

- Imprimir em PDF

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO

PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

PROGRAMA DE APOIO INSTITUCIONAL À EXTENSÃO

AÇÃO: PROJETO DE EXTENSÃO

2020 VTP_304

UNIDADE PROPONENTE

Campus:
VTP

Foco Tecnológico:
INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

IDENTIFICAÇÃO

Título:
A Era dos Ambientes Informacionais Complexos: criação de canal de comunicação para o despertar de uma nova sociedade

Grande Área de Conhecimento:
CIÊNCIAS HUMANAS

Área de Conhecimento:
EDUCAÇÃO

Área Temática:
Educação

Tema:
Divulgação Científica e Tecnológica

Período de Execução:
Início: **01/10/2020** | Término: **28/02/2021**

Possui Cunho Social:
Sim

CARACTERIZAÇÃO DOS BENEFICIÁRIOS

Público Alvo	Quantidade Prevista de Pessoas a Atender	Quantidade de Pessoas Atendidas	Descrição do Público-Alvo
Grupos Comunitários	250		--

EQUIPE PARTICIPANTE

Professores e/ou Técnicos Administrativos do IFSP

Membro	Contatos	Bolsista	Titulação
Nome: Luciene Cavalcanti Rodrigues Matrícula: 1846782	Tel.: E-mail: prof.luciene@ifsp.edu.br	Sim	DOUTORADO

Membro	Contatos	Bolsista	Titulação
Nome: Cecilio Merlotti Rodas Matrícula: 1885371	Tel.: E-mail: cecilio.rodas@ifsp.edu.br	Sim	MESTRE+RSC-III (LEI 12772/12 ART 18)

DISCRIMINAÇÃO DO PROJETO

Resumo

Por “ambientes informacionais digitais complexos”, queremos especificar sistemas que começam a ter características referentes ao que Gabriel (2017) chama de a “Quarta Revolução Industrial”. Esses sistemas são desenvolvidos de tal forma que se possibilite a utilização de recursos que permitam a análise de dados que seus usuários produzem e consomem e pode impactar consideravelmente a forma como os sujeitos interagem com as tecnologias (ROUHIAINEN, 2018). Assim, softwares baseados em Inteligência Artificial seriam capazes de entender melhor o comportamento de seus usuários e assim oferecer conteúdo mais específico e direcionado. Para estudar esses comportamentos é possível utilizar técnicas para se medir a experiência dos usuários (TULLIS, 2013). Nesse contexto, como será o comportamento dos sujeitos? Assim, nesse sentido, vemos a possibilidade de se estudar como os usuários serão afetados por tais tecnologias e interfaces, já que as pessoas passarão, cada vez mais, a ter uma experiência mais pessoal e personalizada durante a produção, recuperação e uso da informação em tais ambientes. Essa transição será percebida pelas pessoas? Será que o usuário vai ser capaz de confiar em informações mais específicas que lhe serão apresentadas por tais interfaces no momento de uma busca, por exemplo? E quanto às novas formas de interação, baseadas por uma interface por voz, seu aperfeiçoamento está estimulando esse tipo de uso? A fonte das bases de dados sobre as quais são feitas as pesquisas e mostrados os resultados para os usuários poderiam influenciar a percepção do usuário? Essas e outras questões poderão ser respondidas por meio da investigação de tais tecnologias e seus impactos no comportamento dos usuários.

Justificativa

Segundo Gabriel (2017) é papel dos pais e educadores preparem a atual geração para as mudanças que terão grande impacto na sociedade, ou seja, a intermediação cada vez maior dos computadores nos processos de interação entre Homem-Computador. Divulgar essas mudanças poderá literalmente salvar famílias da perda repentina de suas vagas de trabalho. Além disso, poderá ajudar os estudantes de nosso campus e outros locais do país a melhor se direcionarem no momento da escolha de uma profissão ou de um curso superior. Também pretendemos estimular as pessoas já formadas a continuarem a buscar uma formação mais ampla, se possível por meio de especialização e pós-graduação. Ou seja, mostrar que estamos vivendo num intervalo crucial para nos prepararmos para as mudanças que se aproximam.

Fundamentação Teórica

Considerando a intermediação cada vez maior dos computadores em vários processos que fazem parte das interfaces entre humanos e computadores, consideramos que as pessoas precisam de ambientes que tenham a missão de informá-las, e assim ajudá-las a se organizar para estarem preparadas para as grandes mudanças que se aproximam. Alguns exemplos já podem ser percebidos como a notícia que mostra que as empresas irão preferir pessoas mais qualificadas para lidar com home office (1) foram acelerados durante os momentos vividos atualmente com a pandemia. Esse é apenas um exemplo simples, pois as previsões é que haja diversos processos que passarão a ser mediados por máquinas. Essa mudança mudará as relações de trabalho e várias pessoas perderão suas vagas de trabalho, mas muitas outras vagas serão criadas para pessoas especialistas. Assim, justificamos que estamos num momento decisivo de educação e divulgação das mudanças que se avizinham. (1) https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2020/08/mais-home-office-para-bem-formados-traz-destruicao-do-emprego-de-baixa-qualificacao.shtml?utm_source=twitter&utm_medium=social&utm_campaign=twfolha

Objetivo Geral

O objetivo geral desse trabalho é divulgar por meio de um canal no ambiente digital, notícias, entrevistas, lives temáticas, atividades educacionais de divulgação científica, cursos gratuitos disponíveis no ambiente Web, assim como conscientizar as pessoas para que possam estar preparadas para as mudanças que se aproximam nas relações entre empregado-empregador. Mostrar que as tecnologias poderão “roubar” vagas de trabalho, mas que as pessoas que souberem dominar novas tecnologias ainda poderão se manter no mercado, pois o futuro exigirá pessoas mais qualificadas.

Metodologia da Execução do Projeto

Para a execução desse projeto pretendemos criar um canal de comunicação da plataforma de vídeos YouTube e nesse ambiente promover debates, entrevistas com especialistas e representantes da sociedade para, assim, criar um local digital que permita, ao estar vinculado às redes sociais, a difusão gratuita de educação, oportunidades de estudos e cursos

gratuitos, além de estimular jovens e adultos a buscarem requalificação necessária para estarem adaptados às mudanças que se aproximam. O projeto será elaborado pelo autor do projeto. É será executado pelo autor e aluno a ser escolhido em momento após a aprovação a partir de uma chamada pública no Campus de Votuporanga para que seja realizada a seleção. Haverá reuniões semanais via interfaces de comunicação digital as quais possibilitarão os ajustes e criação de um programa e agenda para execução com diversas personalidades de vários setores da sociedade para a divulgação da ciência e projeções de perspectivas profissionais.

Acompanhamento e Avaliação do Projeto Durante a Execução

Por meio de reuniões semanais serão feitos os ajustes e medidos os impactos das atividades realizadas. As entrevistas serão realizadas por meio de softwares de comunicação virtuais e gratuitos os quais permitirão uma ampla divulgação nas redes sociais e plataformas de comunicação digital. Para a execução prevê-se videoaulas, entrevistas, divulgação de reportagens, lives temáticas, difusão de pesquisas científicas, entrevistas com alunos e profissionais para que o conteúdo seja capaz de forma. A avaliação será feita semanalmente por meio de reunião com aluno e responsável pelo projeto para mensurar as atividades realizadas.

Resultados Esperados e Disseminação dos Resultados

Como já informado, a disseminação se dará por meio da criação de um canal na plataforma de vídeos do YouTube e divulgado em diversos ambientes digitais como as próprias redes sociais. Esse ambiente já é bastante propício para criar grande impacto de disseminação de informação.

Referências Bibliográficas

CAMARGO, Liriane S. Araújo de; VIDOTTI, Silvana A. B. G. Arquitetura da informação: uma abordagem prática para o tratamento de conteúdo e interface em ambientes informacionais digitais. Rio de Janeiro: LTC, 2011. CREPEL, Maxime. Tagging et folksonomies: Pragmatique de l'orientation sur le Web. Tese (Doutorado – Ecole Doctorale “Sciences Humaines et Sociales”, Université Européenne Haute Bretagne Rennes 2. Rennes, 2011. Disponível em: <http://tel.archives-ouvertes.fr/index.php?halsid=71s2srqcr9j07db8mebagtio20&view_this_doc=tel-00650319&version=1>. Acesso em: 19 out. 2015. GABRIEL, Martha. Você, Eu e os Rôbos - Pequeno Manual do Mundo Digital. São Paulo: Atlas, 2017. HASSAN MONTERO, Yusef; HERRERO SOLANA, Víctor. Eye-Tracking en Interacción Persona-Ordenador. No Solo Usabilidad, nº 6, 2007. Disponível em: <<http://eyetrackingresearch.blogspot.com.br/2012/01/lecturas-must-sobre-eye-tracking.html>>. Acesso em: 29 jun. 2016. KLEIN Angela Inês; Bulla, JULIEANE Pohmann. Eye-Tracking e linguística: aplicações e interfaces. Letrônica: Revista Digital do PPGL, 2010, v. 3, n. 2, p. 235 – 249. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/letronica/article/view/7606>>. Acesso em: 02 mai 2012. MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. Information Architecture for the World Wide Web. O'Reilly, 2006. POOLE, A.; BALL, L.J. Eye Tracking in Human-Computer Interaction and Usability Research: Current Status and Future Prospects. In: Encyclopedia of Human Computer Interaction, Ed. Claude Ghaoui, p. 211-219, 2006. Disponível em: <<http://www.alexpoole.info/blog/wp-content/uploads/2010/02/PooleBall-EyeTracking.pdf>>. Acesso em: 19 jun. 2014. RODAS, Cecilio Merlotti; MARCOS, Mari-Carmen; VIDOTTI, Silvana A. Borsetti Gregorio. Tecnologia de Eye Tracking em User Experience. In: ENCONTRO NACIONAL GESTÃO, POLÍTICAS & TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO, 2014, Goiânia. Anais eletrônicos... Goiânia: UFG, 2015. Disponível em: <https://engpti.fic.ufg.br/up/715/o/TECNOLOGIA_DE_EYE_TRACKING_EM_USER_EXPERIENCE_-_pronto.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2016. RODAS, Cecilio Merlotti; VIDOTTI, Silvana A. Borsetti Gregorio; MONTEIRO, Silvana Drumond. Interfaces entre a arquitetura da informação e a semiótica. In: ENANCIB, 19, 2018, Londrina. Anais... Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2018. Disponível em: <<http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/XIXENANCIB/xixenancib/paper/viewFile/1488/1719>>. Acesso em 20 jan. 2019. RODAS, Cecilio Merlotti. Padrão de comportamento na busca de informação em mecanismo de busca: um enfoque com a tecnologia de eye tracking. 2017. 230 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação)-Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2017. RODAS, Cecilio Merlotti; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregório. Eye tracking em User Experience: o que os seus olhos revelam. Brazilian Journal of Information Science: Research Trends, v. 10, n. 3, p.112-119, 2016b. RODAS, Cecilio Merlotti; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregório. Eye tracking em user experience: o que os seus olhos revelam. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE INFORMAÇÃO, CONHECIMENTO E AÇÃO, 9., 2015, Marília. Anais... São Paulo: UNESP, 2015. RODAS, Cecilio Merlotti; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregório; MONTEIRO, Silvana Drumond. Eye tracking em interface do Google: novos olhares sobre a influência do "rich snippet" na decisão dos usuários. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE DADOS, INFORMAÇÃO E TECNOLOGIA, 3., 2016, Marília. Anais... Marília: Unesp, 2016a. RODAS, Cecilio Merlotti; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregório; MONTEIRO, Silvana Drumond. Interface do Google e do Yahoo: a experiência do usuário sob o olhar do Eye Tracking. Informação & Sociedade: Estudos, João Pessoa, v. 26, n. 2, p. 37-50, maio/ago. 2016b. RODAS, Cecilio Merlotti; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregório; BEMBEM, Angela Helen Claro; VECHIATO, Fernando Luiz; SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa. Encontrabilidade da informação: uma análise a partir da tecnologia de Eye Tracking. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 17., 2016, Salvador. Anais... Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2016. p. 3791-3810. ROUHIAINEN, Lasse. Artificial Intelligence: 101 Things You Must Know Today About Our Future. Edição do Kindle, 2018. SANTAREM SEGUNDO, José Eduardo. Representação Iterativa: um modelo para Repositórios Digitais. Tese (Doutorado em Ciência da Informação). Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista. Marília, 2010.

Processo de Elaboração do Projeto

O projeto será elaborado pelo autor deste. E será executado pelo autor e aluno a ser escolhido em momento após a aprovação a partir de uma chamada pública no Campus de Votuporanga para que seja realizada a seleção. Para a execução prevê-se videoaulas, entrevistas, divulgação de reportagens, lives temáticas, difusão de pesquisas científicas, entrevistas com alunos e profissionais para que o conteúdo seja capaz de forma. O problema social que se aproxima será a falta de trabalho para pessoas não qualificadas e por isso pretendemos buscar parcerias com docentes do campus, e profissionais das mais diversas áreas para que possam expor as grandes dificuldades que deverão ser enfrentadas pelas pessoas que não se prepararem para uma melhor qualificação. Há poucas instituições que estejam fazendo esse trabalho de divulgação e educação das pessoas. Creemos que nossas atividades terá um papel fundamento e poderá mostrar com as tecnologias poderão ser utilizadas para suprir a falta de vagas de trabalho.

Necessidade de equipamentos do Campus

Considerando que todas as atividades podem ser feitas via softwares gratuitos de edição e transmissão de vídeos, não precisaremos ter acesso a recursos financeiros, a não quanto à bolsa de extensão para o aluno envolvido no projeto, o qual será responsável por mediar, agendar e distribuir material.

Necessidade de espaço físico do Campus

Não haverá necessidade de espaço físico do campus. Considerando que o campus está sem acesso por conta da pandemia e também considerando que todas as atividades podem ser feitas via softwares gratuitos de edição e transmissão de vídeos, não precisaremos acessar as dependências do campus.

Recurso financeiro do Campus

Considerando que todas as atividades podem ser feitas via softwares gratuitos de edição e transmissão de vídeos, não precisaremos ter acesso a recursos financeiros, a não quanto à bolsa de extensão para o aluno envolvido no projeto, o qual será responsável por mediar, agendar e distribuir material.

Metas

1 - Divulgação das tecnologias que darão suporte às mudanças que se referente às novas oportunidades entre empregado-empregador

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Meta	Atividade	Especificação	Indicador(es) Qualitativo(s)	Indicador Físico	Indicador Quantitativo	Período de Execução	Qtd.	Início	Término
1	5	Projetar, executar e avaliar as atividades de divulgação científica e profissional para o período referente aos 5 meses.	Retorno avaliações questionários onlines.	por e	100	100	100	01/10/2020	28/02/2021

PLANO DE APLICAÇÃO

Classificação da Despesa	Especificação	PROEX (R\$)	DIGAE (R\$)	Campus Proponente (R\$)	Total (R\$)
339018	Auxílio Financeiro a Estudantes	0	0	20000.00	20000.00
TOTAIS		0	0	20000.00	20000.00

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Despesa	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Anexo A

MEMÓRIA DE CÁLCULO

CLASSIFICAÇÃO DE DESPESA	ESPECIFICAÇÃO	UNIDADE DE MEDIDA	QUANT.	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
TOTAL GERAL					-