



PROGRAMA DE ENSINO

Código	Disciplina
INE7302	INTRODUÇÃO A COMPUTAÇÃO

H/A	Créditos	Créditos Teóricos	Créditos Práticos
36	2	02	00

Pré-requisito	Equivalência	Ofertada ao(s) Curso(s)
		Zootecnia

Ementa	Conceitos básicos em computação. Noções de programação de computadores. Internet: utilização de navegadores e de ferramentas de pesquisa. Utilização de Softwares aplicativos: Processador de texto, editor gráfico, planilha e editor de apresentações.
Objetivos da disciplina	Geral: Conhecer os conceitos básicos de computação e adquirir a familiaridade com o uso de computadores através da utilização de ferramentas para automação de escritórios e uso da Internet. Específicos: - Adquirir noções sobre arquitetura de computadores e principais periféricos. - Utilizar noções básicas das ferramentas para Internet: transferências de arquivos, correio eletrônico, programas para exploração da rede (navegadores). - Ter noções básicas de programa de tratamento de texto, planilha, apresentação, editor gráfico.
Conteúdo Programático	6.1) Conceitos básicos de computação. [4 horas-aula] - Hardware • Noções da estrutura dos computadores • Principais periféricos e suas funções básicas - Software • Software básico: conceitos, principais tipos, softwares livres • Software aplicativo: conceitos, principais tipos, softwares livres, alguns soft aplicativos de zootecnia. 6.2) Noções de programação de computadores. [8 horas-aula] - Conceitos de programação - Estrutura de um programa - Noções e tipos de linguagens de programação - Exemplos de programas simples - Exemplos de programas de zootecnia. 6.3) Internet. [2 horas-aula] - Navegadores e ferramentas de pesquisas.

	- Principais navegadores e suas funções. - Principais ferramentas de pesquisa. - Métodos de seleção crítica de informações . 6.4) Processador de textos.[4 horas-aula] - Principais tipos e suas características. - Exemplo prático de utilização 6.5) Editor gráfico..[6 horas-aula] - Principais tipos e suas características. - Exemplo prático de utilização de um editor gráfico 6.6) Planilha..[6 horas-aula] - Principais tipos existentes e suas características mais úteis. - Exemplo prático de utilização de uma planilha 6.7) Editor de apresentações..[6 horas-aula] - Principais tipos existentes e suas características . - Exemplo prático de utilização de um editor
Bibliografia	- MAZZOLA, Vitorio B. Apostila de Introdução à Ciência da Computação. Florianópolis, 2003. - CAMPOS, F.T. Apostila de Programação Pascal. Florianópolis, 1996. - CAPRON, H.L. e JOHNSON, J.A. Introdução à Informática. Prentice Hall, 2004.

Lucélia Hauptli
Lucélia Hauptli
 Coordenadora do Curso
 de Graduação em Zootecnia
 CCA/UFSC
 Portaria 1030/2018/GR