



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

<b>Nome</b>	<b>Código</b>	<b>Período</b>
Disciplina Curricular de Extensão 6	SOF0056G	6º
<b>Carga Horária Teórica</b>	<b>Carga Horária Prática</b>	<b>Carga Horária Total</b>
15h	30h	45
<b>Número de Créditos Teórico</b>	<b>Número de Créditos Prático</b>	<b>Número de Créditos Total</b>
1	1	2
<b>Pré-Requisitos</b>	<b>Co-Requisitos</b>	
N/A	N/A	
<b>Natureza</b>	<b>Perfil</b>	
Disciplina	ES2019-1	
<b>Curso Responsável</b>		
Bacharelado Engenharia de Software		

### EMENTA

DCExt VI - Difusão da cultura maker - A disciplina será executada pelos estudantes, com orientação de um ou mais professores do curso. A 'Difusão da Cultura Maker' tem por objetivo promover a inclusão digital através de atividades para instigar a curiosidade em temas como a cultura "faça você mesmo", impressão 3D, fabricação digital e Computação. Durante a disciplina serão realizadas oficinas temáticas, laboratórios semanais de computação e/ou robótica livre. A 'Difusão da Cultura Maker' através da disciplina visa receber todos os interessados na temática, seja aluno(a)s, professores, sociedade em geral.

### OBJETIVOS

#### Geral

Proporcionar para estudantes o contato com a tecnologia desempenhando o papel de criador de soluções. Além disso, os estudantes tem a oportunidade de transmissão e aquisição de conhecimentos sobre o a cultura maker através da realização de oficinas, debates e/ou evento temático, voltado para despertar o pensamento crítico, bem como, resoluções de problemas reais do dia a dia.

#### Específicos

- Exercitar o conceito de programação;
- Modelagem 3D simples;
- Desenvolver habilidades relacionadas à robótica;

### CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Visão geral sobre o Mundo Maker;
2. Visão Geral sobre Robótica Livre;
3. Direcionamentos e orientações para realização do evento, oficinas e/ou debates;
4. Organizar o evento, oficinas e/ou debates;
5. Realizar o evento, oficinas e/ou debates;

--

## **METODOLOGIA/MULTIMEIOS EDUCACIONAIS**

Metodologia dinâmica, priorizando a aprendizagem do estudante. Trabalhos individuais – leituras, pesquisas bibliográficas, pesquisas de campo, observações. 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 a 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**

- ANDERSON, CHRIS. A nova revolução industrial. 1ª edição, 2012. Elsevier;
- PLATT, CHARLES. Eletrônica Para Makers: Um Manual Prático Para o Novo Entusiasta de Eletrônica. 1ª edição, 2016. Novatec Editora;
- 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.
- MATTHES, Eric. Curso Intensivo de Python: Uma Introdução Prática e Baseada em Projetos à Programação. Editora Novatec. 1ª Edição, 2016.

### **Complementar**

- FARREL, Joyce. Lógica e Design de Programação - Introdução. Editora Cengage Learning. 5ª Edição, 2010.
- BARRY, Paul e GRIFFITHS, David. Usa a Cabeça! Programação. Editora Altabooks. 1ª Edição, 2010.
- DOUGHERTY, DALE. Free to Make: How the Maker Movement Is Changing Our Schools, Our Jobs, and Our Minds. 2016. North Atlantic Books