

CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

1. CARACTERIZAÇÃO DA DISCIPLINA

Nome da Disciplina: Legislação e Postura Profissional	Ano/semestre: 2021/2
Código da Disciplina: 08924	Período: 6º
Carga Horária Total: 40h/a	Carga Horária Teórica: 40h/a Carga Horária Prática: 00h/a
Pré-Requisito: Não se Aplica	Co-Requisito: Não se Aplica

2. PROFESSOR(ES)

Adrielle Beze Peixoto M.e

3. EMENTA

Conhecer: Legislações: Lei de software. Tratamento e sigilo de dados. Propriedade imaterial. Propriedade intelectual. Propriedade industrial. Responsabilidade civil e penal sobre a tutela da informação. **Aplicar:** Códigos de Ética: humano e profissional. **Avaliar:** Postura profissional do Engenheiro de Software: ética e poder na sociedade da informação; mundo do trabalho; produtividade; corrupção.

4. OBJETIVO GERAL

Conhecer os preceitos que permeiam e regulam as atividades profissionais da área de computação.

5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Unidades	Objetivos Específicos
Ética Profissional	<ul style="list-style-type: none">Avaliar os princípios fundamentais nos quais se alicerça a Ética e o Direito, suas fontes e diretrizes na formação da legislação pátria, a priori, no que se refere à Informática.
Códigos de Ética	<ul style="list-style-type: none">Conhecer os códigos de ética IEEE, ACM, PMI
Lei de Patentes	<ul style="list-style-type: none">Conhecer os preceitos que regulam a propriedade imaterial, intelectual e industrial no que concerne ao direito de criação do profissional da computação.
Aspectos jurídicos da internet	<ul style="list-style-type: none">Avaliar a responsabilidade civil e penal no mau-uso da informática, a partir de situações práticas, conhecidas ou vivenciadas.Identificar se determinada situação envolvendo o uso da informática, posta sob sua apreciação, provém de uma atividade lícita ou ilícita a partir do conhecimento da regulamentação brasileira.
Ética Profissional	<ul style="list-style-type: none">Avaliar os princípios fundamentais nos quais se alicerça a Ética e o Direito, suas fontes e diretrizes na formação da legislação pátria, a priori, no que se refere à Informática.

6. HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Habilidades e Competências Gerais:

- G.3. Tomar decisões, avaliando criticamente, soluções computacionais, consciente dos aspectos humanos, éticos, legais e ambientais decorrentes;
- G.4. Gerir a própria aprendizagem e desenvolvimento pessoal-profissional, realizando trabalho em equipe, com visão trans e interdisciplinar;
- G.6. Identificar novas oportunidades de negócios e empreender, desenvolvendo soluções inovadoras, baseado em experiências e

experimentos, exercendo liderança na área de atuação profissional;

Habilidades e Competências Específicas:

E.1. Investigar, compreender e estruturar as características de domínios de aplicação em diversos contextos para a construção de sistemas de software, considerando questões éticas, sociais, legais e econômicas, individualmente e/ou em equipe;

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Semana	Data	Conteúdo	Estratégia de ensino-aprendizagem	Aula Teórica/Prática	Local
1	09/08/2021	Apresentação do Plano de Ensino. Objetivos da disciplina Postura Profissional	Leitura da referência bibliográfica: Plano de Ensino Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: charge Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
2	16/08/2021	Ética / Moral Postura Profissional	Leitura da referência bibliográfica: DURKHEIM, E. As regras do método sociológico. 3ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: repositório UNB Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
3	23/08/2021	Influência da Indústria Cultural	Leitura da referência bibliográfica: BRYM, Robert; et al. Sociologia: sua bússola para um novo Mundo. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2016. p. 432-438. Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: texto informativo Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
4	30/08/2021	Estudos de caso - Escolher uma disciplina para trabalho conjunto: analisar as relações Éticas em relação à área de estudo/atuação escolhida	Leitura da referência bibliográfica: BRYM, Robert; et al. Sociologia: sua bússola para um novo Mundo. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2016. p. 432-438. Qual objeto de aprendizagem: estudo de caso Atividade pré-aula: Indústria Cultural Link: https://sagahcm.sagah.com.br/sagahcm/lti/launch.php?ua=19565 Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
5			Leitura da referência bibliográfica: Medeiros, João		

	06/09/2021	Eficácia na Comunicação Oral e Escrita	<p>Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas / João Bosco Medeiros. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap. 5</p> <p>Qual objeto de aprendizagem: Eficácia na Comunicação Oral Link: https://sagahcm.sagah.com.br/sagahcm/lti/launch.php?ua=10193</p> <p>Eficácia na Comunicação Escrita Link: https://sagahcm.sagah.com.br/sagahcm/lti/launch.php?ua=10194</p> <p>Atividade pré-aula: Mapa Conceitual Aula síncrona: Palestra Atividade pós-aula – questionário.</p>	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
6	13/09/2021	Marketing pessoal	<p>Leitura da referência bibliográfica</p> <p>Qual objeto de aprendizagem: slides</p> <p>Atividade pré-aula: Tecnologia da inteligência artificial empresarial Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário</p>	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
7	20/09/2021	1ª. Verificação da Aprendizagem: contemplará questões de formação geral que exigem leitura e interpretação textual;	1ª. Verificação da Aprendizagem	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
8	27/09/2021	Devolutiva de 1ªVA	<p>Leitura da referência bibliográfica:</p> <p>Qual objeto de aprendizagem:</p> <p>Atividade pré-aula: Aula síncrona</p> <p>Atividade pós-aula – questionário</p>	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
9	04/10/2021	<p>Mesa redonda: ÉTICA no(a)</p> <p>Utilização de informações do usuário</p> <p>Uso de informação privilegiada</p> <p>Uso da internet</p> <p>Ambiente de gestão</p> <p>Inteligência artificial</p>	<p>Leitura da referência bibliográfica: Código de ética ACM/IEEE/PMI</p> <p>Qual objeto de aprendizagem: outros</p> <p>Atividade pré-aula: estudo de caso</p> <p>Aula síncrona:</p> <p>Atividade pós-aula – questionário.</p>	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
10	11/10/2021	Soft and Hard Skills	<p>Leitura da referência bibliográfica:</p> <p>Qual objeto de aprendizagem:</p> <p>Atividade pré-aula: Aula síncrona</p> <p>Atividade pós-aula –</p>	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula

			questionário		
11	18/10/2021	Webinar 1: A criminalidade informática: Responsabilidade civil e penal sobre a tutela da informação	<p>Leitura da referência bibliográfica: PINHEIRO. Patricia Peck. Direito digital aplicado. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2016. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502635647.</p> <p>Qual objeto de aprendizagem: Direito e Tecnologia: https://www.youtube.com/watch?v=RpERAhpwnCQ</p> <p>Atividade pré-aula: Mapa Conceitual</p> <p>Aula síncrona: Palestra</p> <p>Atividade pós-aula – questionário.</p>	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
12	25/10/2021	Webinar 2: Carreira em TI	<p>Leitura da referência bibliográfica: BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, Senado, 1998. Artigos 218 e 219. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-309-3831-4.</p> <p>Qual objeto de aprendizagem: outros</p> <p>Atividade pré-aula: outros</p> <p>Aula síncrona: Palestra</p> <p>Atividade pós-aula – questionário.</p>	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
13	01/11/2021	Webinar 3: Psicologia Cognitiva e design de Interfaces	<p>Leitura da referência bibliográfica:</p> <p>Qual objeto de aprendizagem:</p> <p>Atividade pré-aula:</p> <p>Aula síncrona</p> <p>Atividade pós-aula – questionário</p>	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
14	08/11/2021	2ª. Verificação da Aprendizagem: contemplará questões de formação geral que exigem leitura e interpretação textual;	2ª. Verificação da Aprendizagem	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
15	15/11/2021	Devolutiva de 2ªVA	<p>Leitura da referência bibliográfica:</p> <p>Qual objeto de aprendizagem:</p> <p>Atividade pré-aula:</p> <p>Aula síncrona</p> <p>Atividade pós-aula – questionário</p>	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
			<p>Leitura da referência bibliográfica: Código de Ética PMI</p> <p>Qual objeto de aprendizagem:</p>		

16	22/11/2021	Códigos de Ética	outros Atividade pré-aula: outros Aula síncrona: Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
17	29/11/2021	Códigos de Ética	Leitura da referência bibliográfica: Código de Ética PMI Qual objeto de aprendizagem: outros Atividade pré-aula: outros Aula síncrona: Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
18	06/12/2021	Webinar 4: Carreira em Segurança da Informação	Leitura da referência bibliográfica: Qual objeto de aprendizagem: outros Atividade pré-aula: outros Aula síncrona: Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
19	13/12/2021	3ª. Verificação da Aprendizagem: contemplará questões de formação geral que exigem leitura e interpretação textual;	3ª. Verificação da Aprendizagem	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
20	20/12/2021	Devolutiva de 3ªVA	Leitura da referência bibliográfica: Qual objeto de aprendizagem: Atividade pré-aula: Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula

* As VERIFICAÇÕES DE APRENDIZAGEM podem ser aplicadas de forma presencial ou virtual, bem como ter suas datas alteradas a depender do quadro epidemiológico da pandemia da COVID19.

8. PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

A disciplina se desenvolverá através de métodos de participação individual e grupal, que propiciem a reflexão, análise e compreensão dos assuntos abordados.

A epistemologia da aprendizagem se desenvolverá através de: atividade avaliativa, aula expositiva dialogada, retomada de conteúdo, estudo de caso, fórum de discussão, mapa conceitual, webinar, trabalho em grupo, filmes, vídeos, podcasts e **AVA**.

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 Prática 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 e reflexividade, entre outros.

A proposta de cada disciplina de Prática Interdisciplinar é variável, mas, obrigatoriamente, deve evoluir em uma constante de maturidade pessoal, interpessoal, científica e prática. Para o desenvolvimento dos trabalhos interdisciplinares o aluno 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 trabalho estão detalhadas nos Planos de Ensino de Prática Interdisciplinar.

10. PROCESSO AVALIATIVO DA APRENDIZAGEM

1ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Avaliação teórica com valor 0 a 50 pontos.

Avaliações processuais totalizam 0 a 50 pontos distribuídos da seguinte forma:

- * Questionário Aula – 0 a 12 pontos (06 atividades no valor de 0 a 2 pontos cada)
- * Produção de vídeos para debate em sala: de 0 a 10 pontos;
- * Autoavaliação - Comunicação: de zero a 10 pontos;
- * Resenha crítica – Mídia: de zero a 10 pontos;
- * Estudo de casos: de zero a 08 pontos;

A média da 1ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (0 a 50 pontos) e as notas obtidas nas avaliações processuais (0 a 50 pontos).

(a devolutiva será realizada conforme Cronograma).

2ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Avaliação teórica com valor 0 a 50 pontos.

Avaliações processuais totalizam 0 a 50 pontos distribuídos da seguinte forma:

- * Questionário Aula – 0 a 12 pontos (06 atividades no valor de 0 a 2 pontos cada)
- * Competência profissionais: 19 pontos
- * Resenha crítica sobre um dos temas: Criminalidade informática ou Exigência do mercado de trabalho: 19 pontos

A média da 2ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (0 a 50 pontos) e a nota obtida nas avaliações processuais (0 a 50 pontos).

(a devolutiva será realizada conforme Cronograma).

3ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Avaliação teórica com valor 0 a 50 pontos.

Avaliações processuais totalizam 0 a 50 pontos distribuídos da seguinte forma:

- * Questionário Aula – 0 a 08 pontos (04 atividades no valor de 0 a 2 pontos cada)
- * Mesa-redonda: de zero a 12 pontos
- * Projeto Interdisciplinar: de zero a 30 pontos (alunos não matriculados em PI devem produzir Resenha Crítica sobre os conteúdos do semestre)

A média da 3ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (0 a 50 pontos) e nota obtida nas avaliações processuais (0 a 50 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).

Participação em eventos científicos:

Portaria 01/2019 – Frequência e nota dos alunos que apresentarem trabalhos em eventos científicos

Fica estabelecido que o acadêmico do Curso de Engenharia de Software terá a oportunidade de apresentar 1 (um) trabalho, orientado por um docente obrigatoriamente, em evento científico por semestre sem prejuízo. A justificativa de falta será concedida apenas ao apresentador do trabalho, sendo de responsabilidade deste a apresentação dos documentos comprobatórios, e que, claramente, constem o nome do acadêmico como apresentador, como também, a data de realização do evento. Todas as solicitações devem ser realizadas via processo acadêmico de justificativa de faltas na secretaria acadêmica da Universidade Evangélica de Goiás.

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, Robert; et al. Sociologia: sua bússola para um novo Mundo. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2016. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522126170>.

DUPAS, Gilberto. Ética e poder na sociedade da informação. 2. ed. São Paulo, SP, Brasil: UNESP, 2001. 134 p.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, Senado, 1998. Artigos 218 e 219. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-309-3831-4>.

Complementar:

ANTUNES, R.; BRAGA, R. Infoproletários: degradação real do trabalho virtual. São Paulo: Boitempo, 2009. 252 p.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19-02-1988. Lei dos direitos autorais. Altera, atualiza e consolida a lei: BRASIL. Lei nº 5.988, de 14-12-1973. Lei dos direitos autorais. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9610.htm . Acesso em: 27/02/2018.

BRASIL. Lei nº 9.279, de 14-05-1996, e Decreto nº 2.553, de 16-04-1998. Legislação de proteção da propriedade industrial. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9279.htm>. Acesso em: 27/02/2018..

PINHEIRO. Patricia Peck. Direito digital aplicado. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2016. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502635647>.

Anápolis, 29 de julho de 2021.



Prof. M.e Natasha Sophie Pereira

COORDENADORA DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA



Prof. M.e William Pereira dos Santos Júnior

COORDENADOR PEDAGÓGICO DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA



Prof. M.e Adrielle Beze Peixoto

PROFESSORA RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA