**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 ensinoDiálogo 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 VAInfluência 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 eAprendendo 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. SãoPaulo: 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.

****

Profª. M.e Natasha Soplhie Pereira

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



Prof. M.e Willian Pereira Júnior

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

****

Profª. M.e Pollyana dos Reis Pereira Fanstone

PROFESSOR(A) RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA

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