

# Programação e Direito

**Aula Inicial**

**Prof. Eduardo Mangeli**

# O Curso



# Objetivos

- Conhecer termos ligados a computação e programação de computadores;
- Identificar conceitos da computação relacionados diretamente ao direito, como herança de bens digitais, privacidade, direito ao esquecimento, e viés de modelos preditivos;
- Manipular documentos digitais de forma automatizada;
- Compreender conceitos necessários aos operadores de direito para tomada de decisão em projetos de tecnologia da informação.

# Conteúdo - 1

- Arquitetura de computadores: organização de computadores, memórias e sistema de arquivos;
- Algoritmos: conceituação e exemplos de algoritmos;
- Introdução a programação de computadores: conceitos de computação imperativa, variáveis e processos;
- Ferramentas de versionamento: compreensão da natureza evolutiva da gestão de projetos de tecnologia;

# Conteúdo - 2

- Internet e web: conceitos básicos sobre infraestrutura da rede, nuvem, aplicações e conteúdo;
- Bancos de dados: conceitos e termos sobre SGBDs relacionais, NoSQL, modelos de dados;
- Jurimetria: reconhecimento de indicadores chave, exemplos de aplicação
- Comunicação interprocessos: conceitos básicos a respeito dos protocolos e padrões SOAP e REST e sua aplicação (PJe, MNI);

# Conteúdo - 3

- Neutralidade da Rede: a internet e seus controles;
- Gestão de dados: LGPD, privacidade e direito ao esquecimento;
- Obtenção de dados: web scrap, manipulação de PDFs;
- Segurança da dados: criptografia, sobrescrição e destrição.

# Bibliografia

Lei Geral de Proteção de Dados - Aspectos Práticos e Teóricos Relevantes no Setor Público e Privado, Denise de Souza Luiz Francoski e Fernando Antonio Tasso - Revista dos Tribunais

Introdução à Organização de Computadores, Mário A. Monteiro - LTC

Sistemas Operacionais: Projeto e Implementação, Andrew S. Tanenbaum e outros - Bookman

O Professor



# Eduardo Mangeli

Professor, consultor, desenvolvedor, cientista de dados, projetista de jogos, mestre e doutorando em Engenharia de Sistemas e Computação.

Experiência de 25 anos no mercado de tecnologia, atuando como consultor, desenvolvedor, representante comercial e gerente de projetos para empresas como Xerox, Danka e Toshiba; atendendo clientes como Petrobrás, Marinha do Brasil, Eletrobrás, BNDES, PSA Peugeot Citroen, Fundação Getúlio Vargas, IBMEC, Aracruz Celulose, Fábrica Carioca de Catalizadores (FCC), IBGE, Furnas, ALERJ, Sérgio Bermudes Advogados, Veirano Advogados, Ministério Público do Rio de Janeiro e Defensoria Pública do Rio de Janeiro.



# Formação Acadêmica

- Graduação em Tecnologia de Sistemas da Computação pela Universidade Federal Fluminense;
- Mestrado em Engenharia de Sistemas e Computação pelo Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa em Engenharia da Universidade Federal do Rio de Janeiro;
- Doutorado em andamento em Engenharia de Sistemas e Computação pelo Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa em Engenharia da Universidade Federal do Rio de Janeiro;

# Conceitos Iniciais - Abstração

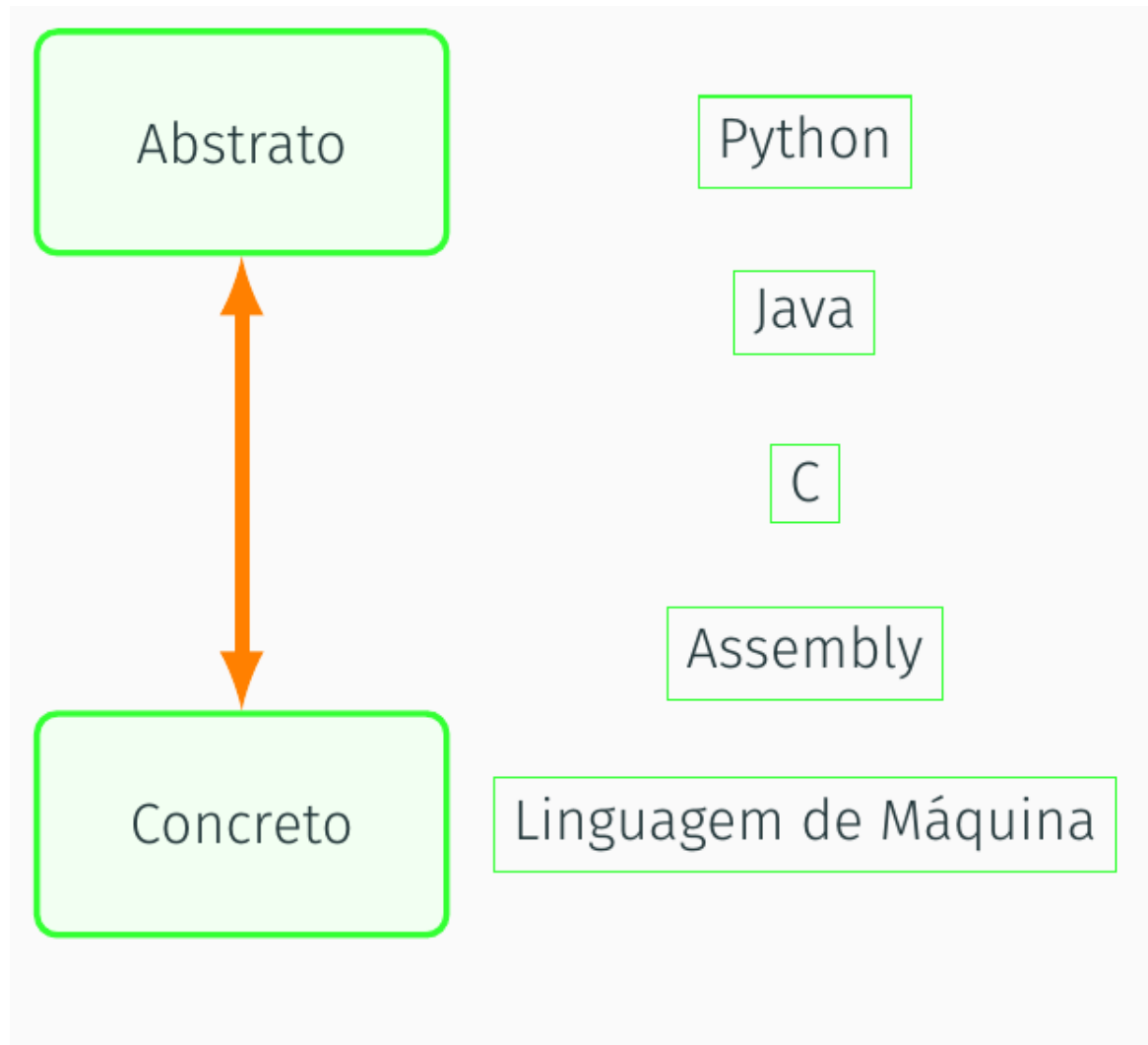
# Abstração

Operação intelectual por meio da qual se separam, apenas no pensamento, elementos ou aspectos de uma totalidade que não podem subsistir isoladamente.

Abstrato



Concreto



Abstrato



Concreto

Conteúdo

Aplicações

Servidores

Nuvem

Roteadores e  
Computadores

# Exercício

A blue grid pattern background covering the bottom half of the slide.



1 – Crie uma conta no site <https://github.com/>;

2 – Entre no grupo de whatsapp da turma;

3 - Envie seu usuário do github pelo whatsapp;

-----

4 – Escolha 5 conceitos da lista a seguir;

5 – Crie um arquivo de texto com uma breve explicação de cada um dos conceitos escolhidos com referências;

6 – Aguarde novas instruções...

# Conceitos

- Algoritmo
- Inteligência Artificial
- Nuvem
- Servidor (computação)
- Dados
- Informação
- Banco de Dados
- Neutralidade da Rede
- Processo de negócio
- Memória (computação)
- Variável (computação)
- Zero-rating
- Rede Neural Artificial
- Sistema de Arquivos
- Jurimetria

**Vamos praticar !**