

	COLÉGIO ESTADUAL PROTÁSIO ALVES 2022	
	PROFESSOR/A: Marcelo Grendene DISCIPLINA: Ética CONTEÚDO: Ética do profissional de informática e exemplos reais de falta de ética.	ATIVIDADE: XX AVALIAÇÃO: YY
	ALUNO: TURMA:	DATA: ____/____/2022
OBSERVAÇÕES:		

AULA 2 DE ÉTICA

OBJETIVO GERAL: Aplicar os conceitos desenvolvidos em sala de aula, possibilitando que o aluno adquira habilidades e competências na interpretação dos direitos e obrigações no campo da Ética, relacionando-as às práticas de sua atividade Técnico-Profissional.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Dotar os alunos de conhecimentos sobre noções de Ética e Ética no trabalho.

A ética do profissional da informática

Vários autores definem a ética profissional como sendo um conjunto de normas de conduta que deverão ser postas em prática no exercício de qualquer profissão.

Assim, a ética profissional estudaria e regularia o relacionamento do profissional com sua clientela, visando a dignidade humana e construção do bem estar no contexto sociocultural onde exerce sua profissão. Ela atinge todas as profissões e quando falamos de ética profissional estamos nos referindo ao caráter normativo e até jurídico que regulamenta determinada profissão a partir de estatutos e códigos específicos.

Parece ser uma tendência do ser humano, como tem sido objeto de referências de muitos estudiosos, a de defender, em primeiro lugar, seus interesses próprios e, quando esses interesses são de natureza pouco recomendável, ocorre seríssimos problemas.

Aquele que só se preocupa com os lucros, geralmente tende a ter menor consciência de grupo. Para ele pouco importa o que ocorre com sua comunidade e muito menos com a sociedade.

Isso quase sempre se processa por meio de aviltamento de preços, propaganda enganosa, calúnias, difamações, tramas, tudo na ânsia de ganhar mercado e subtrair clientela e oportunidades do colega, reduzindo a concorrência. Igualmente, para maiores lucros, pode estar o indivíduo tentado a práticas viciosas, mas rentáveis.

Em nome dessas ambições, podem ser praticadas quebras de sigilo, ameaças de revelação de segredos dos negócios, simulação de pagamentos de impostos não recolhidos etc.

Especificamente na área da informática, muitos profissionais não possuem ética alguma, enganando seus clientes, de forma desonrosa, deturpando a imagem de tantos outros profissionais sérios e competentes.

Tomemos como exemplos aqueles que:

- a) cobram preços absurdos por serviços que, na verdade, valem bem menos;
- b) ao invés de consertar, trocam peças novas por peças velhas;
- c) criam programas ilegais;
- d) atuam na internet com má fé, divulgando fotos de pedofilia, ensinam a qualquer mal intencionado a projetar bomba etc.

Existem muitos outros casos de profissionais antiéticos na informática que abusam dos clientes visando somente o lucro, porém, se houvesse um controle mais rigoroso em relação ao uso da internet fazendo com que, crianças não acessassem certos sites impróprios para menores de 18 anos, pessoas mal intencionadas não acessassem tantos outros com assuntos que colocam em perigo nossa sociedade etc.

Importante também seria a legalização da profissão, onde com isso teria como se distinguir os não habilitados dos habilitados acabando com a falta de honestidade ou pelo menos amenizando, e acima de tudo gerando um pouco mais de consciência dos profissionais da área. O Projeto de Lei (PL) nº **3065/2015** ([que Dispõe sobre a regulamentação do exercício das profissões de Analista de Sistemas, Desenvolvedor, Engenheiro de Sistemas, Analista de Redes, Administrador de Banco de Dados, Suporte e suas correlatas, cria o Conselho Federal e os Conselhos Regionais de Informática e dá outras providências](#)) está tramitando na Câmara dos Deputados Federais, sendo possível acompanhar a tramitação pelo seguinte endereço eletrônico:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=1738563&ord=1>

Código de Ética na Computação

Os códigos de ética das sociedades profissionais da área de computação no exterior geralmente contemplam seis aspectos básicos de obrigações éticas, que não raro conflitam entre si e a priorização normalmente é deixada para o bom senso de cada profissional. Por exemplo: as obrigações para com o empregador podem prejudicar a sociedade em geral ou violar leis.

Essas **SEIS obrigações básicas** são para com:

A sociedade em geral: refere-se à preocupação com o bem estar das pessoas em geral, quando consideradas como usuários de sistemas computacionais (hardware e software) e envolvem, tipicamente, aspectos de segurança, privacidade e interesses econômicos.

Os empregadores: é também chamada de "ética do trabalho" e refere-se à proteção dos interesses do empregador em situações em que muitas vezes o empregador não tem habilidade para supervisionar tecnicamente o trabalho do profissional e a relação é estabelecida em bases de confiança.

Os clientes: quando o profissional trabalha como consultor ou prestador de serviço autônomo para um cliente suas obrigações são as mesmas que as relativas ao empregador.

A própria organização (a sociedade de classe) e seus associados: os códigos de associações de classe geralmente solicitam que os afiliados comunguem dos objetivos da associação e sirvam aos seus interesses, para o bem comum de todos os membros.

Os colegas: refere-se ao respeito aos colegas da mesma profissão e à colaboração entre colegas, que normalmente partilham os mesmos interesses.

A profissão em geral: trata de aspectos do comportamento ético que devem ser evitados para não prejudicar a profissão em si. Normalmente tem prioridade sobre as regras relativas aos colegas. Por exemplo, um colega que repetidamente não cumpre suas obrigações pode ser denunciado para que a profissão como um todo não seja atacada.

No Brasil existe a SBC (Sociedade Brasileira de Computação), que exerce grande influência na comunidade da área de informática, uma vez que a maioria dos professores universitários da área são seus associados, ajudando a formar profissionais qualificados. Porém a SBC não possui um código de ética para orientar seus membros, apenas um projeto baseado no código da ACM (Association for Computer Machinery) e da British Computer Society.

Já o Instituto para Ética da Computação criou um pequeno código de conduta que ficou conhecido como **“Os Dez Mandamentos para Ética na Informática”**, transcrito a seguir:

1. Você não deverá usar o computador para produzir danos em outra pessoa;
2. Você não deve interferir no trabalho de computação de outra pessoa;
3. Você não deve interferir nos arquivos de outra pessoa;
4. Você não deve usar o computador para roubar;
5. Você não deve usar o computador para dar falso testemunho;
6. Você não deverá usar software pirateado;
7. Você não deverá usar recursos de computadores de outras pessoas;
8. Você não deverá se apropriar do trabalho intelectual de outra pessoa;
9. Você deverá refletir sobre as consequências sociais do que escreve;
10. Você deverá usar o computador de maneira que mostre consideração e respeito ao interlocutor.

Exemplos Reais de falta de Ética

Continental Can

Uma empresa de Connecticut que desenvolveu uma base de dados de pessoal, na qual incluiu todos os seus empregados. Entremeado entre os dados típicos de pessoal, a empresa incluiu um campo (denominado a propósito *red flag*), que sinalizava quando a aposentadoria estava se aproximando, ou quando o indivíduo já estava habilitado a requerer a pensão.

Durante toda a década de 80, a "facilidade" esteve ativa, e sempre que ela era sinalizada para alguém, a empresa o despedia, mesmo após décadas de serviços leais. Em 1991, uma corte federal em Newark, NJ, reconheceu o direito de ex-empregados, por demissão injusta, e determinou o pagamento de indenizações que chegaram ao montante de US\$ 445 milhões.

Revlon

Em 1988, uma das maiores empresas de cosméticos do mundo, a Revlon, contratou uma pequena empresa de software chamada Logisticon Inc, para desenvolver o software de controle de estoque pela quantia de US\$ 600.000. Em outubro de 1990, o vice-presidente de desenvolvimento de software da Revlon, Nathan Amitait, tentou romper o contrato alegando que o sistema tinha ficado "aquérm das expectativas". Neste ponto, a Revlon devia a Logisticon US\$ 180.000, mas não quis pagar até que o trabalho referente à primeira fase do contrato estivesse completo.

O presidente da Logisticon, Donald Gallagher, acusou os outros sistemas da Revlon por qualquer defeito de funcionamento do sistema de estoque e reclamou o pagamento. A Revlon recusou. As 2:30 da manhã do dia 16 de outubro de 1990, o pessoal de sistemas da Revlon relatou uma queda generalizada no sistema de estoque. Um fax da Logisticon, no dia seguinte, relatou que a empresa tinha desabilitado o software na última noite, mas com todos os cuidados para não corromper nenhum dado.

O fax dizia ainda que se a Revlon usasse ou tentasse restaurar o software de propriedade da Logisticon haveria uma possibilidade real de perda dos dados, pela qual a Logisticon não se responsabilizaria. O fax terminava dizendo que, quando e se um acordo fosse encontrado referente a pagamentos atrasados, o sistema poderia ser reestabelecido em poucas horas. Durante os 3 dias que se seguiram, as vendas dos dois centros de distribuição afetados foram interrompidas, resultando na perda de milhões de dólares, e na dispensa temporária de centenas de trabalhadores.

O sistema foi restaurado pela Logisticon no dia 19. No dia 22 de outubro a Revlon entrou judicialmente contra a Logisticon acusando-a de interferência em relações contratuais, transgressão, roubo de segredos comerciais, quebra de contrato e garantia. Uma das alegações da Revlon era de que a Logisticon não mencionou no contrato a existência do dispositivo de morte súbita (ou a bomba no software) dentro do sistema comprado.

Os Vírus de Computadores:

W32Sircam infecta PCs de Estação Espacial

Um vírus feito para furtar dados de gamers chegou até computadores localizados a 321 km da terra, no dia 28 de agosto de 2008.

O comando da ISS, sigla em inglês para Estação Espacial Internacional, revelou que dois de seus laptops foram infectados por códigos maliciosos desenhados para roubar dados.

A ISS acredita que o **malware** (abreviação de "*malicious software*", um programa de computador destinado a infiltrar-se em um sistema de computador alheio de forma ilícita, com o intuito de causar alguns danos, alterações ou roubo de informações - confidenciais ou não -. Trata-se de um código malicioso, programa malicioso, *software nocivo*, *software mal-intencionado* ou *software malicioso*) chegou até o espaço por meio de conexões por satélite que a Estação mantém com servidores na Terra. A suspeita é de que algum astronauta tenha usado inadvertidamente a rede da ISS para jogar online ou trocado e-mails com pessoas não autorizadas.

O cuidado em enviar contatos eletrônicos com pessoas não autorizados é altíssimo na agência, pois uma eventual pane nos sistemas de TI da Estação poderia comprometer a sobrevivência dos astronautas.

Segundo a ISS, no entanto, os laptops infectados não continham dados importantes e, por motivos de segurança, não trocam dados com os demais computadores que administram sistemas de energia, alimentação e experimentos pela ISS.

A Estação é formada pelos países da Agência Espacial Europeia, Japão, Rússia e Canadá.