#### **Computação e Sociedade**

Carga horária

Teórica: 32 horas

Prática: 0 horas

Total: 32 horas

Unidade responsável: Instituto de Informática (INF)

Natureza: Núcleo comum (NC) / Obrigatória

Pré-requisito: Não possui

Ementa:

1. História da computação.
2. Estudo e análise de casos de aplicação de computadores na sociedade e para o meio ambiente.
3. Subáreas da computação e áreas interdisciplinares.
4. Importância e desafios da computação no Brasil e no mundo.
5. Cursos de computação e aspectos profissionais: tipos de cursos, perfis profissionais, demanda do mercado, organizações e associações na área, regulamentação da profissão.
6. Leis e normas relacionadas à Informática.
7. Questões ambientais, raciais, de saúde e de inclusão digital relacionadas à Computação.
8. Ética na Computação.
9. Empresas de tecnologia da informação.
10. Incubadoras de empresas.

Bibliografia básica:

• FONSECA FILHO, C. História da computação: O Caminho do Pensamento e da Tecnologia. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

• MASIERO, P. Ética em Computação. Editora da USP, 2000.

• VELOSO, R. Tecnologias da Informação e Comunicação: Desafios e Perspectivas. São Paulo: Saraiva, 2011.

Bibliografia complementar:

• CHALITA, G. Os Dez Mandamentos da Ética. Editora Nova Fronteira, 2003.

• DRUMMOND, V. Internet, Privacidade e Dados Pessoais. Editora Lumen Juris, 2003.

• KACZMARCZYK, L. C. Computers and Society: Computing for Good. Chapman & Hall/CRC Textbooks in Computing. CRC Press, 2011.

• LUCCA, N.; FILHO, A. S. Direito & Internet. Editora Edipro, 2001.

• PAESANI, L. M. Direito de Informática. Editora Atlas, 2005.

Informações:

A disciplina “Computador e Sociedade” incluem, em seus ementários, tópicos pertinentes às exigências da Resolução Nº 1 de 17 de junho de 2004. Em particular, remetem para o conhecimento de questões pertinentes ao continente africano e para o conhecimento e respeito à diversidade.

Saiba mais (Linkar com a Resolução Nº 1 de 17 de junho de 2004)