



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
 UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
 SETOR PALOTINA

Departamento de Engenharias e Exatas - Curso de  
 Licenciatura em Computação

**Ficha 2 (variável)**

|   |                 |   |   |                 |                   |                            |   |
|---|-----------------|---|---|-----------------|-------------------|----------------------------|---|
| Disciplina: COMPUTADORES E SOCIEDADE  |                 |   |   |                 |                   | Código: DEE349             |   |
| Natureza:<br><input checked="" type="checkbox"/> Obrigatória<br><input type="checkbox"/> Optativa                                     |                 | <input checked="" type="checkbox"/> Semestral Modular<br><input type="checkbox"/> Anual<br><input type="checkbox"/> |   |                 |                   |                            |   |
| Pré-requisito:  | Co-requisito:   |   | Modalidade: <input type="checkbox"/> Totalmente Presencial <input checked="" type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> Totalmente EAD <input type="checkbox"/> Parcialmente EAD: _____<br>*CH |                 |                   |                            |   |
| CH Total: 30<br><br>CH Semanal: 2<br><br>Prática como Componente Curricular (PCC): 0<br><br>Atividade Curricular de Extensão (ACE): 0 | Padrão (PD): 30 | Laboratório (LB): 0   | Campo (CP): 0   | Estágio (ES): 0 | Orientada (OR): 0 | Prática Específica (PE): 0 | Estágio de Formação Pedagógica (EFP): 0 |

Indicar a carga horária semestral (em PD-LB-CP-ES-OR-PE-EFP-EXT-PCC)

\*indicar a carga horária que será à distância.

### **EMENTA**

Ciência, Tecnologia e Sociedade. A Sociedade da Informação no Brasil e no Mundo. Aspectos sociais, econômicos, legais e profissionais de computação. Aspectos estratégicos do controle da tecnologia. Mercado de trabalho. Aplicações da computação: educação, medicina, etc. Previsões de evolução da computação. Ética profissional. Segurança, privacidade, propriedade intelectual, acesso não autorizado. Códigos de ética profissional. Doenças profissionais. Tecnologias para Computação Social, Evolução Social e a Singularidade Tecnológica. Computação Verde, sustentabilidade e meio ambiente.

## PROGRAMA

1. Introdução à informática;
2. A influência da informática na sociedade;
3. Impactos das tecnologias no homem, nas organizações e na sociedade.
4. Informática na Educação.
5. Ética pessoal, profissional e pública na área da informática.
  - a. Ética profissional - Código de ética da ACM;
6. Web 2.0, o impacto das redes sociais na sociedade,
7. Aspectos Legais na Computação
  - a. Licenças de software.
  - b. Uso da internet, privacidade, vírus, hacking, direitos autorais, etc.
8. O profissional e o mercado de trabalho.
9. Inclusão e exclusão Digital.
10. Política nacional e tendências atuais referentes à regulamentação da profissão.
11. Grandes Desafios na pesquisa de computação

## OBJETIVO GERAL

O aluno será apresentado as mudanças que a informática acarretou no desenvolvimento histórico da sociedade.

## OBJETIVO ESPECÍFICO

Avaliar os impactos que a informática causa/causou na sociedade. O contexto histórico, o impacto da informática no homem, a ética no uso da informática, as leis que foram necessárias serem criadas ou adaptadas para este novo contexto. As questões de privacidade já que a informática é ubíqua, os profissionais da área, a carreira, as tendências, as conversões numéricas inerentes ao mundo computacional, as licenças de programas computacionais.

## PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

As técnicas de ensino constarão de aulas teóricas expositivas dialogadas em ambiente virtual, com realização de questionários online, pesquisas, apresentações, leituras e outras atividades afins. No intuito de complementar conteúdos serão realizados trabalhos teórico/práticos para a fixação dos conteúdos, sendo proposta a turma a realização de trabalhos teóricos e práticos, tais como leituras e atividade em ambiente virtual de aprendizagem, imprescindível para aprendizagem e interação dos alunos.

Os procedimentos didáticos EaD são: o sistema de comunicação será via ambiente virtual de aprendizagem institucional Moodle (AVA); o professor da disciplina será o tutor do ambiente para tirar

dúvidas e mediar discussões no fórum, anexando o material didático e avaliações referente ao conteúdo programado; o laboratório de informática do Setor Palotina estará disponível aos alunos para acesso ao ambiente; o período de ambientação dos alunos serão na primeira semana de aula; o controle de frequência no AVA será feita pelo histórico de acesso e de atividades realizadas de cada aluno.

## FORMAS DE AVALIAÇÃO

Parte Teórica:

$$NT = (AVAL1 + AVAL2 + \dots + AVALn)/n$$

Onde

Aval são as “n” avaliações feitas nas atividades durante o semestre.

NT = Média das notas obtidas nas “n” avaliações.

Parte Prática:

A avaliação será composta pelos trabalhos desenvolvidos e entregues durante o acontecimento das aulas.

Poderão ser desenvolvidos na forma de pesquisa, trabalho escrito, apresentação e exposição de trabalho para a turma. Poderá ser feito por meio de um seminário on-line síncrono ou assíncrono.

$$\text{Nota final: } Nf = (NT + Nprat)/2$$

Onde NF= Nota final obtida na disciplina

NAval = Nota da Parte Teórica

Nprat = Nota da Parte Prática

### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)**

- MASIERO, P. Ética em Computação. São Paulo: EDUSP, 2000. 216p.  
YOUSSEF, Antonio N.; FERNANDES, Vicente P. Informática e Sociedade. 2 ed. São Paulo: Ática, 1998.  
DUPAS, G. Ética e poder na sociedade da informação. São Paulo: UNESP, 2001.

### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)**

- MASIERO, P. Ética em Computação. São Paulo: EDUSP, 2000. 216p.  
YOUSSEF, Antonio N.; FERNANDES, Vicente P. Informática e Sociedade. 2 ed. São Paulo: Ática, 1998.  
DUPAS, G. Ética e poder na sociedade da informação. São Paulo: UNESP, 2001.

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (3 títulos)**

- CASTELLS, M. Sociedade em Rede. Rio de Janeiro: PAZ E TERRA, 2007.  
LEVY, P. A máquina universo: criação, cognição e cultura informática. Porto Alegre: Artmed, 1998.  
SCHAFF, A. A Sociedade informática. São Paulo: Brasiliense, 2001.  
NEGROPONTE, N. A Vida Digital. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.  
MELO, L. C., SILVA, C. G. Ciência, tecnologia e inovação: desafio para a sociedade brasileira – Livro Verde. Brasília: MCT/Academia Brasileira de Ciências, 2001. Disponível em: [www.mct.gov.br/upd\\_blob/0004/4795.pdf](http://www.mct.gov.br/upd_blob/0004/4795.pdf)  
LESSIG, L. Cultura Livre. Trad. Fábio Emilio Costa. New York: the penguin Press, 2004. 399p. Disponível em: <http://softwarelivre.org/samadeu/lawrence-lessig-cultura-livre.pdf>  
LESSIG, L. Code: Version 2.0. Disponível em: [codev2.cc/download+remix/Lessig-Codev2.pdf](http://codev2.cc/download+remix/Lessig-Codev2.pdf)  
NAZARENO, C. Tecnologias da informação e sociedade: o panorama brasileiro. Brasília: Câmara dos Deputados, 2006. Disponível em: <http://bd.camara.gov.br/bd/handle/bdcamara/2392>  
LAYRARGUES, P.P. (Org). Identidades da educação ambiental brasileira. Brasília: Ministério do Meio Ambiente, 2004. Disponível em < [http://www.mma.gov.br/estruturas/educamb/\\_arquivos/livro\\_ieab.pdf](http://www.mma.gov.br/estruturas/educamb/_arquivos/livro_ieab.pdf) >  
MANSUR, R. Governança de Ti Verde: O Ouro Verde da Nova TI. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2012.