



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
Departamento de Informática
Campus Universitário de Goiabeiras
Av. Fernando Ferrari, 514 – Vitória, ES – CEP 29075-910

PROGRAMA DA DISCIPLINA

1. IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Computação e Sociedade		
Código: INF09283	C.H.: 45 horas/aula	
Professor: José Gonçalves Pereira Filho		
Curso: Ciência da Computação	Período: --	Turno: Vespertino
Ano: 2018	Semestre: 2 ^o	

2. EMENTA
Sociedade da Informação. Aspectos sociais, econômicos, legais e profissionais da Computação. Aspectos estratégicos do controle da tecnologia. Inclusão Digital. Ética e Direitos Humanos. Computação e relações étnico-raciais. Software Livre e licenças. Lixo Eletrônico e impactos ambientais. Pirataria. Mercado de Trabalho. Regulamentação da profissão. Contribuições da computação para a sociedade em suas diversas áreas de atuação. Ergonomia. Comportamento social e a Internet. Práticas de extensão.

3. OBJETIVO
<ul style="list-style-type: none">Levar o estudante a compreender as complexas relações entre a Computação e a Sociedade, incluindo os aspectos ambientais, econômicos, legais e étnico-raciais.

4. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
<ol style="list-style-type: none">Sociedade da Informação<ul style="list-style-type: none">A sociedade e a informáticaMercado de trabalhoInclusão e exclusão digitalIniciativas governamentaisÉtica e Computação<ul style="list-style-type: none">Códigos de éticaCasos sobre éticaPropriedade intelectual e patenteÉtica na InternetRegulamentação da profissão e mercado de trabalhoSoftware Livre e Licenças<ul style="list-style-type: none">Conceitos básicosAspectos econômicos e sociais do uso do software livreLicenças de softwareIniciativas de software livreInformática na Educação<ul style="list-style-type: none">Ensino a distância

- Alfabetização digital
 - Ferramentas de EAD
 - Acervo Digital
5. Conseqüências da Sociedade da Informação
- Lixo eletrônico
 - Pirataria
 - Privacidade
 - Comportamento social e Internet
 - Doenças provocadas pelo uso do computador
 - Outras questões relevantes

5. PROCESSO DE AVALIAÇÃO

- 1ª FASE
 - Interpretação de textos
- 2ª FASE
 - Seminários
- 3ª FASE
 - Oficinas
 - Desenvolvimento de aplicativos de cunho social
 - Desenvolvimento de blogs

6. BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

MASIERO, Paulo César. Ética em Computação. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.

VALENTE, J. A.; O computador na sociedade do conhecimento. Núcleo de Informática Aplicada à Educação (Nied). UNICAMP, 1999.

SCHAFF, A.; A sociedade informática: as conseqüências sociais da segunda Revolução Industrial – 3a. edição; Editora Brasiliense; 1992.

Bibliografia Complementar:

CAMARGO, M.. Fundamentos de ética geral e profissional; Ed. Vozes; Petrópolis, 1999.

TAKAHASHI, Tadao. Sociedade da Informação no Brasil: Livro Verde. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

BARGER, R. N.; Ética na computação: uma abordagem baseada em casos; Editora LTC; 2011.

CASTELLS, M.; A sociedade em rede – 10a. ed.; Editora Paz e Terra; 2007.

VOGT, C. Sociedade da Informação: inclusão e exclusão. Disponível na Internet em <http://www.comciencia.br/reportagens/socinfo/info17.htm>. Acesso em agosto de 2018.

Material complementar disponível na Web (vídeos, apostilas, slides).

_____ Acessibilidade Brasil. Disponível na Internet em www.acessobrasil.org.br.

_____ Computador & Sociedade. Artigos disponíveis na página da ASSESPRO Paraná. Disponível na Internet em <http://www.assespropr.org.br/FreeComponent53content672.jsp>.

