Mídias Inteligentes, Informação e Cultura Digital

Pós-Graduação Stricto Sensu da Universidade Municipal de São Caetano do Sul

Professor: Dr. Alan César Belo Angeluci (http://lattes.cnpq.br/6449348266899431)
Disciplina: eletiva

EMENTA:

Disciplina de cunho teórico-prático que busca tratar dos desafios da produção e do consumo de mídias inteligentes na sociedade contemporânea. Busca pensar a mídia como integrante da perspectiva das *smart cities* e no seu papel inovador na comunicação entre indivíduos e máquinas em ambientes urbanos cada vez mais complexos, conectados e multifacetados. Parte da ideia do manifesto *Onlife* para refletir as tendências no campo da comunicação digital, convergente e interativa. A disciplina é dividida em três módulos (teórico-conceitual, práticas e produção).

PLANO DE ENSINO:

PRIMEIRO MÓDULO: TEÓRICO-CONCEITUAL

- Aulas expositivas com leituras obrigatórias. Em sala de auditório.

Aula 01: Dilemas do contemporâneo
- Apresentação da disciplina
- The Online Manifesto (Luciano Floridi)

Aula 02: Mídias Inteligentes: estudos sobre a interação homem-máquina
- Novas mídias e infoestética (Lev Manovich). Sujeito prosumer (Alvin Toffler)
- Ator-rede (Bruno Latour e André Lemos)
- Transmedia storytelling (Henry Jenkins e Carlos Scolari)

Aula 03: A informação como capital: nova economia informacional
- Plataformas, apps, desktops e dispositivos móveis (vários)
- Coding, big data, IoT, software livre e código aberto (Tim O'Reilly, vários)
- Algoritmos, ciências dos dados e computação cognitiva (Fabio Malini, Walter Teixeira Lima Junior, vários)

Aula 04: Cultura Digital: usuários e interagentes
- Cultura do Fã (Matt Hills)
- Ciberativismo e cultura hacker (vários)
- Interatividade e redes sociais (Alex Primo, Raquel Recuero, vários)

Aula 05: Comportamento nas redes
- Millenials, tumb tribes, net generation, digital natives/immigrants (vários)
- Usos e apropriações (CGI, Sonia Livingstone, Ellen Helsper, Brasilina Passarelli, Fernanda Bruno, vários)
- Temas contemporâneos*: phubbing; cyberloafing; selfie* e autorepresentação; pós-verdade.

SEGUNDO MÓDULO: PRÁTICAS

- Aulas dialógicas e participativas, modelo "hands on", com proposição de leituras e exercícios obrigatórios a serem realizados em sala. Em laboratório de informática.

Aula 06, 07 e 08: Criação de grafos de Redes Sociais
- Análise de Redes Sociais (ARS) – exercícios de criação de grafos com Gephi.

Aula 09, 10 e 11: Criação de visualização interativa de dados
- *Data pipeline* – exercícios de criação de visualização interativa com Google Data Studio, Tableau Public e/ou Timeline JS.

TERCEIRO MÓDULO: PRODUÇÂO

- Aulas em formato tutorial, com foco nos projetos de cada dupla de aluno. Em laboratório de informática.

Aulas 12, 13, 14 e 15
- Desenvolvimento e apresentação de produtos de mídias inteligentes (a partir da escolha de uma ferramenta).

AVALIAÇÃO

A atribuição dos conceitos (A, B, C, I ou R) tem como critério a entrega do item (1) e item (2), conforme as instruções a seguir:

1) **Short paper** (1.500 palavras, ABNT) analisando um produto midiático de interesse público (quadrinhos, jornal, website, rede social, game, mobisode, séries de TV, etc.) e sua relação com um dos temas abordados nas aulas 2, 3, 4 ou 5. O documento será avaliado em sua compreensão demonstrada de conceitos básicos da classe, sua pesquisa original e sua análise de como o produto relaciona-se com tendências específicas que afetam os dilemas contemporâneos. Associe sua análise aos materiais do curso, incluindo leituras, notas de aula e comentários dos falantes.
    a. Entrega digital (via plataforma)
    b. Prazo limite: data da 7ª aula do curso.

2) Entrega e Apresentação de um ***mockup*/protótipo** de uma mídia inteligente para comunicação e divulgação sobre tema de interesse público.
    a. Entrega digital (via plataforma). Apresentação conforme calendário a ser combinado.
    b. Prazo limite: data da última aula do curso.

BIBLIOGRAFIA

FLORIDI, Luciano. **The onlife manifesto**. Springer-Verlag GmbH, 2015.

RITZER, George; JURGENSON, Nathan. Production, Consumption, Prosumption The nature of capitalism in the age of the digital 'prosumer'. **Journal of Consumer Culture**, v. 10, n. 1, p. 13-36, 2010.

SIMÕES, Isabella de Araújo Garcia. A Sociedade em Rede e a Cibercultura: dialogando com o pensamento de Manuel Castells e de Pierre Lévy na era das novas tecnologias de comunicação. **Revista eletrônica temática. a. V**, n. 5, p. 1-11, 2009.

LEMOS, André. Espaço, mídia locativa e teoria ator-rede. **Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. ISSN 1982-2553**, n. 25, 2013.

BENKLER, Yochai. **The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom**. Yale University Press, 2006.

PRAHALAD, Coimbatore Krishna. **The Fortune at the Bottom of the Pyramid**. Pearson Education India, 2006.

O'REILLY, Tim. **What is web 2.0**. " O'Reilly Media, Inc.", 2009.

DURHAM, Meenakshi Gigi; KELLNER, Douglas M. (Ed.). **Media and cultural studies: Keyworks**. John Wiley & Sons, 2009.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. MIT press, 2001.

SCOLARI, Carlos Alberto et al. Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. 2009.

MALINI, Fábio; ANTOUN, Henrique. A internet e a rua: ciberativismo e mobilização nas redes sociais. **Porto Alegre: Sulina**, 2013.

JUNIOR, Walter Teixeira Lima. Mídia social conectada: produção colaborativa de informação de relevância social em ambiente tecnológico digital. **LÍBERO. ISSN impresso: 1517-3283/ISSN online: 2525-3166**, n. 24, p. 95-106, 2016.

HILLS, Matt. **Fan cultures**. Psychology Press, 2002.

RECUERO, Raquel. A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet. **Porto Alegre: Sulina**, 2012.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (29.: 2006 set.: Brasília). Anais: estado e comunicação [recurso eletrônico]. Brasília, DF: Intercom: Universidade de Brasília, 2006.** 2006.

HELSPER, Ellen Johanna; EYNON, Rebecca. Digital natives: where is the evidence?. **British educational research journal**, v. 36, n. 3, p. 503-520, 2010.

LIVINGSTONE, Sonia et al. Risks and safety on the internet. **The perspective of European children. Full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of**, p. 9-16, 2011.

BRUNO, Fernanda. Máquinas de ver, modos de ser: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de informação e de comunicação. **Revista Famecos**, v. 11, n. 24, p. 110-124, 2008.

PASSARELLI, Brasilina; JUNQUEIRA, Antonio Helio; ANGELUCI, Alan César Belo. Os nativos digitais no Brasil e seus comportamentos diante das telas. **Matrizes**, v. 8, n. 1, p. 159-178, 2014.

http://www.comscore.com/por/

http://cetic.br/

http://creativecommons.org/about

https://www.codecademy.com/pt-BR/about

https://code.org