

Metodologia da Disciplina Programação Imperativa

Prof. Alberto Costa Neto
DComp/UFS

Inovação na Disciplina de PI

- Queremos oferecer um **curso melhor**
- Usar **ferramentas modernas** de apoio pedagógico
- Aproveitar a característica da **nova geração estar sempre conectada à Internet**
- E sobretudo com um **Smartphone sempre à mão**

Metodologia - Presencial

- Conteúdo teórico estará disponível pela Internet
- Sistema que permite programar e tem autoavaliação
- Tempo de aula será focado em exercícios

Metodologia - Semipresencial

- A principal diferença é que **não haverá um horário fixo para realizar os exercícios e tirar dúvidas** com professores e monitor/tutor.
- Atividades podem ser feitas em casa ou laboratório.
- O aluno terá que cumprir as **mesmas atividades exigidas nas turmas presenciais**.
 - Caso tenha dúvidas, **deverá procurar os monitores e professores nos horários de atendimento**

Aulas Presenciais e Horários de atendimento

- As aulas presenciais e os horários de atendimento servirão para **tirar dúvidas e resolver exercícios**
- Sempre que possível, serão alocadas em **laboratório**
- Os professores irão comparecer às aulas (nas turmas presenciais) para:
 - Tirar **dúvidas referentes ao assunto visto nas videoaulas**
 - Tirar **dúvidas e resolver problemas do The Huxley em sala**
 - Levar soluções incompletas (pelo próprio The Huxley, via Pen Drive ou outro meio), para, com o auxílio do professor, fazer correções e submeter ao The Huxley