



ATIVIDADE PRÁTICA

INFORMÁTICA APLICADA

OBJETIVOS

Esta aula prática tem como objetivo fazer com que o aluno seja capaz de avaliar os recursos de software disponibilizados em um computador, em termos de aplicativos, inclusive os utilitários, e possa propor novos pacotes de software considerando a disponibilidade de programas de código aberto.

RECURSOS

Computador com acesso à internet e ao ambiente virtual.

PROCEDIMENTOS PRÁTICOS

Atividade proposta

Levantamento de aplicativos presentes nas estações de trabalho, avaliação dos aplicativos instalados e proposta de aprimoramentos.

Procedimentos para a realização da atividade

Parte 1

Você deverá acessar um computador e fazer um levantamento a respeito dos aplicativos disponíveis que podem ser utilizados pelos usuários.

Verifique se:

- Existe aplicativo para planilhas eletrônicas?
- Existe aplicativo para processador de texto?
- Existe aplicativo para banco de dados?
- Existe aplicativo para elaboração de apresentação?
- Existem os utilitários: CCleaner, Foxit Reader; SendSpace; Winrar; Evernote.

Em caso afirmativo, para cada aplicativo anote:

- Fabricante.
- Se é um software de código aberto ou proprietário.
- Espaço ocupado pelo software na memória do computador.

Parte 2

De acordo com o levantamento realizado na Parte 1, procure por aplicativos de código aberto disponíveis que possam ser equivalentes ou superiores à versão de software proprietário que esteja sendo utilizado. No caso de o computador já possuir software de código aberto, verifique se há a disponibilidade de softwares com melhor potencial para atender às necessidades dos usuários.

Além disso, verifique quais são as linguagens de programação instaladas no PC.

Busque se estão disponíveis Ambientes de Desenvolvimento Integrado como Eclipse, Visual Studio e Android Studio. Para cada caso, anote: fabricante, versão, tipo de licença e tamanho.

Em seguida, crie um relatório técnico que apresente:

1. Introdução

Apresentação dos problemas a serem investigados.

Descrição dos objetivos a serem atingidos.

2. Materiais e Métodos

Apresentação de uma revisão sobre o conceito de aplicativo e o que são os utilitários aplicativos. Cite exemplos fundamentais sobre as duas classes de aplicativos deixando claras as diferenças entre eles.

Apresentação das principais vantagens em se utilizar softwares de código aberto que justificam a sua aplicação.

3. Dados obtidos

Fazer uma descrição das especificações básicas dos softwares que foram investigados na primeira parte da experiência. Na sequência, fazer uma descrição da possibilidade de uso de softwares de código aberto e a especificação deles.

4. Conclusão

Fazer uma discussão sobre as especificações de software levantadas, apontando possibilidades de aprimoramento de uso de software nos computadores, considerando o uso prioritário de programas de código aberto.

Checklist:

1. Identificação do computador que foi avaliado.
2. Documentação dos softwares aplicativos utilitários disponíveis, coletando tipo de software (livre ou proprietário), finalidade, fabricante, espaço ocupado, versão e data da última atualização.
3. Documentação dos pacotes de aplicativos de software disponíveis para os usuários, coletando tipo de software (livre ou proprietário), finalidade, fabricante, espaço
4. Documentação da listagem de possibilidades de instalações de software para cada aplicativo que já existe no computador.
5. Documentação de cada site consultado, com os produtos de software que foram listados.
6. Documentação dos IDEs instalados no computador com dados sobre fabricante, versão, o tipo de licença e tamanho.

Checklist

1. Identificação do computador que foi avaliado.

2. Documentação dos softwares aplicativos utilitários disponíveis, coletando tipo de software (livre ou proprietário), finalidade, fabricante, espaço ocupado, versão e data da última atualização.
3. Documentação dos pacotes de aplicativos de software disponíveis para os usuários, coletando tipo de software (livre ou proprietário), finalidade, fabricante, espaço
4. Documentação da listagem de possibilidades de instalações de software para cada aplicativo que já existe no computador.
5. Documentação de cada site consultado, com os produtos de software que foram listados.
6. Documentação dos IDEs instalados no computador com dados sobre fabricante, versão, o tipo de licença e tamanho.

RESULTADO

Ao final desta prática, você estará apto a identificar e avaliar software instalado em um computador.