



Sumário

Conhecimento introdução

EGC estudo

Mídias conceito

Comunicação teoria

Cibercultura processo

Inovação mídias

Temas seminários

Conhecimento

criação, mediação, representação

“Enquanto sujeito do conhecimento não tem acesso direto aos objetos, mas um **acesso mediado**, isto é, feito através dos recortes do real operados pelos **sistemas simbólicos** que dispõe portanto enfatiza a construção do conhecimento como uma interação mediada por várias relações..”

Vygotsky

mediação:

processo de **representação mental**- a própria idéia de que o homem é capaz de operar mentalmente sobre o mundo supõe, necessariamente, a existência de algum tipo de conteúdo mental de **natureza simbólica**, isto é, que representa os objetos, situações e eventos do mundo real no universo psicológico do indivíduo

a mediação na relação entre pensamento e a linguagem respectivamente:
o significado e o sentido

como se caracteriza as interações e relações sociais na construção da subjetividade humana por meio das mídias digitais?

“O conhecimento é a navegação em um oceano de **incertezas**, entre arquipélagos de certezas”

Edgar Morin

conceito

abordagem:
epistemológica
ontológica
filosófica
psicológica

Gestão do Conhecimento

criação, compartilhamento, aquisição e armazenamento do conhecimento

modelo de criação:

- conversão do conhecimento
- individual e comunidade
- SECI
- espaço *ba*

nova gestão do conhecimento:

complexidade, aprendizagem e inovação sustentável

McElroy, 2003

objetivos:

”criar, adquirir, compartilhar e utilizar ativos de conhecimento”; ou ”estabelecer fluxos que garantam a informação necessária no tempo e formato adequados, a fim de auxiliar na **geração de ideias, solução de problemas e tomada de decisão**”

Boff, 2000

visão empirista considera que todo **conhecimento** é resultado da **experiência**, enfatiza conhecimento como um **modelo** ou uma *versão* adquirida do mundo real, mantida internamente pelo ser humano e eventualmente estendida por mecanismos de **abstração próprios da mente**

Piaget, 1973

modelo

abordagem:
epistemológica
ontológica

estágio 3

conhecimento é construído na mente
que tenta capturar a realidade

Engenharia do Conhecimento

aquisição, explicitação, organização, representação (lógica), transferência do conhecimento

modelo de representação:

- modelos mentais
- técnicas: ontologias e cálculo probabilístico
- modelagem conceitual
- WEB semântica

modelagem do conhecimento:

complexidade, subjetividade, diagnóstico

modelo

abordagem:
ontológica
cognitiva

redes Bayesianas
incertezas

Mídias do Conhecimento

compartilhamento, socialização, difusão, armazenamento

Os meios de comunicação mais recentes para o armazenamento e compartilhamento de conhecimentos são as mídias digitais resultante da convergência das tecnologias de informação e comunicação

modelo de Rede

- compartilhamento e produção do conhecimento
- individual e comunidade
- interação e colaboração
- espaço *ba*

como as interações sociais se estabelecem por meio das novas tecnologias?

modelo

abordagem:

sociológica
psicológica

estágio 3 GC:

oferta de conhecimento = compartilhamento
demanda de conhecimento = produção
emerge o novo conhecimento na integração
da oferta e demanda

Representação do Conhecimento

Forma mental pela qual as pessoas conhecem as coisas, idéias, eventos, etc, que existem fora de suas mentes

Tipos de representação externa

Analógica (figuras):

forma de representação que preserva as principais características perceptivas de tudo o que está sendo representado

Exemplo: parte da figura de um gato

Simbólica (palavras):

forma de representação que foi escolhida arbitrariamente para representar algo e que não se assemelha perceptivamente a tudo o que está sendo representado

Exemplo: a palavra gato

teoria

psicologia cognitiva

Robert J. Sternberg

Tipo de representação interna

Imaginação:

representação mental das coisas que presentemente não estão sendo percebidas pelos órgãos sensoriais

a imaginação mental pode representar coisas que jamais haviam sido observadas pelos seus sentidos em algum momento

Pense em sua aparência se você tivesse um terceiro olho no centro de sua testa

modelos baseados no cérebro humano

Sempre que usamos o conhecimento mudamos nossa representação dele. Assim, a representação do conhecimento não é realmente um produto final, mas, sim um **processo**

modelo de Rede Semântica

Um modelo alternativo para representar o conhecimento declarativo é uma rede semântica, a qual é um conjunto de **elementos**

interconectados, denominados “nós”, que representam conceitos. Busca conectar essas informações, ou seja, conectar esse tipo de tratamento conceitual nos documentos

teoria

psicologia cognitiva

pensamento

linguagem

semântico= significado

procedural=experiência

Inferencial= dinâmico

declarativo= pode ser expresso em palavras e outros símbolos (“saber o que”)

Exemplo: conhecimento de fatos sobre a história mundial

O desenvolvimento atual das **TICs na Web 2.0** facilita o registro, a organização e a recuperação de informações promovem a comunicação e a **construção social do conhecimento**

O caráter de **armazenamento** dos ambientes virtuais deriva de uma operação dupla: o conjunto de computadores conectados via Internet, constituindo o maior sistema de armazenagem de informações; e o mecanismo de conexão do **hipertexto** permite a remissão automática a diversos objetos significativos armazenados na **Rede**

As **memórias digitais** que constituem os ambientes virtuais específicos ultrapassam a capacidade humana, pois permitem não apenas um infindável número de justaposições no conteúdo, como adiciona a possibilidade de enriquecê-lo através de múltiplas aberturas via **conexões**, tanto internas quanto externas

Janet Murray (2003)

<http://exame.abril.com.br/rede-de-blogs/midias-sociais/2014/07/09/sentimento-torcedor-recorde-de-posts-redes-sociais/>

- O Brasileiro acessa a Internet em média 44h59min por semana
- **Ibope Media**, somos 105 milhões de internautas tupiniquins (10/2013), sendo o Brasil o 5º país mais conectado
- De acordo com a Fecomércio-RJ/Ipsos, o percentual de brasileiros conectados à internet aumentou de 27% para 48%, entre 2007 e 2011
- O principal local de acesso é a *lan house* (31%), seguido da própria casa (27%) e da casa de parente de amigos, com 25%
- O Brasil é o 5º país com o maior número de conexões à Internet
- Pesquisa Brasileira de Mídia 2014 – Hábitos de Consumo de Mídia pela População Brasileira, 26% das pessoas acessam a internet todos os dias
- Quando incluem aplicativos, o tempo médio semanal é de 69h55min (quase 70 horas de acesso)

O compartilhamento de conteúdo na internet alcançou um papel de destaque no dia-a-dia dos internautas:

63% desses usuários já criaram perfil em algum site de relacionamento

57%possuíam perfil em redes sociais

76%fazem upload de fotos

33,1%publicam vídeos

29,1%mantêm um blog

71%buscam informações em blogs

Entendia que o meio era a mensagem, ou seja, qualquer meio de comunicação induz comportamentos, cria ligações psicológicas, forma a mentalidade de quem o recebe independente do conteúdo veiculado

Marshall McLuhan (1997)

No estudo sobre Redes considera que a mensagem é o meio, ou seja, a mídia é moldada em função da mensagem, procurando adequar a audiência a que se destina

Manuel Castells (2001)

Considera-se a mensagem como sendo o meio, e em que o meio não é neutro face ao que se transmite

Gustavo Cardoso (2007)

Os processos comunicacionais estão mais flexíveis, a **convergência das tecnologias privilegia um sistema integrado de comunicação**, enfim, um conjunto de novas relações estabelece a **lógica da Rede**

Teoria de comunicação:

A evolução da Teoria da Comunicação baseado no Modelo de Comunicação em Massa e para o Modelo baseado na Comunicação em Rede é resultado de uma mudança tecnológica, que imprime uma alteração no sistema de mídia

E na forma como os usuários se utilizam da mídia, nos processos de mediação tecnológica, seja no espaço privado ou público

O Modelo de Comunicação em Rede refere-se a um sistema de mídia principalmente a Internet onde a alta interatividade forma o seu modelo organizacional

De acordo com Cardoso *et al* (2009) este modelo não substitui os anteriores, antes os articula, produzindo e permitindo novas formas de comunicação para facilitar o ato comunicativo individual e coletivo, ou seja, a autonomia comunicativa. Entende-se por novas formas de comunicação, mencionadas pelo autor, aquelas providas pelas TICs

teorias

Evolução dos modelos de comunicação:

1. comunicação interpessoal, que assume a forma bidirecional entre duas ou mais pessoas dentro de um grupo
2. comunicação de sociedade: de um-para-muitos, onde um indivíduo envia uma única mensagem para um grupo limitado de pessoas
3. comunicação em massa: em função da utilização de tecnologias específicas de mediação, uma única mensagem pode ser enviada a uma massa de pessoas, isto é encaminhada para uma audiência de dimensão desconhecida que, como tal, é ilimitada
4. comunicação em Rede: caracteriza as sociedades contemporâneas, sendo formado pela capacidade de globalização comunicacional, juntamente com a interligação em Rede dos meios de comunicação de massa e interpessoais e, conseqüentemente, pela emergência de mediação em Rede sob diferentes padrões de interação

teorias

Rede é a característica organizacional central, um novo modelo comunicacional. Caracterizado pela fusão da comunicação interpessoal e em massa, ligando audiências, emissores e editores sob uma matriz de mídia em Rede, que vai do jornal aos jogos de vídeo, oferecendo aos usuários novas mediações e novos papéis

Cardoso e Lamy (2011) numa abordagem sociológica investigam questões relativas à mídia na Sociedade em Rede e os modelos de comunicação. Os modelos e seus padrões de comunicação são apresentados por meio da **evolução da mediação**, que na visão dos autores, permitem configurá-los em um novo modelo comunicacional

classificação comunicação mediada por computador:

estudo dos *mass media*

estudo das formas de comunicação

estudo de comunidades

teorias

Classificação comunicação mediada por computador:

aspecto das **formas de comunicação** o campo de investigação é via a problemática do design de interfaces na interação homem-computador para todos os indivíduos e, em particular, para os portadores de alguma deficiência

nesta abordagem é também relevante a consideração das **novas formas diretas de comunicação**, que produzem impactos nas organizações e no seu relacionamento com o ambiente em que se inserem

no aspecto dos **mass media** há novas abordagens entre o equilíbrio na produção e no consumo de informação, que foi desencadeada pelo o conceito da Web 2.0

no aspecto das **comunidades virtuais** desenvolvidas no Ciberespaço, possibilitaram a exploração que conduz à mecanismos de compartilhamento de conhecimento

teorias

Processo de comunicação

- estudo sistemático
- comunidades virtuais
- mediação tecnológica

evolução comunicação

- transmissão: interpessoal
- circular: um-para-muitos
- massa: mediação
- rede: massa, interpessoal e mediação

modelo comunicação em Rede

Articula e produz novas formas de comunicação para facilitar o ato comunicativo individual e coletivo em Rede

seleção formas de comunicação

- participação
- colaboração
- criação
- compartilhamento
- ambientes virtuais

Teorias

paradigma complexidade
redes sociais autogeradoras
formas de comunicação

paradigmas
comunicação sociocêntrica:
relações
comunicação mediocêntrica:
de massa
comunicação diagramática:
em rede

sistemas
midiático e computacional

interação mediada
interface digital
organização em rede
linguagem hipertextual
receptor produtor

Comunidades virtuais de prática

- comunidade
- domínio
- prática
- identidade= significado e sentido
- colaboração
- sistemas computacionais

modelo comunidades virtuais prática:

- redes de interação
- formas de comunicação
- compartilhar conhecimento
- ambiente virtual colaborativo

o sistema de mídia é constituído pelo o uso de mediação, e evoluiu para um sistema baseado na articulação em Rede de diferentes mídias

o sistema de mídias está estruturado em torno de duas Redes principais, a televisão e a Internet, que se comunicam entre si, usando diversas TICs

o mais importante do que a mudança tecnológica, para a alteração no sistema de mídia, tem sido a forma como os usuários, nos seus processos de mediação privados, públicos ou de trabalho, moldam as suas práticas, representações ante a mídia e produções de conteúdos

teoria

mediação
inovação
colaboração= temas

ambiente virtual colaborativo

ponto de encontro no ciberespaço que permite a interação e colaboração

interface digital interativa

experiência do usuário
usabilidade
acessibilidade
interoperabilidade
customização

experiência do usuário, quanto ao uso, ao acesso e a mediação da interface digital interativa, se apresenta como resultado emergente no desenvolvimento dos ambientes virtuais, é premente no intuito de gerar a efetiva colaboração, desde que os ambientes virtuais promovam os processos estruturantes das comunidades virtuais de prática

conhecimento

criação
acesso
compartilhamento

Os principais paradigmas comunicacionais formatam o que um determinado sistema de mídia será

Os paradigmas comunicacionais estão sendo construídos em torno de:

1. uma retórica construída em função da imagem em movimento, combinada com a disponibilidade das
2. novas Dinâmicas de Acessibilidade da Informação e com os novos papéis entregues aos usuários que se tornam
3. usuários inovadores, estabelecendo profundas alterações, ou seja,
4. inovação nos modelos de Notícias e de Entretenimento

Teorias

inovação

o processo criativo se dá através dos *insights* ou da experiência ao longo do tempo, resultando em original o processo de inovação. Também pode ser amplificado através das discussões em grupos, por exemplo

a natureza do trabalho “se tornou cognitivamente mais complexo, mais baseado em equipes, mais colaborativo, dependente de habilidades sociais, pressionados pelo tempo, baseado em competência tecnológica, móvel e menos dependente da geografia”

Tapscott e Williams (2007)

a abordagem interativa e colaborativa da inovação é como a economia funcionará

a evolução da *Web* denominada como *Web 1.0* popularizou a Rede e se caracteriza com *websites* estáticos. *Web 2.0* se refere como um resultado de aperfeiçoamentos tecnológicos, como a banda larga, os navegadores melhorados e a ascensão de plataformas com diversas aplicações para gerar a colaboração. Tem sido geralmente considerada como a *Web Social*. *Web 3.0* refere-se a uma terceira geração de serviços baseados na organização e no uso mais inteligente do conhecimento disponível na Internet. A inovação está focada nas estruturas dos *websites* e menos no usuário. A *Web 4.0* prevê a gestão e o uso inteligente de todo o conhecimento disponível na Rede por meio das mídias de convergência e um mecanismo de busca mais intuitivo.

Evolução da Web

Web 1.0 popularizou a Rede e se caracteriza com *websites* estáticos

Web 2.0 se refere como um resultado de aperfeiçoamentos tecnológicos, como a banda larga, os navegadores melhorados e a ascensão de plataformas com diversas aplicações para gerar a colaboração. Tem sido geralmente considerada como a *Web Social*

Web 3.0 refere-se a uma terceira geração de serviços baseados na organização e no uso mais inteligente do conhecimento disponível na Internet

A inovação está focada nas estruturas dos *websites* e menos no usuário

Web 4.0 prevê a gestão e o uso inteligente de todo o conhecimento disponível na Rede por meio das mídias de convergência e um mecanismo de busca mais intuitivo

Metaweb que está evoluindo a partir da convergência da *Web*, *Software Social* e da *Web Semântica*

A Metaweb está começando a emergir de uma *Web* focada em informações para uma *Web* focada nas relações e nos contextos

teorias

cultura da Internet

divide-se em 4 camadas:

tecnomeritocrática beneficia e congratula gratuitamente o bem prestado ao desenvolvimento científico e tecnológico da humanidade

hacker, comunitária virtual e organizacional

especifica o conjunto de práticas, de modos de pensamento, de atitudes e valores que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço

quanto mais o digital se afirma como um suporte da telecomunicação e da colaboração, mais a universalização se firma na história

o valor contido na Cibercultura é a universalidade,
o que movimenta a Cibercultura é a comunicação universal

O termo interação no contexto da Cibercultura é considerado por Primo (2005) como uma ação entre os participantes (emissor e receptor) do encontro. Nesse sentido, o foco se volta para a relação estabelecida entre os participantes, e não nas partes que compõe o sistema global, pois cada um interage com seu contexto e intrapessoalmente

processo

- Criatividade é apenas o primeiro passo para que se possa inovar
- Além de boas **idéias**, devemos **reconhecer oportunidades** para poder aplicá-las, solucionar problemas e obter demanda no mercado
- É a capacidade de **integrar elementos discretos** de conhecimento em **formas inovadoras** a fim de gerar **combinações** até então desconhecidas
- Agrupamento, combinação ou síntese do conhecimento em um produto, processo ou serviço original, relevante e valioso
- Criatividade e inovação são processos conjuntos
- Garantir implementação
- Gerar resultados
- Desenvolvimento e identificação potencial criativo
- Visão de futuro
- não deve apenas estar associada a grandes descobertas, ou à introdução de novos produtos e/ou serviços no mercado através de altas tecnologias, pois a maioria das inovações de sucesso é baseada no efeito cumulativo de mudanças incrementais de produtos e processos ou na combinação criativa de técnicas, idéias ou métodos existentes

conceito

Tipos:

Incremental: melhorias que utilizam tecnologia já existente

Radical: alguma coisa nova no mundo, coloca em risco tecnologias já existentes

Também conhecida como inovação descontínua ou destrutiva

Mercadológica: modificação percebida pelo usuário

Produtivas: introdução de novidades materializadas em produtos, processos e serviços, novos ou modificados

processo

ambiente virtual

aprendizagem do domínio e da prática
favorecer a colaboração

objetivos:

melhores práticas e pesquisa básica

políticas públicas e estratégias de inovação

formação das comunidades em redes internas e externas de
comunicação

acesso e o compartilhamento do conhecimento de forma mais
transparente

resultado da disponibilidade é a visualização de conteúdos produzidos
que facilitam o mapeamento e a representação do conhecimento em
diferentes comunidades em rede na organização

sob o enfoque da comunicação e colaboração das comunidades em rede
são as ações de modernização da organização envolvendo a gestão do
conhecimento

aplicação

Maturana reflete sobre o conceito de metadesign e sobre a idéia de **progresso, ciência e tecnologia** serem em si mesmos valores a serem venerados. Segundo ele, muitas pessoas pensam que as máquinas poderão se tornar vivas e suplantam o ser humano como resultado desse progresso e dessa expansão da inteligência

Maturana desafia esta visão:

não considera que a tecnologia, a ciência ou o progresso como valores em si mesmos nem pensa que a evolução biológica ou cósmica esteja mudando sua natureza. Ele julga que a **pergunta principal** que devemos enfrentar é **o que queremos que aconteça a nós** e não uma pergunta de conhecimento ou de progresso

pensa que a questão que devemos enfrentar neste momento de nossa história é sobre **nossos desejos e sobre se queremos ou não ser responsáveis por nossos desejos**

visão compartilhada

