



EEEP Maria Carmen Vieira Moreira.

Eixo de Tecnologia da
Informação e Comunicação.



Informática Básica

- ✓ Plano do Curso;
- ✓ A evolução da Web
- ✓ Hardware e Software

#Ementa – O que iremos ver

- Introdução à Informática
-
- Sistemas Operacionais (Windows e Linux)
-
- Ferramentas de Escritório (Pacote Libre Office)
-
- Ferramentas Google
-
- Aplicações essenciais
-
- Segurança



Cálculo das notas

- Avaliação Parcial 1º Bimestre
-
- Avaliação Bimestral 1º Bimestre
-
- Avaliação Parcial 2º Bimestre
-
- Avaliação Bimestral 2º Bimestre
-
- Avaliação Qualitativa



#Qualitativa

#Cálculo da Média

M1

M2

MFINAL

#Acabou a moleza

A evolução da WEB

#O Início

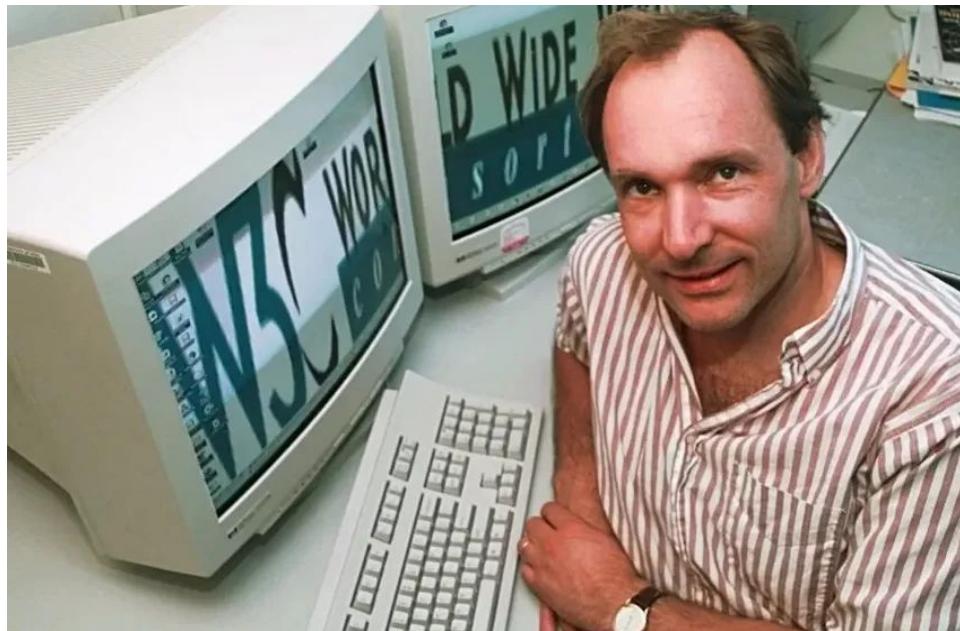
As primeiras pesquisas em torno do que conhecemos atualmente como internet se iniciaram na década de **1960**. Nessa época, algumas empresas passaram a desenvolver mais assiduamente certas **redes de comutação de pacotes**, que se refere à **transferência de dados em um circuito de compartilhamento de informações** enquanto paradigma

Advanced Research Projects Agency Network
(ARPANET)

ARPANET 1970



WWW



Tim Berners-Lee

A invenção de Berners-Lee nada mais foi do que o **WWW**, ou seja, **World Wide Web**.

Este sistema nasceu para ligar as universidades entre si para que os trabalhos e pesquisas acadêmicos fossem utilizados mutuamente em um ambiente de contribuição dos lados envolvidos. Este cientista também é responsável pelo desenvolvimento de duas ferramentas indispensáveis para a Internet: o código HTML e o protocolo HTTP

FROM 1989 TO 2005

Web 1.0

vs.

FROM 2005 TO PRESENT

Web 2.0

vs.

UPCOMING

Web 3.0

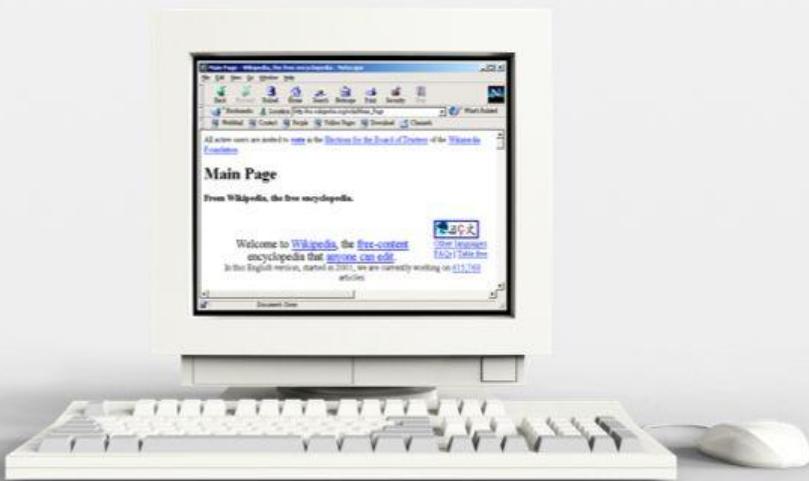


Image Courtesy by creative-tim.com

Web 1.0

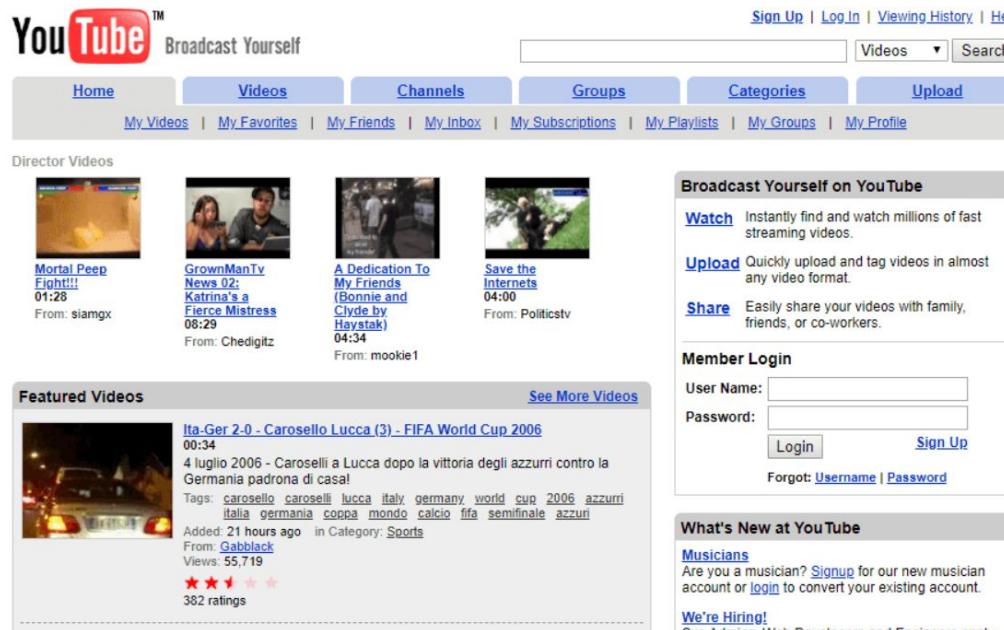


No início, as informações ficavam contidas na tela e não necessitavam de qualquer tipo de alteração, servindo apenas para leitura.

- Sites com textos e imagens simples
- Pouca ou nenhuma interação
- Busca rudimentar

<https://oldweb.today>

Web 2.0 - Interação



A partir dela, comentários, compartilhamentos, envio de imagens e outros arquivos ganharam destaque. Desse modo, os primeiros blogs e fóruns foram criados e garantiram o envolvimento de milhares de pessoas.

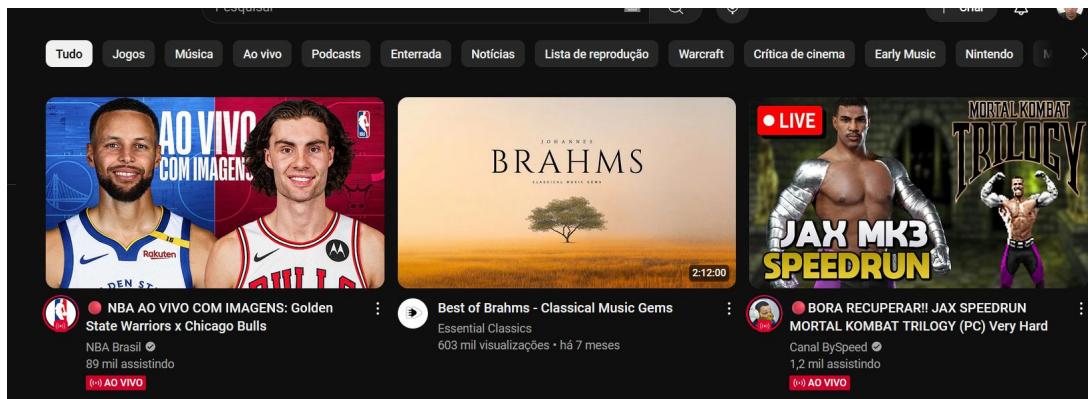
- Redes sociais como Facebook e Twitter
- Blogs e plataformas de compartilhamento de vídeos como YouTube.
- Ferramentas de colaboração online

<https://www.webdesignmuseum.org/gallery/youtube-2006>



Web 3.0 - Personalização

Por fim, com a chegada da terceira geração, o usuário se tornou a peça mais importante e marcante em seu processo. Nessa fase, a internet é movida pela personalização e está disponível para atender às necessidades mais básicas daqueles que a utilizam



- Inteligência artificial
- Blockchain e criptomoedas
- Realidade virtual e aumentada
- Maior privacidade e controle dos dados pelos usuários

WEB 1.0

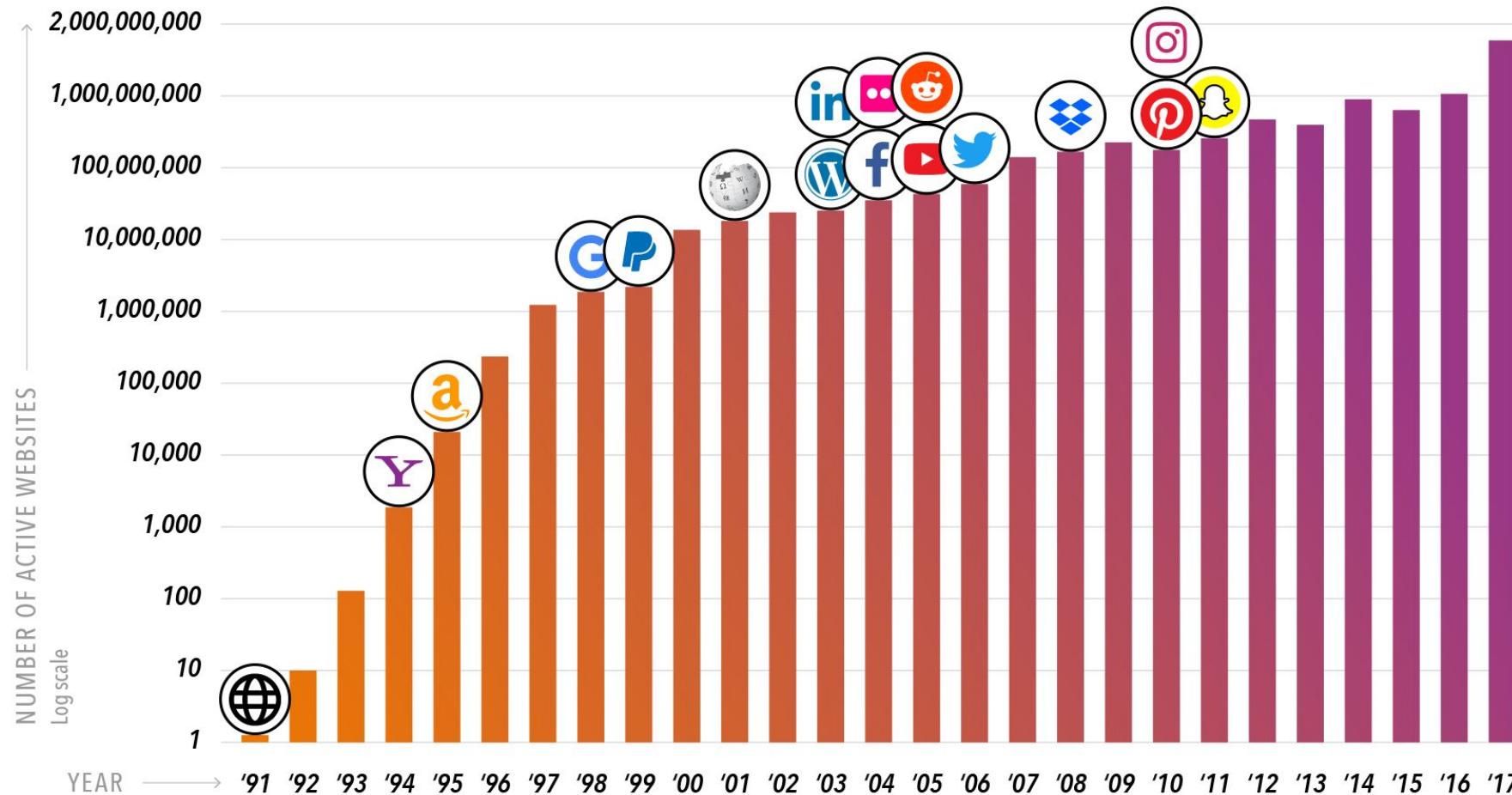
The first web page was launched in 1991.
Many search engines followed such as
Yahoo and Google.

WEB 2.0

The web became dynamic.
The first iPod was released in 2001.
The social internet was born.

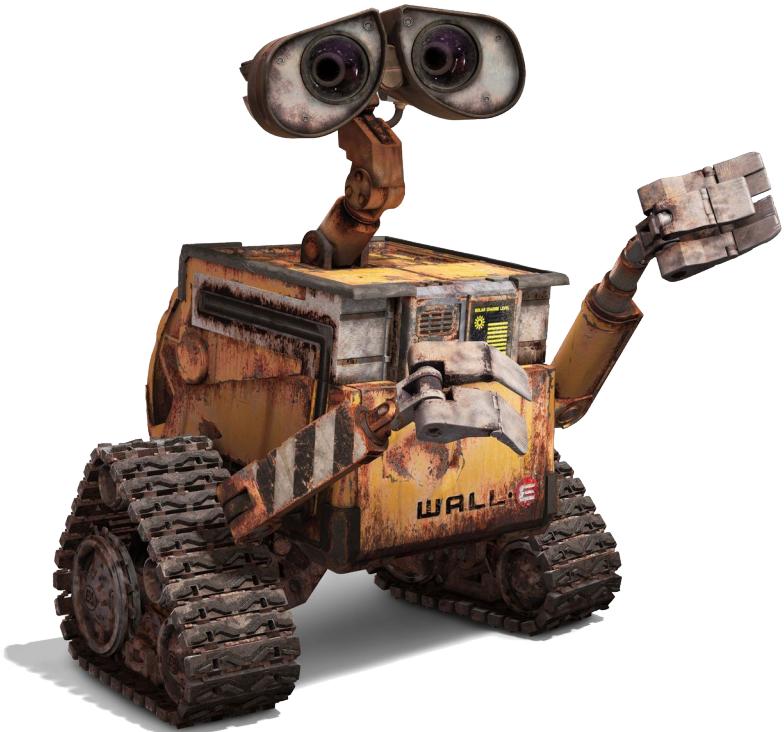
WEB 3.0

Machine learning.
AI. VR.
Blockchain?



E a WEB 4.0?

É possível esperar que a Web 4.0 seja ainda mais personalizada e nichada para compreender que os usuários são seres únicos em todos os aspectos, além de muito exigentes. A tendência é que nessa fase, a **inteligência artificial** também ganhe mais espaço para atender essas demandas.

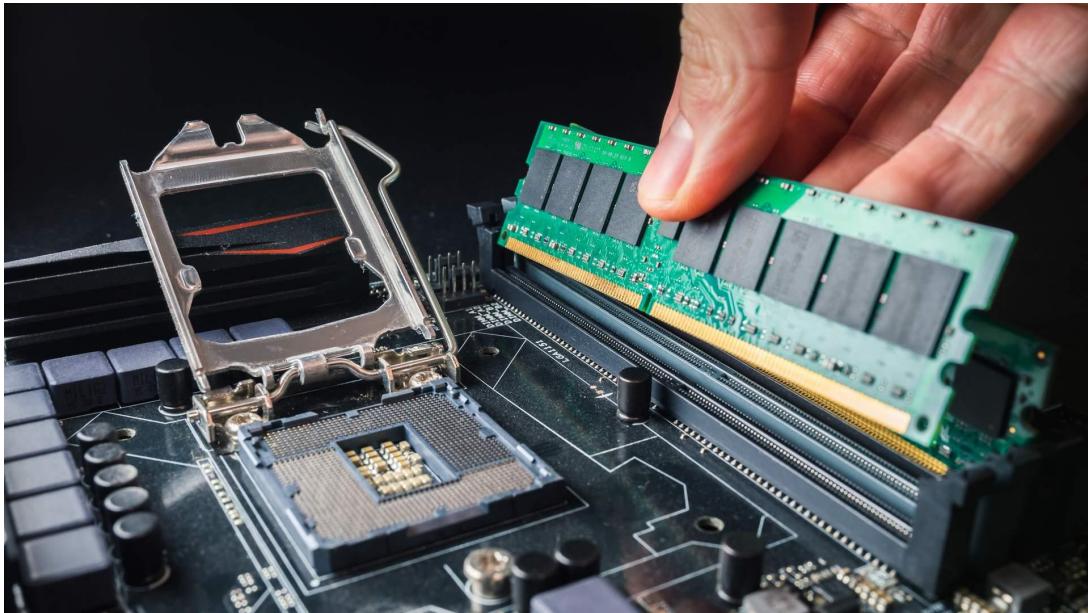


Hora da Pesquisa

Faça um pesquisa sobre a guerra fria procurando entender o que foi, em que período aconteceu, e qual a influência dela na evolução da tecnologia de redes computadores, com ênfase na Internet.

Hardware vs Software

Hardware



- Hardware é toda a parte física que compõe o sistema de processamento de dados: equipamentos e suprimentos tais como: CPU, disquetes, Placas gráficas, impressoras.
-

Hardware - Periféricos

Entrada

- Mouse
- Teclado
- WebCam
- Scanner

Saída

- Monitor
- Impressora
- Caixa de som
-

Software



- **Software** é um conjunto de instruções, dados ou programas que comandam o funcionamento de um computador ou dispositivo eletrônico, permitindo que ele realize tarefas específicas.

Tipos de software

Software de Base

- Windows
- Linux
- MAC OS
- Android
-

Software Aplicativo

- Excel
- Adobe Photoshop
- Paint
- Steam
-

Tipos de software - Licença

Livre – Código Aberto



Tipos de software - Licença

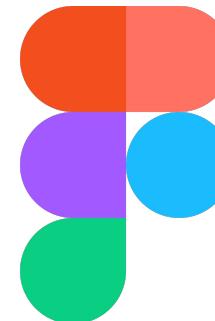
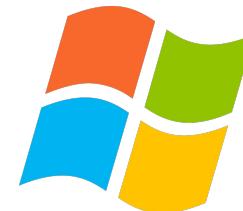
Shareware



SHAREWARE



Proprietário



Referências

- <https://www.webdesignmuseum.org/all-websites/year-2006>
- <https://www.tecmundo.com.br/historia/1778-a-world-wide-web-completa-20-anos-conheca-como-ela-surgiu.htm>
- <https://tecnoblog.net/responde/bit-ou-byte/>
- <https://www.adrenaline.com.br/artigos/principais-tipos-de-memorias-ram-rom-hd-e-ssd-tudo-sobre/>
- https://www.alura.com.br/artigos/sistemas-operacionais-conceito-estrutura?rsltid=AfmBOopCMk67bp-IC6YvmrXeFRJrb8B3O3whhQ3zZOPIEVf_bswsurBE
- <https://blog.casadodesenvolvedor.com.br/tipos-de-software/>



CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO