

---

**Código:** BiSuCOM.120

**Disciplina:** Informática e Sociedade

**Pré-requisito(s):** -

**Co-requisito(s):** -

---

<b>Carga Horária</b>		
<b>Teórica:</b> 33.2	<b>Prática:</b> 0	<b>Total:</b> 33.2

---

**Ementa:**

Aspectos sociais, econômicos, legais e profissionais de Computação. Aspectos estratégicos do controle da tecnologia. Mercado de trabalho. Aplicações da Computação: educação, medicina e outros. Previsões de evolução da Computação. Os efeitos positivos e negativos da tecnologia. Segurança e privacidade. O papel da internet na ampliação do acesso à informação pela sociedade. Grandes desafios da pesquisa em computação no Brasil pela SBC. e-Gov, transparência pública e open data. Assimetria da informação. Estudo e análise de assuntos atuais relacionados com a disciplina.

---

**Objetivo Geral:**

Analisar e entender os impactos das tecnologias digitais no cotidiano das pessoas, empresas e governos.

---

**Objetivo Específico:**

- Distinguir os fatores globais que influenciam o desenvolvimento da Informática, bem como listar os impactos econômicos, tecnológicos, sociais e culturais dessa atividade;
- Relacionar o uso de tecnologias digitais com mudanças em modelos de negócios empresariais;
- Identificar as diversas possibilidades de aplicação das tecnologias digitais em campos como saúde, educação, dentre outros;
- Analisar o papel da internet na ampliação do acesso à informação;



- Indicar e analisar os impactos positivos e negativos que surgirão a partir da adoção em massa de tecnologias digitais;
  - Listar e classificar os principais desafios da pesquisa em computação no Brasil;
  - Reconhecer estratégias tecnológicas adotadas por órgãos públicos brasileiros;
  - Explicar o impacto da assimetria da informação no mercado tecnológico moderno.
- 

#### **Bibliografia Básica:**

FOROUZAN, B. A.; MOSHARRAF, F.. **Fundamentos da Ciência da Computação**. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2012. 560 p. Acervo: 004 F727f

FREIRE, E.; BATISTA, S. S. S.. **Sociedade e Tecnologia na Era Digital**. 1. ed. Rio de Janeiro: Érica, 2014. 200 p.

RIBEIRO, R. A.. **Da Internet Para A Sala De Aula: Educação, Tecnologia E Comunicação No Brasil**. 1. ed. São Paulo: Paco Editorial, 2016. 212 p. Acervo:

---

#### **Bibliografia Complementar:**

DIVERIO, T. A.; MENEZES, P. B.. **Teoria da computação: máquinas universais e computabilidade**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011. 288 p. Acervo: 004 D618t

FEDELI, R. D.; POLLONI, E. G. F.; PERES, F. E.. **Introdução à ciência da computação**. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010. 250 p. Acervo: 004.07 F292i

MARÇULA, M.; BENINI FILHO, P. A.. **Informática: conceitos e aplicações**. 3. ed. São Paulo: Érica, 2013. 406 p. Acervo: 004 M322i

PAESANI, L. M.. **Direito de Informática: Comercialização e Desenvolvimento Internacional do Software**. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2015. 128 p. Acervo: 340.0285 P126d

VELTE, A. T.; VELTE, T. J.; ELSENPETER, R.. **Cloud computing: computação em nuvem: uma abordagem prática**. 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011. 334 p. Acervo: 004 V445c

---