



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE PALOTINA

Departamento de Engenharias e Exatas

Ficha 2 (variável)

Disciplina: Computadores e Sociedade	Código: DEE048
---	-------------------

Natureza: (x) Obrigatória () Optativa	(x) Semestral () Anual () Modular
--	---

Pré-requisito:	Co-requisito:	Modalidade: () Presencial () Totalmente EAD () CH em EAD:
----------------	---------------	--

CH Total: 54	Padrão (PD): 54	Laboratório (LB):	Campo (CP):	Estágio (ES):	Orientada (OR):	Prática Específica (PE):	Estágio de Formação Pedagógica (EFP):	Extensão (EXT):	Prática Como Componente Curricular (PCC):
-----------------	--------------------	----------------------	----------------	------------------	--------------------	--------------------------------	--	--------------------	--

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.

JUSTIFICATIVA

Dado o cenário de pandemia do COVID-19 mudanças e adaptações se fazem necessárias no contexto do ensino e aprendizagem. Com o objetivo de minimizar os prejuízos ocasionados pela paralisação das aulas na UFPR - Setor Palotina desde março de 2020 apresento a presente proposta de oferta desta disciplina.

A presente proposta foi embasada na RESOLUÇÃO Nº 65/2020-CEPE, que regulamenta as atividades de ensino do ano letivo de 2020 dos cursos de educação superior, profissional e tecnológica da UFPR, no contexto das medidas de enfrentamento da pandemia de COVID-19 no

PROGRAMA

Computadores e Sociedade			20 vagas
11/05/21 - 13/07/21			
terças-feiras, 19:00h às 21:00h		54ha	
11/05/21	6	Introdução à informática;	
		A influência da informática na sociedade;	
		Impactos das tecnologias no homem, nas organizações e na sociedade;	
		TI Verde	
18/05/21	6	Informática na Educação.	
25/05/21	6	Ética pessoal, profissional e pública na área da informática.	
		Ética profissional - Código de ética da ACM	
01/06/21	6	Web 2.0, o impacto das redes sociais na sociedade, Sociedade 4.0 - Educação 5.0	
08/06/21	6	Aspectos Legais na Computação	
		Uso da internet, privacidade, vírus, hacking, direitos autorais, etc	
		Licenças de software.	
15/06/21	6	O profissional e o mercado de trabalho.	
		Política nacional e tendências atuais referentes à regulamentação da profissão.	
22/06/21	6	Inclusão e exclusão Digital.	
29/06/21	6	Grandes Desafios na pesquisa de computação	
06/07/21	6	Avaliação e trabalho final	
13/07/21	Exame -		

*cada encontro sendo composto por 2 horas síncronas onde serão apresentados conteúdos e direcionadas atividades e 4 assíncronas a serem realizadas quando o aluno desejar para resolver as atividades que serão também contabilizadas como presenças

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

Haverão aulas síncronas e assíncronas. Sendo um total 6 horas aula semanais, compostas de 2 horas síncronas para orientar e acompanhar o andamento das atividades com os alunos além de um ponto de encontro e de 4 horas aula semanais onde serão assistidos vídeos gravados pelo professor, vídeos disponíveis online, filmes, leituras, desenvolvimento de atividades práticas entre outros.

As atividades síncronas e assíncronas, assim como a comunicação entre alunos e professor será pela atual ferramenta institucional Microsoft TEAMS.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

Nota = (trabalhos + prova)/2

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 (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



Documento assinado eletronicamente por **JEFER BENEDETT DORR, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 20/04/2021, às 15:13, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **3454887** e o código CRC **14F2CBA0**.