

DOCENTE – PROFESSOR CELSO CANDIDO

- **Formação:**
 - Bacharel em Sistemas de Informações (SI);
 - MBA em Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC).

- **Conhecimentos:**
 - Web Designer;
 - Analista de Sistemas;
 - Sistemas para WEB;
 - Segurança WEB;
 - Petróleo e Gás.

CONTEXTO

- ❑ Estaremos analisando a estrutura funcional, sua **Arquitetura**, do hardware e seus principais componentes, como: processador, memória, formas de leitura, binários.
- ❑ Detalhes dos principais componentes e em menor proporção seus componentes secundários.
- ❑ Uma retrospectiva de seu surgimento e o que aconteceu aos computadores com a invenção do transistor e do primeiro circuito eletrônico.

Organização de Computadores

CONTEXTO

Usuário



ALGUMAS DEFINIÇÕES

ARQUITETURA

Refere-se a atributos que possuem impactos diretos sobre a execução lógica de um programa, como:

Conjunto de instruções:

- São informações passadas na forma de texto ou linguagem de programação, para que o computador possa entender e colocar em uso os sistemas que será instalado;

 **Número de bits**, tamanho, que representa um determinado dado ou informação. ***Um bit = Um caractere / Um byte = Oito caracteres;***

 Mecanismos de **entrada e saída;**

 Lida com o Sistema Computacional - **HARDWARE.**

ORGANIZAÇÃO

Refere-se as unidades operacionais e suas interconexões. Os atributos que representam a organização de um computador e seus detalhes de hardware, tais como:

-  Sinais de controle;
-  Interfaces entre computadores e periféricos;
-  Tecnologias de memórias utilizadas.

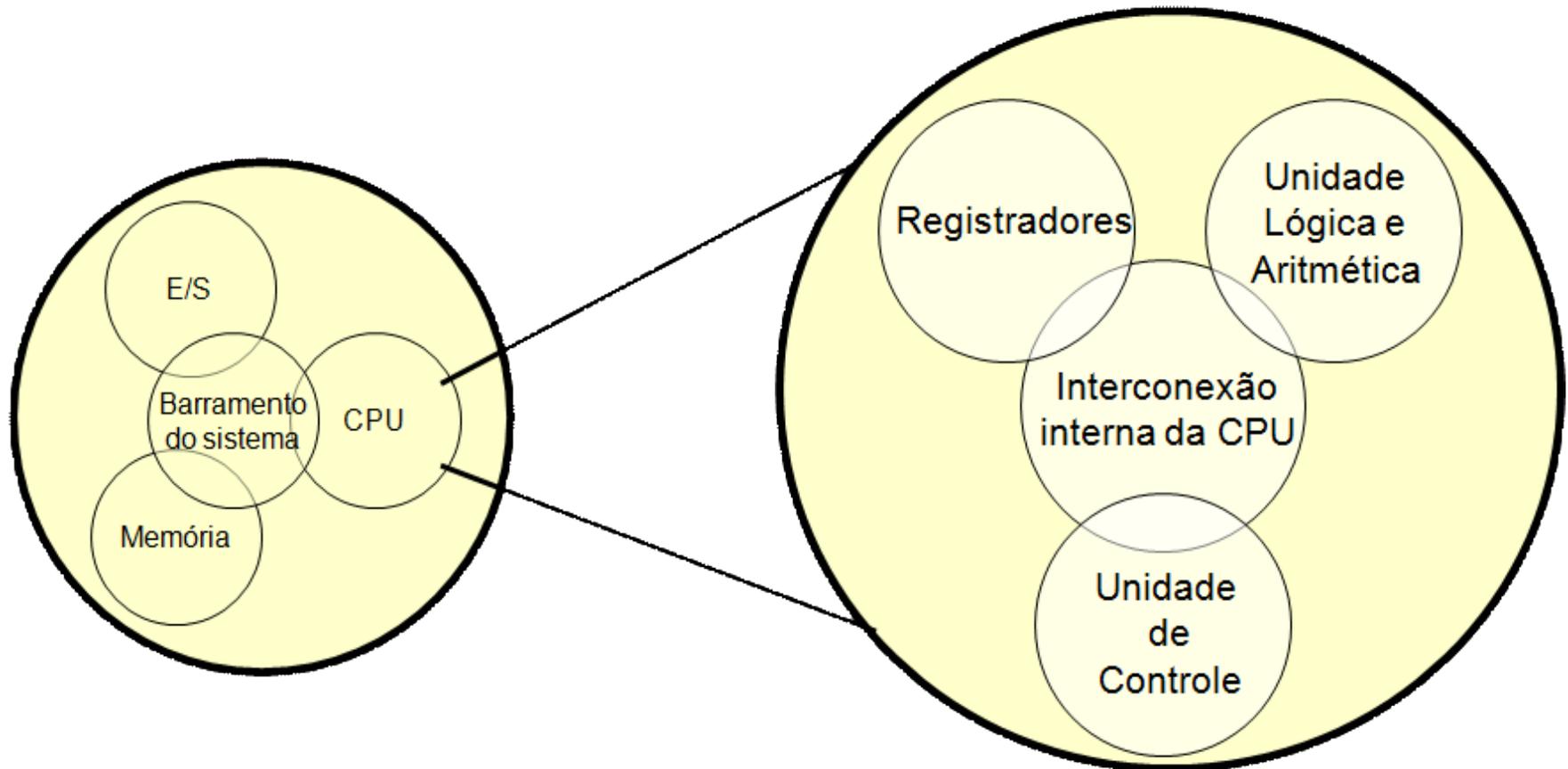
COMPUTADOR ATUAL

- ✓ Estrutura funcional de um computador;
- ✓ Sua evolução histórica;
- ✓ Sistemas de numeração (Binário / Hexadecimal);
- ✓ Lógica digital;
- ✓ Componentes de um computador atual:
 - CPU;
 - Memória;
 - Barramento
 - Dispositivos de E/S (Entrada / Saída).

Organização de Computadores

COMPUTADOR ATUAL

Sistema Computacional



Organização de Computadores

COMPUTADOR ATUAL



Objetivos Gerais

1. Identificar os principais componentes de um computador e suas funcionalidades;
2. Entender as formas de representação de informações;
3. Entender as tecnologias atuais, através de exemplos e usos;
4. Principais motivos que fazem os computadores ficarem lentos ou travar;
5. Inovações que já estão em uso e futuras.

METODOLOGIA

1. Aulas expositivas;
2. Debates;
3. Leitura de Textos pertinentes ao assunto;
4. Estudos de casos;
5. Estudos Dirigidos.

AVALIAÇÃO

1. Trabalhos complementares.
2. Avaliações extras.
3. Provas finais.

Bibliografia Básica

1. MONTEIRO, Mário Antônio. Introdução à organização de computadores. – 4. ed. – Rio de Janeiro: LTC, 2001.
2. WEBER, Raul Fernando. Fundamentos de Arquitetura de Computadores. – 3. ed. – Porto Alegre: Bookman, 2008.
3. DELGADO, José; RIBEIRO, Carlos Arquitetura de Computadores. 2^a ed. LTC, 2009.

PROCESSO DE AVALIAÇÃO

O processo de avaliação será composto de três etapas, Avaliação 1 (**AV1**), Avaliação 2 (**AV2**) e Avaliação 3 (**AV3**).

As avaliações poderão ser realizadas através de provas teóricas, provas práticas, e realização de projetos ou outros trabalhos, representando atividades acadêmicas de ensino, de acordo com as especificidades de cada disciplina.

A soma de todas as atividades que possam vir a compor o grau final de cada avaliação não poderá ultrapassar o grau máximo de 10, sendo permitido atribuir valor decimal às avaliações.

Caso a disciplina, atendendo ao projeto pedagógico de cada curso, além de provas teóricas e/ou práticas contemple outras atividades acadêmicas de ensino, estas não poderão ultrapassar 20% da composição do grau final.

PROCESSO DE AVALIAÇÃO

A **AV1** contemplará o conteúdo da disciplina até a sua realização, incluindo o das atividades estruturadas.

As **AV2** e **AV3** abrangerão todo o conteúdo da disciplina, incluindo o das atividades estruturadas

Para aprovação na disciplina o aluno deverá:

1. Atingir resultado igual ou superior a 6,0, calculado a partir da média aritmética entre os graus das avaliações, sendo consideradas apenas as duas maiores notas obtidas dentre as três etapas de avaliação (AV1, AV2 e AV3). A média aritmética obtida será o grau final do aluno na disciplina.

PROCESSO DE AVALIAÇÃO

2. Obter grau igual ou superior a **4,0** em, pelo menos, duas das três avaliações.
3. Frequentar, no mínimo, **75%** das aulas ministradas, para não ficar em DP (Dependência).

Exemplo:

- AV1 → 6,0
- AV2 → 5,0
- AV3 → 7,0
- Média = **6,5** → $(AV1 + AV3) / 2$
- Faltas = **25,2%**.
- Resultado = aluno em **DP** por faltas.

As disciplinas oferecidas na modalidade **Educação a Distância (EaD)** seguirão o mesmo critério de avaliação das disciplinas presenciais

AULAS DE APOIO

Estarão disponibilizadas nos descritores a baixo para downloads os arquivos nos formatos: PowerPoints ou Word das aulas. Alguns estarão disponíveis para **impressão**, outros, somente para ***leitura***, mas não para **edição**. Em alguns casos em que se fizer necessário a impressão, o professor estará liberando para um melhor desenvolvimento dos trabalhos a ser solicitados.

Sites do professor:

www.aulasprof.6te.net

www.profcelso.orgfree.com

Contato:

celsocan@gmail.com

FIM