

Introdução à Engenharia de Computação

1 Objetivos da Disciplina

Fornecer aos alunos o entendimento do que seja a Engenharia, identificando necessidades e demandas, enunciando problemas, desenvolvendo alternativas de solução, escolhendo uma solução com ações que impliquem em ações na área de Engenharia de Computação. Buscar o desenvolvimento de habilidades e atitudes, tais como, trabalhar em equipe, planejar, programar e controlar, comunicar-se escrita e oralmente, criar alternativas e critérios para decisão, preocupar-se com aspectos econômicos, sociais, ambientais e relativos à segurança, efetuar julgamento e assumir postura acadêmica ética.

2 Professor

Professor	Sala	E-Mail	Horário de Atendimento
Edson S. Gomi	C2-42	gomi@usp.br	Segundas 14:00 - 14:50

3 Horários das Aulas e Salas

Sala	Professor	Horários das Aulas
B2-05	Edson S. Gomi	Terça-feiras 13:10 - 16:40

4 Site da Disciplina

Os materiais de suporte às aulas e aos estudos serão publicados no sistema e-Disciplinas USP: <https://edisciplinas.usp.br/>.

5 Bibliografia

A bibliografia será composta por material orientativo da disciplina e por artigos (científicos e de difusão).

6 Método de Avaliação

Os alunos desenvolverão, em equipe e ao longo das aulas, um projeto de Engenharia de Computação. A nota final será calculada pela média das notas atribuídas para atividades práticas intermediárias e da avaliação final do projeto.

7 Datas das Provas

Não haverá provas escritas, exceto para os alunos que tiverem que fazer a prova de recuperação.

8 Presença nas Aulas

A frequência mínima é de 70% das aulas ministradas.

9 Programação das Aulas

Aula	Data	Parte I	Parte II
1	06/03	Introdução à Engenharia de Computação	Apresentação do projeto da disciplina e definição dos times
2	13/03	Hardware : conceitos e aplicações	Atividade prática 1
3	20/03	Hardware : como se projeta?	Palestra: Prof. Bruno Albertini (Hardware)
4	03/04	Software : conceitos e aplicações	Atividade prática 2
5	17/04	Palestra: Prof. Reginaldo Arakaki (Engenharia de Software)	Atividade prática 3
6	24/04	Atividade Prática 3	Visita ao TPN - Tanque de Provas Numérico (EP/PNV)
7	08/05	Atividade Prática 5	Palestra: Prof. Marcos Simplício (Criptografia)
8	15/05	Visita ao Centro de Engenharia de Conforto (EP/PME)	Atividade prática 6
9	29/05	Aula suspensa pela USP	Aula suspensa pela USP
10	05/06	Visita ao Banco Itaú	Visita ao Banco Itaú
11	12/06	Palestra: Prof. Ricardo Nakamura (Computação Gráfica e Jogos)	Atividade Prática 8
12	19/06	Apresentação dos Projetos	Apresentação dos Projetos