



Universidade Federal de Minas Gerais
Instituto de Ciências Exatas
Departamento de Ciência da Computação

PROGRAMA DE DISCIPLINA

ANO: **2013/1º**

DISCIPLINA: **INTRODUÇÃO À INFORMÁTICA**

CURSO: **BIBLIOTECONOMIA**

CÓDIGO: **DCC601**

CLASSIFICAÇÃO: **OB**

CRÉDITOS: **04**

CARGA HORÁRIA: TEÓRICA: **030** horas

PRÁTICA: **030** horas

TOTAL: **060** horas

PRÉ-REQUISITO: **Não tem**

PERÍODO: **1º**

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

A - OBJETIVO

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.

B - 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:
 - Funcionamento do Computador
 - Arquitetura de Redes de Computadores
 - Principais aplicações dos computadores
 - Representação digital da informação
 - Organização da Informação
 - Princípios de algoritmos e programação
 - 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:
 - Instalação e configuração básica de computadores e programas
 - Configuração de computadores para uso em redes
 - Utilização básica de sistemas operacionais e interfaces gráficas
 - Utilização de ferramentas básicas de Informática
 - Utilização da Internet como fonte para pesquisa de informação
 - 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:
 - Exploração dos diversos tipos de inteligência
 - Ampliação da criatividade
 - Representação do conhecimento
 - Organização e navegação em estruturas de informação
 - Colaboração com outras pessoas
 - Modelagem e abstração da realidade
 - Lidar com o inesperado
 - Antecipar mudanças tecnológicas
 - Aprendizagem permanente por demanda
- **Atitudes críticas** em face de problemas e situações de seu dia a dia:
 - Impacto sociais das tecnologias da Informação, especialmente na sociedade brasileira
 - Impacto das tecnologias da Informação na cognição humana
 - Massa crescente de informação a que o cidadão é submetido hoje em dia
 - O papel das modernas tecnologias no mundo de hoje

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**
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**
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**
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**
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**
Objetivo: Permitir que o aluno obtenha conhecimentos básicos sobre o raciocínio algoritmo e as linguagens de programação
- **Projete uma aplicação no computador - 8 horas**
Objetivo: Permitir que os alunos desenvolvam em grupo um projeto que seja a síntese do curso, utilizando as ferramentas trabalhadas.

C - BIBLIOGRAFIA

Serão disponibilizados materiais de referência e guias de auto estudo no próprio computador para cada um dos módulos do curso. Em relação às ferramentas de Informática, o aluno interessado poderá utilizar o seguinte material (coleção de mais baixo custo existente no mercado):

Série Sucesso Profissional, PubliFolha :

- Como fazer layouts de documentos - Word
- Como criar tabelas e gráficos - Word
- Como criar apresentações - PowerPoint
- Como navegar na WEB
- Como usar o e-mail
- Como fazer planilhas - Excel