

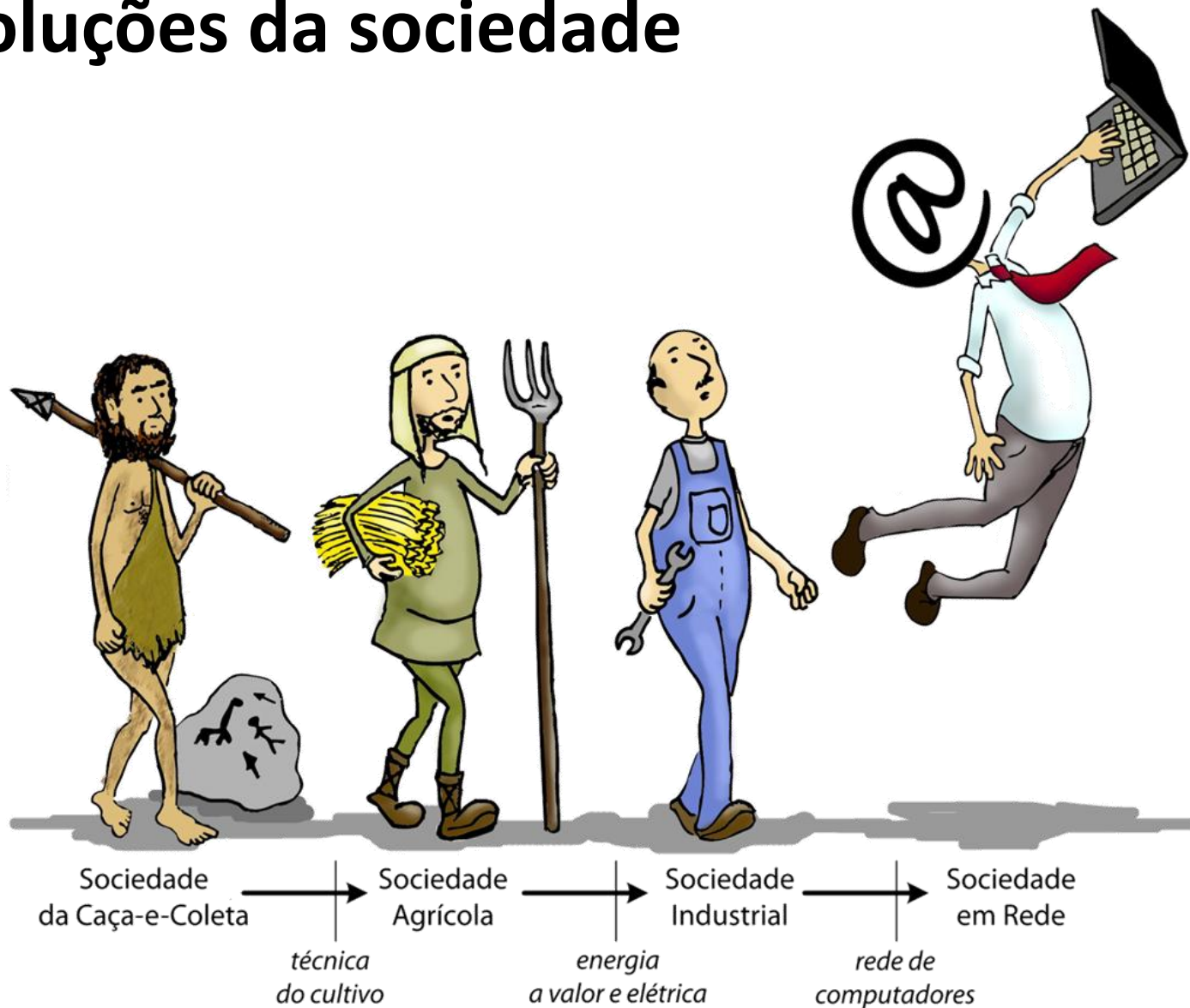


Sistemas Colaborativos para uma nova sociedade e um novo ser humano

Ana Maria Nicolaci-da-Costa,
Mariano Pimentel



Revoluções da sociedade



Revolução de fato?

- Rede de Computadores estão de fato revolucionando?
Não seria mais uma tecnologia como outra qualquer?
 - 1900': radio (broadcast)
 - 1920': televisão
 - 1950': computador
 - 1960': rede de computadores
 - 1970' e 1980': popularização dos microcomputadores
 - 1990': web
 - 2000': web2.0 e mídias sociais
 - 2010': computação ubíqua

Revolução

- Inovação que provoca descontinuidade nos mais variados setores da vida em sociedade:
 - modos de produção
 - espaço de convivência
 - organização social
 - estilos de agir, viver e ser

Revolução da internet

- Inovação que provoca descontinuidade nos mais variados setores da vida em sociedade:
 - modos de produção → *intelectualizado e fluido*
 - espaço de convivência → *ciberespaço*
 - organização social → *em rede*
 - estilos de agir, viver e ser → *ser humano digital*

Qual deveria ser o nome da nova sociedade?

- Sociedade da Informação
- Sociedade do Conhecimento
- Sociedade da Comunicação
- Sociedade em Rede
- Sociedade Conectada
- ...

Qual é a riqueza da sociedade atual?

Novos vocábulos: revolução em evidência

- Novas expressões e palavras (ou novos significados para antigas palavras) indicam um momento revolucionário. Possibilitam “falar sobre”, dão concretude às mudanças.



Ciberespaço



Ciberespaço: um novo espaço de vida

- “Ciberespaço”: termo originalmente cunhado pelo novelista William Gibson em 1982 (o significado foi alterado posteriormente – descubra o original!)
- Telas dos computadores são o acesso ao ciberespaço, constituído por circuitos e impulsos eletrônicos
- Um espaço para novas práticas sociais, novas formas de viver e conviver
- Experiências vividas são reais, intensas e atraentes
- Surpreendente poder de capturar, cativar e manter frequentadores

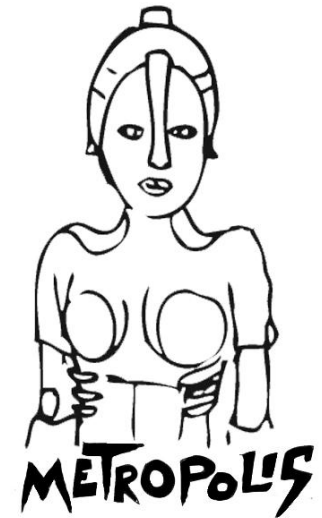
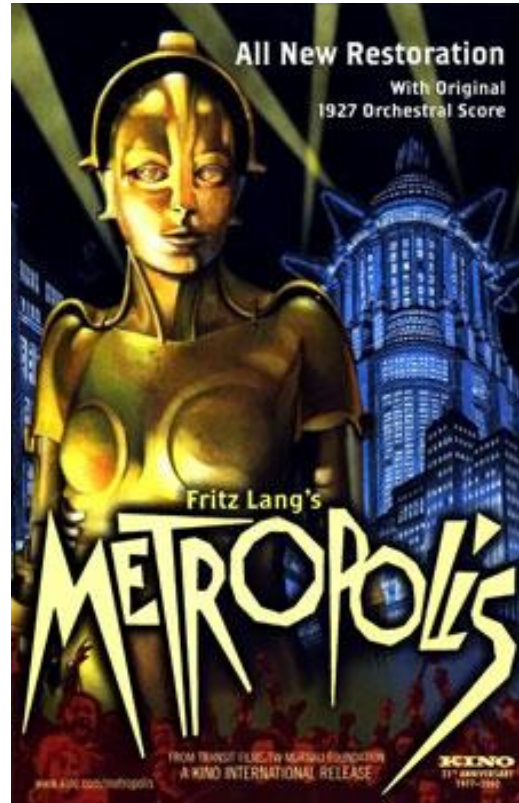
Ciberespaço: a nova Metr pole

- Revolu o Industrial provocou o surgimento de grandes centros urbano-industriais, nos quais haviam se instalado as primeiras f bricas
- A cidade – centro econ mico, pol tico e cultural – atraiu os camponeses das localidades mais remotas, tornou-se o novo espa o para a moradia, trabalho e socializa o do homem moderno
- O urbanismo rapidamente se tornou um dos principais temas de interesse de grandes pensadores do s culo XIX e in cio do XX

“Metropolis” (1927)



Cartaz original do filme, lançado em 1927, dirigido por Fritz Lang



Cartaz da versão restaurada do filme, relançada em 2010 após ter sido restaurado e de serem acrescentados mais de 25 minutos de metragem por conta da descoberta de uma cópia do filme original, em 2008, no Museu do Cinema na Argentina
<http://www.kino.com/metropolis>

- Ficção científica que registra o interesse pelos espaços urbano-industriais no início do século XX

Ciberespaço: mais plano ou picos?



<http://smeira.blog.terra.com.br/2010/11/03/mundo-plano-ou-picos-1/>

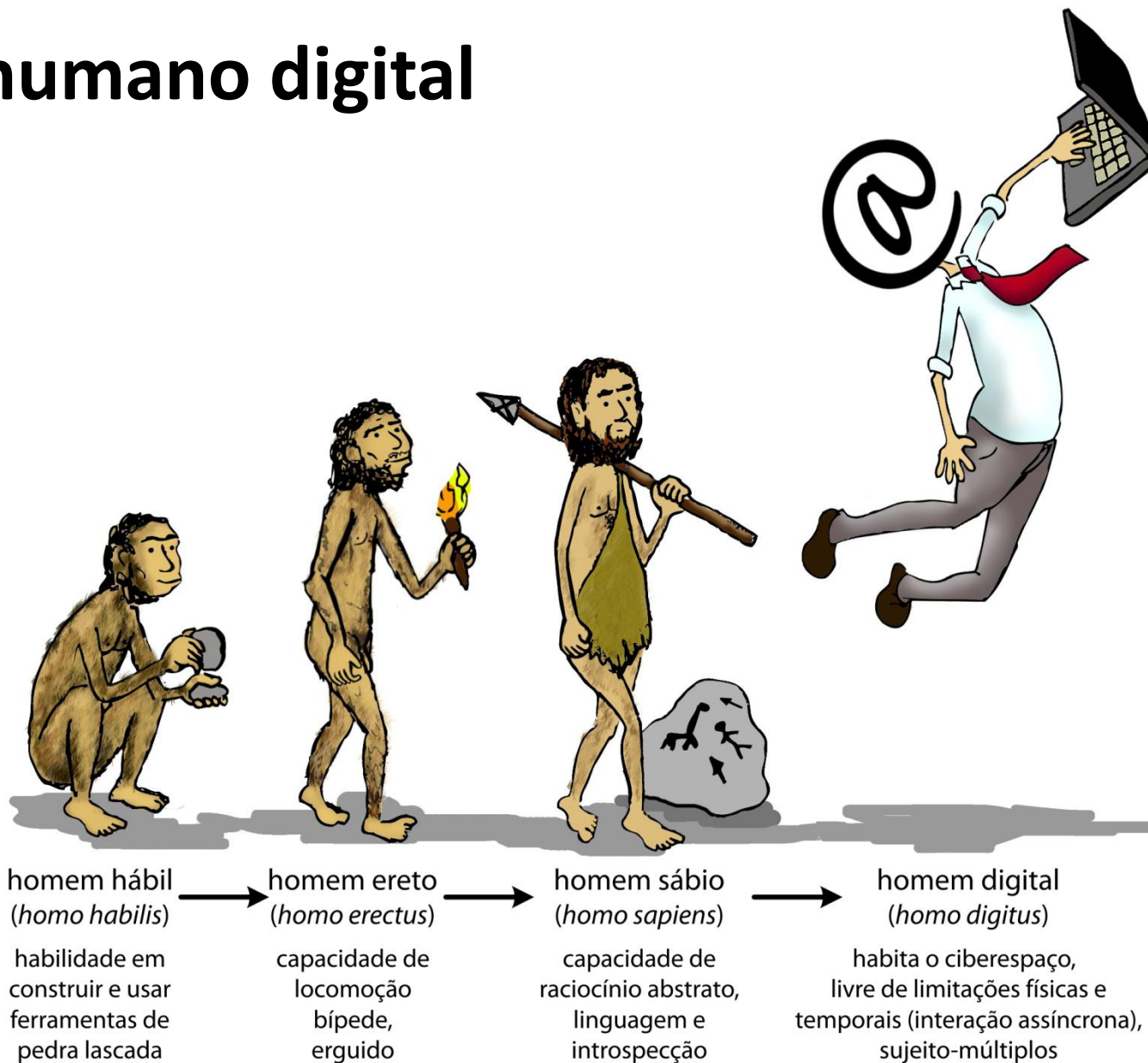
<http://smeira.blog.terra.com.br/2010/11/04/mundo-plano-ou-picos-2/>

<http://smeira.blog.terra.com.br/2010/11/08/mundo-plano-ou-picos-final/>

Ciberespaço: integrado ao físico

- Internet das coisas (Internet of Things)
 - Objetos ordinários e estáticos estão sendo transformados em coisas novas e dinâmicas, misturando interconexão, sensores, atuadores e inteligência: Celular, Câmera de Segurança, GPS do Carro, Geladeira, Máquina de Café, Roupas inteligentes, ...
- Computação ubíqua (pervasiva)
- Web sensível ao contexto
 - O resultado da busca depende do IP, do local do usuário, do idioma e outras informações sobre o lugar físico

Ser humano digital



Gerações

- Mudanças comportamentais são mais fáceis de serem observadas. As atuais gerações são separadas em função da vivência com as tecnologias computacionais!
 - Baby boomers (1950 a 60) – pós-guerra
 - Geração X (1961 a 1979) – viram o surgimento dos computadores
 - Geração Y (1980-1994) – nativos digitais
 - Geração Z (1994 a 2004) – geração da Internet
- Sugestão: assista as reportagens do Jornal da Globo (5 partes):
 - <http://www.youtube.com/watch?v=QZRUX2A6ArE>
 - <http://www.youtube.com/watch?v=CuaCEkmEHoU>
 - http://www.youtube.com/watch?v=I8oFLXL_UBQ
 - <http://www.youtube.com/watch?v=PhQ1aHSCvBw>
 - <http://www.youtube.com/watch?v=V1N0VckdNFM>

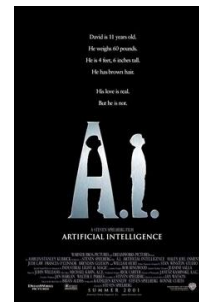
Como será o ser humano do futuro?

- Filmes de ficção científica apresentam uma visão sobre o futuro do homem e da sociedade com base nos desejos e medos de uma época em relação a uma nova tecnologia ou descoberta científica:
 - computadores como um instrumento a serviço do ser humano
 - ser humano ameaçado e em guerra com as máquinas
 - ser humano escravo das máquinas
 - máquinas substituem a espécie humana
 - simbiose entre o ser humano e as tecnologias
 - ser humano usando avatares para atuar na realidade física
 - Indiscriminação entre a realidade virtual e a física

Como se relacionará com as tecnologias?



2001: Uma Odisseia no Espaço (1968)
 THX 1138 (1971)
 Guerra nas Estrelas (1977)
 Blade Runner (1982)
 O Exterminador do Futuro (84)



RoboCop (1987)
 O vingador do futuro (1990)
 O homem bicentenário (1999)
 Matrix (1999)
 Inteligência Artificial (2001)



Minority Report (2002)
 Eu, Robô (2004)
 Substitutos (2009)
 Avatar (2009)
 A Origem (2010)

Revolução da Internet ≈ Revolução Industrial

- Tudo aconteceu tão rápida e abruptamente que muitos se sentiram:
 - aterrorizados e nostálgicos, ou
 - intoxicados e excessivamente otimistas

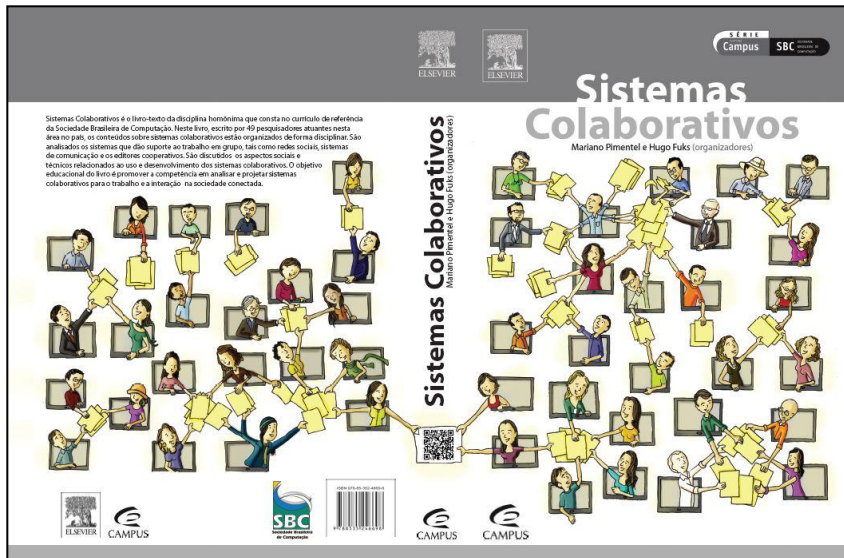
- Sobre a Revolução da Internet:
 - Qual a visão dos aterrorizados e nostálgicos?
 - Qual a visão dos intoxicados e excessivamente otimistas?

Sistemas Colaborativos

- Sistemas ainda com uma visão de sociedade industrial:
 - controle, automação e eficiência
 - Ex.: sistemas de workflow (processos de trabalho)
- Sistemas já com a visão de uma sociedade em rede:
 - promover a interação e a colaboração
 - espaço a ser habitado
 - Ex.: sistemas de comunicação, edição cooperativa, suporte a comunidades virtuais de prática, etc.

Exercício

- Caracterize como são concebidos sistemas projetados:
 - para uma Sociedade Industrial
 - para uma Sociedade em Rede
- ...em diferentes domínios:
 - Educação
 - Desenvolvimento de Software
 - Arquitetura
 - Medicina
 - outros



Sistemas Colaborativos

Pimentel, M., Fuks, H. (organizadores)

Editora Elsevier/Campus/SBC, 2011

ISBN 978-85-352-4669-8

<http://www.elsevier.com.br/sistemascolaborativos>

Esta apresentação é para ser usada como conteúdo de apoio na preparação de aulas relacionadas ao capítulo “Sistemas Colaborativos para uma nova sociedade e um novo ser humano” do livro “Sistemas Colaborativos”.

O conteúdo desta apresentação é de responsabilidade dos autores do capítulo. Caso alguma imagem contida nessa apresentação seja protegida por direitos autorais e os autores não tenham a respectiva autorização para divulgação, solicitamos que entrem em contato com nosso Serviço de Atendimento para que a imagem seja imediatamente retirada da apresentação.

Você, professor, pode modificar essa apresentação para o seu uso individual em suas aulas, e assim se torna corresponsável pelo conteúdo da apresentação. A editora se exime de qualquer responsabilidade sobre as suas modificações.

Nem a editora nem os organizadores assumem qualquer responsabilidade por eventuais danos ou perdas a pessoas ou bens, originados do uso dessa apresentação.