

# COMPUTADOR E SOCIEDADE

Curso de Sistemas de Informação  
Unimontes

Profª Dra. Marilée Patta

MASIERO, P. C - Ética em Computação, Editora da USP,  
2000.



# Ciência da Computação

- Criada no fim da década de 1940
- Uso de computadores em empresas (comerciais e industriais) se intensificaram a partir de 1960
- Uso de microcomputadores se iniciou em 1980
- Microcomputadores + redes de computadores = abertura de fronteiras sem precedentes na história da humanidade
- Internet - 1990



# Ciência da Computação - Conflitos

- Éticos: uso privilegiado de dados confidenciais ou a divulgação de dados impróprios pela Internet
- Legais: sem legislação disponível – lei caminha mais devagar que os avanços tecnológicos (vírus, acesso não autorizado, ações dos hackers)

# Ciência da Computação - Conflitos

- EUA: Publicam-se livros e incluem-se disciplinas de Computação e Sociedade nos cursos da área
- Brasil – constituição de 1988 –
  - Habeas Data
  - Lei do software
  - Ética, sociedade e profissionalismo – Diretrizes curriculares do MEC e currículo de referencia da sociedade brasileira da computação

# Sociedade Americana - 1991

## Association for Computing Machinery (ACM) e Institute of Electrical and Electronic Engineers (IEEE)

- Alunos de graduação precisam entender as questões inerentes a área da computação:
  - Culturais (Ideias, crenças, costumes e hábitos)
  - Sociais (pobreza, violência, poluição, injustiça, supressão dos direitos humanos, discriminação, criminalidade, aborto, casamento gay, controle de armas, religião)
  - Legais (aplicação da lei)
  - Éticas (conjunto de regras e preceitos de ordem valorativa e moral de um indivíduo, de um grupo social ou de uma sociedade ou de um profissional e de seu grupo)
  - O papel da área, de onde vem e para onde vai
  - Filosóficas (aquelas formuladas em termos gerais, com o intuito de fazer o indivíduo refletir e debater os diversos **conceitos** da sociedade), problemas técnicos (hardware e software), e valores estéticos (VERDADEIRO, BOM, BELO)

## Sociedade Americana - 1991

Association for Computing Machinery (ACM) e  
Institute of Electrical and Electronic Engineers (IEEE)

- Alunos precisam desenvolver habilidade de questionar seriamente o impacto social da introdução de um dado produto em um determinado ambiente
  - Produto vai melhorar ou piorar a qualidade de vida?
  - Qual será o impacto aos indivíduos, grupos e instituições?

# Sociedade Americana - 1991

## Association for Computing Machinery (ACM) e Institute of Electrical and Electronic Engineers (IEEE)

- Estudante deve:
  - estar ciente dos direitos legais básicos dos vendedores e usuários de hardware e software
  - apreciar valores éticos que são base para esses direitos
  - entender a responsabilidade acarretada nas possíveis conseqüências das falhas
  - conhecer sua própria limitação e as limitações das ferramentas
- Profissional deve:
  - ter compromisso de longo prazo e manter-se atualizado nas especialidades escolhidas na área da computação

