

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Disciplina: Tópicos em Sistemas de Computação I

Código: DIN4049

Carga Horária: 30

Número de Créditos: 2

Cursos: Mestrado em Ciência da Computação

Doutorado em Ciência da Computação

Professora: Dra. Linnyer Beatrys Ruiz Aylon

1. EMENTA

Disciplina de conteúdo variável para a introdução de novas tecnologias, visando contemplar assuntos que venham a consolidar a linha de pesquisa.

2. OBJETIVOS

Introduzir os conceitos relacionados com a Educação 5.0. Proporcionar um espaço de aprendizado para vivências favoráveis a uma boa qualidade de vida no ambiente acadêmico e profissional. Ensino aprendido com games, internet robótica das coisas e outras tecnologias. Práticas de extensão universitária, internacionalização e popularização da ciência.

3. PROGRAMA

1. As novas demandas para Educação 5.0.
2. A qualidade na vida acadêmica.
3. Vivências geradoras de inovação e educação inovadora usando jogos, internet robótica das coisas, outras tecnologias.
4. Implementação de práticas de extensão universitária, internacionalização e popularização da ciência.

4. BIBLIOGRAFIA

BACICH, Lilian e, Moran, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Editora Penso. Ano: 2018.

ACHOR, S. O Jeito Harvard de Ser Feliz - o Curso Mais Concorrido de Uma Das Melhores Universidades do Mundo. Editora: Saraiva. Ano: 2012.

FRAGELLI, Ricardo. Método trezentos aprendizagem ativa e colaborativa para além do conteúdo. Editora Penso. Ano: 2019.

TED: https://www.ted.com/talks/shawn_achor_the_happy_secret_to_better_work 2.

Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=-gtIWxYf9LI> 3.

Artigos científicos relacionados ao tema.

5. CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

1ª nota periódica: Participação ativa nas atividades propostas e vivência nas dinâmicas de grupo, incluindo atividades desenvolvidas em ambientes fora da sala de aula, ensino a distância e com entrega de relatório valendo de 0,0 a 10,0 (peso 1).

2ª nota periódica: Produção e apresentação de uma produção de popularização (arte visual, arte cênica, arte musical, jogos, palestras, aplicativos, reportagens ou outras produções artísticas/culturais) acompanhada de um relatório sobre sua aplicação na comunidade, valendo de 0,0 a 10,0 (peso 1).

Nota final: Média aritmética das duas notas periódicas.