



FACULDADE DOS
GUARARAPES



INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO E ATUALIDADES

Professor:

Rômulo César

romulocesar@faculdadeguararapes.edu.br

romulodandrade@gmail.com


www.romulocesar.com.br

Professor

- **NOME: RÔMULO CÉSAR DIAS DE ANDRADE**
- **Mini CV:**
- Doutorando em Ciência da Computação na Universidade Federal de Pernambuco CIN-UFPE na área de Engenharia de Software.
- Mestre em Ciência da Computação na Universidade Federal de Pernambuco CIN-UFPE na área de Engenharia de Software.
- Pós-Graduado em Gestão da Tecnologia da Informação pela FIR.
- Possui Graduação em Sistemas da Informação pela FAPE.
- Coordenador de Extensão e Cultura da Universidade de Pernambuco – UPE, Campus Caruaru.
- Professor da UPE (Engenharia de Software, Tópicos Avançados em Engenharia de Software e Paradigmas de Linguagem de Programação), Campus Caruaru.
- Coordenador do Curso de Ciência da Computação da Faculdade dos Guararapes - FG
- Professor dos Cursos Superiores em Redes de Computadores, Ciência da Computação, Gestão em TI e Segurança da Informação - FG.
- **Currículo Completo:** disponível em: <http://goo.gl/9BsBb>

Materiais de Aula

<http://www.romulocesar.com.br/>



RÔMULO CÉSAR
DOMESTICANDO A TI

PÁGINAS

HOME

INFORMÁTICA ALGORITMO E

ANSELMO RICARDO. SUPEROU A DEFICIÊNCIA VISUAL E HOJE É TECNÓLOGO EM REDES DE COMPUTADORES



Turma

- Nome ?



- Qual a expectativa com a disciplina ?



- Possui experiência com o Tema ?



- Trabalha ? Onde ?



Plano de Vôo



- Ementa
 - História da computação;
 - Componentes básicos de um computador;
 - Representação de dados no computador;
 - Sistemas numéricos: binário, decimal e hexadecimal;
 - Dispositivos de entrada e saída;
 - Diferenças entre sistemas operacionais e aplicativos;
 - Internet: história, funcionamento e aplicações;
 - Etc...

Plano de Voo



- **Objetivo**

- Introduzir o aluno na área da Computação apresentando seus conceitos mais básicos, principais segmentações e aplicações, além de uma visão geral de sua história, introduzindo conhecimentos que serão abordados no decorrer do curso.
- Trabalhar com atividades práticas para desenvolver habilidades de comunicação e trabalho em grupo.

Plano de Vôo



- **HABILIDADES E COMPETÊNCIAS**

- Compreender os conceitos básicos da Computação desde aspectos teóricos e abstratos até aspectos de aplicação prática.
- Entender os relacionamentos existentes entre as diversas disciplinas ao longo do curso.

ATIVIDADES DISCENTES

- Listas de exercício a serem discutidas e desenvolvidas em sala de aula.
- Trabalhos em equipes.
- Atividades extraclasse

PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

- Trabalhos em sala de aula e extraclasse.
- Avaliações Individuais.
- Participação e Presença.