



PLANO DE APRENDIZAGEM

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO			
Curso: Bacharelado em Sistemas de Informação			
Disciplina: Linguagem de Programação I		Código: SIF03	
Professor: Mirthys Marinho do Carmo Melo		e-mail: mirthys.melo@fasete.edu.br	
CH Teórica: 60	Prática: 20	CH Total: 80	Créditos: 04
Pré-requisito(s): Fundamentos de Programação			
Período: II		Ano: 2019.2	

2. EMENTA:

Conceitos fundamentais de programação. Técnica de Refinamentos Sucessivos para resolução de Algoritmos Complexos. Conceitos de subprogramas. Estrutura de Funções na Linguagem C. Bibliotecas de Funções. Estruturas de dados Homogêneas e Heterogêneas. Lista Sequencial. Arquivos.

3. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA DISCIPLINA:

Desenvolver o raciocínio lógico do aluno, para resolução de problemas do mundo real, através da implementação de código em uma linguagem de programação;

Modelar e implementar soluções de Tecnologia de Informação em variados domínios de aplicação, com a solução de problemas através da prática de programação em sala de aula;

Gerenciar equipes de trabalho no desenvolvimento e evolução de Sistemas de Informação, através do acompanhamento da implementação dos projetos;

Aplicar conceitos, métodos, técnicas e ferramentas de gerenciamento de projetos em sua área de atuação, na modelagem de algoritmos programáveis em computador;

Aprimorar experiência das partes interessadas na interação com a organização incluindo aspectos da relação humano-computador, utilizando avaliações de corretude e de inteligibilidades dos programas desenvolvidos na disciplina.

4. OBJETIVO GERAL DA APRENDIZAGEM:

Capacitar o aluno a compreender o funcionamento de uma linguagem de programação, com a finalidade de aplicar os conhecimentos adquiridos para solução de problemas cotidianos, no decorrer do curso de Sistemas de Informação e na vida profissional.

5. CONTEÚDOS

5.1 -PRIMEIRA ETAPA



5.1.1 – CONTEÚDOS PRESENCIAIS (30 Horas Aulas)

- Compreender os conceitos básicos de linguagem de programação (5h);
- Entender a estrutura básica de um programa (3h);
- Desenvolver os códigos dos protótipos dos programas, utilizando C como linguagem de programação (10h);
- Compreender a Forma Geral das Funções (4h);
- Aprender como utilizar Operadores aritméticos e lógicos nos programas;
- Aprender a precedência de Operadores (2h);
- Compreender a Utilização de Conversão de Tipos (2h);
- Aprender a utilizar os Comandos de Controle do Fluxo do Programa (4h).

5.1.2 – CONTEÚDOS NO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM (10 Horas Aulas)

- Desafios de conhecimento com assuntos correlatos aos conteúdos iniciais da disciplina (3h);
- Disponibilização de lista de exercícios práticos de programação (4h);
- Disponibilização de material para os alunos desenvolverem uma aula expositiva discursiva para ser ministradas presencialmente (3h).

5.2 -SEGUNDA ETAPA

5.2.1 – CONTEÚDOS PRESENCIAIS (30 Horas Aulas)

- Entender a fundamentação matemática de estruturas básicas de dados (2h);
- Compreender as estruturas básicas de estruturas de dados (2h);
- Aprender a manipular vetores e matrizes (6h);
- Aprender a criar estruturas de dados heterogêneas: structs (5h);
- Desenvolver pequenos sistemas em C utilizando estruturas de dados homogêneas quanto heterogêneas (5h);
- Aprender as técnicas básicas de manipulação de arquivos em C (10h).

5.2.2 – CONTEÚDOS NO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM (10 Horas Aulas)

- Disponibilização de lista de exercícios práticos de programação (4h);
- Desenvolvimento do projeto da disciplina (6h).

6.: METODOLOGIA DO TRABALHO:

6.1-1º ETAPA

6.1.1 – Metodologias Ativas Presenciais

- Aulas expositivas discursivas;



- Gameficação, com o uso do socrative.

6.1.2- Metodologias baseadas nas Tecnologias

- **WebQuest:** atividades direcionadas aos conteúdos iniciais da disciplina;
- **Aprendizagem Baseada em Problemas:** lista de exercícios práticos de programação;
- **Sala de Aula Invertida:** disponibilização de material para os alunos desenvolverem uma aula expositiva discursiva para ser ministradas presencialmente.

6.2-1º ETAPA

6.2.1 – Metodologias Ativas Presenciais

- Aulas expositivas discursivas;
- Correção interativa dos exercícios;

6.2.2- Metodologias baseadas nas Tecnologias

- **Aprendizagem Baseada em Problemas:** lista de exercícios práticos de programação;
- **Aprendizagem Orientada a Projetos:** desenvolvimento de um projeto desktop, utilizando a plataforma Dev C++ e a linguagem C, englobando todo o assunto da disciplina.

7. RECURSOS:

<input checked="" type="checkbox"/> Sala (comum)	<input type="checkbox"/> Sala Configuração Flexível	<input checked="" type="checkbox"/> Laboratório(s) - agendar
<input checked="" type="checkbox"/> Práticas em Campo	<input checked="" type="checkbox"/> Kit multimídia	<input type="checkbox"/> Outros (informar)

8. SISTEMA DE AVALIAÇÃO:

AVALIAÇÃO:

- **1ª Etapa:**

Avaliação Processual: lista de exercícios incrementais sobre o assunto dado (10,0);

Avaliação Institucional (Modelo ENADE) (10,0);

Avaliação da Aprendizagem Baseada nas Tecnologias: WebQuest (3,0), sala de aula invertida (3,0) e aprendizagem baseada em problemas (4,0).

- **2ª Etapa:**

Avaliação Processual: lista de exercícios incrementais sobre o assunto dado (10,0);



Avaliação Institucional (Modelo ENADE) (10,0);

Avaliação da Aprendizagem Baseada nas Tecnologias: aprendizagem baseada em problemas (5,0) e aprendizagem orientada a projetos (5,0).

09. ATENDIMENTO EXTRA CLASSE:

Diariamente, através do endereço eletrônico: mirthys.melo@fasete.edu.br.

Semanalmente, mediante pré-agendamento.

10. BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

JAMSA, Kris; KLAMBER, Lars; SANTOS, Jeremias René D. Pereira dos. **Programando em C/C++**. São Paulo: Pearson Education, 1999.

MIZRAHI, Victorine Viviane. **Treinamento em Linguagem C: Módulo I**. São Paulo: Makron Books, 1990.

_____. **Treinamento em Linguagem C: Módulo II**. São Paulo: Makron Books, 1990.

SCHILDT, Herbet; MAYER, Roberto Carlos. **C completo e total**. São Paulo: Makron Books, 1997.

11. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

GUIMARÃES, Ângelo Moura; LAGES, Newton A. de Castilho. **Algoritmos e Estruturas de Dados**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

NEVES, Jair Paiva. **Delphi 5: 400 dicas e soluções**. Rio de Janeiro: Brasport, 2000.

WEBB, Jeff. **Usando Visual Basic 4: o guia de referência mais complete**. Rio de Janeiro: Campus, 1996.

ZIVIANI, Nivio. **Projeto de Algoritmos com Implementação em Pascal e C**. São Paulo: Pioneira, 1999.

12. LEITURA COMPLEMENTAR:

13. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES:

Em complementação de carga horária, serão acrescentadas 16 horas, correspondente a 20% da carga horária da disciplina, referente ao acompanhamento das atividades descritas na Metodologia do Trabalho, através da ferramenta de gerência de projetos, disponível no *Microsoft Teams*.



FASETE
FACULDADE SETE DE SETEMBRO
PAULO AFONSO - BA

ORGANIZAÇÃO SETE DE SETEMBRO DE CULTURA E ENSINO LTDA
Recredenciada pela Portaria / MEC n.º 881/2016 - D.O.U. 15/08/2016
CNPJ: 03.866.544/0001-29 e Inscrição Municipal n.º 005.312-3

14. APROVAÇÃO:

Aprovado em ____/____/____

Homologado em ____/____/____

COORDENADOR(A)

GERÊNCIA ACADÊMICA

OBS: As datas das avaliações poderão sofrer alterações de acordo com o disciplinado pela secretaria acadêmica da FASETE.