

DISCIPLINA: Introdução à Engenharia de Computação | **CÓDIGO:**

VALIDADE: Início: junho/2011

Término: junho / 2013

Carga Horária: Total: 30 horas Semanal: 02 aulas Créditos: 2

Modalidade: Teórica

Classificação do Conteúdo pelas DCN: Básica

Ementa:

Escopo acadêmico e profissional da engenharia de computação; papel e perfil do engenheiro de computação; aspectos curriculares do curso de Engenharia de Computação; introdução à experimentação e ao desenvolvimento de protótipos e projetos na engenharia de computação.

Curso	Período	Eixo
Engenharia de Computação	1	Fundamentos de Engenharia de Computação

Departamento/Coordenação: Departamento de Computação (DECOM)

INTERDISCIPLINARIEDADES

Pré-requisitos
N.A.
Co-requisitos
N.A.
Disciplinas para as quais é pré-requisito
N.A.
Disciplinas para as quais é co-requisito
N.A.
Transdisciplinariedade (inter-relações desejáveis)
É desejável o aluno estar cursando ou ter cursado a disciplina “Programação de Computadores I”

Objetivos: *A disciplina deverá possibilitar ao estudante*

- Conhecer a concepção, o planejamento e os principais aspectos relativos à estrutura curricular do curso de Engenharia de Computação;
- Planejar de modo eficiente e crítico sua formação, dentre as várias opções existentes nos eixos de conteúdo do curso e com base em suas competências inatas, afinidades e aspirações profissionais;
- Introdução à prática científica experimental a partir do desenvolvimento de projetos nas diferentes áreas da engenharia de computação.

Unidades de ensino		Carga-horária horas
1	Escopo acadêmico e profissional da engenharia de computação Definição e motivação.	4
2	Papéis e perfis do engenheiro de computação no mercado de trabalho O que se espera do engenheiro de computação. Quais as habilidades e competências do engenheiro de computação. A experiência no mercado de trabalho.	10
3	Aspectos curriculares do curso de Engenharia de Computação Projeto Político Pedagógico. Objetivos gerais do curso. Perfil do egresso Eixos de conteúdo Estrutura curricular Aspectos gerais.	4
4	Introdução à experimentação e ao desenvolvimento de protótipos e projetos na engenharia de computação Metodologias para desenvolvimento de projetos. Peculiaridades de trabalhos em grupo. Confecção de um projeto. Documentação de um projeto. Fases de um projeto. Resultados de um projeto. Avaliação de um projeto.	12
Total		30

Bibliografia Básica	
1	DECOM (Departamento de Computação do CEFET-MG). Projeto Político Pedagógico do Curso de Engenharia de Computação do CEFET-MG, 2007. Aprovado pelo CEPE em 01/03/2007.
2	OKLOBDZIJA, Vojin G. (Ed.). <u>The Computer Engineering Handbook</u> . New York: CRC Press, 2002. 1346 p.
3	GIL, Antônio Carlos. <u>Como Elaborar Projetos de Pesquisa</u> . São Paulo: Atlas, 2008. 175 p.

Bibliografia Complementar	
1	Notas das aulas teóricas disponíveis no Moodle (http://moodle.cefetmg.br/course/view.php?id=29)
2	Tutoriais e textos colaborativos (wikis) de apoio ao uso de ferramentas de desenvolvimento dos projetos, disponíveis no Moodle: (http://moodle.cefetmg.br/course/view.php?id=29)
3	Discussões dos grupos de trabalho nos foros do Moodle: (http://moodle.cefetmg.br/course/view.php?id=29)