



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Curso:	Bacharelado em Ciência da Computação	Campus:	Maringá - Sede
Departamento:	Departamento de Informática		
Centro:	Centro de Tecnologia		
COMPONENTE CURRICULAR			
Nome: Informática e Sociedade			Código: 6923
Carga Horária: 34	Periodicidade: Semestral	Ano de Implantação: 2015	
1. EMENTA			
Estudo dos impactos da informática sobre o indivíduo e o sistema social da produção e suas conseqüências econômicas, socioculturais e políticas.			
2. OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none">• Propiciar uma visão integrada do binômio ser humano-computador, dando-lhe condição de diagnosticar os problemas entre o ser humano e seus grupos e de administrar as dificuldades daí oriundas.• Contribuir para a formação de profissional da área de informática, propiciando elementos que estimulem a reflexão crítica sobre as conseqüências econômicas, políticas, sociais e culturais das aplicações das tecnologias da informação sobre o conjunto da vida em sociedade.			
3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO			
1. A INFORMÁTICA A SERVIÇO DA VIDA			
1.1 As revoluções técnico-científicas e as transformações econômicas, políticas e culturais na sociedade moderna e contemporânea advindas da informática			
1.2 A informatização das relações humanas e sociais			
1.3 Os grandes desafios da computação			
2. SOCIEDADE EM REDE E O MUNDO VIRTUAL			
2.1 Economia em Rede. Comércio Móvel e Eletrônico. Marketing Viral, de clientes a revendedores.			
2.2 Inclusão digital (acessibilidade nos computadores, democratização, terceira idade)			
2.3 Uso da informática nas práticas sociais e seus efeitos (visíveis e invisíveis, esperados e colaterais). .			
2.4 Governo Digital e Governo Eletrônico.			
3. EXPECTATIVAS EM TIC: a transição do silício para novas tecnologias (Grafeno)			
4. A INFORMÁTICA E A EDUCAÇÃO			
5. O PROFISSIONAL DA INFORMÁTICA			
5.1 Perfil do profissional de informática e seu código de ética			
5.2 Conhecimentos, Habilidades e Atitudes: o eu cidadão			
5.2 Responsabilidades profissionais: áreas críticas			

- 5.3. Relacionamento com a sociedade
- 5.4. Relacionamento com a organização em que atua
- 5.5. Relacionamento com os colegas
- 5.6. Relacionamento com o produto que desenvolve
- 5.7. Relacionamento com outras áreas de atuação profissional

6. ÉTICA RACIONAL E RAZÃO INSTRUMENTAL: Pensando a Inovação

- 6.1. Produção de Sistemas Computacionais (Hardware e Software) no Brasil
- 6.2. Software e Hardware Livre vs Software e Hardware Proprietário
- 6.5. Direito Cibernético, Cibersegurança, cibercrime e ciberguerra.
- 6.6. Inovação, empreendedorismo e startups.

4. REFERÊNCIAS

4.1- Básicas (Disponibilizadas na Biblioteca ou aquisições recomendadas)

- KNUTH, Donald. Things a Computer Scientist Rarely Talks About. CSLI Publications of Stanford, Califórnia, 2003.
- BARGER, Robert N.. Ética na Computação. Uma Abordagem Baseada em Casos. LTC, 2011.
- MASIERO, Paulo César. Ética para Profissionais em Computação. Editora USP. São Paulo, 1994.
- BURGESS, Jean e Green, Joshua. Em YouTube e a Revolução Digital. Editora Aleph, 2009.
- JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. Editora Aleph, 2009.
- SCHAFF, Adam. A sociedade Informática: As Consequências Sociais da Segunda Revolução Industrial. São Paulo: Brasiliense, 1993.

4.2- Complementares

- TEIXEIRA, Adriano Canabarro. Inclusão digital : novas perspectivas para a informática educativa. Ed. Unijuí, 2010.
- Gallo, Carmine. Inovação - a Arte de Steve Jobs. Editora Lua de Papel, 2012.
- ANDERSON, James G., e Goodman, Kenneth. Ethics and Information Technology: A Case-Based Approach to a Health Care System in Transition (Health Informatics), Springer, 2002.
- SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Exclusão digital : a miséria na era da informação. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2003.
- HARTLEY, John. Creative Industries. Wiley-Blackwell; 1 edition, 2005.
- MORITZ, Michael. O Fascinante Império de Steve Jobs. Editora Universo dos Livros. 2012
- Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo). Disponível em http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=823&id=244&option=com_content.
- Os Grandes Desafios da Computação. Disponível em <http://www.sbcgrandesdesafios.nce.ufrj.br/>
- CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. 9ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.
- CUKIERMAN, Henrique. Yes, nós temos Pasteur - Manguinhos, Oswaldo Cruz e a história da ciência no Brasil. Rio de Janeiro: Relume Dumará – FAPERJ, 2007.
- ECO, Umberto. Os Limites da Interpretação. São Paulo. Perspectiva, 1995.
- Filmes e Documentários: Os Estagiários; Piratas do Vale do Silício; E-dreams; Startup.com; Creative Commons – A Shared Culture; Steal this movie; Revolution OS; Bill Gates – O sultão do software; Digital Nation; Download – The True Story Of The Internet;