante as provas online não é permitido que os alunos se reúnam de forma online para resolver a prova coletivamente;

Pegar a resposta de um colega (ou até mesmo pequenas partes da resposta) e apresentar como sua;

Pagar para alguém fazer o trabalho em seu lugar;

Postar as questões em fóruns e sites na internet, solicitando que alguém as responda;

Dividir com os colegas as atividades e exercícios de forma que cada um faça uma pequena parte do trabalho e depois compartilhe com o

restante (você deve trabalhar em todos os problemas);

Pegar o trabalho de um colega, mudar algumas frases e vírgulas, e entregar como se fosse seu; e

Qualquer outra coisa que sua consciência considere desonesta.

8.1. Política sobre trabalho cooperativo

Cientistas, programadores, estatísticos, engenheiros e, em geral, todas as pessoas ligadas à área de “STEM” (Science, Technology, Engineering, Math) costumam trabalhar em grupos. As interações sociais são críticas para o resultado de seus estudos e grandes idéias costumam aparecer em discussões com os colegas. Assim, nesta disciplina, o trabalho em grupo é fortemente recomendado e estimulado, desde que algumas regras sejam seguidas.

Seguiremos integralmente a política sobre trabalho colaborativo adotada na disciplina “[MIT 6.001: Structure and Interpretation of Computer Programs](#)” que, em tradução livre, é a seguinte:

A maioria das pessoas aprende com mais eficácia quando estuda em pequenos grupos e coopera de várias outras maneiras no dever de casa. Isso pode ser particularmente verdadeiro em tarefas que envolvem programação, onde trabalhar com um parceiro geralmente ajuda a evitar erros e descuidos. Somos totalmente a favor desse tipo de cooperação, desde que todos os participantes se envolvam ativamente em todos os aspectos do trabalho — não apenas dividam a tarefa e cada um fica responsável apenas por uma parte.

[...] encorajamos você a trabalhar com uma ou duas outras pessoas mas, ao entregar seu projeto, você deve identificar com quem trabalhou. Esperamos, no entanto, que você esteja envolvido em todos os aspectos do projeto, que escreva e comente seu próprio conjunto de código e que escreva seus resultados separadamente. Quando você entrega um material com seu nome, presumimos que você está certificando que este é o seu trabalho e que esteve envolvido em todos os aspectos dele. Não entregue apenas uma cópia de um único arquivo; escreva sua

própria versão. Isso significa que você mesmo cria esse arquivo e não apenas anota uma cópia que recebeu de outra pessoa. Sabemos que isso pode soar como replicação de trabalho, mas uma parte importante do aprendizado do material é tornar o processo ativo, especialmente com relação à edição, execução e depuração de software, o que você faz garantindo que criou e consegue explicar sua solução.

Aqui está um exemplo de como um bom trabalho de cooperação deve ocorrer:

Ambos (todos) sentam-se com lápis e papel e planejam juntos como resolverão e testarão as coisas. Você vai com seus colegas para algum local adequado e sentam-se em máquinas adjacentes. Após você resolver um problema, você verifica se seus colegas também conseguiram e se estão todos no mesmo ritmo. Quando um de vocês tem um problema, os outros olham e tentam ajudar. Por exemplo, seu parceiro tem um bug em uma parte e você pode apontar onde está o bug e como corrigi-lo. Em cada parte do problema, você escreve seu próprio código e solução, buscando ajuda dos outros quando tem dificuldades. No trabalho final, cada um de vocês lista os nomes de todos os seus colaboradores.

Aqui está um exemplo de cooperação inapropriada:

Você envia ao seu amigo uma cópia do seu trabalho até agora. Ele continua o seu trabalho para concluir o procedimento que você não conseguiu, e corrige um bug ou erro em outra parte. Cada um de vocês envia este código e solução compartilhados. Mesmo que você liste os nomes um do outro como colaboradores, esta é uma colaboração inadequada porque vocês não estiveram envolvidos em todos os aspectos do trabalho — cada um de vocês não escreveu sua própria implementação, mesmo que para um plano comum, e você compartilhou um conjunto comum de código e redação.

Não listar o nome de um colaborador será considerado trapaça. Da mesma forma, lembre-se de que copiar o trabalho de outra pessoa e apresentá-lo como seu próprio trabalho é uma ofensa acadêmica grave

e será tratado como tal.

Em geral, recomendamos fortemente que você trabalhe em grupo. É uma maneira muito eficaz de detectar erros conceituais e outros, e de refinar o pensamento e a compreensão [...].

Em resumo: colabore com seus colegas, estude em grupo, mas siga as regras de trabalho colaborativo. Uma dica: antes de participar de um grupo de estudo, tente resolver as questões sozinho primeiro; isso lhe dará uma visão geral dos problemas a serem resolvidos, do grau de dificuldade, e proporcionará que você vislumbre um caminho para a solução que pode ser discutido com seus colegas.

8.2. Cláusula de arrependimento

Esta disciplina oferecerá uma [cláusula de arrependimento](#) conforme praticada no curso Harvard CS50:

IMPORTANTE

Se você cometer algum ato que viole as políticas de integridade acadêmica aqui estabelecidas mas, em até 72 horas, se arrepender e comunicar o fato ao professor, poderá ter a nota reduzida ou zerada nesse trabalho/PSET específico, mas o caso não será levado à coordenação e, assim, você não sofrerá as sanções disciplinares da UVV (que podem chegar até a expulsão da universidade).

Obs.: a cláusula de arrependimento só pode ser utilizada uma única vez.

9. Perguntas frequentes

Por que tenho que seguir as regras de integridade acadêmica do MIT e de Harvard? Em primeiro lugar porque você está na graduação e tem a obrigação de agir com honestidade acadêmica. Em segundo lugar porque as regras do MIT e de Harvard são claras, objetivas e disponíveis livremente na internet para que qualquer pessoa possa utilizar. E, para saber se os alunos estão lendo este documento, a primeira pessoa de

cada turma que seguir todas as instruções e links de referências detalhadas aqui e achar e me mander um e-mail com o texto da “primeira lei de abranten” ganhará uma caixa de bombom. E, por último, eu (seu professor) acredito em integridade acadêmica e acredito que essas regras são importantes.

As normas de integridade acadêmica serão obrigatórias? Sim, serão. Por favor, não tente a sorte copiando o trabalho de seu colega ou, se assim o fizer, utilize a cláusula de arrependimento. Isso evitará maiores problemas e dissabores para todo mundo.

Li o syllabus mas ainda tenho dúvidas! Entre em contato com o professor!

Notas:

- 1 Ementa, plano detalhado de estudo, programa de estudos. [↩](#)
- 2 PSET: é uma abreviatura para *Problem Set*, Conjunto de Problemas. Os PSETs são problemas altamente difíceis, que forçarão seu estudo e capacidade de resolução ao máximo. [↩](#)
- 3 São conhecimentos prévios e/ou recursos que você, obrigatoriamente, deve ter para que possa acompanhar adequadamente a disciplina e aprender o conteúdo. Caso você não possua algum dos pré-requisitos obrigatórios poderá ter dificuldade para acompanhar as aulas ou realizar todas as atividades propostas pelo professor (nesse caso converse **imediatamente** com o professor para explicar a situação e tentar encontrar uma solução). [↩](#)
- 4 São conhecimentos e/ou recursos que facilitarão muito o seu estudo. Caso você não possua os requisitos recomendados, sugere-se que você faça um plano para obtê-los com o tempo. [↩](#)
- 5 São conhecimentos prévios e/ou recursos não obrigatórias mas que, se você tiver, podem facilitar seu estudo (você já terá uma base a partir da qual irá desenvolver novas habilidades). Se você não tiver nenhum dos

requisitos não obrigatórios, não se preocupe: você conseguirá acompanhar a disciplina. ↩

- 6 Eu não uso o WhatsApp por motivos de privacidade. Se quiser me mandar uma mensagem, você terá que usar o Signal. ↩
- 7 O estudo em nível universitário é **muito diferente** do estudo em nível de ensino médio. Na universidade você terá que ler muito e aprender muita coisa por conta própria. Não espere que o professor vá passar todo o conteúdo mastigado e resumido para você decorar para a prova, essa vida acabou! ↩

Última modificação desta página: 2024-02-06 00:24:00 -0300;

Último build deste site: 2024-02-06 04:23:54 -0300.