**CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. CARACTERIZAÇÃO DA DISCIPLINA** | |
| Nome da Disciplina: **Sociedade em Rede** | Ano/semestre: **2022/1** |
| Código da Disciplina: **09638** | Período: **2º** |
| Carga Horária Total: **80h/a** | Carga Horária Teórica: **80h/a**  Carga Horária Prática: **0h/a**  Carga Horária On-line: **0h/a** |
| Pré-Requisito: **Não se Aplica** | Co-Requisito: **Não se Aplica** |

|  |
| --- |
| **2. PROFESSOR(A)** |
| Pollyana dos Reis Pereira Fanstone, M.e. |

|  |
| --- |
| **3. EMENTA** |
| Sociedade em rede e economia do conhecimento: capitalismo, globalização, modernidade e inovação. Impactos e desafios provocados pelo desenvolvimento científico e tecnológico no âmbito político, econômico, social, cultural e ambiental. O uso da tecnologia a favor da sociedade – políticas públicas. |

|  |
| --- |
| **4. OBJETIVO GERAL** |
| Compreender a sociedade contemporânea, a partir dos avanços científicos e tecnológicos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS** | |
| **Unidades** | **Objetivos Específicos** |
| **I - História, Conceitos e Fundamentos da Sociedade em Rede** | - Entender o desenvolvimento científico e tecnológico na história;  - Discutir o processo de globalização e advento da Internet;  - Refletir os conceitos e os fundamentos que embasam a Sociedade em Rede: sociedade, ciência, tecnologia, capitalismo, modernidade, virtualidade, ciberespaço, inovação. |
| **II - Influência e Impactos das Tecnologias de Informação e Comunicação na Sociedade** | - Identificar as implicações das TICs no cotidiano social;  - Interpretar a nova economia e os negócios eletrônicos;  - Debater os impactos das provocados pelo desenvolvimento tecnológico;  - Entender a exclusão política, econômica e digital;  - Avaliar os débitos ambientais do avanço tecnológico no mundo. |
| **III - Perspectivas para uma Sociedade Hiper Conectada** | - Discutir, a partir das TICs, as perspectivas sociais, culturais e econômicas para as próximas décadas;  - Analisar o contexto atual de Metaverso, Inteligência Artifical, Machine Leaning e Deep Learning;  - Refletir sobre o controle das TICs e a privacidade dos dados na atualidade;  - Ponderar a ética nas relações sociais e profissionais na atualidade. |

|  |
| --- |
| **6. HABILIDADES E COMPETÊNCIAS** |
| Na disciplina de Sociedade em Rede, o acadêmico deve adquirir competências e habilidades no que tange:   * + Gerir a própria aprendizagem, desenvolvendo-se pessoal e profissionalmente;   + Analisar criticamente, a Sociedade em Rede, consciente dos aspectos humanos, tecnológicos, éticos, legais e ambientais decorrentes;   + Identificar novas oportunidades profissionais;   + Vislumbrar soluções inovadoras para o contexto atuação profissional bem como para a sociedade como um todo;   + Aplicar os conhecimentos adquiridos em diferentes contextos formais e informais da Engenharia de Software;   + Resolver situações-problemas em ambientes computacionais; * Adquirir uma visão ampla na sociedade atual, para o desenvolvimento de: softwares para empresas/instituições públicas ou privadas, portais de internet, jogos digitais, telefones móveis, entre outros; considerando as características de cada tipo de dispositivo; * Atuar de forma eficiente em empresas de tecnologia;   Empreender, criando *startups* de tecnologia. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO** | | | | | |
| **Semana** | **Data** | **Conteúdo** | **Estratégia de ensino-aprendizagem** | **Aula**  **Teórica/**  **Prática** | **Local** |
| **1** | 12/02 | Apresentação da disciplina e plano de ensino  Diálogo sobre a vida acadêmica na UniEvangélica | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **2** | 19/02 | Contextualização | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **3** | 26/02 | História da Sociedade em Rede | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **4** | 05/03 | Conceitos Sociedade em Rede | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **5** | 12/03 | Conceitos Sociedade em Rede | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **6** | 19/03 | Fundamentos da Sociedade em Rede | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **7** | 26/03 | Fundamentos da Sociedade em Rede | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada e Aprendendo a Resolver Problemas) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **8** | 02/04 | Retomada de Conteúdo Ciclo 1 | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **9** | 09/04 | 1ª Verificação de Aprendizagem | Avaliação | Avaliação | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **10** | 16/04 | Devolutiva qualificada 1ª VA  Influência das Tecnologias de Informação e Comunicação na Sociedade | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **11** | 23/04 | Influência das Tecnologias de Informação e Comunicação na Sociedade | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **12** | 30/04 | Impactos das Tecnologias de Informação e Comunicação na Sociedade | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **13** | 07/05 | Impactos das Tecnologias de Informação e Comunicação na Sociedade | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada e Aprendendo a Resolver Problemas) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **14** | 14/05 | Retomada de conteúdo Ciclos 1 e 2 | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **15** | 21/05 | 2ª Verificação de Aprendizagem | Avaliação | Avaliação | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **16** | 28/05 | Devolutiva qualificada 2ª VA | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **17** | 04/06 | Perspectivas para uma Sociedade Hiper conectada | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **18** | 11/06 | Perspectivas para uma Sociedade Hiper conectada | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada e  Aprendendo a Resolver Problemas) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **19** | 18/06 | Perspectivas para uma Sociedade Hiper conectada e Revisão Ciclo 3 | Pré-aula  (Referência, Objeto de Aprendizagem e Atividade)  Aula  Pós-aula  (Atividade Prática Supervisionada) | Teórica | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |
| **20** | 25/06 | 3ª Verificação de Aprendizagem | Avaliação | Avaliação | Sala de Aula/Laboratório de Informática e  Ambiente Virtual de Aprendizagem |

|  |
| --- |
| **8. PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS** |
| A disciplina se desenvolverá através de métodos de participação individual e em grupo, que propiciem a reflexão, análise e compreensão dos conteúdos abordados.  A epistemologia da aprendizagem se desenvolverá por meio de: aulas e atividades presenciais e por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle. a partir da exposição, discussão e reflexão dos temas trabalhados na disciplina; retomadas de conteúdo; dinâmicas em grupo e seminários; estudos de caso, fóruns de discussão e debate, monitorias, encontros interdisciplinares, consultas a periódicos eletrônicos, biblioteca física e virtual.  Diversos recursos didáticos e midiáticos serão utilizados, dentre eles: livros, ebooks, artigos científicos, vídeos, mapa conceitual, linha do tempo, infográfico, sala de aula invertida, transmissão simultânea, gamificação. Vale ressaltar que  **Recursos de Acessibilidade disponíveis aos acadêmicos**  O curso assegura acessibilidade metodológica, digital, comunicacional, atitudinal, instrumental e arquitetônica, garantindo autonomia plena do discente. |

|  |
| --- |
| **9. ATIVIDADE INTEGRATIVA** |
| A interdisciplinaridade no curso de Engenharia de Software é construída com o amparo das disciplinas de Projeto Interdisciplinar. Estas promovem a associação entre os diferentes conteúdos, habilidades e cenários em projetos que favoreçam a construção do conhecimento científico, tecnológico e de prática profissional aliado à autoaprendizagem, proatividade, resolução conjunta de problemas, trabalho em equipe, reflexividade, entre outros.  A proposta de cada disciplina de Projeto Interdisciplinar é variável, mas, obrigatoriamente, deve evoluir em uma constante de maturidade pessoal, interpessoal, científica e prática. Para o desenvolvimento dos projetos interdisciplinares o acadêmico percorre três momentos: ensino – por meio do diálogo entre as áreas de conhecimento; pesquisa - seguindo os rigores metodológicos necessários à construção do conhecimento científico e de extensão - oportunizando o compartilhamento dos projetos desenvolvidos para o público interno e externo.  Em função disto, as atividades de cada Projeto estão detalhadas em Plano de Ensino próprio. |

|  |
| --- |
| **10. PROCESSO AVALIATIVO DA APRENDIZAGEM** |
| **1ª Verificação de Aprendizagem – 0 a 100 pontos**  Verificações de Aprendizagem – 0 a 50 pontos  Atividades/avaliações processuais – 0 a 50 pontos  \* Atividade Pré-Aula – 0 a 12 pontos (1,5 ponto cada)  \* Atividade Prática Supervisionada – 0 a 12 pontos (1,5 ponto cada)  \* Aprendendo a Resolver Problemas – 0 a 10 pontos  \* Demais Atividades – 16 pontos  **2ª Verificação de Aprendizagem – 0 a 100 pontos**  Verificações de Aprendizagem – 0 a 50 pontos  Atividades/avaliações processuais – 0 a 50 pontos  \* Atividade Pré-Aula – 0 a 7,5 pontos (1,5 ponto cada)  \* Atividade Prática Supervisionada – 0 a 7,5 pontos (1,5 ponto cada)  \* Aprendendo a Resolver Problemas – 0 a 10 pontos  \* Demais Atividades – 25 pontos  **3ª Verificação de Aprendizagem – 0 a 100 pontos**  Verificações de Aprendizagem – 0 a 50 pontos  Atividades/avaliações processuais – 0 a 50 pontos  \* Atividade Pré-Aula – 0 a 6 pontos (1,5 ponto cada)  \* Atividade Prática Supervisionada – 0 a 6 pontos (1,5 ponto cada)  \* Aprendendo a Resolver Problemas – 0 a 10 pontos  \* Demais Atividades – 28 pontos  **ORIENTAÇÕES ACADÊMICAS**   * Nas três VAs - O pedido para avaliação substitutiva tem o prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data de cada avaliação com apresentação de documentação comprobatória (Art. 94 do Regimento Geral da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA). A solicitação deverá ser protocolizada em formulário on-line específico da Secretaria Acadêmica no Sistema Acadêmico Lyceum obrigatoriamente. * Nas três VAs - O pedido para revisão de nota tem o prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data da publicação, no Sistema Acadêmico Lyceum, do resultado ou devolutiva feita pelo docente de cada avaliação.( § 1 do art. 96 do Regimento Geral da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA). A solicitação deverá ser feita por meio de processo físico na Secretaria Acadêmica da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA com a avaliação original em anexo, obrigatoriamente. * Proibido uso de qualquer material de consulta durante a prova. “Atribui-se nota zero ao acadêmico que deixar de submeter-se às verificações de aprendizagens nas datas designadas, bem como ao que nela utilizar - se de meio fraudulento” (Art. 95 do Regimento Geral da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA).   **CONDIÇÃO DE APROVAÇÃO**  Considera-se para aprovação do(a) acadêmico(a) na disciplina, frequência mínima igual ou superior a 75% da carga horária e nota igual ou superior a sessenta (60) obtida com a média aritmética simples das três verificações de aprendizagem. |

|  |
| --- |
| **11. BIBLIOGRAFIA** |
| **Básica:** BRYM, R.; LIE, J.; HAMLIN, C. L.; MUTZEMBERG, R.; SOARES, E. V.; MAIOR, H. P. S. **Sociologia**: sua bússola para um Novo Mundo. São Paulo: Cengage Learning, 2016. CASTELLS, M. **Fim do milênio**. (A Era da Informação, vol. III). São Paulo: Paz e Terra, 2009. CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. (A Era da Informação, vol. I). São Paulo: Paz e Terra, 2016.  **Complementar:** BAUMAN, Z. **Globalização**: as consequências humanas. Rio de Janeiro: Zahar, 1999. GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Editora da Unesp, 1991. VEIGA. J. E. **A emergência socioambiental**. São Paulo: SENAC, 2007. LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1997. RIFKIM, Jeremy. **A era do acesso**: a transição de mercados convencionais para networks e o nascimento de uma nova economia. São Paulo: Makron Books, 2001. |

Anápolis, 07 de fevereiro de 2022.

**Desenho de corrente

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa**

Profª. M.e Natasha Soplhie Pereira

COORDENADOR (A) DO CURSO DE ENFENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA

Texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

Prof. M.e Willian Pereira Júnior

COORDENADOR(A) PEDAGÓGICO(A) DO CURSO DE ENFENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA

**Texto, Carta

Descrição gerada automaticamente**

Profª. M.e Pollyana dos Reis Pereira Fanstone

PROFESSOR(A) RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA

**ANEXO1** (De acordo com a carga horária da disciplina)