	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)	MODELO PED.008.03
---	---	-----------------------------

Curso	Engenharia Informática						
Unidade curricular (UC)	Aspetos Sociais da Informática						
Ano letivo	2023/2024	<i>Ano</i>	2.º	<i>Período</i>	1.º semestre	<i>ECTS</i>	5
Regime	Obrigatório	<i>Tempo de trabalho (horas)</i>		Total: 140	Contacto: 105		
Docente(s)	Prof.ª. Doutora Natália Fernandes Gomes						
<input type="checkbox"/> <i>Responsável da UC ou</i> <input checked="" type="checkbox"/> <i>Coordenador(a) Área/Grupo Disciplinar</i> <input type="checkbox"/> <i>Regente (cf. situação de cada Escola)</i>	Prof.ª. Doutora Maria Clara Silveira						

GFUC PREVISTO

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Identificar e descrever as características e os desafios da Sociedade do Conhecimento.

Reconhecer o Direito Informático.

Compreender o conceito de Propriedade Intelectual.

Analisar e opinar sobre os aspetos éticos da profissão de Engenheiro Informático.

Descrever o impacto da informática na educação e no comércio.

Identificar e descrever as principais tecnologias emergentes.

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Sociedade do Conhecimento

História e caracterização da Sociedade da Informação

Evolução da Sociedade da Informação no mundo e em particular em Portugal

De uma Sociedade da Informação para uma Sociedade do Conhecimento

2. Direito Informático

Direito Informático: regulação das relações jurídicas

Cibercriminalidade


Comércio Eletrónico e Contratação Eletrónica

Proteção dos consumidores na contratação à distância

Privacidade e Proteção de Dados Pessoais

Segurança, Criptografia e Assinatura Eletrónica

Proteção jurídica do software

	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)	MODELO PED.008.03
---	--	-----------------------------

3. Propriedade Intelectual:

Direitos de Autor

proteção das obras literárias e artísticas (incluindo as criações originais da literatura e das artes).

Propriedade Industrial

proteção das invenções, das criações estéticas (design) e dos sinais usados para distinguir produtos e empresas no mercado

4. Ética Informática

Códigos de Ética e Conduta Profissional

Ética do Engenheiro Informático

5. Ensino e Informática

e-Learning/ensino a distância

Diretivas e evolução do ensino a distância

Ferramentas de autor e o processo de criação de conteúdos

Aprendizagem colaborativa: plataformas e ferramentas

6. Comércio Eletrónico

Comércio eletrónico: definição e evolução tecnológica

Tipos de Comércio Eletrónico

Legislação do Comércio Eletrónico

Segurança no Comércio Eletrónico

Meios de Pagamentos

Política de privacidade, trocas e devoluções

7. Tecnologias Emergentes

Tecnologias emergentes: tendências e futuro

3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

Os conteúdos programáticos permitem que os alunos sejam capazes de compreender e descrever conceitos inerentes à sociedade do conhecimento. O debate que envolve o conceito conhecimento, era digital, permite que os estudantes compreendam os benefícios e riscos associados a esta sociedade.

	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)	MODELO PED.008.03
---	--	-----------------------------

No âmbito da sociedade de conhecimento, torna-se cada vez mais importante a regulação das relações jurídicas que têm lugar no meio digital, desde a celebração de contratos, à proteção de dados fornecidos informaticamente, bem como a proteção jurídica dos direitos e deveres de quem faz do meio digital o seu local de trabalho.

De um mesmo modo, são apresentados, os códigos de conduta e a ética que um engenheiro informático deve ter em consideração ao desempenhar a sua atividade profissional.

Os conteúdos ensino e comércio eletrónico permitem identificar as mais-valias, o papel da informática e do engenheiro informático no desempenho de atividades educacionais e comerciais. A exposição do conteúdo tecnologias emergentes permite ao aluno identificar as mais recentes tecnologias e como estas podem contribuir para uma “melhor e justa” sociedade de conhecimento.

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

Brand, J. George (2020). E-Commerce Business Model 2020: This Book Includes: Online Marketing Strategies, Dropshipping, Amazon FBA - Step-by-Step Guide with Latest Techniques to Make Money Online and Reach Financial Freedom.. ISBN: 9798612259114

Larson, T. (2016). Ecommerce Evolved: The Essential Playbook to Build, Grow & Scale A Successful Ecommerce Business. Larsson, Tanner. ISBN: 978-1534619340

Livro Verde para a Sociedade da Informação, Missão para a Sociedade da Informação. (1997) Ministério da Ciência e da Tecnologia. ISBN: 972-97349-0-9.

Gomes, N. (2023). Aspetos Sociais da Informática: o conhecimento na era digital, futuro e obstáculos. Instituto Politécnico da Guarda

Pereira, A. D. (02 de 10 de 2020). Direito Informático Vol. I. Repositório científico da UC. Obtido de Estudo Geral:

<https://eg.uc.pt/bitstream/10316/87707/1/Direito%20da%20Inform%C3%A1tica%20Estudos%20Vol%20I.pdf>

Rego, A. E Braga, J. (2010). Ética para Engenheiros - Desafiando a Síndrome do Vaivém Challenger, Lidel. ISBN: 9789727576944.

Silva, Patrícia Santos e Silva, Matheus P. (2015) Direito e crime cibernético: Análise da competência em razão do lugar no julgamento de ações penais. Editora Vestnik. ISBN 8567636132, 9788567636139

Slade, T. (2020). The eLearning Designer's Handbook: A Practical Guide to the eLearning Development Process for New eLearning Designers. By Tim Slade Paperback. ISBN: 9798615125300

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR TECNOLOGIA GESTÃO</p> <p>TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.008.03</p>
--	--	--------------------------------------

5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

A metodologia de ensino privilegia a componente expositiva através da realização de debates e apresentação de casos reais. Os debates são realizados pelos alunos, através de uma exposição prévia (seminários/workshops) de cada temática em causa.

Avaliação contínua: o estudante obtém aprovação quando a média ponderada de dois fatores (teste + trabalhos) for igual ou superior a dez valores, sendo dispensados de exame.

1. Planeamento e desenvolvimento de trabalhos práticos (70%)

- Preparação e exposição de uma aula (20%)
- Planeamento e desenvolvimento de um website, comércio eletrónico, com recurso a um Content Management System (40%)
- Seminários: Presença (em todos) e apresentação de resumo (10%)

2. Realização de um teste teórico, com respostas de escolha múltipla (30% - nota mínima 8 valores)

Avaliação final: para o estudante que não tenha obtido aproveitamento na avaliação contínua ou não a tenha realizado. O exame de recurso e exame de finalista constam da realização de uma prova escrita onde são formuladas questões: 100%

6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR

Com o intuito dos alunos adquirirem competências e novos conhecimentos, relacionados com os aspetos sociais da informática, os conteúdos são abordados numa dinâmica baseada em exemplos reais e concretos da era digital.

Após a pesquisa e a análise de informação (ex. internet, artigos científicos, livros) são realizadas apresentações, desenvolvidas pelos alunos, que visam fomentar o debate e o espírito crítico entre os estudantes, sobre a sociedade que integram.

A realização de trabalhos práticos permite aos alunos desenvolver a sua capacidade de raciocínio, autonomia, pesquisa e investigação incrementando deste modo os seus conhecimentos nas diferentes áreas debatidas na unidade curricular.

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR TECNOLOGIA GESTÃO</p> <p>TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.008.03</p>
--	--	-------------------------------------

7. Atendimento

Natália Gomes – Gabinete 19 – ngomes@ipg.pt

Horário de atendimento: 4ª feira 08:30-10:00

Data:

20 de setembro de 2023

ASSINATURAS

Assinatura dos Docentes, Responsável/Coordenador(a)/Regente da UC ou Área/Grupo Disciplinar

O(A) Docente

(assinatura)

O(A) Responsável pela Área/Grupo Disciplinar

(assinatura)