

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
DISCIPLINAS DOS CURSOS DE GRADUAÇÃO

DISCIPLINA INTRODUÇÃO À INFORMÁTICA			CÓDIGO DCC-601 – turma TA1	
PROFESSOR MICHELE A. BRANDÃO				
DEPARTAMENTO DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO			UNIDADE INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS	
CARGA HORÁRIA	TEÓRICA	PRÁTICA	TOTAL	CRÉDITOS
	30	30	60	04
ANO LETIVO 2º semestre de 2016			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:
 - 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

OBJETIVOS

O curso tem como objetivo tornar os alunos fluentes em informática, em termos de conhecimentos, habilidades (técnicas e intelectuais) e atitudes, conforme descrito 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.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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:

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

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

SIMPSON, Alan. "O seu primeiro computador: uma introdução à microinformática." *Rio de Janeiro: Ciência* (1994).

NORTON, Peter. "Introdução à informática." *Pearson Education do Brasil* (2010).