



**INSTITUTO FEDERAL
PARANÁ**



INTRODUÇÃO À INFORMÁTICA

**PROCESSAMENTO DE DADOS E
TECNOLOGIAS DE HARDWARE E
SOFTWARE**

Profª Ms. Marcia Cristina dos Reis
marcia.reis@ifpr.edu.br

2014

1

CRONOGRAMA DE AVALIAÇÕES

DATA	AVALIAÇÃO
03/04/2014	Trabalho Bimestral – Blog Histórico da Informática <small>Dupla - Sugestão: Ferramenta Blogger (Gmail)</small>
03/04/2014	Lista de Exercícios de Revisão
10/04/2014	Avaliação Bimestral



Socorro

NA AULA ANTERIOR

- Principais Precursores
 - Ábaco
 - Pascalina (Calculadora mecânica, Máquina aritmética de Pascal)
 - Calculadora Universal
- Primeiros Computadores
 - Mark I (1944)
 - ENIAC (1945)
 - EDSAC (1949)
- Gerações da Informática
 - Primeira a Quinta Geração

3

ATIVIDADE EM SALA DE AULA

- 1) Por quais motivos o ábaco é considerado o marco inicial da Informática?
- 2) Comente, em poucas palavras, os principais precursores da Informática
- 3) Quais eram as principais características do ENIAC?
- 4) Quem foi Ada Augusta Lovelace? Qual foi a sua contribuição para a evolução da informática?
- 5) Elabore um breve comentário sobre as gerações da informática



OBJETIVOS DA AULA

- Processamento de Dados
 - Dado, Informação e Conhecimento
- Recursos de um Sistema de Informação
 - Recursos Humanos
 - Recursos de Hardware
 - Recursos de Software
 - Recursos de Dados
 - Recursos de Rede
- Pirataria e Licenças de Software

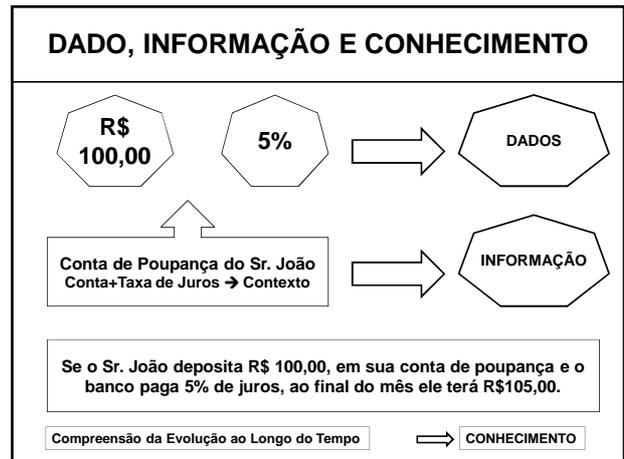


5

PARA PENSAR

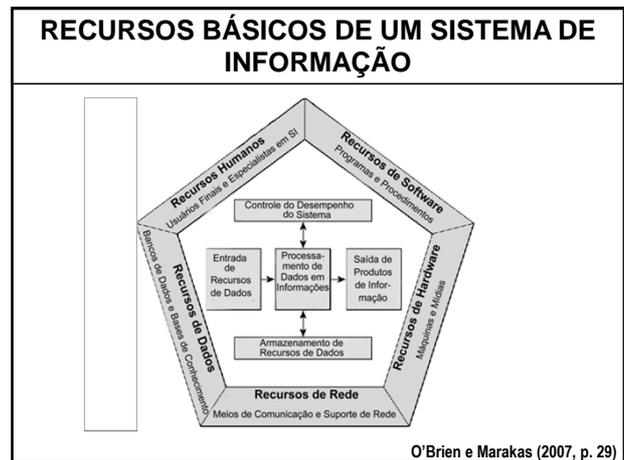
“Os computadores são incrivelmente rápidos, precisos e burros; os homens são incrivelmente lentos, imprecisos e brilhantes... Juntos, seu poder ultrapassa os limites da imaginação!”

Albert Einstein



SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Qualquer combinação organizada de pessoas, hardware, software, redes de comunicação e recursos de dados, políticas e procedimentos que armazenam, restauram, transformam e disseminam informações em uma organização.



RECURSOS HUMANOS

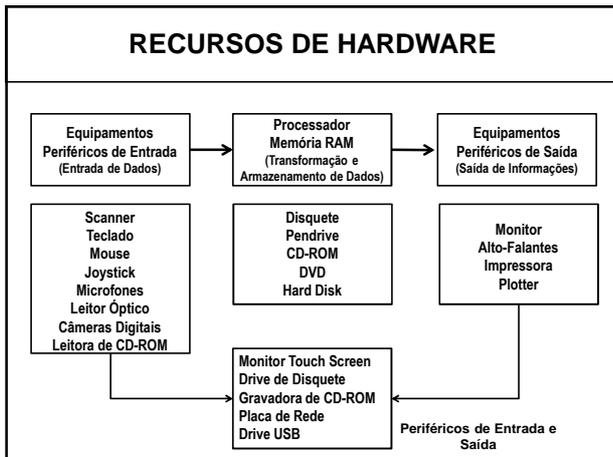
USUÁRIOS FINAIS (USUÁRIOS OU CLIENTES)
São as pessoas que usam um SI ou a informação que este produza. Podem ser consumidores, vendedores, engenheiros, funcionários, contadores, gerentes e são encontrados em todos os níveis da organização.

ESPECIALISTAS EM SI
São as pessoas que desenvolvem e operam os SI. Eles incluem analistas, desenvolvedores de softwares, operadores e mais cargos inerentes

RECURSOS DE HARDWARE

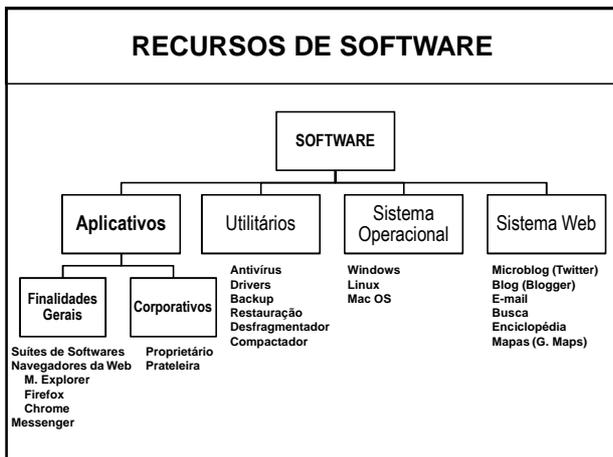
Recursos de Hardware

- Microcomputadores
- Servidores
- Dispositivos de Entrada
- Dispositivos de Armazenamento
- Dispositivos de Saída



VÍDEO

Os Computadores do Futuro



RECURSOS DE SOFTWARE (Licença de Uso)

SOFTWARE PROPRIETÁRIO: Software proprietário ou não livre é aquele cuja cópia, redistribuição ou modificação são em alguma medida proibidos pelo seu criador ou distribuidor. Possuem código fonte fechado. Exemplos: Microsoft Windows, Adobe Photoshop, Microsoft Office.

SOFTWARE LIVRE: é qualquer programa de computador que pode ser usado, copiado, estudado, modificado e redistribuído sem nenhuma restrição. Possui código fonte aberto (open source). Na grande maioria das vezes é desenvolvido em regime de colaboração.

RECURSOS DE SOFTWARE (Licença de Uso)

- **SOFTWARE FREEMWARE:** programa que é distribuído gratuitamente pelo seu proprietário. Possui código fonte fechado. Ao utilizá-lo em uma empresa, é importante observar:
 - Direito de redistribuição;
 - Direito de incluí-lo em produtos comerciais sem a expressa autorização do autor/detentor dos direitos autorais;
 - Direito de realizar engenharia reversa para entender seu funcionamento;
 - Direito de modificá-lo.

RECURSOS DE SOFTWARE (Licença de Uso)

- **SOFTWARE SHAREWARE:** programa distribuído gratuitamente, mas com limitações de recursos. É uma “amostra-grátis” para despertar o “desejo” pelo programa e incentivar a compra da versão comercial completa.
- **SOFTWARE DEMO:** Este tipo de distribuição é mais comum em jogos. Os demos de jogos apresentam apenas algumas fases e servem para você analisar se vale a pena comprá-lo ou não. Os demos não expiram e nem podem ser registrados.

PARA PENSAR



E SE A MINHA EMPRESA FOR CONDENADA PELA UTILIZAÇÃO DE SOFTWARE PIRATA???



RECURSOS DE SOFTWARE
(Licença de Uso)

O infrator fica sujeito a detenção de 6 meses a 2 anos e multas diárias pelo uso ilegal dos programas. Combinada com a Lei do Direito Autoral, a Lei de Software permite que as perdas e danos do titular do programa sejam ressarcidos pelo valor equivalente a 3.000 cópias de cada software ilegalmente produzido. Caso a infração seja feita com o intuito de comercialização, a pena passa a ser de reclusão de 1 a 4 anos.

Lei de software, Lei nº 9.609 de 19/02/1998

RECURSOS DE SOFTWARE

(<http://www.baguete.com.br/noticias/software/25/02/2011>)

Software pirata: multa é 10x preço do original

Guilherme Neves - sexta-feira, 25/02/2011 - 14:23



Usar software pirata pode resultar em um gasto 10 vezes acima do valor de mercado da licença.

É o que determinou a Quarta Turma do Superior Tribunal da Justiça (STJ), ao julgar que a indenização imposta ao infrator por uso sem licença deverá ser punitiva e seguir as regras do artigo 102 da Lei n. 9.610/1998, que impõe maior rigor na repressão à prática da pirataria.

Assim, a indenização devida foi estabelecida em dez vezes o valor de mercado de cada um dos programas indevidamente utilizados.

No foco da disputa judicial está o caso de uma empresa de bebidas, condenada a pagar à Microsoft uma indenização por 28 cópias de softwares apreendidos.

A primeira condenação se deu no Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro (TJRJ). Na instância local, a sentença era mais branda. Na hipótese de apuração exata dos produtos falsificados, a indenização se restringiria ao pagamento do preço alcançado pela venda.

A Microsoft recorreu ao STJ, com alegação de que a utilização dos programas de computador proporcionou um incremento ao processo produtivo da infratora, ao incorporar um capital que não lhe pertencia.

RECURSOS DE SOFTWARE
(Atividade em Sala de Aula)

Qual é a diferença entre DRIVE e DRIVER???



RECURSOS DE DADOS

Os recursos de dados dos sistemas de informação são organizados, armazenados e acessados por uma variedade de tecnologias gerenciais de recursos de dados em:

- Bancos de dados: armazenam dados organizados e processados
- Bases de conhecimento: guardam o conhecimento em uma variedade de formas, como fatos, regras, exemplos de casos bem-sucedidos.

Exemplos: Descrições de produtos, registros de clientes, arquivos de funcionários, banco de dados de estoque.

RECURSOS DE REDE

Recursos de Rede incluem:

- Meios de Comunicação: cabo paralelo-trançado, fibra óptica, microondas, celular, tecnologias de satélite sem fios
- Infra-Estrutura de Rede: hardwares, softwares e tecnologias necessárias para suportar a operação e o uso de uma rede. Exemplos: modems, processadores inter-redes, sistema operacional de redes.

RECURSOS DOS SISTEMAS DE INFORMAÇÃO
(Atividade 1)

1. Identifique os recursos de pessoas, de hardware, de software, de rede e de dados

Processamento de Pedidos
Indústria Química

A cartoon character of a man with glasses, wearing a suit and tie, pointing with a stick towards a rectangular box containing text.

PRÓXIMA AULA

- ATIVIDADE PROPOSTA (PESQUISA NO GOOGLE)

- Ameaças à segurança das informações
- Abusos Gerais
- Facebook
- Twitter
- Pornografia

A small cartoon character sitting on the ground, with the text 'Aii!' and 'Mudeus danad!' written below it.