

<b>DISCIPLINA: Contexto Social e Profissional da Engenharia da Computação</b>	<b>CÓDIGO: G03CSPEC1.01</b>
---	---------------------------------

**VALIDADE:** Início: **FEVEREIRO/2020**

Término:

**Carga Horária:** Total: 30 horas/aula      Semanal: 2 aulas      Créditos: 2**Modalidade:** Teórica**Classificação do Conteúdo pelas DCN:** Básica**Ementa:**

O curso de Engenharia de Computação e o espaço de atuação do engenheiro de Computação; cenários da engenharia de computação no Brasil e no mundo; conceituação e áreas da engenharia de Computação. O sistema profissional da Engenharia de Computação: regulamentos, normas e ética profissional; desenvolvimento tecnológico e o processo de estudo e de pesquisa; interação com outros ramos da área tecnológica; mercado de trabalho; ética e cidadania.

<b>Curso</b>	<b>Período</b>	<b>Eixo</b>	<b>Obrig.</b>	<b>Optativa</b>
Engenharia de Computação	1º	Humanidades e Ciências Sociais Aplicadas à Engenharia	X	

**Departamento/Coordenação:** Departamento de Computação e Mecânica**INTERDISCIPLINARIDADES**

<b>Pré-requisitos</b>	<b>Código</b>
Não há	
<b>Co-requisitos</b>	
Não há	

**Objetivos:** *A disciplina devesse possibilitar ao estudante*

1	Conhecer o contexto social e profissional, histórico e atual, do engenheiro de computação, tanto no Brasil quanto no exterior;
2	Conhecer o sistema profissional da engenharia e da computação em seus vários aspectos: sociais, éticos, normativos; conhecer o mercado de trabalho e campo de atuação do engenheiro de computação;
3	Conhecer as necessidades de interação profissional do engenheiro;
4	Compreender as inter-relações entre engenharia, desenvolvimento tecnológico, e pesquisa científica e tecnológica.

<b>Unidades de ensino</b>		<b>Carga-horária Horas/aula</b>
1	Apresentação do Curso	2
2	Normas Acadêmicas	2
3	A Engenharia de Computação: – Conceituação, características e objetivos; – Regulamentação; – A inserção do engenheiro de Computação nos contextos tecnológico e sócio-econômico do país; – Impactos sociais; – Estrutura Curricular.	6
4	Sistema Profissional da Engenharia de Computação no Brasil: – Regulamentos – Normas – Ética Profissional	8
5	Mercado de Trabalho	2
6	Seminários acerca de tecnologias atuais da área e suas implicações profissionais e sociais	10
<b>Total</b>		<b>30</b>

<b>Bibliografia Básica</b>	
1	GIL, Antônio Carlos. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. São Paulo. 2008. 175 p.
2	MASIERO, P.C. Ética em Computação. 2000
3	OKLOBDZIJA, Vojin G. 2. ed. The Computer Engineering Handbook. New York, 2002. 1346 p.

<b>Bibliografia Complementar</b>	
1	AGUILAR, Francis J. A ética nas Empresas. Rio de Janeiro: Zahar, 1996. - CASTILHO Costa, Maria Cristina Sociologia: introdução à ciência da sociedade. São Paulo. 1987.
2	LAMOTTE, Sebastião Nunes. O profissional de Informática: aspectos administrativos e legais. Porto Alegre. 1993.
3	FLORIDI, L. (Editor), The Cambridge Handbook of Information and Computer Ethics. 2010.
4	BURSTYN, M. (Organizador), Ciência, ética e sustentabilidade: desafios ao novo século. São Paulo. 2002.



---

*Emitido em 25/06/2021*

**PLANO DE ENSINO Nº 1383/2021 - CECOMLP (11.51.27)**

**(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)**

*(Assinado digitalmente em 01/07/2021 19:58 )*  
GABRIELLA CASTRO BARBOSA COSTA DALPRA  
COORDENADOR - TITULAR  
CECOMLP (11.51.27)  
Matrícula: 2933153

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número:  
**1383**, ano: **2021**, tipo: **PLANO DE ENSINO**, data de emissão: **25/06/2021** e o código de verificação: **bc1966987e**