

Projeto LATEX

Guimel Filipe Gomes Cavalcante

Setembro 2022



Informática e sociedade

1 Introdução

A disciplina de Informática e Sociedade aborda o impacto social de novas tecnologias na história, desde mudanças sociológicas causadas pela informática até a percepção da sociedade sobre essas mudanças. Usando conceitos gerais de sociologia para discutir ética e direito sobre temas como cibercrimes, propriedade intelectual, segurança de dados e privacidade através de estudos de casos.

2 Relevância

”Não se pode estudar os efeitos da informática e das tecnologias sobre os indivíduos e a cultura sem recorrer-se às mudanças diárias.”[1] A partir disso, é possível dizer que a revolução das tecnologias da informação atua remodelando as formas de organização social. Uma vez que a informação e consequentemente acesso a novas tecnologias tornam-se importantes ferramentas na geração de riqueza e exercício de poder.

Essas discussões podem trazer benefícios como por exemplo:

- Abrangência de movimentos sociais e culturais.
- Proporcionar uma melhor qualidade de vida para sociedade.
- Criação e padronização de leis para crimes digitais.

3 Relação com outras disciplinas

”O estudo do impacto da informática na sociedade pode ser associado à muitas outras áreas do conhecimento” [2] já que a interação ser humano e máquina se mostra cada vez mais presente como podemos ver em outras disciplinas ofertados no Centro de Informática da Univesidade Federal de Pernambuco.

A disciplina IF681 - Interface usuário-máquina é um ótimo exemplo de como aplicar a percepção da sociedade sobre a tecnologia para gerar uma comunicação mais fluída na criação de interfaces.



Figura 1: Imagem ilustrando interface usuário-máquina.
[3]

A disciplina IF699 - Aprendizagem de máquina é outra área com grande crescimento no uso de dados gerados a partir da interação entre pessoas e máquinas para criar parâmetros na criação de inteligências artificiais.

Referências

- [1] M. Castells. *A sociedade em rede*. 1999.
- [2] S. Imre. *Impacto da tecnologia de informação na sociedade do futuro*. 2000.
- [3] S. Olhar-Digital. Interface usuário-máquina - 1000x584.