

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA CELSO SUCKOW DA FONSECA
DIRETORIA DE ENSINO (DIREN)
DEPARTAMENTO DE ENSINO SUPERIOR (DEPES)
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA (DEPIN)
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (BCC)

DEPARTAMENTO	PLANO DE CURSO DA DISCIPLINA
DEPIN - Departamento Acadêmico de Informática	INFORMÁTICA E SOCIEDADE

CÓDIGO	PERÍODO	ANO	SEMESTRE	PRÉ-REQUISITOS
GCC1837	8º	2021	2	
CRÉDITOS	AULAS/SEMANA			Nenhum
	TEÓRICA	PRÁTICA	ESTÁGIO	
2	2	0	0	
			TOTAL DE AULAS NO SEMESTRE	
			36	

EMENTA
Fundamentos. Desenvolvimento tecnológico. Impactos da tecnologia. Informática no Brasil.

BIBLIOGRAFIA
Bibliografia básica 1. RUBEN, Guilherme, WAINER, Jacques e DWYER, Tom, Informática, Organizações e Sociedade no Brasil, Rio de Janeiro: Editora Cortez, 2003. 2. CASTELLS, Manuel, A era da informação: economia, sociedade e cultura, 5a edição, São Paulo: Paz e Terra, 2001. 3. CASTELLS, Manuel, 1942-. A galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008. 243 p., il. ISBN 9788571107403. Bibliografia Complementar 1. A sociedade da informação no Brasil: Livro Verde. Tadao Takahashi (org), Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia 2000. 154 p., Disponível em http://www.inst-informatica.pt/servicos/informacao-e-documentacao/biblioteca-digital/gestao-e-organizacao/BRASIL_livroverdeSI.pdf. 2. SCHAFF, Adam. A sociedade informática: as consequências sociais da segunda revolução industrial. São Paulo: Brasiliense, 2007. 157 p. ISBN 8511140816. 3. YOUSSEF, Antônio Nicolau e FERNANDES, Vicente Paz, Informática e Sociedade, Rio de Janeiro: Editora Ática, 1988. 4. ZIMAN, J. M. (John Michael). A força do conhecimento: a dimensão científica da sociedade. Belo Horizonte, MG: Ed. Itatiaia, 1981. 380 p., il. (O homem e a ciência; v. 1). 5. DAVENPORT, Thomas H, Ecologia da informação: por que só a tecnologia não basta para o sucesso na era da informação, traduzido por Bernadette Siqueira Abrão, 5a edição, São Paulo: Futura, 2002.

OBJETIVO GERAL

Propiciar situações para o desenvolvimento de um profissional de informática comprometido com a solução de problemas culturais, éticos e técnico-científicos da comunidade.

METODOLOGIA

- Aulas expositivas com quadro branco e recursos audiovisuais

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

A avaliação semestral envolve duas provas escritas (P1 e P2). As datas das provas são agendadas entre o professor e a turma. A média parcial (MP) será calculada pelo cômputo da média aritmética simples entre a nota P1 e P2:

$$MP = (P1 + P2) / 2$$

O aluno que faltar a uma das duas provas terá direito a uma avaliação alternativa, denominada segunda chamada, versando sobre todos os tópicos abordados no curso, e cuja data também é agendada entre docente e discentes. A nota obtida nessa 2ª chamada substituirá a da avaliação P1 ou P2 onde o aluno não esteve presente. Caso ele falte às duas avaliações, terá atribuído o grau ZERO em uma delas.

Segundo o regimento do CEFET-RJ, caso o aluno obtenha média parcial inferior a 3,0 (três e zero) estará reprovado diretamente. Graus MP maiores ou iguais a 7,0 (sete e zero) aprovam diretamente o aluno. Em situações onde o aluno tenha grau MP entre 3,0 inclusive e 7,0 exclusive, terá direito a uma prova final (PF), que, juntamente com a média parcial gerará uma nova média, denominada média final (MF). Essa média é calculada da seguinte forma:

$$MF = (MP + PF) / 2$$

Para ser aprovado, o aluno deve alcançar uma MF maior ou igual a 5,0 (cinco e zero). Caso contrário, estará reprovado, devendo repetir a componente curricular.

CHEFE DO DEPARTAMENTO

NOME	ASSINATURA

PROFESSOR RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA

NOME	ASSINATURA

PROGRAMA

1. Fundamentos
 - 1.1. Sociedade – inclusão do profissional da informática
 - 1.2. Informática e contribuições
 - 1.3. Conhecimento Técnico-Científico
2. Desenvolvimento Tecnológico

2.1. Evolução da informática

2.2. Aplicações atuais da informática

2.3. Perspectivas e contribuições

3. Impactos da Tecnologia

3.1. Substituição do trabalho humano

3.2. Alterações no mercado de trabalho

3.3. Alterações nas condições de trabalho (modo de produção)

3.4. Principais patologias advindas da informática;

3.5. Crimes cibernéticos

3.6. Internet das coisas

4. Tipos de inclusão

4.1. O analfabeto digital e atuação do profissional de informática

4.2. Inclusão digital das minorias raciais (negros, índios, pardos);

4.3. Inclusão digital das Pessoas com Necessidades Específicas.

4.4. Inclusão digital de idosos

5. A Informática na Educação

5.1. Tecnologias de Informação e Comunicação

5.2. Mídias aplicadas à Educação

6. Informática no governo e na indústria

6.1. A atualização dos Estados (governo eletrônico)

6.2. Indústria de Hardware e software

6.3. A política nacional de informática