



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

PROGRAMA DE DISCIPLINA

ANO: **2015/1º**

DISCIPLINA: **INTRODUÇÃO À INFORMÁTICA**

CURSO: **BIBLIOTECONOMIA**

PROFESSOR: **IZABELA LYON FREIRE**

CÓDIGO: **DCC601**

CLASSIFICAÇÃO: **OB**

CRÉDITOS: **04**

CARGA HORÁRIA: TEÓRICA: **030** horas

PRÁTICA: **030** horas

TOTAL: **060** horas

PRÉ-REQUISITO: **Não tem**

PERÍODO: **1º**

EMENTA: Informática: aplicações e conceitos básicos. Ferramentas de microinformática: aspectos gerais e práticas de utilização.

A - OBJETIVO

Introduzir os conceitos fundamentais da Informática e a sua utilização em um contexto de suporte às atividades do aluno e do futuro profissional. Capacitar o aluno para a resolução de problemas típicos de sua área utilizando como apoio um sistema de computação e formulando soluções através do uso de ferramentas computacionais adequadamente selecionadas.

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:
 - Principais aplicações dos computadores
 - Estrutura de um computador digital
 - Conceitos básicos de hardware e software
 - Representação digital da informação
 - Sistemas Operacionais
 - Principais aplicativos para resolução de problemas no computador.

- **Habilidades Técnicas** necessárias para tornar o aluno autônomo no seu relacionamento com o computador:
 - Instalação e configuração básica de computadores e programas
 - 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 de comunicação entre pessoas

- **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
 - Aprendizagem permanente por demanda

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

- **Conceitos Básicos de Informática** - 08 horas
 Objetivos: Levar o aluno a conhecer o princípio de funcionamento de um computador e identificar as suas partes através dos principais conceitos relacionados. Permitir os primeiros contatos dos alunos com o computador através do desenvolvimento de tarefas simples em um sistema operacional gráfico com janelas.

- **Internet** - 4 horas
 Objetivo: Introduzir os conceitos básicos sobre a Internet e apresentar as ferramentas necessárias para aluno possa explorar as potencialidades desta rede de computadores (pesquisa acadêmica e comunicação).

- **Ferramentas de Utilização do Computador** - 48 horas
 Objetivo: Capacitar o aluno a utilizar as ferramentas de software (aplicativos) mais relevantes para a resolução de problemas típicos de sua área (editor de textos, editor de apresentações, gerenciador de banco de dados).

C - BIBLIOGRAFIA

- Norton, Peter, *Introdução à Informática*. Makron Books, 1996.
- Gonick, L. *Introdução Ilustrada à Computação*. Harbra Harper & Row do Brasil.
- Malvino, A. *Microcomputadores e Microprocessadores*. Ed. McGraw Hill
- Silva, M. G., *MS-WORD 7.0 para Windows 95 – Iniciação Rápida*. Editora Érica, 1997.
- Alves, W. P., *ACCESS 7.0 para Windows 95*, Editora Érica, 1997.
- *Clique a Clique – Abril Desvendando o Computador*. Abril Coleções, São Paulo, 2011.
- *Série Sucesso Profissional*, PubliFolha
- *Manuais de software* (Windows, Word, PowerPoint, Access)