



CEFET/RJ
campus Nova Friburgo

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO SUPERIOR**

**CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA
CELSO SUCKOW DA FONSECA**

CÓDIGO DO CURSO	CURSO
GTURNF	TECNOLOGIA EM GESTÃO DE TURISMO

CÓDIGO DA DISCIPLINA	NOME DA DISCIPLINA	ANO/SEMESTRE
GTUR8699NF	Cultura Digital e Turismo	2018/1

CARGA HORÁRIA	CRÉDITOS	AULAS/SEMANA			PERÍODO
36 h/aula	2	TEÓRICA	PRÁTICA	ESTÁGIO	OPTATIVA
		2	0	0	

PRÉ - REQUISITO (S)	CORREQUISITO (S)
Não há.	Não há.

EMENTA
Conceitos de cultura, ciberespaço, cultura digital; Internet e recursos interativos; Globalização, críticas e desafios no acesso à informação; Inteligência coletiva. Hipertexto; Novas Tecnologias da Informação e Comunicação. Ciberdemocracia. Mídias (blog, wiki, AVA, redes sociais; podcast, broadcasting); Multimídia e Internet para fins turísticos; Comunidades virtuais de aprendizagem; autoria, produção e remix. Direitos autorais no espaço online. Negócios online. Perspectivas do turismo virtual.

BIBLIOGRAFIA
BIBLIOGRAFIA BÁSICA
1. CASTELLS, Manuel, O poder da identidade. 6.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008. 530p., il. (A era da informação: economia, sociedade e cultura, 2). ISBN 8521903369. 2. IANNI, Octavio. A sociedade Global. 13.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008 3. LÉVY, Pierre, 1956-. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2010
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR
1. LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 2010 2. PALFREY, John G. Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração dos nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011 3. LOVERRI, Regina Claudia (trad.); FEYO, Miguel Noronha (rev.). E-marketing. 6. ed. São Paulo: Pearson, 2012 4. BAUMAN, Zygmunt. Comunidade: a busca por segurança no mundo atual. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003. 5. SÁ, Simone Pereira e ENNE, Ana Lucia (orgs). Prazeres Digitais: Computadores, entretenimento e

sociabilidade. Rio de Janeiro: E-Papers, 2004.

OBJETIVOS GERAIS

Esta disciplina tem o objetivo de apresentar as perspectivas do turismo virtual. Conceitos de cultura, ciberespaço e cultura digital; Multimídia e Internet para fins turísticos e como realizar negócios online.

METODOLOGIA

Aulas expositivas com a utilização do quadro branco e recursos audiovisuais, como o datashow, por exemplo. Leitura, discussão e análise de textos e estudos de casos relacionados à área.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Prova individual dissertativa sobre o conteúdo apresentado em sala de aula e/ou no material de complementar sugerido pelo professor. A avaliação também pode contar com a apresentação e entrega de um trabalho em grupo, sobre parte do conteúdo específico desenvolvido ao longo da disciplina.

Cada uma das formas de avaliação será pontuada de maneira objetiva, conforme o padrão de respostas apresentado pelo professor. As notas poderão variar de 0,0 a 10,0.

PROGRAMA

1. Conceitos de cultura, ciberespaço, cultura digital;
2. Internet e recursos interativos; Globalização, críticas e desafios no acesso à informação;
3. Inteligência coletiva. Hipertexto;
4. Novas Tecnologias da Informação e Comunicação. Ciberdemocracia. Mídias (blog, wiki, AVA, redes sociais; podcast, broadcasting);
5. Multimídia e Internet para fins turísticos;
6. Comunidades virtuais de aprendizagem; autoria, produção e remix.
7. Direitos autorais no espaço online. Negócios online.

COORDENADOR DO CURSO**NOME - SIAPE**

EDVAR FERNANDES BATISTA - 1917185

ASSINATURA**LOCAL E DATA**

Nova Friburgo, 05 de dezembro de 2017.