



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

PROGRAMA DE DISCIPLINA

DEPARTAMENTO:

ELETRÔNICA E COMPUTAÇÃO

IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:

CÓDIGO	NOME	(T-P)
ELC900	AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM	(3-1)


OBJETIVOS - ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de :

- compreender o funcionamento dos ambientes virtuais de aprendizagem;
- compreender os conceitos de interoperabilidade e reusabilidade de conteúdo digital em AVAs;
- analisar as diferentes formas de comunicação que ocorrem em AVAs;
- analisar as tecnologias de informação e comunicação (TIC) usadas em ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) e suas características;

PROGRAMA:

TÍTULO E DISCRIMINAÇÃO DAS UNIDADES

- UNIDADE 1 - Ambientes virtuais de aprendizagem
- 1.1 - histórico
 - 1.2 - evolução
 - 1.3 - funcionalidades
 - 1.4 - tendências
- UNIDADE 2 - Comunicação mediada por computador
- 2.1 - Tecnologias de informação
 - 2.2 - Tecnologias de Comunicação
- UNIDADE 3- Arquitetura de Ambientes virtuais de aprendizagem
- 3.1 - Interoperabilidade
 - 3.2 - Integração dos recursos tecnológicos
 - 3.3 - Principais arquiteturas
- UNIDADE 4 - Aplicação
- 4.1 - Desenvolvimento de aplicações


Josmar Nuernberg
Secretário do Programa de
Pós-Graduação em Informática
CT/UFSM

Data: ___/___/___

Data: ___/___/___

Coordenador do Curso

Chefe do Departamento