



INSTITUTO POLITÉCNICO DE SANTARÉM
ESCOLA SUPERIOR DE DESPORTO DE RIO MAIOR
Licenciatura em Gestão
das Organizações Desportivas

Programa da Unidade Curricular
de
Informática

Ano Lectivo 2007/2008

Regente: Pedro Sobreiro

Docente: Pedro Sobreiro

Índice

Índice.....	2
1 – Introdução	3
2 – Âmbito	3
3 - Objectivos	3
4 – Conteúdos Programáticos.....	4
5 - Avaliação	6
6 - Modelo de Formação	7
7 - Bibliografia	7

1 – Introdução

O programa da unidade curricular de Informática Aplicada teve na sua génese dois factores orientadores para a sua delimitação e definição, em primeiro lugar os objectivos definidos para a criação desta licenciatura e em segundo lugar a compreensão de que a informática poderá intervir em diversas áreas do mundo desportivo, desde a sua utilização em tarefas com um carácter operacional até como ferramenta de apoio à tomada de decisão. Desta conjugação de factores, resulta o objectivo da unidade curricular, que pretende dotar os formandos dos conhecimentos que permitam transmitir uma perspectiva holística da Informática e simultaneamente dos conhecimentos fundamentais, para que o Gestor das Organizações Desportivas possa intervir de uma forma mais eficaz e produtiva, através da utilização das Tecnologias de Informação e Sistemas de Informação.

2 – Âmbito

Os conhecimentos que irão ser transmitidos nesta unidade curricular terão duas componentes, por um lado uma com um carácter teórico-prático relacionada com conceitos e a sua contextualização e por outro lado uma vertente prática relacionada com uma utilização das ferramentas relacionadas com os Sistemas de Informação e Tecnologias de Informação, nos seguintes domínios:

- Conceitos de tecnologias de informação
- Utilização do computador e gestão de ficheiros
- Processador de Texto
- Folha de Cálculo
- Bases de Dados
- Informação e Comunicação

3 - Objectivos

Os formandos deverão conhecer e dominar as áreas identificadas no âmbito da unidade curricular de forma a terem uma utilização mais eficaz e racional dos recursos informáticos, aumentando-se desta forma a sua eficiência na sua utilização e consequentemente a sua produtividade.

Pretende-se que no final da unidade curricular de Informática que os discentes adquiram o “saber-fazer” (*know-how*) que lhes permita:

- Compreender e utilizar adequadamente conceitos e terminologias utilizadas na área da informática;
- Utilizar correctamente as funcionalidades do Sistema Operativo, para a gestão correcta dos recursos do computador, ficheiros e programas informáticos (*Software*);
- Dominar as funcionalidades disponíveis no processador de texto de forma a utilizá-lo de uma forma eficiente;
- Dominar a folha de cálculo como uma ferramenta de suporte à gestão das organizações desportivas;
- Saber utilizar as Bases de Dados para manipular correctamente as suas funcionalidades para aceder à informação, obter indicadores e construir alguns repositórios de Informação;
- Compreender e utilizar correctamente algumas ferramentas e conceitos no âmbito das comunicações de uma forma geral;
- Sensibilizar os formandos para cuidados a ter na utilização do computador e precauções a tomar no âmbito da segurança informática;

4 – Conteúdos Programáticos

A formação deverá abranger o ensino de como pode ser aplicada nesses domínios, fornecendo conhecimentos em diversas áreas.

1. Conceitos de tecnologias de informação
 - 1.1. Hardware e Sistemas operativos;
 - 1.2. Redes de Informação;
 - 1.3. Segurança de Informação e vírus de computador;
2. Utilização do computador e gestão de ficheiros
 - 2.1. O ambiente de trabalho;
 - 2.2. Gestão de ficheiros;
3. Processador de texto
 - 3.1. Ambiente de trabalho;
 - 3.2. Editores versus Processadores de Texto;

- 3.3. Funcionalidades de formatação e edição;
- 3.4. Documentos pré definidos (*Templates*);
- 3.5. Estilos, índices, legendas, marcadores e referências cruzadas;
- 3.6. Impressão em série (*Mail Merge*);
- 4. Folha de cálculo
 - 4.1. Ambiente de trabalho;
 - 4.2. Linhas, colunas, células, gama (*range*);
 - 4.3. Endereços relativos, absolutos e mistos;
 - 4.4. Operadores matemáticos, comparação, endereço e texto;
 - 4.5. Fórmulas;
 - 4.6. Funções;
 - 4.7. Manipulação de dados (Listas, ordenações, formulários, filtros e sub totais);
 - 4.8. Gráficos;
- 5. Base de Dados
 - 5.1. Conceitos de Bases de Dados;
 - 5.2. Tabelas, formulários e relatórios;
 - 5.3. Manipulação de informação;
- 6. Informação e Comunicação
 - 6.1. Conceitos e Termos (Internet, WWW, HTTP, FTP, ISP, Cookies, Cache,...);
 - 6.2. Aspectos de segurança;
 - 6.3. Navegação na Internet;
 - 6.4. Motores de pesquisa, palavras-chave e operadores booleanos;

5 - Avaliação

Os alunos poderão optar, até à entrega do trabalho escrito, por um dos seguintes modelos de avaliação:

5.1 - Avaliação contínua

Os alunos deverão ter uma assiduidade mínima de 2/3 das aulas teórico-práticas desenvolver-se-ão os temas dos conteúdos programáticos e serão realizados alguns exemplos, enquanto nas aulas práticas irão ser realizados exercícios práticos para que o formando possa explorar os conhecimentos transmitidos com um apoio por parte do docente.

5.1.1- O modelo base de avaliação será o da avaliação contínua, que se efectua durante o ano lectivo através da realização de uma prova escrita e um projecto.

5.1.2- A prova escrita é classificada de 0 a 20 valores, incide sobre a totalidade da matéria leccionada e é obrigatória a todos os alunos.

5.1.3- O projecto é classificado de 0 a 20 valores e é realizado em grupo, incidindo sobre os conhecimentos adquiridos sobre as aplicações informáticas e tendo como objectivo de ser aglutinador de conhecimentos.

5.1.4- A nota final calcula-se considerando 60% do valor obtido na prova escrita e 40% do valor da nota do projecto, onde obrigatoriamente o aluno não poderá ter uma classificação inferior a 7,5 em nenhum dos elementos de avaliação.

$$\text{Nota Final} = 0,6 \times \text{NotaProvaEscrita} + 0,4 \times \text{NotaProjecto}$$

5.1.5- Os alunos que não optarem por este tipo de avaliação serão avaliados em exame final de acordo com o regulamento de avaliação em vigor na Escola.

O aluno que não cumpra os requisitos do regime de avaliação contínua terá de integrar-se no modelo de avaliação final.

5.2 - Avaliação final

Este modelo é constituído por duas provas uma escrita e outra oral. Realizará a prova oral o aluno que obtenha na escrita um resultado igual ou superior a 7,5 valores. Para ser aprovado, o aluno deverá ter uma média aritmética simples resultante do valor obtido nas duas provas, igual ou superior a 9,5 valores.

6 - Modelo de Formação

Os conteúdos programáticos da unidade curricular serão desenvolvidos em 45 horas, 15h em aulas teóricas e 30h em aulas teórico-práticas durante um semestre. Nas aulas teóricas, em sessões magistrais, serão utilizados métodos expositivos e interrogativos para apresentação dos conteúdos. Nas aulas teórico-práticas serão utilizadas metodologias activas com recurso à resolução de problemas tipo, análise de estudo-casos e preenchimento de fichas de aplicação em desenvolvimento das organizações desportivas.

7 - Bibliografia

- Lee, J. (1995), History of Computing. Virginia Polytechnic Institute and State University, Virginia. Disponível em URL: <http://ei.cs.vt.edu/~history/index.html>
- Laudon, K. & Laudon, J. (1998), Management Information Systems – New Approaches to Organization & Technology, Prentice Hall, New Jersey.
- Stallings, W. (1996), Computer Organization and Architecture, Prentice Hall, New Jersey.
- Beça, V. 2000. Fundamental do Windows 98, FCA.
- Sousa, S. & Sousa, M. (2000). Microsoft Office 2000 Para Todos Nós, FCA.
- Pereira, L. & Gonçalves, V. (1998). Fundamental do Word 97, FCA.
- Sousa, M. (1998). Fundamental do Excel 97, FCA.
- Gomes, L. & Correia, M. (1998). Fundamental do Access 97, FCA.
- Ferreiro, A. (1997). Internet de A a Z, FCA.
- Elmasri, R. & Navathe, S. (1989) Fundamentals of Database Systems, The Benjamin Cummings Publishing Company.
- Date, C.J. (1986) An Introduction to Database Systems, Addison Wesley.
- Oracle Corporation, SQL Language - Oracle Reference Manual Version 7.2
- Ajuda do Microsoft Access, Microsoft Corporation. (1999)

Ragget, D. (1998) *Raggett on HTML 4* [em linha], Addison Wesley. Disponível em URL:
<http://www.w3.org/People/Raggett/book4/ch01.html>