

PROJETO



PROJETO LINUX DAY

“O Objetivo do projeto é promover a geração de renda extra e incentivar o primeiro emprego a Jovens e Adolescentes”



COORDENADOR:PROF WILLIAM ANTONIO ZACARIOTTO

Sumário

Introdução.....	3
1.OBJETIVOS.....	4
2.MONTANDO AS EQUIPES DE TRABALHO.....	4
3.METODOLOGIA.....	5
4.AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO.....	5
6.FASES DO PROJETO.....	7
7.APRESENTAÇÃO DO TRABALHO.....	8
8.AVALIAÇÃO	10
9.CONCLUSÃO	11

INTRODUÇÃO

O Projeto Linux Day é um trabalho dirigido às instituições de ensino, alunos e professores que desenvolvem atividades voltadas para o uso da informática como ferramenta de desenvolvimento e a prestação de serviços, proporcionando aos jovens e adolescentes conhecimento para o desenvolvimento de atividades voltadas as comunidades e as empresas gerando renda e promovendo o primeiro emprego .

O objetivo geral propiciar aos alunos uma prática dos conceitos teóricos explorados em sala de aula, procurando incentivar e inovar na utilização do software livre, a adoção de software livre na comunidade empresarial, desenvolvendo um estudo preliminar dos tipos de software livre no mercado, procurando compreender os anseios da mudança para uma ambiente gratuito e com alto potencial de exploração, o ambiente Linux.

Ao inserir os alunos nas iniciativas de inclusão digital propostas pelo governo federal, desenvolvemos atividades de pesquisa, utilização e demonstração de software livre, permitindo a abertura e o conhecimento deste novo mercado, criando condições para afirmar a cidadania, reduzindo a dependência tecnologia e o pagamento de licenças as empresas do primeiro mundo.

A “liberdade de executar o programa para qualquer propósito” e de “estudar o programa adaptando-o as necessidades da empresa”, são formas de propiciar aos alunos à construção de conhecimentos a partir de suas próprias ações, sejam elas físicas ou mentais, desenvolvendo, construindo , refletindo e depurando o conhecimento através da utilização do microcomputador na escola.

O projeto foi desenvolvido embasado no “construcionismo”, que ensina Jose Armando Valente, permite o enriquecimento dos ambientes de aprendizagem com a tecnologia, interagindo e proporcionando a chance do aluno construir o seu conhecimento, adotando as formas de aprendizagem segundo Jonassem que são aprender através da tecnologia, onde o aluno aprende ensinando o microcomputador “programando” e aprender com a tecnologia

em que o aluno aprende usando as tecnologias como ferramentas que apóiam no processo de reflexão e de construção do conhecimento (ferramentas cognitivas).

1.OBJETIVOS

São objetivos do Projeto Linux Day :

- Proporcionar aos alunos condições para que pesquisem sobre o assunto e interajam nos meios para promover e inserir serviços no mercado de trabalho
- Ampliar os conhecimentos do aluno quanto ao uso de software livre, os benefícios, as dificuldades da adoção.
- Propiciar ao aluno o contato com o sistema operacional linux, desde a pesquisa inicial, a instalação, testes, depuração e apresentação do software a comunidade.
- Apurar a capacidade de decisão do aluno através do uso de técnicas adequadas de investigação, análise e avaliação;
- Proporcionar aos alunos oportunidade de elaborar e apresentar como foi a instalação do produto, demonstrando as características do linux.
- Proporcionar a integração de alunos e comunidade, ampliando o contato social e ampliando o horizonte de relação com as comunidades locais
- Incentivar o aluno a desenvolver a habilidade de composição, escrevendo e pesquisando dados para a elaboração de um artigo , correlacionado ao estudo relevado,

2.MONTANDO AS EQUIPES DE TRABALHO

Com vistas a otimizar a realização do trabalho, a condução das atividades deverá ser realizada por equipes compostas por um máximo de 4 e um mínimo 2 alunos. Deverá ser definido um líder por equipe. A presença do líder é de pelo menos 50% dos elementos da equipe, é fundamental em cada passo das atividades do LinuxDay. Ressalta-se que o desafio do líder é assegurar participação mínima de 75 % do grupo em todas as atividades.

3.METODOLOGIA

As atividades do LinuxDay serão desenvolvidas através de aulas práticas em laboratório, através de trabalhos em equipe com dedicação extra. No desenrolar do trabalho, as equipes devem realizar pesquisas sobre o sistema operacional a ser analisado, incluindo visitas a empresas especializadas, instituições públicas, ou sites de domínio público e ect., onde serão buscadas informações que permitam a tomada de decisões para a consecução do objeto do programa.

4.AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO

O trabalho deve ser desenvolvido dentro do Laboratório de Informática da Instituição de ensino, sendo que terá como base a análise, a instalação de a discussão sobre um software livre/Open Source disponível no mercado.

Neste projeto inicial, optou-se por avaliar apenas os sistemas operacionais mais utilizados no mercado, Kurumin, RedHat, Conectiva, Caldera e Mandrake.

O envolvimento das equipes com a comunidade se dará por uma semana, na qual, deverão estar dispostos no saguão da escola os equipamentos dotados dos softwares instalados pela equipe a qual devera estar prontamente atendendo os visitantes e procurando sanar eventuais dúvidas.

5.SISTEMAS OPERACIONAIS QUE SERÃO UTILIZADOS

Os sistemas operacionais a serem utilizados serão escolhidos dentre as distribuições de mercado a livre escolha das equipes não podendo ser repetidos (Exemplos: Kurumin , RedHat, Conectiva, Caldera, Fedora, Red Hat , SuSE, Debian, Ubuntu e outras distribuições livres)

Poderão ser optados pelo uso de outros software desde que sejam de origem livre, ou GNU.

Para compreender melhor a utilização do software livre, segue abaixo as características relacionadas ao uso de software livre.

Software Livre: é o software disponível com permissão para ser usado, modificado e distribuído, seja na sua forma original ou com modificações, este tipo de software vem com seu código fonte aberto, sendo caracterizados em quatro tipos de licença abaixo descritos:

- a) GPL (General Public License - Licença de público geral): é a licença que acompanha os pacotes distribuídos pelo projeto GNU, e mais uma grande variedade de software, incluindo o núcleo do sistema operacional Linux.
- b) Open Source: é uma licença em que o software é distribuído gratuitamente e vem com seu respectivo código-fonte aberto.
- c) BSD (Berkeley Software Distribution): é uma licença “permissiva” que impõe algumas restrições sobre a forma de seu uso, alterações e redistribuição do software licenciado. O software pode ser vendido e não há obrigações quanto à inclusão do código-fonte. Esta licença garante o crédito aos autores do software, mas não garante que trabalhos derivados permaneçam como software livre.
- d) Free: é uma licença em que o software é distribuído gratuitamente, porém sem seu código-fonte.

6.FASES DO PROJETO

1ª. Envolvimento

Inicialmente, serão distribuídos a cada equipe através de sorteio o nome de um dos linux que serão utilizados no projeto.

A equipe deverá realizar em uma aula pratica a busca na internet tentando identificar, e assimilar o software livre, suas vantagens e desvantagens, entregando ao coordenador do projeto um relatório das atividades levantadas.

Também será definido à semana de apresentação do linux e o dia para as palestras.

Os palestrantes deverão ser convidados pelos alunos, os quais comunicarão e receberão a aprovação da instituição para a realização.

2º. Fase – Compreensão e desenvolvimento

Nesta fase, cada equipe deverá confeccionar os seguintes itens para serem utilizados na data de apresentação do linux à comunidade.

1. Montar um logotipo do linux day ;
2. Desenvolver um cartaz objetivando afixar na própria instituição e convite a comunidade;
3. Desenvolver um site relativo ao Linux Day

Os modelos apresentados serão apresentados em sala através de um seminário, e selecionado em conjunto para que sejam o padrão a ser utilizado no dia da apresentação

3ª. Fase – Instalação (prática)

Nesta fase as equipes receberão do laboratório um microcomputador, para instalação do Linux .

Deverão ser efetuados os donwloads do software livre para instalação;

Deverão ser anotadas todas as dificuldades ou facilidades encontradas no momento da instalação e gerar um folder com as características do linux instalado; gerando posteriormente um manual de instalação;

Poderão ser realizadas pesquisas a empresas de terceiros, ou na Internet objetivando instalar o produto.

Os itens coletados nesta fase serão posicionados ao professor em modo página HTML , para que seja publicado no site .

4ª. Fase- Apresentação -

Todos os componentes das equipes deverão estar devidamente identificados com crachá indicando o linux de trabalho e o seu nome .

Para cada equipamento devesse conter um banner, indicando o logo do linux, o nome , e a equipe.

Em cada equipamento devesse ter no mínimo um componente da equipe para prestar auxílio no acesso aos dados.

7.APRESENTAÇÃO DO TRABALHO

Os resultados dos trabalhos serão apresentados de três formas distintas, as quais comporão a nota do aluno :

1º. Relatório escrito ou CD que contenha pelo menos os seguintes conteúdos:

- logotipo do linux day desenvolvido por sua equipe ;
- cartaz objetivando afixar na própria instituição e convite a comunidade;
- Site relativo ao Linux Day
- Vantagens do linux
- Características
- Dificuldades encontradas ao longo da instalação
- Facilidades encontradas ao longo da instalação
- Facilidades ou Dificuldades encontradas na pesquisa do software
- Facilidades ou Dificuldades encontradas no download do software

2º. Apresentação em equipamentos da escola, aberto à comunidade, objetivando incentivar o uso do software Livre e descrevendo a características do software.

Cabe a equipe efetuar o convite a toda a comunidade local, sendo analisado o volume de presença do envolvimento comunitário no dia da apresentação.

3º. Elaboração e desenvolvimento de um artigo científico , descrevendo o software analisado em questão, as dificuldades e facilidades encontradas na utilização, instalação do mesmo e as características do software no mercado.

8.AVALIAÇÃO

É necessária a presença de todos os componentes da equipe na apresentação das palestras.

Deverão ser definidos escala de revezamento para acompanhar a apresentação do software no micro na semana definida.

A nota do projeto será considerada nos seguintes aspectos:

1. Apresentação das tarefas propostas
2. Envolvimento dos alunos (trabalho em equipe)
3. Material apresentado à comunidade

Haverá perda de pontos na nota quando de:

Falta de alunos na apresentação do software a comunidade. (1 ponto a menos na nota final do projeto daqueles alunos que se comprometeram).

Atraso na preparação da apresentação e/ou ultrapassagem do tempo estipulado para a apresentação (a penalização será proporcional ao tempo excedido).

Os relatórios escritos serão avaliados individualmente, sendo que cada professor dará ênfase na análise do conteúdo de seu segmento.

9.Conclusão

O projeto pode ser adequado a necessidade da escola, bem como implementado novas alternativas para melhoria dos processos. Quanto as notas o padrão escolhido deve

ser indicado pela equipe de professores adequando as características individualizadas da escola.

Vale lembrar que é papel do professor despertar a curiosidade dos recursos de informática, caso contrário é possível que os indivíduos passem a conviver com os recursos sem mesmo ter noção de como foram produzidos ou como devem ser usados; é necessário deixar transparecer que os recursos da tecnológicos estão inseridos no contexto mundial.

Nosso objetivo é formular idéias aos Jovens e Adolescentes proporcionando e discutindo condições para a busca de um novo emprego no mercado de trabalho, seja ele através de um estagio ou mesmo na criação de uma pequena empresa.

Alertar sobre o vasto mercado é o pouco que podemos fazer para ter um Brasil Melhor.

**DISCIPLINA, DEDICAÇÃO, ESPÍRITO DE EQUIPE E
PROFISSIONALISMO SÃO REQUISITOS FUNDAMENTAIS
PARA O SUCESSO DESTE EMPREENDIMENTO.**