

PLANO DE ENSINO ATIVIDADE EDUCACIONAL NÃO PRESENCIAL EMERGENCIAL Início: 16/11/2020 Término: 22/12/2020			
Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas	Turma/semestre: 01/3º		
Departamento: Computação	Componente curricular: INF032 – Computadores e Sociedade		
Docente: Simone da Silva Amorim	Carga horária: 60hs		
Carga horária total para conclusão: 60hs	Carga horária Atividades síncronas (interação em tempo real = <i>online</i>) 5hs	Carga horária Atividades assíncronas (a interação acontece em diferentes tempos = <i>offline</i>) 10hs	
Carga horária dos atendimentos discentes (1h/sem) 5hs	Horários de atendimento: Segundas das 18:40 às 20:20 Quartas das 18:40 às 19:30 Quintas das 20:20 às 22:00		

<p>Atividade</p> <p>Interdisciplinar:</p> <p>(indicar qual a atividade ou projeto que será desenvolvido com a articulação entre dois ou mais componentes curriculares).</p>	<p>Componentes curriculares envolvidos:</p>
---	--

OBJETIVOS

GERAL

O objetivo desta disciplina é apresentar os aspectos sociais, econômicos, legais e profissionais da computação oferecendo ao aluno uma visão ampla da influência dos computadores na sociedade atual.

ESPECÍFICOS

A disciplina visa fornecer ao aluno o conhecimento essencial para compreender e analisar a influência dos computadores na sociedade e desenvolver uma postura ética na sua carreira profissional.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1 – Introdução a Computadores e Sociedade
- 2 – Aplicações Sociais da Computação
- 3 – Impactos da Computação
- 4 - Uso Estratégico da Tecnologia
- 5 - Inclusão Digital
- 6 - Direito na Informática
- 7 - Cidades Inteligentes
- 8 - Redes Sociais
- 9 - Informática na Educação
- 10 - Mercado de Trabalho
- 11 - Vida Profissional

12 - Saúde Ocupacional
13 - Ética na Computação/Propriedade Intelectual
14 - Startups

ATIVIDADES SÍNCRONAS (*ONLINE*)

As atividades síncronas serão realizadas três vezes por semana com duração de 2hs, 1h e 2hs respectivamente. Os encontros síncronos serão divididos em duas partes:

1ª parte - Apresentação do conteúdo teórico. Esta apresentação pode vir a utilizar aula expositiva como também metodologias ativas como sala de aula invertida, aprendizagem baseada em investigação e problemas, estudo de casos, jogos, etc.

2ª parte – Discussão sobre os assuntos vistos e dúvidas pendentes.

A plataforma usada será preferencialmente o Google Meet, caso haja problemas de conexão poderão ser usadas em substituição, as plataformas MConf RNP, Microsoft Teams ou o Jisti.

- ❖ 1ª semana
 - (16/11/20): Boas Vindas, Orientações, Introdução a Computadores e Sociedade, e Aplicações Sociais da Computação.
 - (18/11/20): Impactos da Computação
 - (19/11/20): Uso Estratégico da Tecnologia

- ❖ 2ª semana
 - (23/11/20): Inclusão Digital
 - (25/11/20): Direito na Informática
 - (26/11/20): Cidades Inteligentes

- ❖ 3ª semana
 - (30/11/20): Redes Sociais
 - (02/12/20): Informática na Educação
 - (03/12/20): Mercado de Trabalho

- ❖ 4ª semana
 - (07/12/20): Vida Profissional
 - (09/12/20): Saúde Ocupacional
 - (10/12/20): Ética na Computação

- ❖ 5ª semana
 - (14/12/20): Ética na Computação
 - (16/12/20): Startups
 - (17/12/20): Projeto Final

ATIVIDADES ASSÍNCRONAS (OFFLINE)

As atividades assíncronas serão liberadas para os alunos no início de cada semana junto com a aula síncrona. O prazo de entrega da atividade deverá a princípio ser de uma semana, encerrando no domingo a noite.

As atividades envolverão principalmente questionários, glossários, fóruns, wikis, mapas conceituais, etc. Também poderão estar disponíveis vídeos, slides de aulas, apostilas e outros materiais didáticos.

As atividades estarão relacionadas ao conteúdo de aulas síncronas ministrado em cada semana.

Quando solicitado pelos alunos, pode ser agendado um encontro para atendimento e retirar dúvidas dos alunos que desejarem pela plataforma RNP.

Os alunos também poderão utilizar a lista de e-mails da turma no Google Grupos para enviar dúvidas. Além disso, a plataforma Moodle será utilizada para manter o contato com o alunos durante a semana para aqueles que desejarem conversarem através de mensagens com a professora ou com o grupo.

RECURSOS DIDÁTICOS/PLATAFORMAS DIGITAIS DE ENSINO UTILIZADAS

Materiais didáticos: Slides de Aulas, Textos.

Recursos Digitais: Vídeos no Youtube, Moodle, Google Slides, Padlet, Coggle e Miro.

Plataforma de Comunicação: RNP, Google Grupos, Slack, Jitsi, Google Meet e Microsoft Teams.

AValiação

A avaliação será composta por:

1. Atividades Assíncronas no Moodle – Peso 1
2. Resumos – Peso 2
3. Trabalho Tecnologias – Peso 3
4. Projeto Final – Peso 4

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. Sociedade e Tecnologia na Era Digital. Emerson Freire e Sueli Soares. Ed. Érica. pp.200. ISBN: 978-8536510064. 2014.
2. Ética em Computação. Paulo César Masiero. Ed. EDUSP. pp.224. ISBN: 978-8531405754. 2008.
3. Computadores e Sociedade da Filosofia às Linguagens de Programação. Marcos Fernando Souza. Ed. Intersaberes. pp. 208. ISBN: 8559722106. 2016.

COMPLEMENTAR

1. Introdução à Informática. H. L. Capron e J. A. Johnson. Ed. Pearson. pp.368. ISBN: 978-8587918888. 2004.
2. Introdução à computação - Hardware, software e dados. André Carvalho e Ana Lorena. Ed. LTC. pp. 200. ISBN: 978-8521631071. 2016.
3. Fundamentos de Segurança da Informação. Com Base na ISO 27001 e na ISO 27002. Hans Baars, Kees Hintzbergen, Jule Hintzbergen e André Smulders. Ed. Brasport. pp. 256. ISBN: 978-8574528601. 2018

Salvador, BA, 04 de novembro de 2020.

Simone da Silva Amorim

Docente