



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

() **Regulamentação** (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

() **Criação/Regulamentação** (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):

Campus de Quixadá

2. Departamento que oferta a Disciplina (quando for o caso):

3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina

Código do Curso	Nome do Curso	Grau do Curso ¹	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina ²	Semestre de Oferta ³	Habilitação ⁴
406	Design Digital	Bacharelado	2015.1	Obrigatória	1	

4. Nome da Disciplina:

Introdução à Programação para Design

5. Código da Disciplina (preenchido pela PROGRAD):

QXD0125

6. Pré-Requisitos

Não (x)

Sim ()

Código

Nome da Disciplina/Atividade

7. Correquisitos

Não (x)

Sim ()

Código

Nome da Disciplina/Atividade

8. Equivalências

Não (x)

Sim ()

Código

Nome da Disciplina/Atividade

1 Preencher com *Bacharelado, Licenciatura* ou *Tecnólogo*.

2 Preencher com *Obrigatória, Optativa* ou *Eletiva*.

3 Preencher quando obrigatória.

4 Quando eletiva, preencher com a *habilitação* ou *ênfase* a que se vincula a disciplina.

9. Turno da Disciplina (é possível marcar mais de um item):

Matutino Vespertino Noturno

10. Regime da Disciplina:

Semestral Anual Modular

11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

A disciplina de Introdução à Programação para Design propicia a fundamentação básica na arte de programar, envolvendo conceitos de algoritmos, soluções de problemas através de computadores. O aprendizado nas disciplinas que envolvem programação é facilitado na medida em que os alunos adquirem uma base sólida nesta disciplina.

12. Objetivo(s) da Disciplina:

Objetivos Gerais:

Ensinar os alunos os conceitos fundamentais de algoritmos e programação.

Objetivos Específicos

O aluno, ao final do semestre, deverá ser capaz de:

- Desenvolver a habilidade dos alunos em programação estruturada em linguagem comumente utilizada pelos designers profissionais, enfocando na construção de programas corretos, confiáveis, seguros, eficientes;
- Compreender e utilizar as estruturas de dados básicas como listas e filas;
- Desenvolver a habilidade de solucionar problemas através do computador.

13. Ementa:

Conceitos de algoritmos, soluções de problemas através de computadores, bem como de linguagens de programação estruturada. Tipos de dados primitivos. Estruturas de decisão e de laço. Acesso a arquivos.

14. Descrição da Carga Horária

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64 horas	32 horas	32 horas

15. Bibliografia Básica (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

MENEZES, Nilo Ney Coutinho. **Introdução à programação com Python**: algoritmos e lógica de programação para iniciantes. 2. ed. rev. ampl. São Paulo: Novatec, 2010. 328 p. ISBN 9788575224083

MEDINA, Marco; FERTIG, Cristina. **Algoritmos e programação: teoria e prática**. 2. ed. São Paulo, SP: Novatec, 2006. 384 p. ISBN 857522073X

BARRY, Paul; GRIFFITHS, David. **Use a cabeça! programação**. Rio de Janeiro: Alta Books, c2010. xxxiii, 404 p. ISBN 9788576084730

16. Bibliografia Complementar (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

CAPRON, H. L.; JOHNSON, J. A. **Introducao à informatica**. 8. ed. São Paulo: Prentice Hall, Pearson, 2004. 350 p. ISBN 9788587918888

LUTZ, Mark; ASCHER, David. **Aprendendo python**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008. 566 p. ISBN 9788577800131

BARRY, Paul. **Use a cabeça: Python**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012. xxxiv, 457 p. (Use a cabeça). ISBN 9788576087434.

ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. **Fundamentos da programação de computadores**: algoritmos, Pascal, C/C++ e java. 2. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2007. viii, 434 p. ISBN 8576051480 (broch.).

ALCHIN, Marty; SPRINGERLINK (Online Service). **Pro Python**. Springer eBooks, 368 p. 2010. ISBN

17. Aprovação do Colegiado do Departamento (quando for o caso)**Data de Aprovação:**

 Chefe(a) do Departamento
Assinatura e Carimbo

18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)**Código do Curso:****Data de Aprovação:**

 Coordenador(a) do Curso
Assinatura e Carimbo

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica**Data de Aprovação:**

 Diretor(a) da Unidade Acadêmica
Assinatura e Carimbo

20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)**Data de Aprovação:**

 Presidente(a) da Câmara de Graduação
Assinatura e Carimbo

Orientações para tramitação do processo:

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1) Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2) Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária

Descrição do Conteúdo e Carga Horária		
Unidades e Assuntos das Aulas	Nº de Horas Teóricas	Nº de Horas Práticas
1 – Introdução a Lógica de Programação	4	

2 – Princípios básicos de programação	4	4
3 – Estruturas de controle	6	8
4 – Estruturas de repetição	6	8
5 – Variáveis Compostas	6	6
6 – Funções e Modularização	6	6

14. Descrição da Carga Horária

	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64h	Carga Horária Teórica: 32h	Carga Horária Prática: 32h
--	--------------------------------------	---	---	---