

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

DEPARTAMENTO DE ORGANIZAÇÃO E TRATAMENTO DA INFORMAÇÃO

DISCIPLINAS DOS CURSOS DE GRADUAÇÃO

DISCIPLINA Introdução à Informática			CÓDIGO DCC-601 / B1	
PROFESSOR Antônio Mendes Ribeiro				
DEPARTAMENTO Ciência da Computação			UNIDADE Instituto de Ciências Exatas	
CARGA HORÁRIA	TEÓRICA	PRÁTICA	TOTAL	CRÉDITOS
	30	30	60	04
ANO LETIVO 1º semestre de 2011			PERÍODO 1º	
PRÉ-REQUISITOS			CÓDIGOS	
CURSOS PARA OS QUAIS É MINISTRADA Biblioteconomia			CLASSIFICAÇÃO Obrigatória	

EMENTA

Mercado de Informática: visão geral. Ferramentas de microinformática: aspectos gerais e noções de utilização.

PROGRAMA

Conteúdo da Disciplina

* Conhecimentos básicos sobre os conceitos e os princípios que regem o funcionamento dos computadores, a partir de uma vivência prática da utilização do computador:

- o Funcionamento do Computador
- o Arquitetura de Redes de Computadores
- o Principais aplicações dos computadores
- o Representação digital da informação
- o Organização da Informação
- o Princípios de algoritmos e programação
- o O computador como uma máquina criada pelo homem para resolução de seus problemas

* Habilidades Técnicas necessárias para tornar o aluno autônomo no seu relacionamento com o computador:

- o Instalação e configuração básica de computadores e programas
- o Configuração de computadores para uso em redes
- o Utilização básica de sistemas operacionais e interfaces gráficas
- o Utilização de ferramentas básicas de Informática
- o Utilização da Internet como fonte para pesquisa de informação
- o Utilização da Internet como meio da ampliação da comunicação entre pessoas

A disciplina deverá ser dada de forma que o computador seja uma ferramenta para aprimoramento de habilidades intelectuais dos alunos, fazendo com que os mesmos assumam atitudes críticas construtivas em relação às modernas tecnologias da informação:

* Habilidades intelectuais necessárias ou decorrentes da utilização do computador para a resolução de problemas na área de atuação do aluno:

- o Exploração dos diversos tipos de inteligência
- o Ampliação da criatividade

- o Representação do conhecimento
 - o Organização e navegação em estruturas de informação
 - o Colaboração com outras pessoas
 - o Modelagem e abstração da realidade
 - o Lidar com o inesperado
 - o Antecipar mudanças tecnológicas
 - o Aprendizagem permanente por demanda
- * Atitudes críticas em face de problemas e situações de seu dia a dia:
- o Impacto sociais das tecnologias da Informação, especialmente na sociedade brasileira
 - o Impacto das tecnologias da Informação na cognição humana
 - o Massa crescente de informação a que o cidadão é submetido hoje em dia
 - o O papel das modernas tecnologias no mundo de hoje

OBJETIVOS

Objetivo Geral:

O curso tem como objetivo tornar os alunos fluentes em Informática, em termos de conhecimentos, habilidades (técnicas e intelectuais) e atitudes descritos a seguir. Pretende-se que os alunos além de dominar as ferramentas básicas de Informática (editores de texto, gráficos, apresentações, comunicação síncrona e assíncrona, planilhas), dominem os conceitos subjacentes à utilização do computador (o que é, como funciona) e, principalmente, façam uso dessa tecnologia de forma criativa, como uma ferramenta de auxílio na resolução de problemas do seu dia a dia, como alunos universitários e cidadãos.

ESTRUTURA DO CURSO

A disciplina será dividida nos seguintes módulos, num total de 60 horas de aula:

- * Computador e o mundo de hoje - 10 horas

o Objetivos:

+ Permitir que o aluno reconheça que estamos numa sociedade da informação, de forma a se posicionar de forma crítica em relação ao crescente desenvolvimento tecnológico, o seu potencial e impactos no dia a dia de um cidadão brasileiro.

+ Permitir os primeiros contatos dos alunos com o computador através do desenvolvimento de tarefas básicas de edição de imagens e textos em sistema operacional gráfico com janelas.

* Domine a Internet - 12 horas

o Objetivo:

+ Permitir que o aluno conheça as ferramentas necessárias à criação de um ambiente de cooperação entre os alunos com a utilização da Internet, de forma que permita a comunicação entre os mesmos e a descoberta de informações de interesse comum.

* Conheça o computador por dentro - 10 horas

o Objetivo:

+ Permitir que o aluno tenha conhecimento do funcionamento de um computador e suas redes, do seu hardware e software básico e de como a informação é representada e organizada internamente

* Resolva problemas com planilhas eletrônicas - 10 horas

o Objetivo:

+ Tornar o aluno apto a resolver problemas simples do dia a dia de um estudante universitário com a utilização de planilhas eletrônicas.

* Programe o seu computador - 10 horas

o Objetivo:

+ Permitir que o aluno obtenha conhecimentos básicos sobre o raciocínio algoritmo e as linguagens de programação.

* Utilize a Web 2.0 - 10 horas

o Objetivo:

+ Permitir que o aluno crie seu próprio Blog e coloque nele diversos recursos (como vídeo, mapas, fotos, desenhos, som e algum gadget), faça tagging, use RSS e faça mashups, Os alunos devem postar comentários nos Blogs criados pelos colegas

* Desenvolva uma página a várias mãos - 8 horas

o Objetivo:

+ Permitir que os alunos desenvolvam em grupo um projeto que seja a síntese de algum tema do curso, utilizando um Wiki, formulado pelas diversas turmas.

MODALIDADE DE ENSIO:

A disciplina será dada na modalidade semi-presencial. Nessa modalidade, depois de especificar uma agenda de estudos, o aluno, de forma autônoma, procura cumpri-la e tem a cada semana uma aula em laboratório onde o professor ou monitor o auxilia nas dúvidas e dificuldades. Os alunos utilizam estas aulas de laboratório para iniciar o desenvolvimento dos trabalhos, além de contar com a assistência do professor ou monitor. Os alunos que desenvolvem o trabalho a distância e não sentem necessidade de ir ao laboratório podem tirar dúvidas pelos fóruns de discussão via Web. O acesso dos alunos é feito pelo LMS Moodle, adotado pela UFMG e a frequência do aluno é apurada pelo próprio Moodle, esteja ele utilizando o sistema fora do laboratório na UFMG ou nas aulas de laboratório.

PROCESSO DE AVALIAÇÃO:

Cada aluno será avaliado através dos seguintes meios:

- * Portifólio do Aluno: conjunto de trabalhos realizados pelo aluno em sala ou fora de sala;
- * Provas teóricas e práticas sobre temas tratados na disciplina;
- * Blog individual publicado e comentários postados nos blogs de outros alunos;
- * Projeto Final da Disciplina, baseado num tema pré-definido, realizado por grupos em um Wiki;
- * Participação no ambiente Moodle (frequência e assiduidade).

Detalhamento de como a disciplina será ofertada e dos seus meios de avaliação serão detalhados pelo professor durante o desenrolar do curso, em função do perfil de conhecimentos já existente da turma e dos recursos de laboratório disponíveis.

BIBLIOGRAFIA

Serão disponibilizados materiais de referência e guias de utilização do computador para cada um dos módulos do curso.

Bibliografia adicional:

CAPRON, H.L e JOHNSON, J.A., Introdução à Informática. 8ª edição. Rio de Janeiro,. Campus, Pearson Education do Brasil Ltda. 2004.

JOYCE COX, CURTIS FRYE, STEVE LAMBERT, LAMBERT III E JOAN PREPPERNAU, COM KATHERINE MURRAY - Microsoft Office System 2007 - Passo A Passo. Editora Bookman. 2007.

LUNARDI, Marco Agisander. Dicionário De Informática - Série Prático e Didático. Ciência Moderna, 2006.

NORTON, P. Introdução à Informática. Makron Books, 2005.

SPYER, Juliano , Conectado, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2007.

<http://www.clubedohardware.com.br> (Tutoriais).

<http://office.microsoft.com/> (Tutoriais sobre o Microsoft Office).