



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



ANEXO DA RESOLUÇÃO Nº 30/2011, DO CONSELHO DE GRADUAÇÃO

Instituto de Ciências Agrárias
COLEGIADO DO CURSO DE AGRONOMIA

PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA BÁSICA				
UNIDADE OFERTANTE: Faculdade de Computação				
CÓDIGO: GAG009		PERÍODO: 1º		TURMA: G
CARGA HORÁRIA			NATUREZA	
TEÓRICA: 60	PRÁTICA: 00	TOTAL: 60	OBRIGATÓRIA: (X)	OPTATIVA: ()
PROFESSOR: Anilton Joaquim da Silva				ANO/SEMESTRE: 2019/2
OBSERVAÇÕES:				

2. EMENTA

Sistemas para computadores. Visão geral das linguagens de programação. Sistemas Operacionais. Uso de ferramentas e aplicações à agropecuária.

3. JUSTIFICATIVA

Com o avanço das tecnologias de informática, é de fundamental importância que o profissional habilitado em agronomia possua habilidades para explorar recursos dos aplicativos de computador para resolver problemas agropecuários. Além disso, é de grande relevância que o profissional qualificado saiba transformar um problema de agropecuária em um algoritmo que possa ser codificado em programa de computador. E num ambiente de programação apropriado, saiba editar e executar o programa conforme as necessidades do problema real.

A expectativa é de que no final do curso, o estudante tenha adquirido os conceitos que fundamentam a disciplina e as formas de aplicá-los na resolução de problemas reais no decorrer de sua vida acadêmica e profissional.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

- Conceituar os principais termos da informática;
- Dominar o ambiente de software básico e aplicativo, para utilizar o computador como ferramenta para execução de tarefas enquanto estudante e para solução de problemas em sua atividade profissional;
- Aperfeiçoar o uso e a exploração dos recursos de aplicativos conforme as necessidades com a ajuda de manuais e livros.



Objetivos Específicos:

- Conceituar os principais termos da informática;
- Dominar o ambiente de software básico (sistema operacional, navegadores) e aplicativos (editor de textos, planilhas eletrônicas, e gerador de apresentações), para utilizar o computador como ferramenta na execução de tarefas enquanto estudante e para solução de problemas em sua atividade profissional;
- Conceber algoritmos para resolver problemas e utilizar linguagens de programação para implementá-los.

5. PROGRAMA

1. Informática: Conceitos e informações fundamentais
 - 1.1. Histórico da computação.
 - 1.2. Visão geral da microinformática.
 - 1.3. Computadores: estrutura funcional e periféricos.
2. Sistemas operacionais, aplicativos, rede de computadores e Internet
 - 2.1. Definições e conceitos básicos.
 - 2.2. Utilização, aplicabilidade das redes de computadores e internet (navegadores, vírus, armazenamento e backup de dados).
 - 2.3. Objetivo específico: familiarizar o aluno com o uso dos computadores, usando com maior desenvoltura um sistema operacional e sendo capazes de organizar seus arquivos dentro do computador, e familiarizar o aluno com conceitos de redes de computadores, enfatizando o uso da internet e suas possíveis aplicações, bem como práticas necessárias de segurança de dados.
3. Editor de texto – openOffice Writer
 - 3.1. Ferramentas principais.
 - 3.2. Digitação de texto, tabelas.
 - 3.3. Formatação de texto, tabelas e figuras.
 - 3.4. Objetivo específico: familiarizar o aluno com um aplicativo de edição de texto, sendo capaz de produzir documentos de qualidade aplicando recursos disponíveis: sumário automático, tabelas, figuras, entre outros.
4. Apresentação eletrônica – openOffice Impress
 - 4.1. Ferramentas principais.
 - 4.2. Criação de uma apresentação: digitar, inserir, e formatar slides.
 - 4.3. Apresentação de slides: configurar apresentação, animação e transição de slides.
 - 4.4. Objetivo específico: familiarizar o aluno com um ou mais aplicativos de apresentações eletrônicas, sendo capaz de produzir uma apresentação estruturada, de modo a utilizar os recursos presentes em cada aplicativo.
5. Planilha eletrônica – openOffice Calc
 - 5.1. Ferramentas principais.
 - 5.2. Criação de planilha: digitar dados, fórmulas, uso de funções e formatação de células.
 - 5.3. Gráficos: criar e formatar.
 - 5.4. Objetivo específico: familiarizar o aluno com planilhas eletrônicas, sendo capaz de aplicar recursos disponíveis nestes aplicativos, tais como: gráficos, funções, manipulação automática de dados, entre outros.



6. Linguagem de Programação C
 - 6.1. Recursos e elementos principais
 - 6.1.1. Estrutura de programas em c;
 - 6.1.2. Tipos primitivos de dados (char, int, float);
 - 6.1.3. Entrada e saída de dados (scanf, printf);
 - 6.1.4. Comandos de atribuição e expressões aritméticas, relacionais e lógicas;
 - 6.1.5. Estruturas de controle de fluxo (sequencial, seleção: if ... else ... , switch; e repetição: while, for, e do-while);
 - 6.1.6. Exemplos de programas.
 - 6.2. Estruturas de dados homogêneas (uso de vetores e matrizes)
 - 6.2.1. Conceitos sobre arranjos unidimensionais e multidimensionais (vetores e matrizes);
 - 6.2.2. O uso de vetores e matrizes;
 - 6.2.3. Exemplos de programas.
 - 6.3. Objetivo específico: familiarizar o aluno com o uso de uma linguagem de programação para implementar e executar os algoritmos, na solução de problemas. Apresentar uma visão geral de linguagem de programação.

6. METODOLOGIA

O curso será composto por aulas teóricas e aulas práticas de exercícios. Nas aulas teóricas serão realizadas aulas expositivas, complementadas com exercícios para fixação do conhecimento, sendo o quadro negro e o projetor multimídia os principais instrumentos de disseminação deste conhecimento. As aulas práticas de exercícios serão ministradas em laboratórios, onde o aluno terá contato direto com o microcomputador e com os aplicativos utilizados no curso. Estas aulas serão ministradas através de estudos dirigidos, complementados com exercícios. Além disso, serão disponibilizados monitores para auxiliar o professor no esclarecimento de dúvidas que possam surgir durante as aulas práticas de exercícios ou em qualquer outro momento (horário de atendimento do monitor).

CRONOGRAMA:

MÓDULOS	MÊS
1, 2, 3	agosto
3, 4, 5	setembro
5	outubro
5,6	novembro
6	dezembro

7. AVALIAÇÃO

A avaliação do aluno será feita por meio de listas de exercícios individuais, trabalhos em grupo, duas provas prática individual, e uma prova dissertativa individual, a saber:

Listas de exercícios, individuais, em todos os módulos - 20 pontos;



Prova individual, prática, ao final do módulo 3 - 25 pontos ;

Prova individual, prática, ao final do módulo 5 - 40 pontos;

Prova individual prática ao final do módulo 6.1 - 15 pontos;

Está previsto também uma avaliação final (provão), de recuperação, aos alunos que não obtiverem nota suficiente para aprovação, em 20/12/2019.

8. BIBLIOGRAFIA

Básica

ANTUNES, L. M.; ENGEL, A. **A informática na agropecuária**. Guaíba, RS: Agropecuária, 1996.

NORTON, P. **Introdução à informática**. São Paulo: Makron Books, 2008.

ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; e CAMPOS, Edilene A.V. de. **Fundamentos da Programação de Computadores**. Editora Pearson Prentice Hall, 2007.

Complementar

RAMALHO, J. A. **Introdução à informática**. São Paulo: Berkeley, 2000.

CAPRON, H.L; JOHNSON, J.A. **Introdução à informática**. Editora Pearson Prentice Hall, 2004.

SCHECHTER, R. BrOffice.org Calc e Writer. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

BACKES, A. R. Linguagem C: Completa e Descomplicada, ELSEVIER, 2013.

MOKARZEL, F. C.; SOMA, N. Y. **Introdução à ciência da computação**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

Ms Word Passo a Passo Lite, Makron Books;

Ms Excel Passo a Passo Lite, Makron Books;

Ms PowerPoint Passo a Passo Lite, Makron Books;

-

9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ____/____/____

Coordenação do Curso de Graduação em: _____