



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: 2020/1E
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. 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 8 horas aulas semanais, 4 aulas teóricas síncronas e 4 aulas assíncronas práticas de exercícios. Nas aulas teóricas síncronas serão realizadas aulas expositivas, complementadas com exercícios para fixação do conhecimento, sendo o Microsoft Teams, o principal instrumentos de disseminação deste conhecimento. As aulas assíncronas, práticas de exercícios serão ministradas em módulos, 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. Além disso, serão disponibilizados monitores para auxiliar o professor no esclarecimento de dúvidas que possam surgir durante as aulas.

CRONOGRAMA (segue em outro documento, o detalhado) :

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

7. AVALIAÇÃO

A avaliação do aluno será feita por meio dos laboratórios individuais, das aulas assíncronas, todos com o mesmo valor, duas provas prática individual, a saber:

laboratórios, individuais, em todos os módulos - 50 pontos;

Prova individual, prática, ao final do módulo 3 - 20 pontos ;

Prova individual, prática, ao final do módulo 5 - 30 pontos ;



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.

.

9. APROVAÇÃO

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

Coordenação do Curso de Graduação em: _____

CRONOGRAMA DETALHADO: IB - CURSO DE AGRONOMIA 2020/1E – ATIVIDADES síncronas/ assíncronas

	Segunda -feira	Sexta -feira
A g o s t o	<p>Dia 10 - AARE (síncrona-2h) Plano de ensino. Microsoft Teams®.</p> <p>(assíncrona-2h) Informática: histórico, aplicações, benefícios. Hardware: placa mãe, periféricos. Software: sistema operacional, aplicativos, redes de computadores; internet: serviços. Laboratório: usando Windows, internet, download, email, compactar/descompactar pastas. Anti-virus e cópias de segurança, Conseqüitos: Bit, Byte, código ASCII, programas, sistemas numéricos: bases 2, 10 e 16, operações básicas.</p>	<p>Dia 14 - AARE (síncrona-2h) Editor de textos: conceitos - formatação de textos.</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório1: exercícios - formatação de textos. (roteiroWriter__aula01)</p>
	<p>Dia 17 - AARE (síncrona-2h) Editor de textos: conceitos - formatação de tabelas.</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório2: exercícios - trabalhando com tabelas. (roteiroWriter__aula02)</p>	<p>Dia 21 - AARE (síncrona-2h) Editor de textos: conceitos - formatação de textos em colunas, e inserção e formatação de figuras.</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório3: exercícios - formatação de textos em colunas, e inserção e formatação de figuras. (roteiroWriter__aula03)</p>
	<p>Dia 24 - AARE (síncrona-2h) Editor de textos: conceitos - formatar textos usando estilos, inserir índices/sumário.</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório4: exercícios - formatar textos usando estilos, inserir índices e sumário. (roteiroWriter__aula04)</p>	<p>Dia 28 - AARE (síncrona-2h) Gerador de apresentações eletrônicas: conceitos, regras para uso e exemplos.</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório5: exercícios gerar apresentações eletrônicas.</p>
	<p>Dia 31 - Feriado</p>	

	Segunda -feira	Sexta -feira
		<p>Dia 04 - AARE (síncrona-2h) Prova 1 - formatar textos, figuras e tabelas, usando estilos e inserir índices e Sumário.</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório5: exercícios gerar apresentações eletrônicas.</p>
	Dia 07 – Feriado	<p>Dia 11 – AARE (síncrona-2h) Editor de planilhas eletrônicas: conceitos, área de trabalho, criar e formatar planilhas e gráficos.</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório6: exercícios - criar e formatar planilhas, uso de fórmulas, e das funções: soma, média. (roteiroCalc_Aula01)</p>
	<p>Dia 14 - AARE (síncrona-2h) Editor de planilhas eletrônicas: uso de funções (se, máximo, mínimo).</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório7: exercícios - criar e formatar planilhas, e uso de funções (se, máximo, mínimo). (roteiroCalc_Aula02)</p>	<p>Dia 18 – AARE (síncrona-2h) Editor de planilhas eletrônicas: uso de funções (cont.se, cont.num).</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório8: exercícios - criar e formatar planilhas, e uso de funções (soma, se, máximo, mínimo, cont.se, cont.num). (roteiroCalc_Aula03)</p>
S e t e m b r o	<p>Dia 21 -AARE (síncrona-2h) Editor de planilhas eletrônicas: criar e formatar planilhas e gráficos.</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório9: exercícios - criar e formatar planilhas e gráficos. (roteiroCalc_Aula04)</p>	<p>Dia 25 – AARE (síncrona-2h) Editor de planilhas eletrônicas: uso de funções financeiras (VF, PGTO, PROCV e PROCH).</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório10: exercícios - criar planilhas para cálculos de juros, uso de funções financeiras (VF, PGTO), ferramenta atingir metas, funções PROCV e PROCH. (roteiroCalc_Aula05)</p>
	<p>Dia 28 - AARE (síncrona-2h) Linguagem C: estruturas de programas; dados primitivos (char, int e float), declaração de variáveis; comandos scanf, printf e atribuição (=), operadores aritméticos. Uso da IDE CodeBlock para digitar, compilar e executar programas em C.</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório11: exercícios - programar em C usando estrutura sequencial.</p>	

O u t u b r o	Sexta -feira	Sexta -feira
	<p>Dia 02 – AARE (síncrona-2h) Prova 2 - criar e formatar planilhas e gráficos.</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório11: exercícios - programar em C usando estrutura seqüencial.</p>	<p>Dia 05 – AARE (síncrona-2h) Estrutura de seleção: if – else, expressões relacionais e lógicas: conceitos, regras para uso e exemplos.</p> <p>(assíncrona-2h) Laboratório12: exercícios - programar em C usando estruturas de seleção.</p>