



UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO – UPE
CAMPUS GARANHUNS

(Reconhecida pelo parecer 1132/89 do CFE)
Rua Capitão Pedro Rodrigues, 105 – São José – Garanhuns – PE
CEP: 55.294-902 Fone: (81) 3761-8210 CNPJ 11022597-0007-87

AUTENTICAÇÃO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

IDENTIFICAÇÃO

Nome	Código	Período
Disciplina Curricular de Extensão 2	SOF0052G	2º
Carga Horária Teórica	Carga Horária Prática	Carga Horária Total
15h	30h	45
Número de Créditos Teórico	Número de Créditos Prático	Número de Créditos Total
1	1	2
Pré-Requisitos	Co-Requisitos	
N/A	N/A	
Natureza	Perfil	
Disciplina	ES2019-1	
Curso Responsável		
Bacharelado Engenharia de Software		

EMENTA

A DCEExt II - Semana da Computação da UPE - A disciplina será executada pelos estudantes, com orientação de um ou mais professores do curso buscando organizar palestras, minicursos, debates e mesas redondas com temas que envolvam computação. Para definir as temáticas que mais interessam ao público, os discentes contarão com o apoio da comunidade externa, que poderá eleger os temas a serem abordados durante as ações.

OBJETIVOS

Geral

Proporcionar para estudantes das diversas sub-áreas da tecnologia uma oportunidade para congregarem através da realização de um evento temático, voltado para a área de interesse do curso.

Específicos

- Desenvolver senso de equipe;
- Desenvolver habilidades relacionadas a organização de eventos;

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Direcionamentos e orientações para realização do evento;
2. Organizar o evento;
3. Realizar o evento.

METODOLOGIA/MULTIMEIOS EDUCACIONAIS

Metodologia dinâmica, priorizando a aprendizagem do estudante. Abordagem PDCA (Plan, Do, Check, Act). Trabalhos individuais – leituras, pesquisas bibliográficas, pesquisas de campo, observações, provas. Trabalhos de Grupos – projetos, seminários, painéis, palestras, conferências, e dinâmicas de grupo. Textos, livros, periódicos, vídeos/filmes, filmes/filmadora, slides, materiais de expediente diversos e adequados à disciplina.

AVALIAÇÃO

A Avaliação é contínua, sistemática, processual e participativa. Na avaliação da aprendizagem dar-se-á especial atenção ao trabalho individual do discente. São avaliados os conhecimentos adquiridos, as habilidades, e atitudes indispensáveis à formação do Bacharel em Engenharia de Software. A avaliação do ensino com a participação do discente tem como finalidade precípua à melhoria do desempenho docente. No processo avaliativo serão utilizados procedimentos e instrumentos de avaliação tais como: realização de projetos, provas, observação, autoavaliação, avaliação cooperativa, e amostra de trabalho.

BIBLIOGRAFIA

Básica

- M. CASTELLS, A Sociedade em Rede, Editora Paz e Terra, vol. 1, 10a. edição, 2009. ISBN: 9788577530366
- MENDONÇA, MARIA JOSÉ ALVES e PEROZIN, JULIANA. Planejamento e Organização de Eventos. 1a Edição, 2013. Editora Érica.
- GIACAGLIA, MARIA. Organização de Eventos: Teoria, prática, casos e atividades. 1a Edição, 2010. Cengage Learning.

Complementar

- BROOKSHEAR, J. Glenn. Ciência da Computação Uma visão Abrangente. 11º edição, Editora Bookman, 2013.
- FREITAS. L., Maria S., WHITAKER, M., C., SACCHI, M. G., Ética e Internet: Uma Contribuição para as Empresas; DVS Editora, 2006
- LOPES, J. A. , CARVALHO, C. M. R. J. E. Inovação, Decisão e Ética Trilogia para a gestão das organizações, 2011