

Plano de ensino

Curso: SIN-BAC - Bacharelado em Sistemas de Informação

Turma: BSIN231-1 - BSIN231-1

Disciplina: 1FMI004 - FUNDAMENTOS DE MATEMÁTICA PARA INFORMÁTICA

Período letivo: 2026/2

Carga horária: 36

Professor: 3755053 - EDUARDO GAUCHE

Ementa

1. Introdução à Lógica Elementar Clássica. Lógica Indutiva e Dedutiva. Sistemas de numeração. Álgebra de Boole: Funções Booleanas e circuitos lógicos, tabelas de verdade, equivalência lógica, diagramas de Karnaugh. Noções de lógica combinacional.

Objetivo geral

1. Capacitar o aluno para a utilização dos fundamentos de matemática necessários para as disciplinas nas áreas de programação e hardware do curso.

Objetivo específico

1. Possibilitar ao aluno a compreensão dos sistemas de numeração, em especial o sistema binário, e sua aplicação na computação; Capacitar o aluno a entender e desenvolver circuitos combinacionais simples; Apresentar os principais fundamentos da sintaxe e semântica da lógica clássica proposicional e introduzir o aluno ao raciocínio lógico.

Conteúdo programático

1. 1. Introdução
 - 1.1. Apresentação da disciplina
 - 1.2. Critérios de avaliação
 - 1.3. Bibliografia
2. 2. Sistemas de Numeração, Funções e Circuitos Lógicos
 - 2.1. Sistemas de Numeração
 - Sistema Binário
 - Sistema Hexadecimal
 - 2.2. Conversão entre bases
 - 2.3. Funções Lógicas e Tabela Verdade
 - Função E (AND)
 - Função OU (OR)
 - Função NÃO (NOT)
 - Função NÃO E (NAND)
 - Função NÃO OU (NOR)
 - Função OU EXCLUSIVO (XOR)
 - 2.4. Expressões Booleanas e Circuitos Lógicos
 - Expressões obtidas de circuitos
 - Circuitos obtidos de expressões
3. 3. Álgebra de Boole e Simplificação de Circuitos Lógicos
 - 3.1. Expressões a partir da tabela-verdade
 - 3.2. Mintermos e Maxtermos
 - 3.3. Postulados da Álgebra de Boole
 - 3.4. Propriedades da Álgebra de Boole
 - 3.5. Teoremas de De Morgan
 - 3.6. Simplificação de expressões booleanas
 - 3.7. Diagrama de Veitch-Karnaugh
4. 4. Equivalências
 - 4.1 Equivalências entre circuitos lógicos
 - 4.2 Equivalências entre expressões booleanas

Metodologia

1. Metodologia Proposta: A disciplina será ministrada através de aulas expositivas presenciais, material de apoio (livro texto, lista de exercícios, arquivos multimídia), demonstração prática do conteúdo com exemplos e atividades em grupo; e metodologias

Plano de ensino

ativas.

Atendimento aos alunos: sexta-feira das 15 horas as 17 horas.

Sistema de avaliação

1. A qualidade do desempenho do aluno será avaliada com base no desenvolvimento das seguintes atividades e com os seguintes critérios:

- Prova 1 - 50%.
- Prova 2 - 50%

A estratégia de recuperação de aprendizagem adotada será a da prova substitutiva.

As Provas 1 e 2 serão individuais e corresponderão, cada uma, a 50% da média semestral. Será ofertada prova substitutiva de recuperação da aprendizagem durante o período letivo, antes de seu encerramento. A nota obtida substituirá a menor nota entre as Provas 1 e 2 somente quando for superior, permanecendo registrado o maior resultado.

Bibliografia básica

1. Bibliografia Básica
IDOETA, Ivan V; CAPUANO, Francisco G. Elementos de eletrônica digital. 41. ed. rev. e atual. São Paulo: Érica, 2014.
TOCCI, Ronald J; WIDMER, Neal S; MOSS, Gregory L. Sistemas digitais: princípios e aplicações. 11. ed. São Paulo: Makron Books, 2011.
HUTH, Michael; RYAN, Mark,. Lógica em ciência da computação: modelagem e argumentação sobre sistemas. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

Bibliografia complementar

1. Bibliografia Complementar
GERSTING, Judith L. Fundamentos matemáticos para a ciência da computação: um tratamento moderno de matemática discreta. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, c2004.
SOUZA, João Nunes de. Lógica para Ciência da Computação: uma introdução concisa. 2. Ed. Rio de Janeiro: Campus, 2008.
DOMINGUES, Hygino H; IEZZI, Gelson. Álgebra moderna. 4. ed. São Paulo: Atual, 2003.
SOUZA, Marco Antonio Furlan de et al. Algoritmos e lógica de programação. São Paulo: Thomson, 2005.
SMULLYAN, Raymond M. Alice no país dos enigmas: incríveis problemas lógicos no país das maravilhas. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2000.