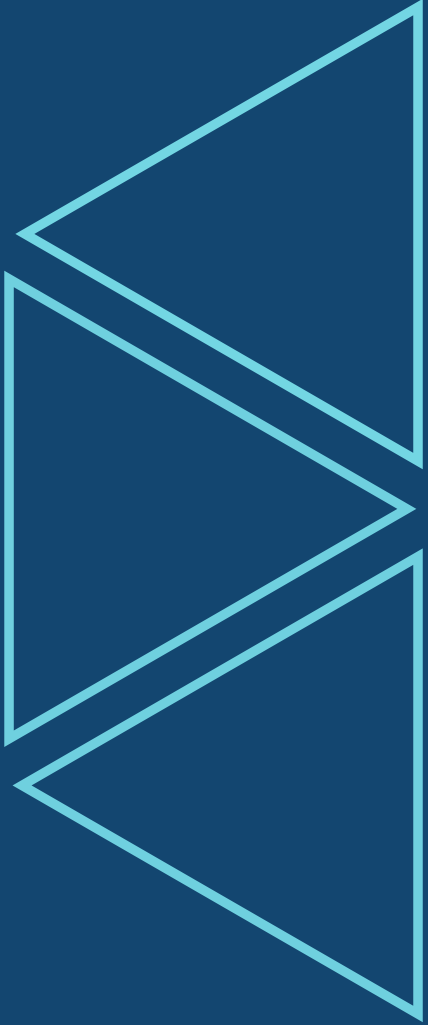


PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
DA **UNIVERSIDADE ESTADUAL DE SÃO PAULO**

HUMANIDADES **DIGITAIS**

E A ERA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
Lectures Notes



CRÉDITOS

Comissão Científica

Francisco Carlos Paletta
Universidade de São Paulo //

Armando Malheiro da Silva,
Universidade do Porto //

Audilio Gonzales Aguilar
Université Paul- Valéry Montpellier III //

Lise Verlaet Audilio Gonzales Aguilar
Université Paul- Valéry Montpellier III

Suporte de Revisão

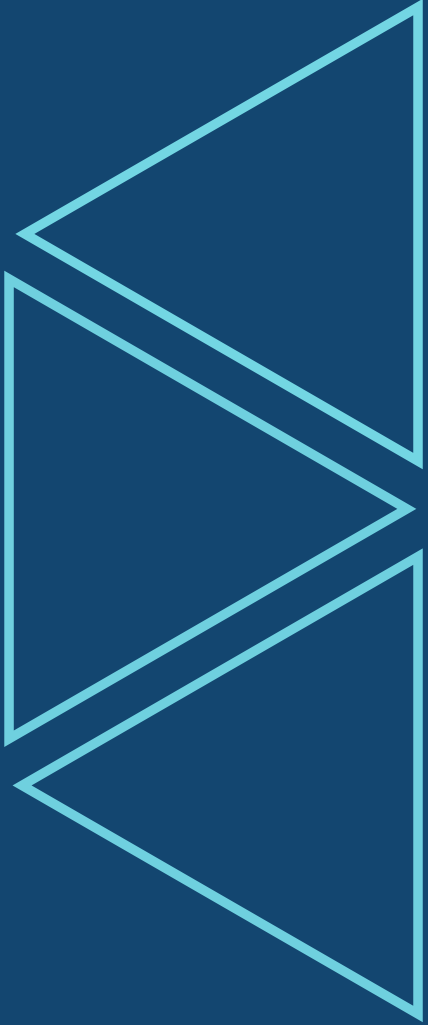
Victória Siqueira

Diretora de Arte e Diagramação

Mariane A. Antunes

Capa

Feito por *IA Artbreeder*
com Curadoria de
Gabriel Cirino
Mariane A. Antunes



FICHA CATALOGRÁFICA

Esta obra é de acesso aberto. É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte e autoria e respeitando a Licença Creative Commons indicada

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

H918 Humanidades digitais e a era da inteligência artificial [recurso eletrônico] :
lectures notes / organização Francisco Carlos Paletta. – São Paulo :
ECA-USP, 2025.
PDF : il. color.

ISBN 978-85-7205-305-1

1. Humanidades digitais. 2. Inteligência artificial. 3. Informação. 4. Big data.
5. Algoritmo. I. Paletta, Francisco Carlos.

CDD 23. ed. – 025.060013

Elaborado por: Alessandra Vieira Canholi Maldonado CRB-8/6194



AUTORES

Humanidades Digitais

Francisco Carlos Paletta (Organizador)

Angélica Cintra Fermann

Charley dos Santos Luz

Christian Alexsander Martins

Gabriel da Costa Cirino

Jader Jaime Costa do Lago

Mariane Alves Antunes

Nelson Mitsuo Shimabukuro

Rodrigo Moreira Garcia

Victória Siqueira Pereira

William Ramos

SUMÁRIO

Humanidades Digitais

INTRODUÇÃO

Apresentação da Disciplina	01
Humanidades Digitais: Conceitos, métodos, práticas e tecnologias	
Tema 01.	02
Ética, estética e artes na era digital	
Tema 02.	04
Algoritmos e Big Data para Humanidades	
Tema 03.	05
Digitalização, preservação e curadoria	
Tema 04.	07
Ferramentas de Visualização e suas implicações	
Tema 05.	08
Ensino- Aprendizagem na era digital	
Tema 06.	10
Browsing, colleting, rereading, creating, disseminating	
Tema 07.	11
Encoding, modeling, text annotation	

CBD5936 HUMANIDADES DIGITAIS

Francisco Carlos Paletta

Universidade de São Paulo

fcpaletta@usp.br

1

INTRODUÇÃO E APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA

Plano de Trabalho

Objetivo

Introdução ao campo de estudos *Digital Humanities*, suas metodologias e suas práticas de pesquisa.

A partir da consideração das implicações do fenômeno digital nas Humanidades, e de fenômenos como *Digital Scholarship*, serão apresentados o estado da arte e suas técnicas de pesquisa.

Objetiva-se, ainda, a reflexão sobre as perspectivas de inovação nas pesquisa em Ciência da Informação tendo em vista as decorrências da problemática da informação digital nas metodologias tradicionais de investigação.

Palavras-chave

Humanidades Digitais; Digital Humanities.

- ❖ **Digital Scholarship**, ou Pesquisa Digital, refere-se ao uso de ferramentas, métodos e perspectivas digitais para conduzir pesquisas e disseminar conhecimento de novas maneiras.
- ❖ "Digital Scholarship compreende as atividades acadêmicas assistidas, enriquecidas ou potencializadas pelas ferramentas, recursos digitais e metodologias."
(American Council of Learned Societies)
- ❖ "Refere-se à utilização de recursos e fontes digitais, ferramentas e métodos para pesquisas acadêmicas, produção de conhecimento e comunicação científica."
(Universidade de Melbourne)
- ❖ "Envolve computação, comunicação em rede, novos modos de circulação e publicação e novas práticas de colaboração e avaliação por pares que, em conjunto, estão transformando como as pesquisas são realizadas." (Universidade de Stanford)
- ❖ Alguns aspectos-chave da Digital Scholarship incluem:
 - ☐ Uso de grandes conjuntos de dados, ferramentas analíticas digitais e visualizações.
 - ☐ Colaboração online e redes distribuídas de pesquisadores.
 - ☐ Publicação e divulgação de pesquisas usando mídias digitais.
 - ☐ Engajamento com públicos não-acadêmicos através de meios digitais.
 - ☐ Abordagens multi e interdisciplinares facilitadas pelas tecnologias digitais.
- ❖ Digital Scholarship aponta para as transformações nos métodos e processos de pesquisa em função das tecnologias, dados e ferramentas digitais disponíveis atualmente.

APRESENTAÇÃO

- ☐ Nome
- ☐ Formação
- ☐ Experiência Profissional
- ☐ Tema Projeto de Pesquisa
- ☐ Orientador
- ☐ Expectativas e Objetivos para com a Disciplina

PLANO DE CURSO

1. Introdução e Apresentação da Disciplina
2. Digital Humanities: Conceitos, Métodos, Práticas e Tecnologias
3. Ética, Estética e Artes na era Digital (Arquivos, Bibliotecas, Museus)
4. Algoritmos e Big Data para Humanidades
5. Digitalização, Preservação e Curadoria
6. Ferramentas de Visualização e suas Implicações Teórico-Metodológicas
7. Humanidades Digitais – LABI
8. Ensino-aprendizagem na Era Digital
9. Browsing, Colleting, Rereading, Creating, Disseminating
10. Humanidades Digitais LAB II – Ecoding, Modeling, Text Annotation
11. Simpósio Humanidades Digitais
12. Seminários Temáticos e Trabalho Final

METODOLOGIA

- ❖ Aulas Expositivas
- ❖ Seminários Temáticos
- ❖ Estudos de Caso
- ❖ Apresentação Trabalho Final

SEMINÁRIO TEMÁTICO E TRABALHO FINAL

1. Introdução e Apresentação da Disciplina
2. Digital Humanities: Conceitos, Métodos, Práticas e Tecnologias
3. Ética, Estética e Artes na era Digital (Arquivos, Bibliotecas, Museus)
4. Algoritmos e Big Data para Humanidades
5. Digitalização, Preservação e Exclusão
6. Ferramentas de Visualização e suas Implicações Teórico-Metodológicas
7. Ensino-Aprendizagem na Era Digital
8. Browsing, Colleting, Rereading, Creating, Disseminating
9. Ecoding, Modeling, Text Annotation
- ❑ Apresentação Trabalho Final

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

DAVIDSON, C; GOLDBERG, D. “A Manifesto for the Humanities in a Technological Age.” *Chronicle of Higher Education*, February 13, 2004.

HAYLES, N. *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago; London: University Of Chicago Press, 2012. (Capítulo 2)

HALL, G. “Toward a Postdigital Humanities: Cultural Analytics and the Computational Turn to Data-Driven Scholarship.” *American Literature* (2013): 781–809.

HEAD, A. e EISENBERG, M. *How College Students Seek Information in the Digital Age. Project Information Literacy Progress Report: “Lessons Learned”*. University of Washington: dec., 1, 2009.

JOCKERS, M. *Macroanalysis: Digital Methods and Literary History*. Urbana: University of Illinois Press, 2013. (Capítulo 4)

POSNER, Miriam. “What’s Next: The Radical, Unrealized Potential of Digital Humanities.” In: *Debates in the Digital Humanities*. Edited by Matthew K. Gold and Lauren Klein. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2016.

SENCZYNE, J. “Between Knowledge and Metaknowledge: Shifting Disciplinary Borders in Digital Humanities and Library and Information Studies.” In: *Debates in the Digital Humanities*. Edited by Matthew K. Gold and Lauren Klein. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2016.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

BERRY, D.M. **Understanding Digital Humanities**. Houndmills Basingstoke Hampshire; New York: Pgrave Macmillan, 2012. ISBN 978-0-230-29264-2

BURDICK, Anne et al. **Digital Humanities**. Cambridge: Mit Press, 2012. 153 p. ISBN 978-0-262-01847-0.

KLEIN, Julie Thompson. **Interdisciplinary digital humanities: boundary work in an emerging field**. Michigan: University Of Michigan Press, 2015. 201 p. (ISBN 978-0-472-05254-7).

MONTEMAYOR, Carlos. **Las humanidades en el siglo XXI y la privatization del conocimiento**. Monterrey: Universidade Autonoma de Nuevo Leon, 2007. 36 p. ISBN 970-694-347-1.

RYDBERG-COX, Jeffrey A.. **Digital Libraries and Challenges of Digital Humanities**. Oxford: Chandos Publishing, 2006. 104 p. ISBN 1-84334-134-4.

SACCO, Kathleen L.. **Supporting digital humanities for Knowledge Acquisition in Modern Librari**. Hershey: Igi Global, 2015. 368 p. (Advances in Library and Informtion Science(ALIS)). ISBN 978-4666-8444-7.

Ética, Estética e Artes na Era Digital



CBD5936 HUMANIDADES DIGITAIS

SEMINÁRIO TEMÁTICO

TEMA: Ética, Estética e Artes na Era Digital

Aluno: Christian Alexsander Martins

PPGCI - Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação

CBD5936 Humanidades Digitais

Prof. Dr. Francisco Carlos Paletta

Objetivo

Discutir sobre aspectos da ética relacionados ao uso de imagens na Era Digital. Além disso, elucidar exemplos de utilização de tecnologias digitais nas artes, incluindo imagens, vídeos, performances entre outros.

Palavras-chave

tecnologias digitais; artes; ética; imagem

TÓPICOS

- ✓ “No futuro, será que todos os estudantes de doutorado precisarão de fluência em métodos acadêmicos e pedagógicos relacionados ao mundo digital? E para os estudantes que pretendem se especializar em humanidades digitais, como esse campo será definido? Trata-se de um campo de estudos distinto ou uma série de metodologias ligadas às disciplinas já existentes?” (P. 350).

Reid, Alexander. Graduate Education and Ethics of the Digital Humanities. P. 350.

TÓPICOS

- ✓ “As humanidades digitais chamam a atenção de administradores e agências de financiamento que enxergam de uma outra maneira, não considerando as humanidades como ‘novidades antiquadas’. Elas se conectam e se cruzam com disciplinas dos campos da ciência e da engenharia. Têm o potencial de utilizar novas tecnologias para ajudar as humanidades a comunicar e a se adaptar à sociedade contemporânea.” (P. 353).

Reid, Alexander. Graduate Education and Ethics of the Digital Humanities.

TÓPICOS

- ✓ “O dispositivo tecnológico não é simplesmente um objeto exterior ao processo de produção, uma ferramenta que apenas viabiliza tecnicamente o fazer, ficando externa a ele, pois sua materialidade adentra naquilo que produz de forma estruturante” (KATZ. P. 246).
- ✓ “Nossa intensiva convivência com os softwares tornou-se uma lógica, um modo de lidar com o mundo, com os outros, consigo mesmo. Lógica enquanto propriedade de organizar o pensamento, de relacionar ideias” (KATZ. P. 244).

KATZ, Helena. Arte e cognição / Organização Helena Katz; Christine Greiner. São Paulo: Annablume, 2015.

QUESTÕES PARA DEBATE

- ✓ Como seriam nossas pesquisas, o design tecnológico e o pensamento se levássemos a sério as enormes oportunidades e desafios de aprendizagem colocados pela atual era digital? O que acontece quando deixamos de privilegiar as formas tradicionais de organização (por campos, disciplinas e áreas de especialização) e voltamos a atenção para modos alternativos de criação, inovação e crítica que melhor abordam a natureza global interconectada do conhecimento de hoje em dia, tanto na sala de aula quanto além dela?

Reid, Alexander. Graduate Education and Ethics of the Digital Humanities. P. 353.

QUESTÕES PARA DEBATE

- ✓ Imagem em Creative Commons. Link:
<https://flickr.com/photos/143601516@N03/28083375162/in/photolist-JMCD2u-axnTEC-q6XiHp-KkSjDj-JQEHvr-9yOOyf-9h17p7-pK553j-89v7v9-9qvvGz-9hE17r-kv46w2-8rMjFd-a1thCe-2eHTcXq-ohd3nd-7F6c68-7W2AHg-667VcO-2nGqFwr-667Y6Y-667YEm-dnK6nB-2o8crim-2navKWQ-5XJ1Qc-UcX9Dd-6TMWqT-6TMZTX-2nj47DV-2nC6Veu-2icpfPF-663Fqc-2nbwNEu-663Jzr-rUUbX6-8bY2gz-99BVQZ-9cbvf9-2oBNGbM-9cbvvy-oAWuT3-9wvCGE-eeQZh2-pNpNH6-ohd3kj-ohd3EY-qsBDWw-wuatb1-7pyr6>



MÍDIAS DIGITAIS

Autoria
Tempo real
Responsabilidade
Colaboração
Compartilhamento

TÓPICOS

- ✓ Letramento digital
- ✓ “Professores imaginam como criar e sustentar discussões em fóruns online ou como motivar seus estudantes a escrever posts maiores. Eles se esforçam em criar e avaliar trabalhos em composições digitais. Eles trazem questões acerca de direitos autorais, tomando decisões baseadas em ambientes online abertos/ fechados e em arquivos de código aberto versus aplicativos com proprietários.” (P. 359)

Reid, Alexander. Graduate Education and Ethics of the Digital Humanities.

TÓPICOS

- ✓ Ética
- ✓ “Discussões sobre o impacto das tecnologias digitais nas práticas de pesquisa das humanidades focam em duas áreas: a criação e o uso de ferramentas digitais para analisar textos em humanidades e a publicação de objetos acadêmicos nascidos no digital.” (P. 362).

Reid, Alexander. Graduate Education and Ethics of the Digital Humanities.

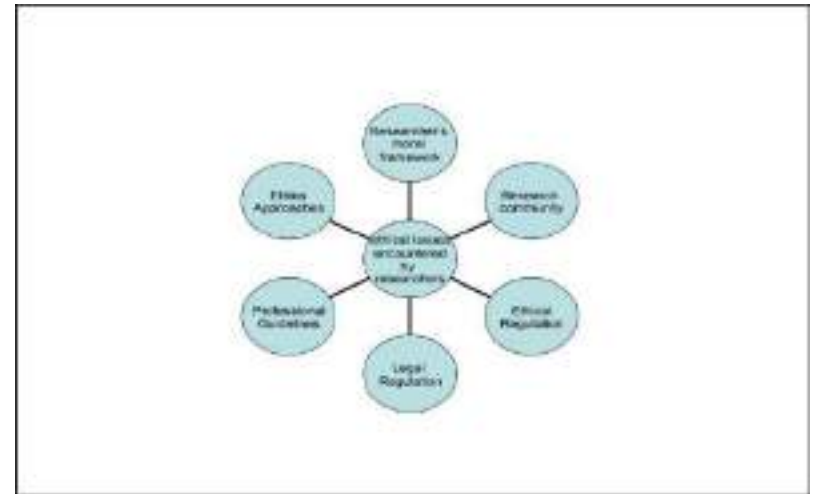
QUESTÕES PARA DEBATE

- ✓ Até que ponto um administrador de departamento consideraria necessário moderar uma conversa online? Será que professores e alunos seriam capazes de diferenciar uma discussão intelectualmente produtiva de uma guerra generalizada de palavras? E será que a mudança para um espaço público ajudaria a construir discursos que os fóruns anteriores não foram capazes de criar? (P. 364-365).

Reid, Alexander. Graduate Education and Ethics of the Digital Humanities.

QUESTÕES PARA DEBATE

- ✓ Pesquisa com recursos visuais
- ✓ Imagens do texto: Wiles; Prosser; Bagnoli; Clark; Davies; Holland; Renold. Visual Ethics: Ethical Issues in Visual Research.



TÓPICOS

- ✓ Artes e tecnologias digitais



OBRAS DIGITALIZADAS

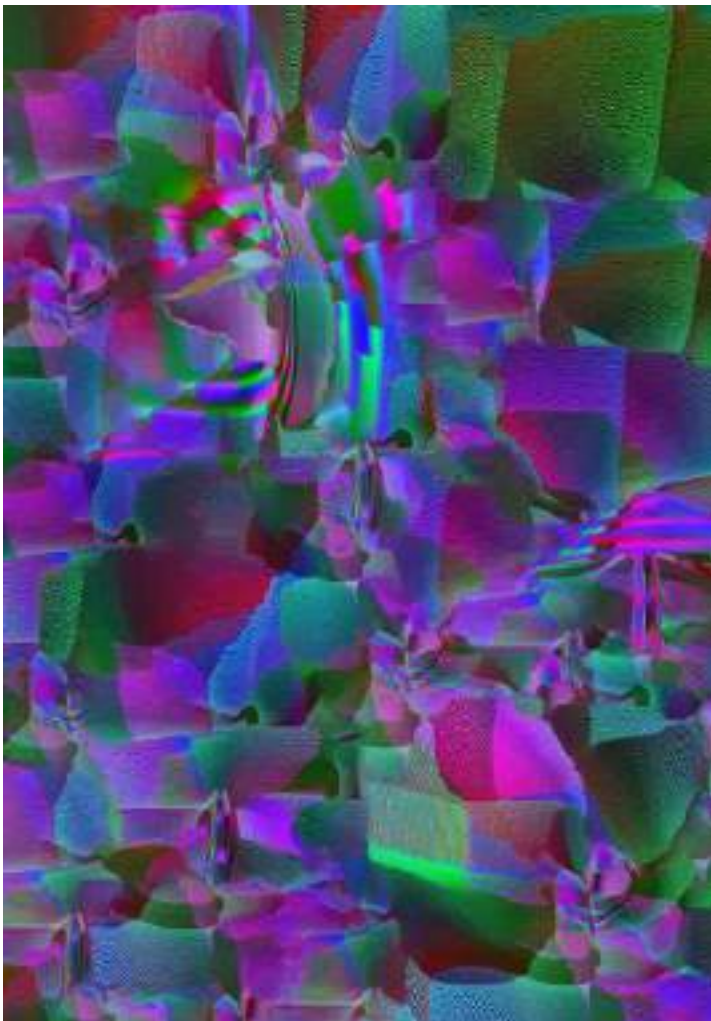


O Nascimento de Vênus (1483). Botticelli



ARTE DIGITAL

Janvier L'attente (2021). La Robotte



ARTE DIGITAL

Dimethyltryptamine 8 (2017). Sergio Recabarren



PERFORMANCE

Paparazzi - VMA (2009). Lady GaGa

<https://vimeo.com/97569552>



REALIDADE VIRTUAL



REALIDADE AUMENTADA



REALIDADE MISTURADA

REFERÊNCIAS

- ✓ Groys, Boris. Da imagem ao arquivo de imagem - e de volta. A arte na era da digitalização.
- ✓ Hutson, James; Olsen, Lindenwood. Virtual Reality and Art History: A Case Study of Digital Humanities and Immersive Learning Environments. Journal of Higher Education Theory and Practice. Vol. 22 (2), 2022.
- ✓ Hutson, James; Olsen, Lindenwood. Digital Humanities and Virtual Reality: A Review of Theories and Best Practices of Art History. International Conference on Humanities, Social and Education Sciences, 2021.
- ✓ Katz, Helena. Arte e cognição / Organização Helena Katz; Christine Greiner. São Paulo: Annablume, 2015.
- ✓ Reid, Alexander. Graduate Education and Ethics of the Digital Humanities.
- ✓ Wiles; Prosser; Bagnoli; Clark; Davies; Holland; Renold. Visual Ethics: Ethical Issues in Visual Research.

Ética, Estética e Artes na Era Digital

e suas aplicações em IA _____

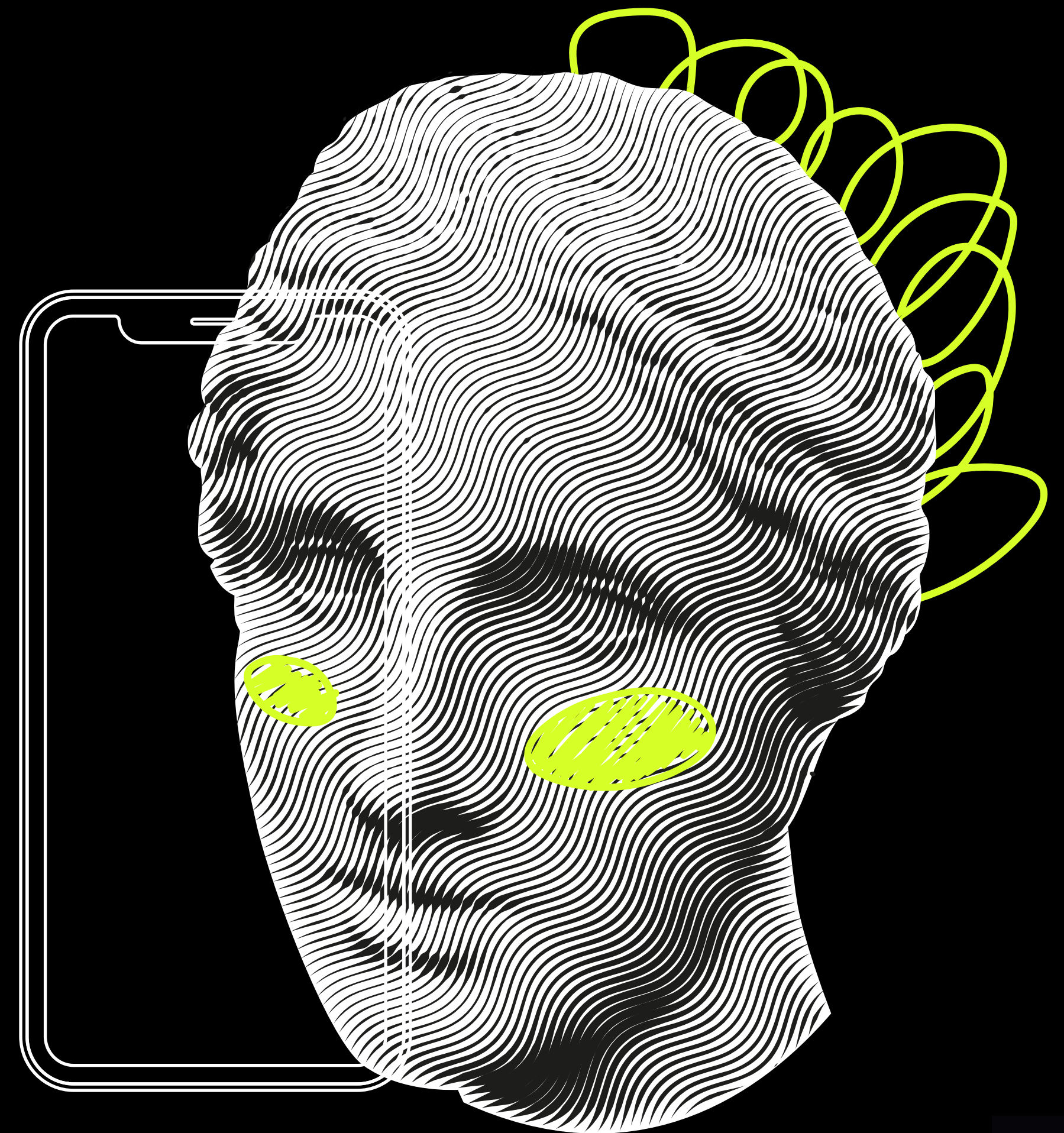
3

Humanidades digitais _____

12

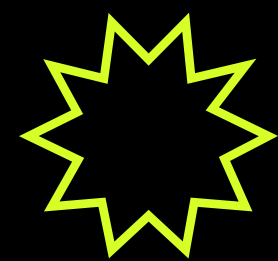
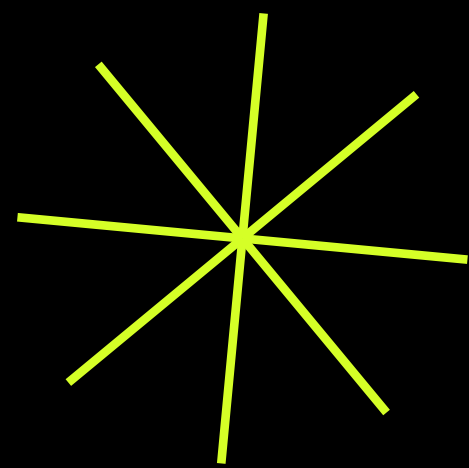
O papel das humanidades digitais, como já visto anteriormente, não é estudar a fundo as tecnologias que nos norteiam, mas, sim, entender a importância e como devemos e podemos utilizá-las nas humanidades.

Mark Sample afirma que “as humanidades digitais não deveriam de forma alguma tratar a fundo o digital. É tudo uma questão de inovação e disrupção. As humanidades digitais são realmente uma humanidade insurgente.



Ética, Estética e Artes na Era Digital _____

A “Bomba de Informação” descrita por Virilio (2000) varreu como um tsunami digital tanto as humanidades como as artes. Arte online, arte digital, humanidades digitais, humanidades ambientais e património digital – todas são palavras da moda e o jargão em jogo na academia do início do século XXI.



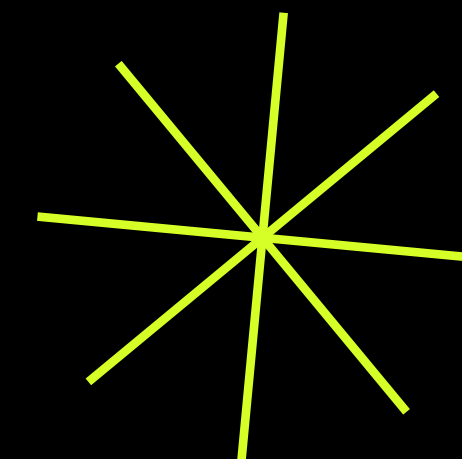
Ética, Estética e Artes na Era Digital _____

"Um dos principais desafios enfrentados por acadêmicos e professores é criar e envolver metodologias digitais que reflitam os pontos fortes das artes e das humanidades, em vez daquelas que simplesmente se conformam com os preconceitos projetados das ferramentas digitais utilizadas" (Travis & Von Luen, 2016).

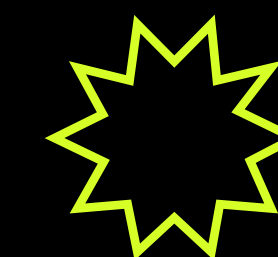
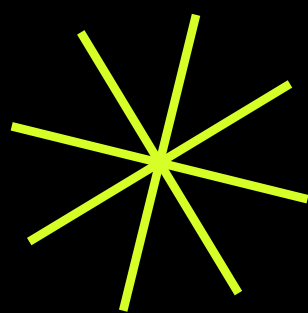
Atualmente no campo das artes digitais, existe uma grande preocupação com a chegada da inteligência artificial, em relação a criação, originalidade, citação e reconhecimento de trabalhos.



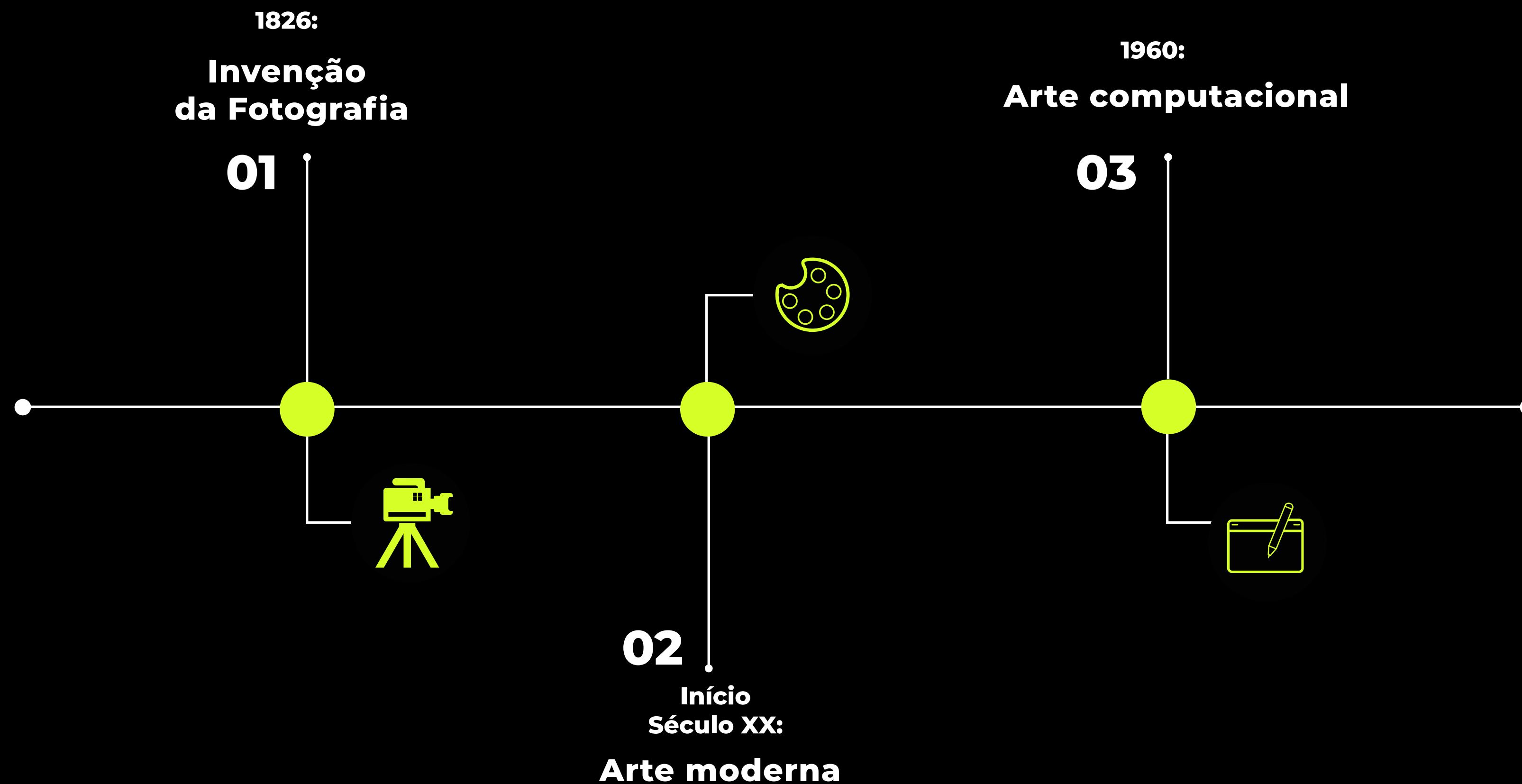
Ética, Estética e Artes na Era Digital _____



Uma das maiores questões que ainda persiste é:
A inteligência artificial pode realmente tomar o lugar de
profissionais e artistas em suas respectivas áreas?



Ética, Estética e Artes na Era Digital _____

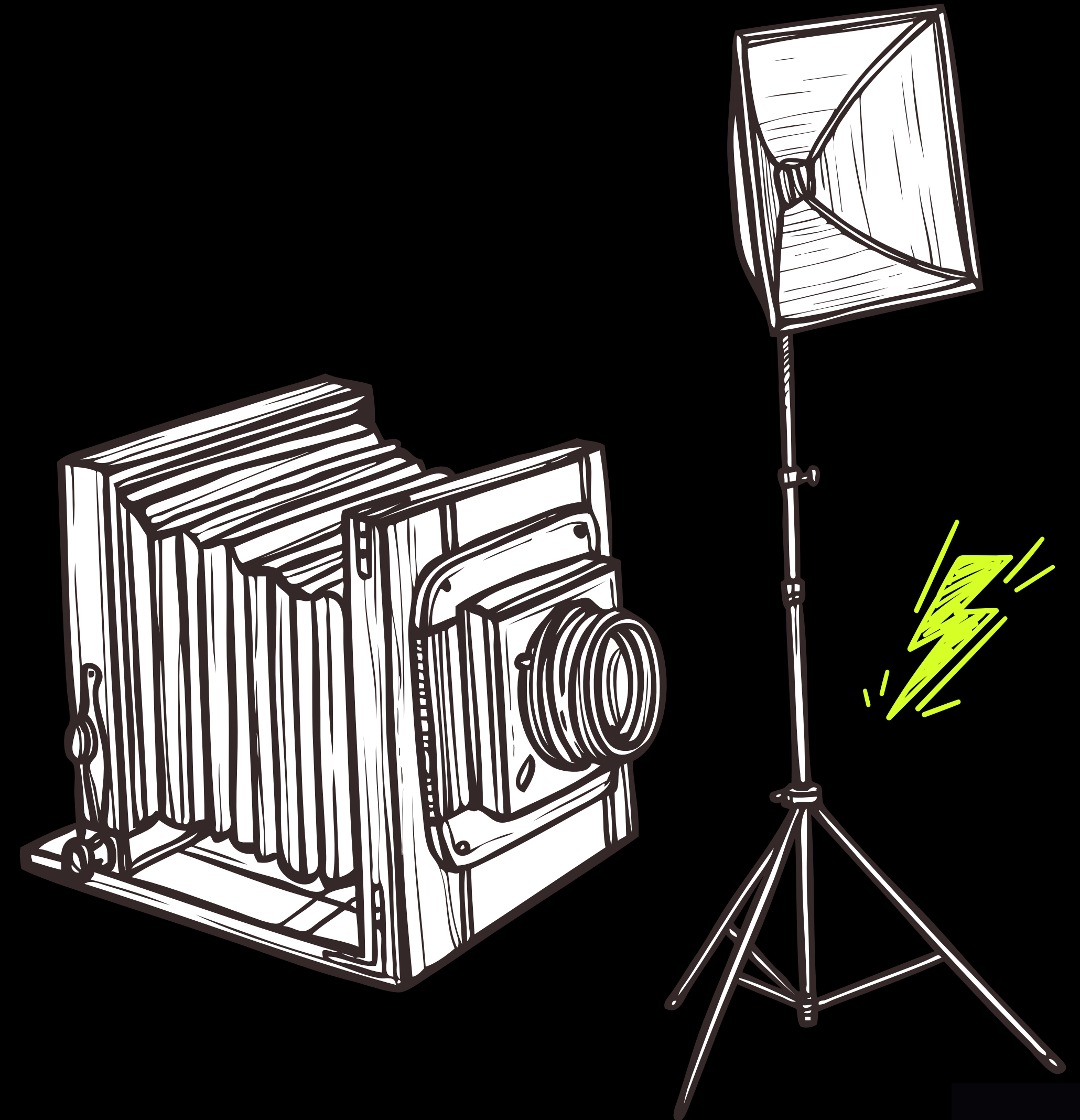


Invenção da Fotografia

Em 1826:

Um dos primeiros movimentos significativos da história, nos quais houve uma divisão clara entre a arte e a representação do mundo real, foi a invenção da fotografia. Na época, as pinturas serviam principalmente para retratar a realidade. Com a chegada da fotografia, essa dinâmica foi alterada, uma vez que a fotografia prometia capturar a realidade de forma mais fiel possível.

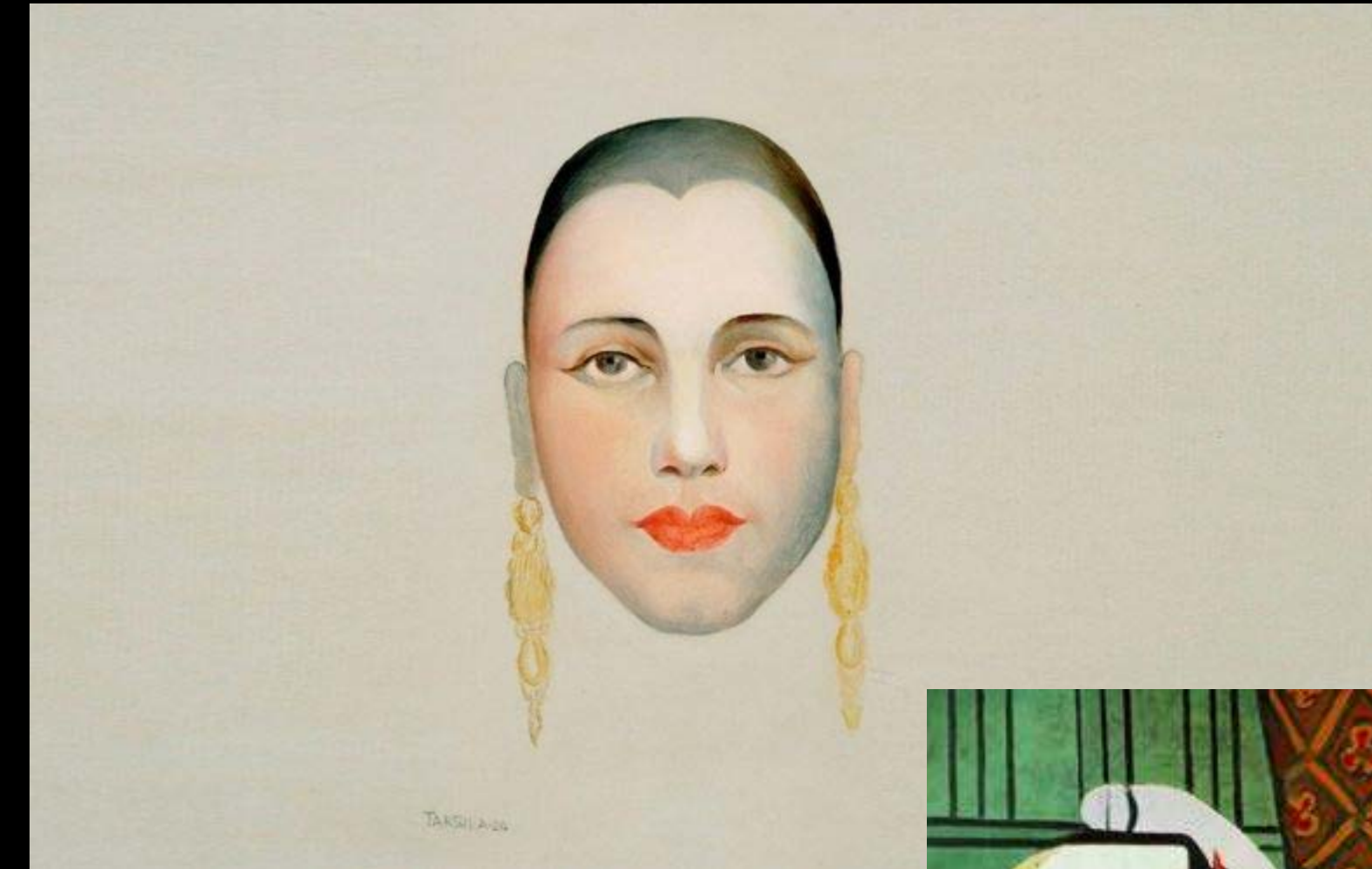
Diversas manifestações ocorreram contra a nova invenção na França. Entre os principais críticos estavam grupos religiosos que eram contrários à captura de imagens de “coisas feitas por Deus” e pintores, principalmente retratistas, que temiam que a nova tecnologia acabaria com a profissão.



Arte Moderna

Início do século XX:

O segundo movimento citado é o nascimento do expressionismo, cubismo, surrealismo, dadaísmo. Em busca de uma ressignificação do que era considerado arte, os artistas das vanguardas romperam com todas as tradições anteriores, fazendo diversas experimentações com materiais e técnicas diversas, consolidando o caminho para o surgimento da chamada arte moderna. O que logo resultou na semana da arte moderna de 1922, que foi de extrema importância para história da arte, e, até hoje, ainda é um marco na cultura brasileira.



Fonte: Tarsila do Amaral



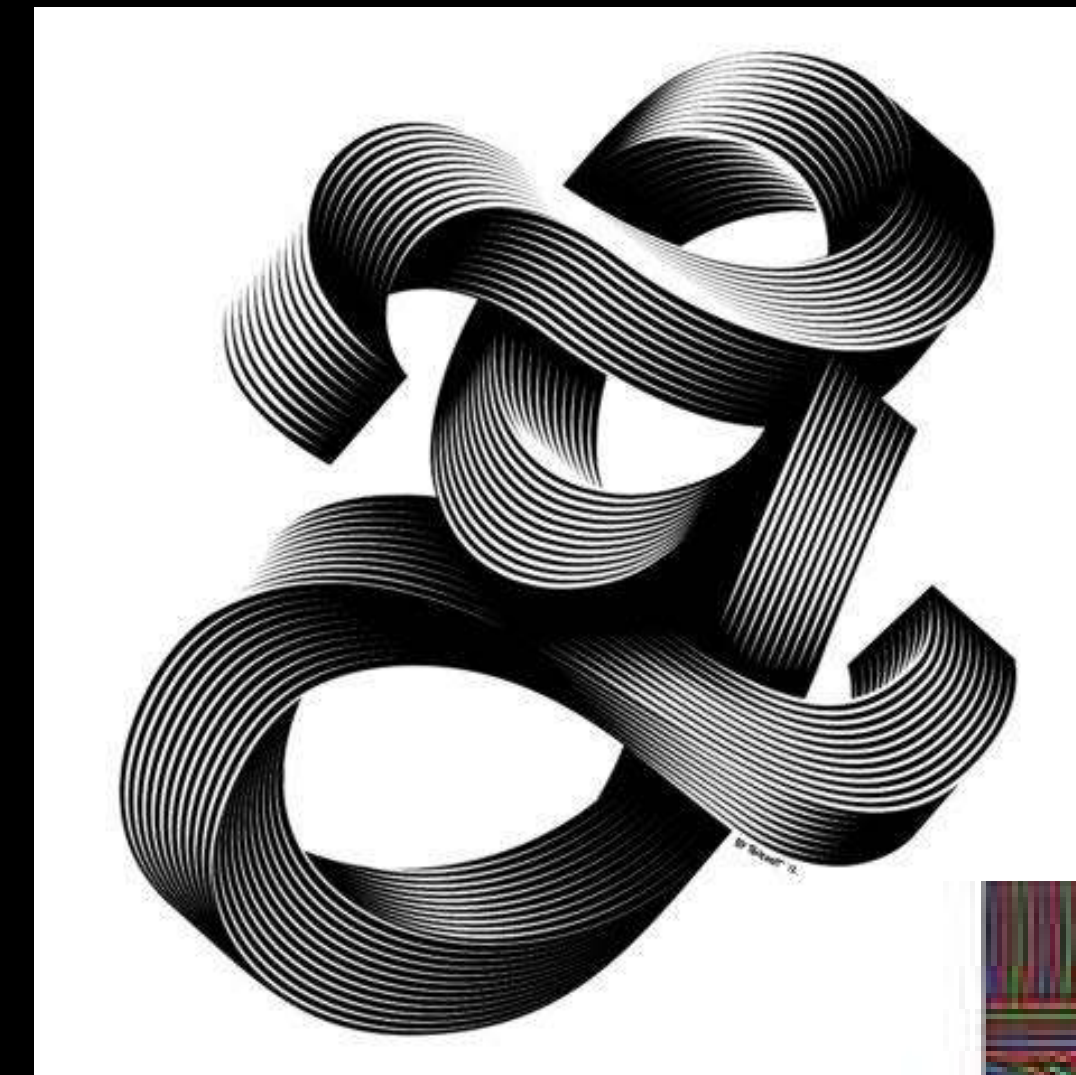
Fonte: A Bula/ O Sonho (1932) Pablo Picasso

Arte Computacional

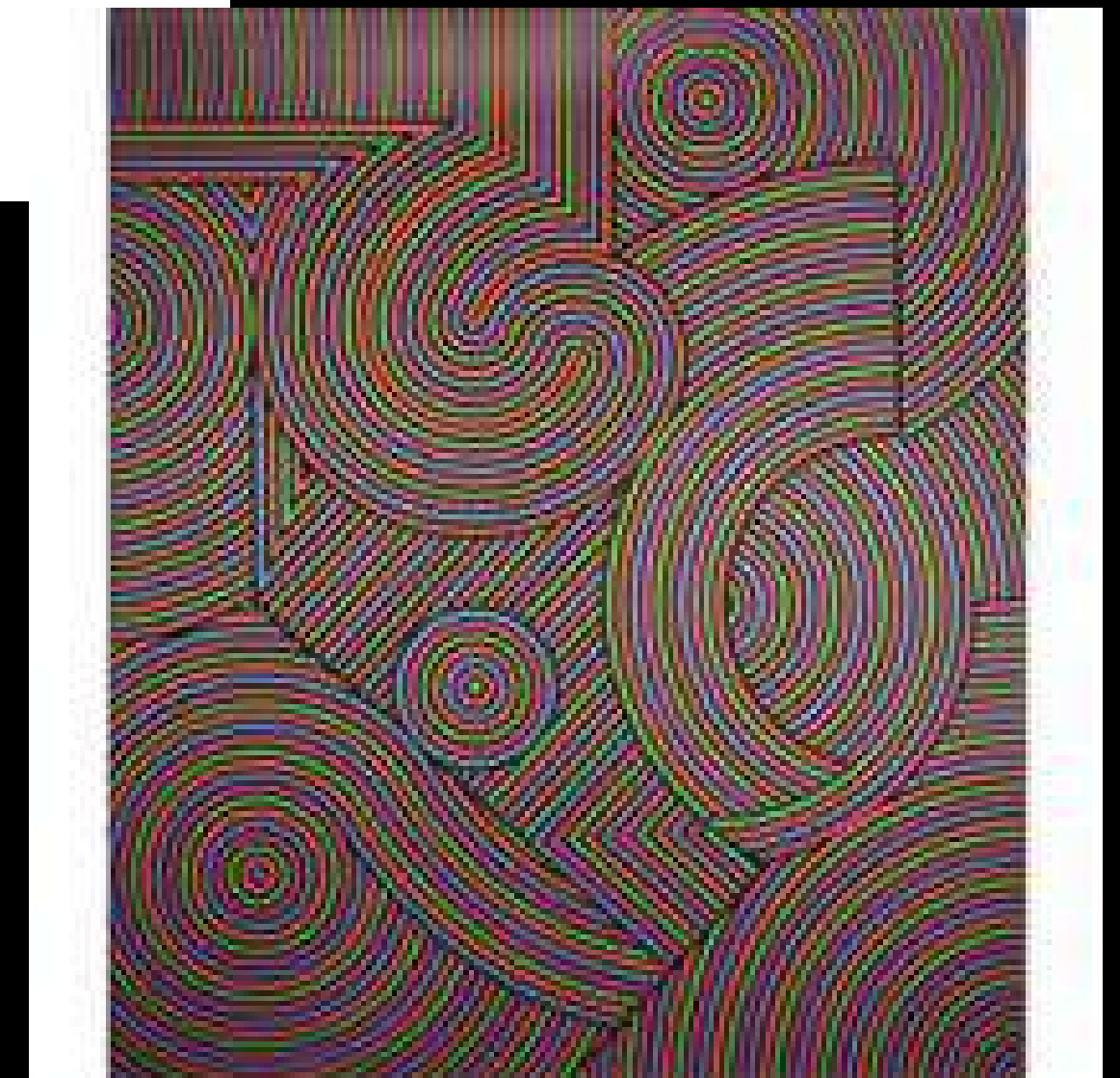
Em 1960:

Na década de 60 a arte computacional não era vista, nem reconhecida como arte pelos artistas da época, era vista somente como um mero “design gráfico”.

Como já mencionado, as mudanças na sociedade induzidas pela ciência e pela tecnologia efetuaram mudanças na arte e na produção artística. A arte a partir da década de 1960 tornou-se cada vez mais participativa, desafiando a noção do artista como um gênio solitário.



Fonte: Alex Trochut, 2013



Fonte: Wikiart/ Tekers-MC (1931) Victor Vasarely

Ética, Estética e Artes na Era Digital _____

Com base nesses acontecimentos, podemos dizer que anseios sobre mudanças e rompimentos sempre permearam o meio das artes. A arte sempre acompanhou e reagiu a acontecimentos e avanços históricos da sociedade. Sendo assim, sempre coube aos artistas se “adaptarem” a essas mudanças.

A inteligência artificial está aplicada a várias vertentes das artes: pinturas, esculturas, ilustração, música, design, arquitetura, teatro, cinema etc. Hoje apresentaremos algumas dessas aplicações.



Aplicações em IA

Arquitetura

O ano de 2023 ficou marcado como o ano da Inteligência Artificial. A palavra ChatGPT fez parte do termo mais buscado no ano pelos internautas brasileiros no Google.

Na arquitetura, escritórios e profissionais no Brasil e no mundo há tempos utilizam ferramentas de inteligência artificial. O arquiteto Alexandre Panizza, da FAU da PUC de Campinas, destaca que essas ferramentas, presentes em programas de arquitetura, exigem um bom conhecimento técnico para serem utilizadas de forma eficaz.

Fonte: Hability

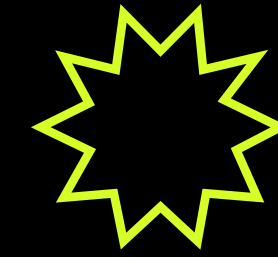
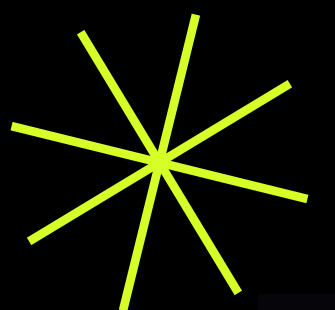


Foto: Marcella Carone/ Hability

Pauta da moda, IA já é usada há mais de 10 anos na arquitetura, mas segue evoluindo (e surpreendendo), tendo participação em projetos icônicos, como o prédio mais alto e a maior estrutura suspensa do mundo.



Aplicações em IA

Cinema

A abertura de Invasão Secreta, nova série do universo cinematográfico Marvel, foi criada com a ajuda de uma inteligência artificial. A sequência de créditos, que mostra rostos Skrull se misturando com humanos e tomando conta de várias paisagens, foi tema de matéria do Polygon.

O produtor Ali Selim contou ao veículo que trabalhou ao lado do Method Studios, estúdio de animação, para criar a abertura. "Quando pensamos em usar a inteligência artificial, foi para realçar o clima de paranoia, a coisa da identidade Skrull. Você olha e se pergunta: 'Quem fez isso? O que é isso?'", definiu.

Selim também descreveu o processo, contando que os produtores deram algumas diretivas simples à inteligência artificial e foram "adicionando palavras" que modificaram aos poucos o resultado final.



Foto: Omelete 2023

Aplicações em IA

Cinema: Greve dos Atores e Roteiristas Hollywood

Na quarta-feira, 8, o comitê de negociação do SAG-AFTRA aprovou um acordo provisório que ainda será ratificado pelos membros do sindicato e aprovado pelo conselho nacional nesta sexta-feira, 10. A paralisação foi cessada na quinta-feira, 8, à 00h01. A greve durou 118 dias.

A versão aprovada do acordo prevê bônus em participação em streaming, aumento salarial de 7%, barreiras de consentimento e compensação no uso de IA, aumento dos limites de previdência e saúde, proteção para comunidades diversas e disposições legais para proteger os artistas contra o uso de suas imagens por meio de inteligência artificial, entre outros.

Fonte: Meio e Mensagem 2023



Foto: CNN 2023

Aplicações em IA

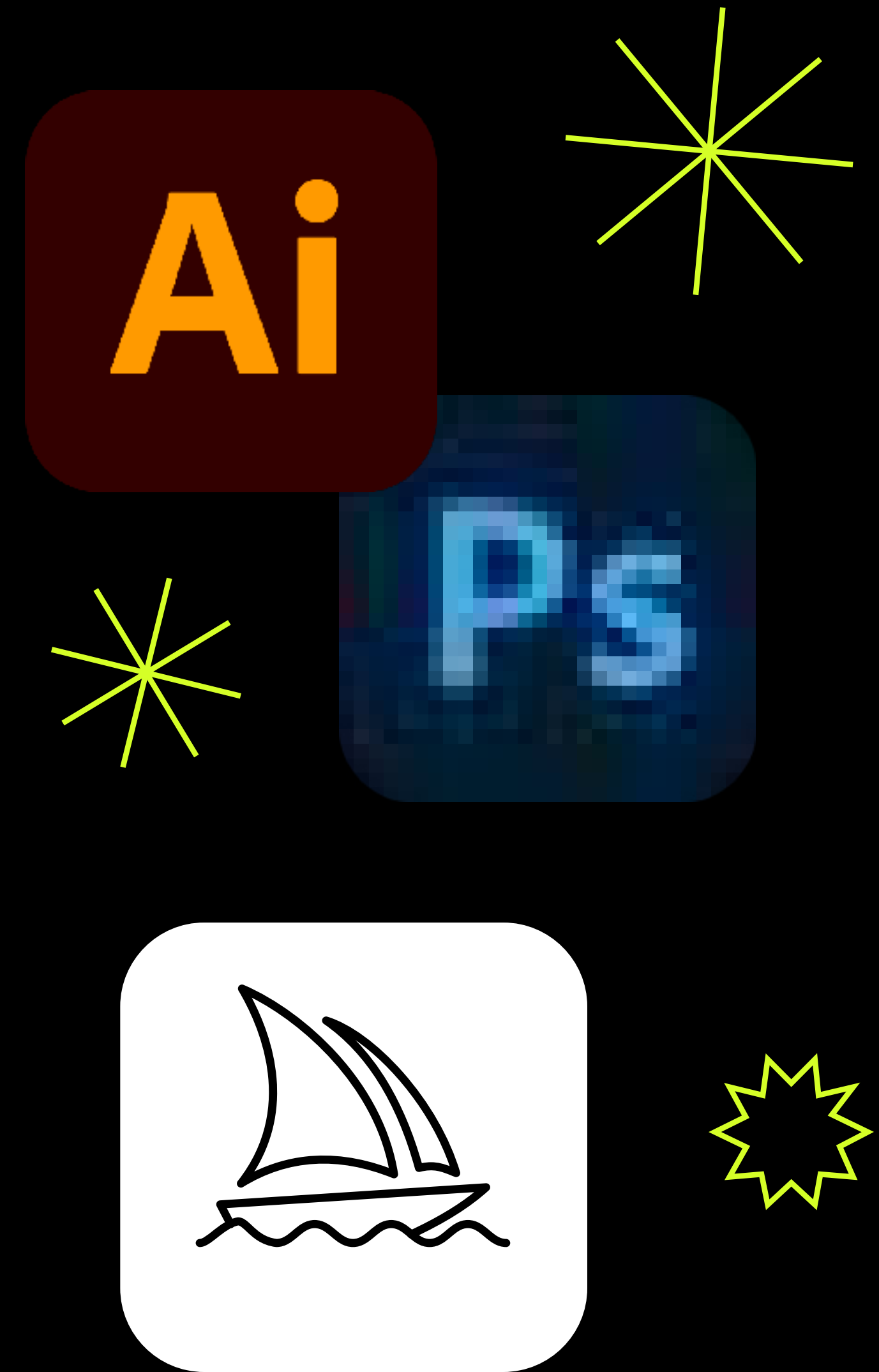
Design e Ilustração

A utilização da IA no design visual está se tornando cada vez mais comum, à medida que surgem tecnologias que buscam simplificar e agilizar o processo criativo.

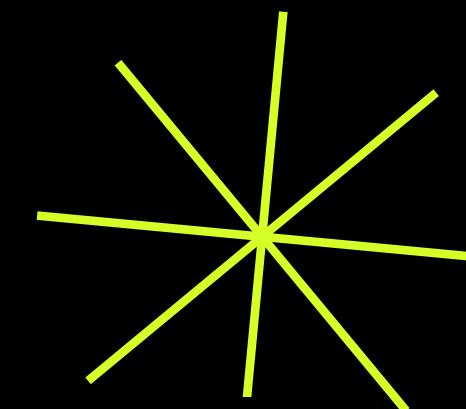
A automação no design visual tem sido impulsionada pelo surgimento de plug-ins e plataformas que incorporam a inteligência artificial, automatizando tarefas que antes exigiam um grande esforço por parte dos designers, como: Criação de protótipos interativos, otimização de layouts responsivos, recomendação de elementos visuais e testes de usabilidade.

Aplicações:

- Redigir textos para campanhas
- Criar conceitos para slogans criativos e até mesmo criar prompts para passar para o próprio Midjourney
- Utilizar plugins disponíveis no photoshop e illustrator para acelerar o processo de criação e edição de imagens

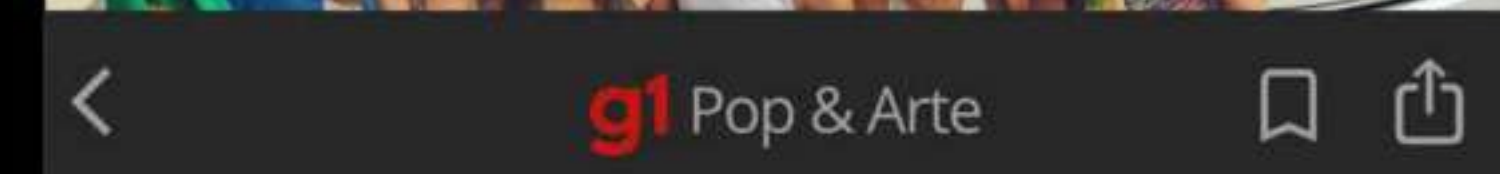


Aplicações em IA

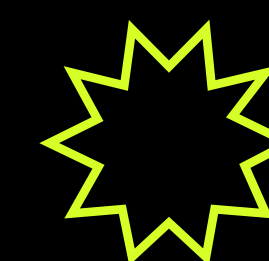


Eduardo Paes
@eduardopaes

Bora Paulistada! Uma honra receber vocês no Rio! Tá liberado invadir nossa praia! Aliás, o Brasil todo é muito bem-vindo! A Cidade Maravilhosa é de todos os Brasileiros!



Fonte: GLOBO, 2024.



Aplicações em IA

Capa do Livro

Tínhamos a tarefa de elaborar a capa do Livro da disciplina, nisso vimos a oportunidade de criá-la utilizando Inteligência Artificial, já que o livro teria referência a essa ferramenta. Com base nisso criamos um processo para elaboração do mesmo.

1-Buscamos como referência **mais de 300 capas de livros** já publicados pelo mundo, que obviamente compartilham do tema de Humanidades Digitais e Inteligência Artificial.

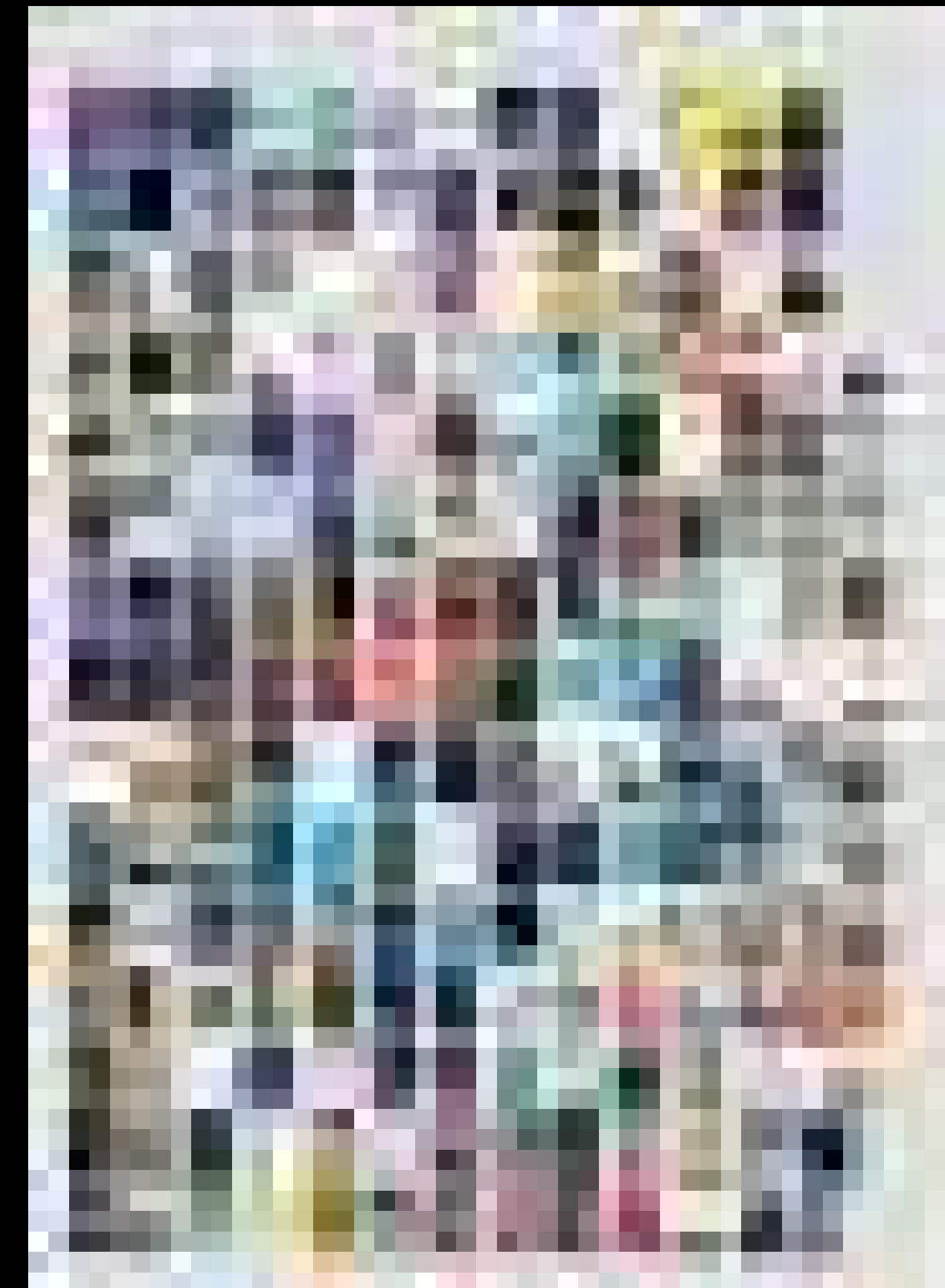
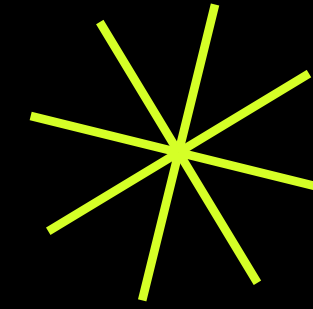


Foto: Figma DH books

Aplicações em IA



Capa do Livro

2-Classificamos cada uma delas como: tipografia, branding, elementos visuais, cores, estilos e metáforas visuais.

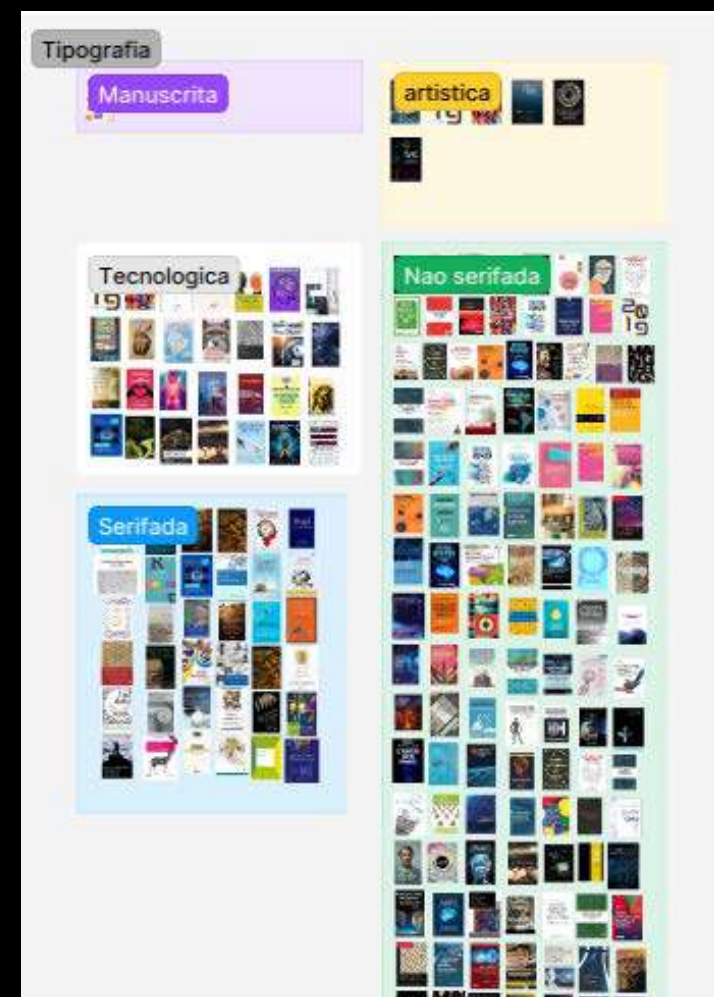


Foto: Figma DH books



Foto: Figma DH books

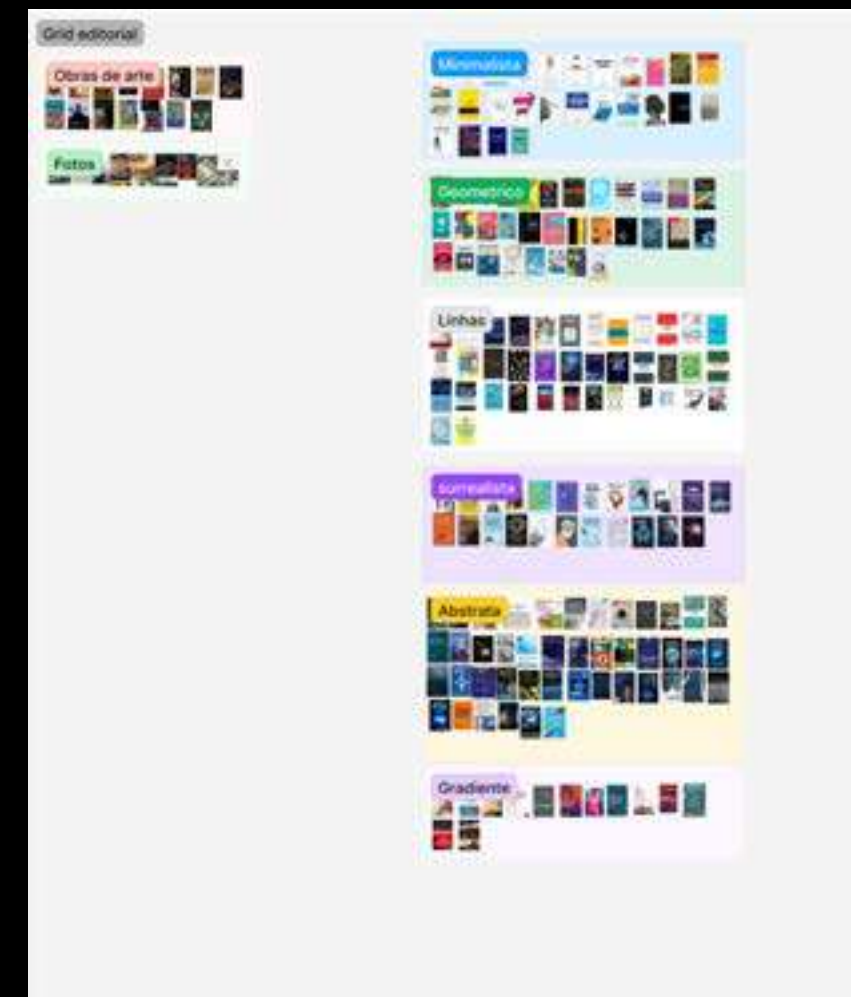


Foto: Figma DH books

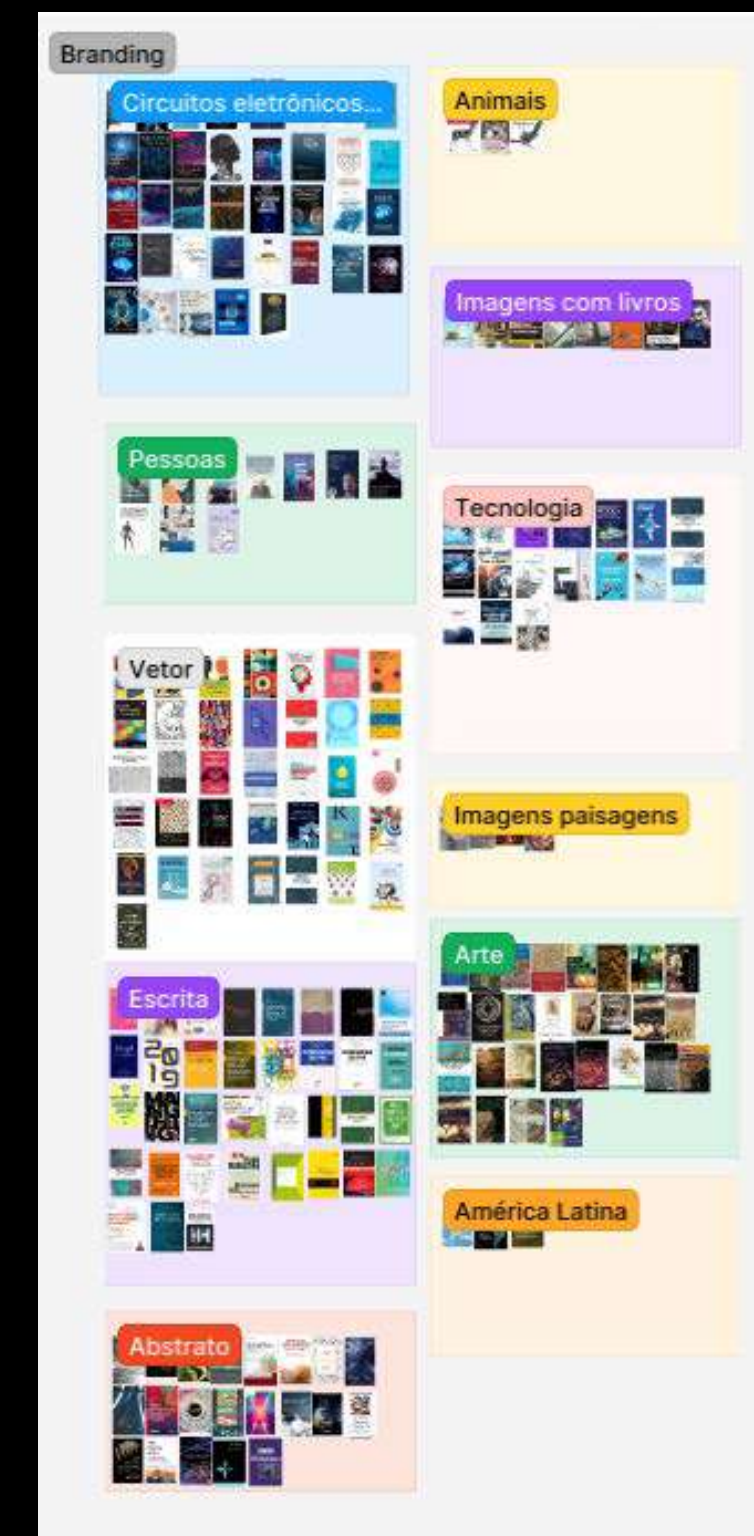


Foto: Figma DH books



Foto: Figma DH books



Aplicações em IA

Capa do Livro

3- Após a classificação, criamos 25 combinações que submetemos ao ChatGpt, que gerou 25 Prompts.



Foto: Figma DH books, Combinações

=

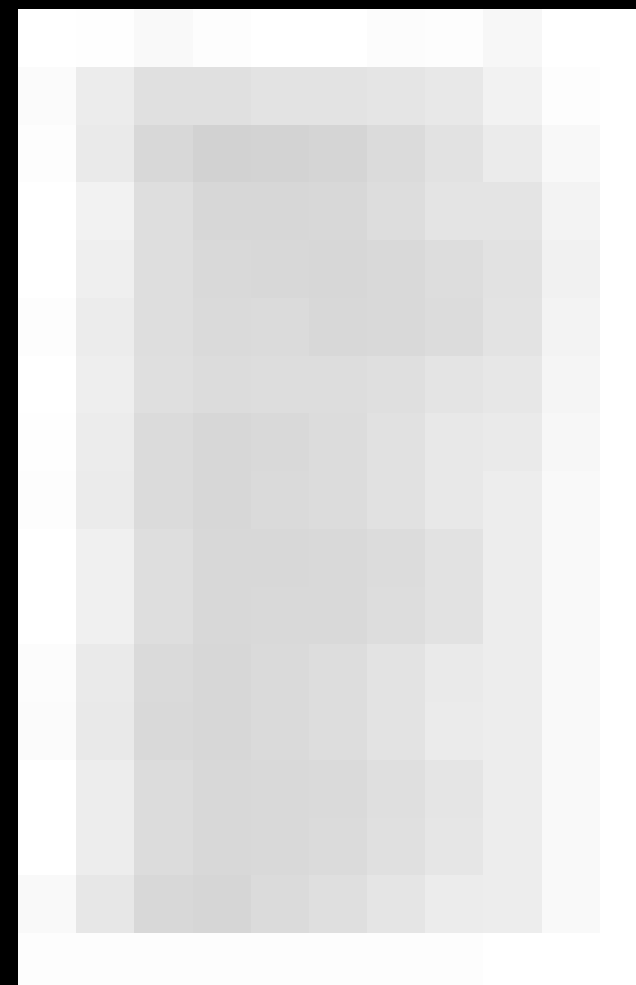


Foto: Figma DH books, Prompts

Aplicações em IA

Capa do Livro

4-Fizemos uma curadoria de sistemas de IA de geração de imagens, entre eles:

- Wall-e
- DeepDream
- Ideogram
- Leonardo
- Artbreeder
- Midjourney
- Flirefly

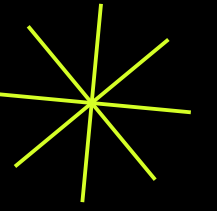
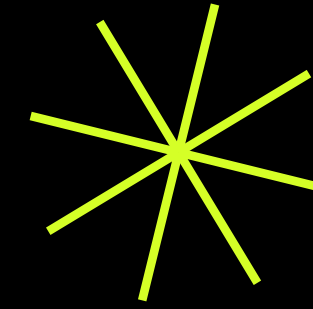
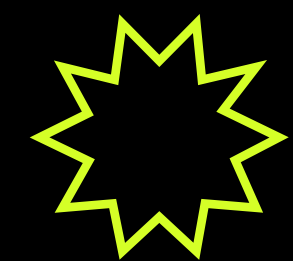


Foto: Figma DH books



Foto: Figma DH books

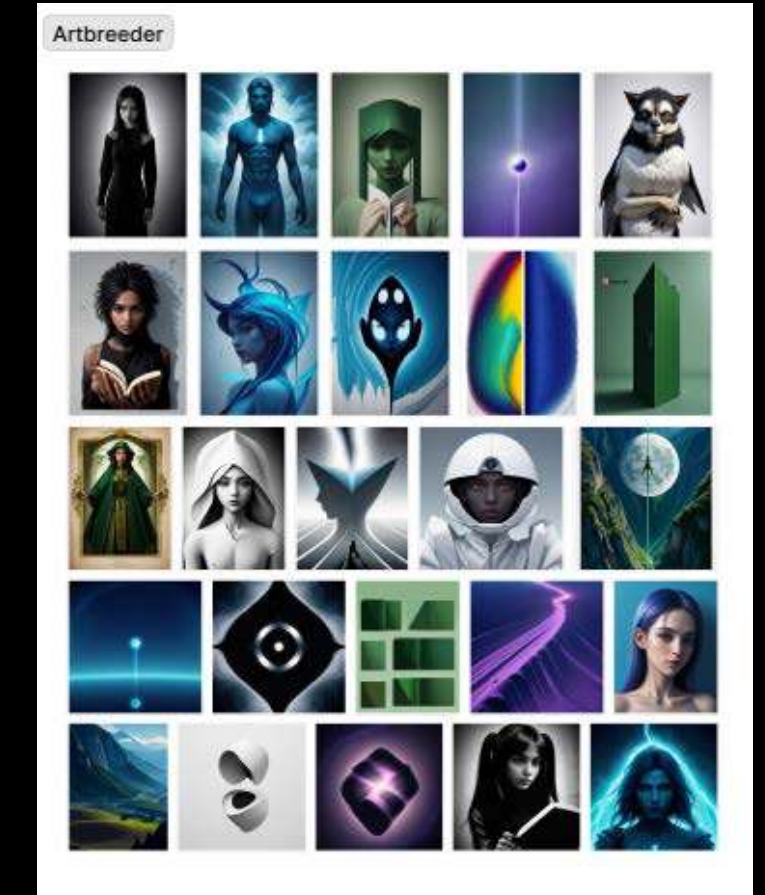


Foto: Figma DH books



Foto: Figma DH books



Foto: Figma DH books

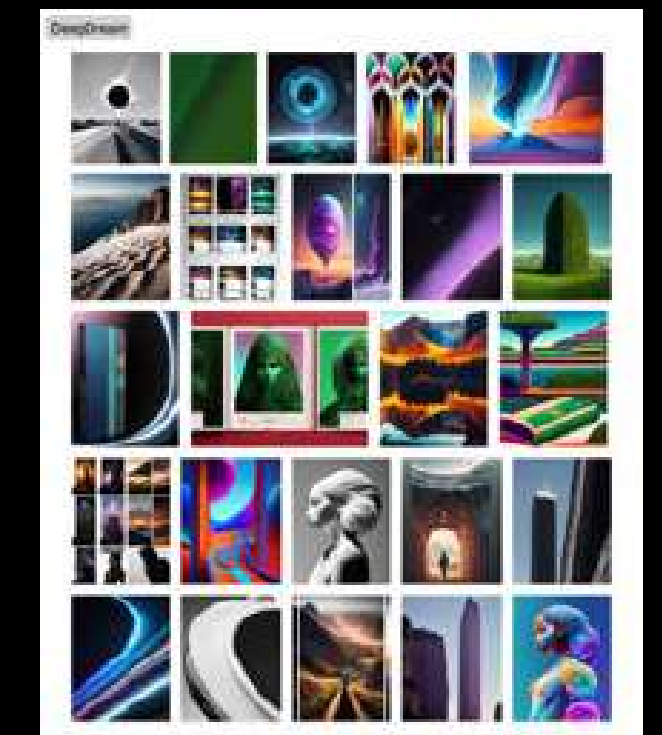


Foto: Figma DH books

Aplicações em IA

Capa do Livro

5-Os resultados extraídos foram surpreendentes, apesar dos prompts serem os mesmos, cada sistema apresentou criações bem específicas que diferem muito uma das outras.

Contudo, passamos para a próxima etapa do processo que consistiu numa curadoria das imagens geradas, para apresentar para o corpo editorial e avaliar quais imagens tinham mais “potencial”.

Apresentamos alguns quesitos para avaliação que foram:

- Aderência ao tema
- Estética
- Gosto Pessoal
- Atemporalidade

*As notas a serem dadas 1 a 5.

*Foram avaliadas 28 imagens.

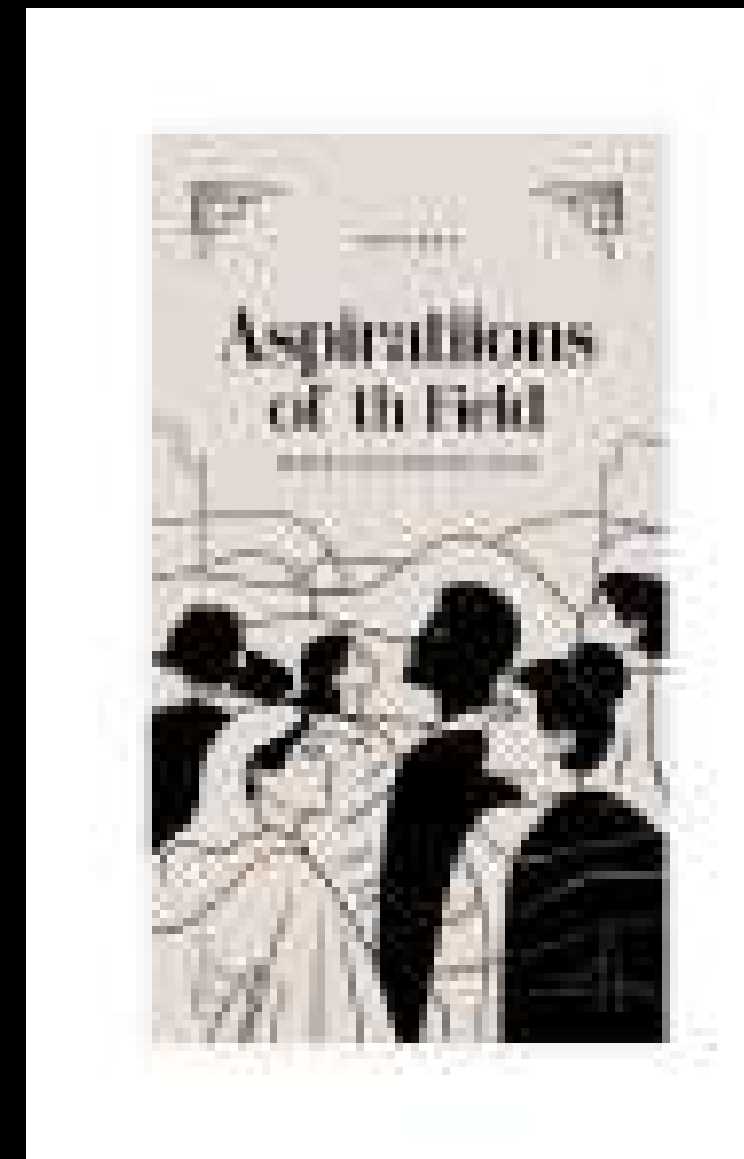


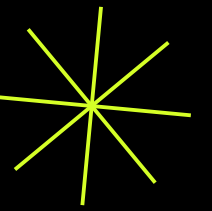
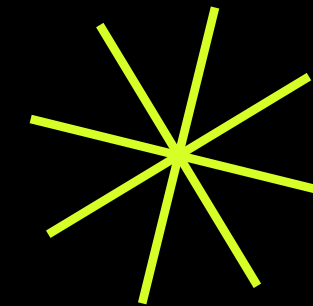
Foto: Ideogram



Foto: DeepDream

"Tons de azul com estilo surrealista, mostrando circuitos de IA entrelaçados com cenas humanas, simbolizando a interação humano-computador no livro computador."

Referências Bibliográficas



TRAVIS, C.; ALEXANDER VON LÜNEN. The Digital Arts and Humanities Neogeography, Social Media and Big Data Integrations and Applications. [s.l.] Cham Springer International Publishing, 2016.

DRUCKER, J. The Digital Humanities Coursebook. [s.l.] Routledge, 2021.

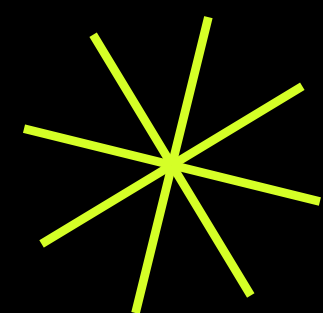
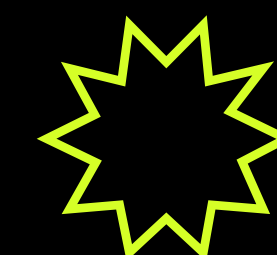
DAVID MICHAEL BERRY. Understanding digital humanities. [s.l.] Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2012.

GOLD, M. K.; KLEIN, L. F. Debates in the digital humanities 2019. Minneapolis, Mn ; London: University Of Minnesota Press, 2019.

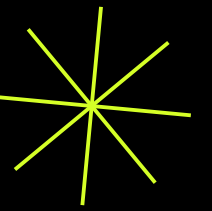
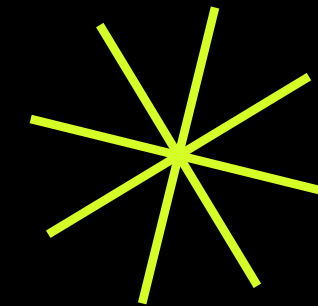
CARVALHO, B. Greve dos atores de Hollywood chega ao fim após quase 4 meses. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/greve-dos-atores-de-hollywood-chega-ao-fim-apos-quase-4-meses/>>. Acesso em: 2 jun. 2024
REDAÇÃO. Inteligência artificial na arquitetura: de tendência à prática. Disponível em: <<https://habitability.com.br/inteligencia-artificial-na-arquitetura-de-tendencia-a-pratica/>>. Acesso em: 2 jun. 2024.

REDAÇÃO. Inteligência artificial na arquitetura: de tendência à prática. Disponível em: <<https://habitability.com.br/inteligencia-artificial-na-arquitetura-de-tendencia-a-pratica/>>. Acesso em: 2 jun. 2024.

Invasão Secreta | Abertura da série foi feita por inteligência artificial. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/invasao-secreta-abertura-ia>>.



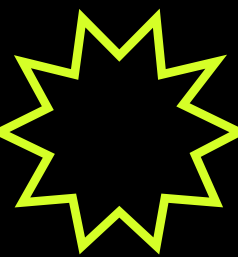
Aplicações em IA



Capa do Livro

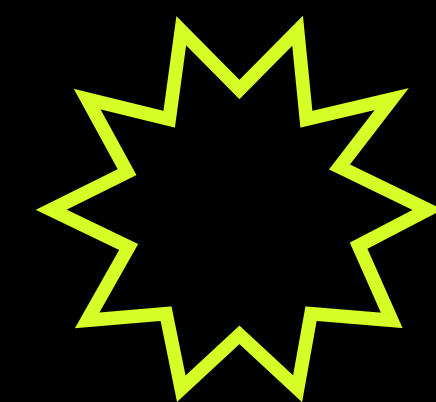
6- Agora é com vocês!

Vocês estão responsáveis por eleger a imagem finalista para a capa do livro!



Autor

Mariane Alves Antunes, formada em Comunicação Social com Bacharel em Publicidade e Propaganda, Pós-graduada em Design de Produtos Digitais UX UI, aluna especial do PPGCI- ECA USP.



CBD5936 HUMANIDADES DIGITAIS

SEMINÁRIO TEMÁTICO

ALGORITMOS E BIG DATA PARA HUMANIDADES

Jader Jaime Costa do Lago

4

Objetivo

Analisar como a Inteligência Artificial utilizada nas plataformas audiovisuais, calcada em sofisticados algoritmos de Big Data, está inserida no contexto das Humanidades Digitais

Palavras-chave

Algoritmos; Big Data;
Plataformas de Streaming;
Humanidades Digitais; Audiovisual

TÓPICOS

- ✓ Algoritmo, Big Data (5Vs, processamento de dados)
- ✓ Computação Social, Humanidades Digitais e Cultura Digital
- ✓ Estudo de caso em HD: utilização de Inteligência Artificial nas plataformas de streaming audiovisual

QUESTÕES PARA DEBATE

A forma como consumimos conteúdo audiovisual nas plataformas de streaming é mediada e intermediada por Inteligência Artificial, com algoritmos de Big Data.

Computação Social, Cultura Digital e Business Intelligence são partes estruturantes desta complexa operação algorítmica.

Por que a estrutura básica das plataformas de streaming é tão semelhante?

Texto proposto para discussão em Sala de Aula:

A map for big data research in digital humanities

KAPLAN, Frédéric, Suíça, 2015

ALGORITMO

“O algoritmo é um procedimento sistemático capaz de gerar, em um finito número de operações, resposta a uma pergunta ou a solução de um problema.”

O nome deriva de um tratado de matemática feito pelo muçulmano Al-Khwarizmi no século IX.

Os algoritmos aritméticos já eram utilizados pelos “matemáticos babilônicos em 2500 a. C. e pelos matemáticos do antigo Egito há pelo menos 1500 a.C.”

“Canais de televisão via satélite, reprodutores portáteis de música, câmeras, telefones e incontáveis equipamentos modernos dependem de algoritmos de codificação para comprimir números”

“Os algoritmos têm o poder de guiar os processos decisórios individuais e influenciar movimentos sociais e econômicos.”

BRITANNICA, Encyclopedia. Algorithm. Reino Unido, 2022.

CHABERT, Jean-Luc. A History of Algorithm: From the Pebble to the Microchip, Alemanha, 2012.

GLEICK, James. A Informação. Uma história, uma teoria, uma enxurrada. Brasil, 2011.

LAGO, Jader. IA em plataformas de streaming: o gerenciamento audiovisual e sua influência em processos decisórios. Brasil, 2022.

BIG DATA

“Muita quantidade de dados, tendo em vista que sua manipulação e gestão apresentam desafios logísticos significativos.”

“Big Data é notável não por seu tamanho, mas por sua relacionalidade com outros dados” -

“Para resumir, não existe solução perfeita para gerenciamento de Big Data”.

“Os big data anunciam o fim da pessoa e do livre-arbítrio. [...] Cada dispositivo, cada técnica de dominação, produz seus próprios objetos de devoção que são empregados para a submissão, materializando e estabilizando a dominação.”

ARMOUR et al. Big Data Issues and Challenges. Estados Unidos, 2015.

CRAWFORD, Kate, BOYD, Dana. Six Provocations of Big Data. Reino Unido, 2011.

HAN, Byung-Chul. Psicopolítica – O neoliberalismo e as novas técnicas de poder. Belo Horizonte, 2018.

OED Oxford English Dictionary, big data. Reino Unido, 2024.

BIG DATA

Os 5Vs de Big Data:

- Volume
- Velocidade
- Variedade
- Valor
- Veracidade

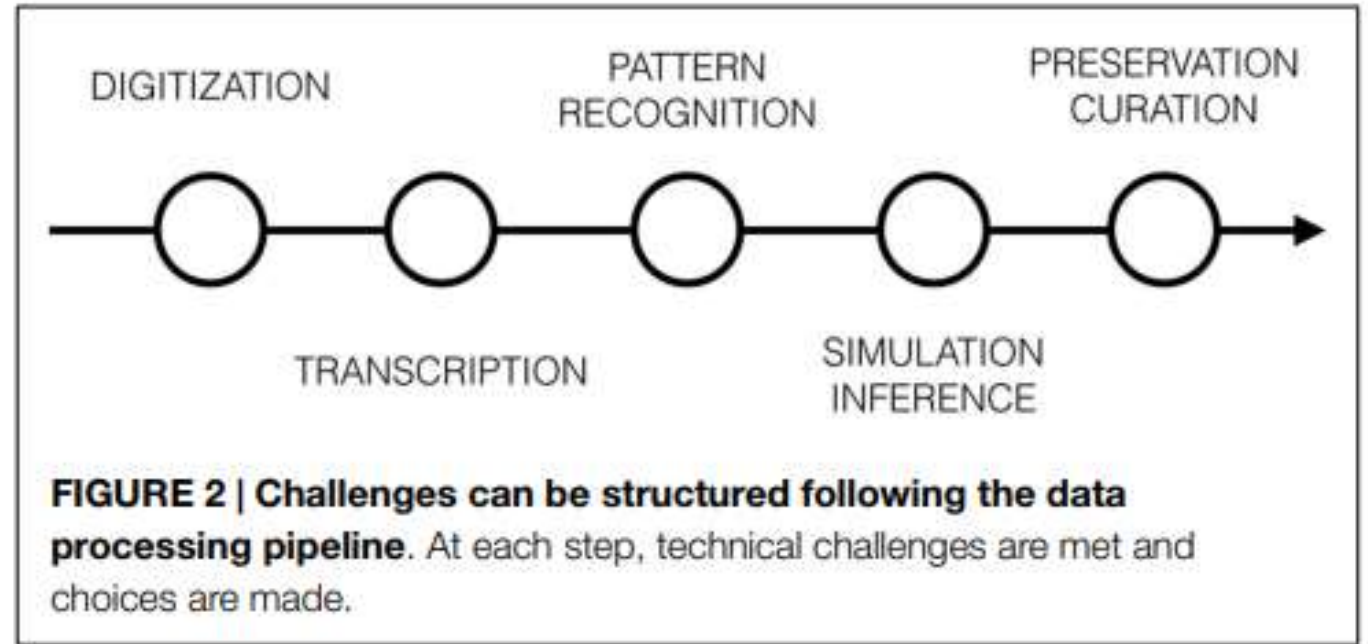
V	Descrição
Volume de Dados	A quantidade de dado coletado e disponível para uso. A estimativa é que mais de 2.5 Exabytes de dados foram criados em cada dia de 2012.
Velocidade de Dados	A taxa na qual os dados são acumulados ou a velocidade em que cada dado chega, e quão rápido ele é depurado, como frequentemente ele muda e quão rápido ele se torna irrelevante ou desatualizado.
Variedade de Dados	Os diferentes tipos de dados requeridos para análise podem ser <i>estruturados</i> , como arquivos RDF, banco de dados e tabelas de Excel ou <i>não-estruturados</i> , como texto, arquivos de áudio e vídeo.
Valor do Dado	O valor deriva de como o processamento do dado contribui na tomada de decisão e solução de problemas. Um grande volume de dado pode ser sem valor se ele tiver perecido, atrasado ou for impreciso.
Veracidade do Dado	A exatidão, precisão e confiabilidade do dado. Um dado pode ser muito exato e com baixa precisão e baixa confiabilidade baseado nos métodos de coleta e ferramentas utilizadas.

ARMOUR et al. Big Data Issues and Challenges. Estados Unidos, 2015.

BIG DATA

ETAPAS DO PROCESSAMENTO DE DADOS:

- Digitalização
- Transcrição
- Reconhecimento de padrões
- Simulação, Inferência
- Curadoria, Preservação



“Cada passo no mapa de processamento de dados pode ser associado com questões que podem ser, ao mesmo tempo, técnicas e epistemológicas.”

KAPLAN, Frédéric. A map fo big data research in digital humanities. Suíça, 2015

COMPUTAÇÃO SOCIAL, HUMANIDADES DIGITAIS, CULTURA DIGITAL E BUSINESS INTELLIGENCE

Computação Social: “...pesquisadores com formação avançada em Ciências da Computação estudam conteúdos criados por usuários e interações on-line com esse conteúdo.” [...] “De milhares a centenas de milhões de itens e bilhões de relações” - Manovich

“As **Humanidades Digitais** levam em conta a plasticidade das formas digitais e a forma como apontam para uma nova forma de trabalhar com representação e mediação [...] ...através da qual se é capaz de abordar a cultura de uma maneira radicalmente nova” - Berry

“É importante considerar que o processamento e a interpretação de dados ocorrem num contexto mais amplo da nova **cultura digital** caracterizada por discursos coletivos, grandes comunidades, software onipresente e atores globais de TI” – Kaplan

Business Intelligence: “...qualquer tecnologia que é utilizada pelas organizações para reunir e analisar informações e melhorar processos de tomada de decisão” - Herschel

BERRY, David M., Understanding Digital Humanities. Reino Unido, 2012

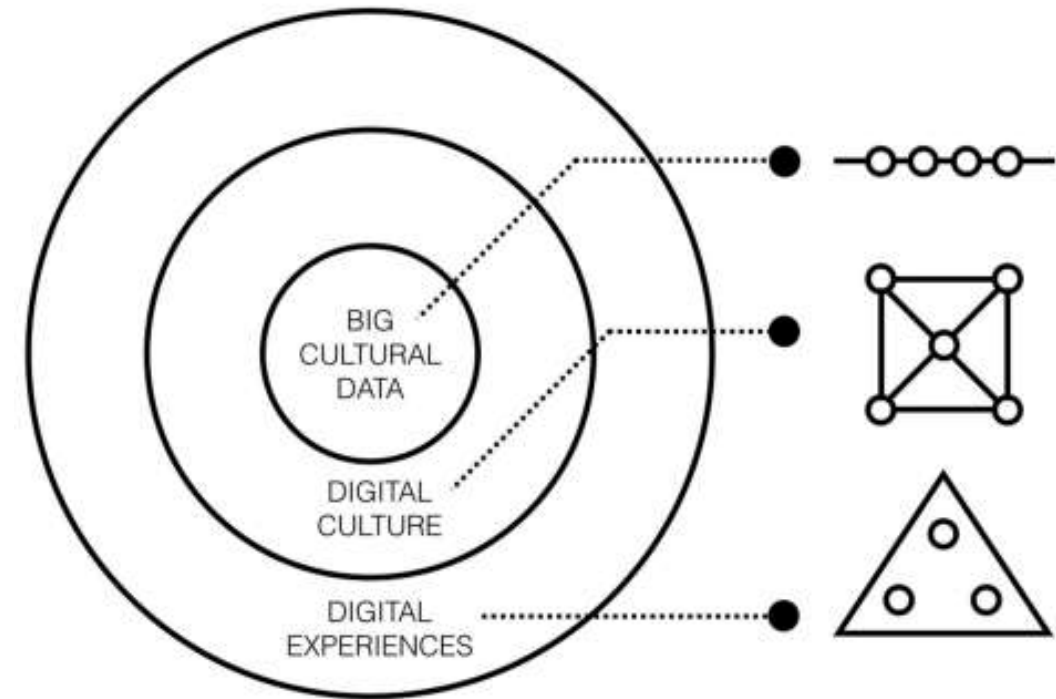
HERSCHEL, Richard T., Leadership for Big Data and Business Intelligence, Estados Unidos, 2015

KAPLAN, Frédéric. A map fo big data research in digital humanities. Suíça, 2015

MANOVIC, Lév. A Ciência da Cultura? Computação Social, Humanidades Digitais e Analítica Cultural. 2015

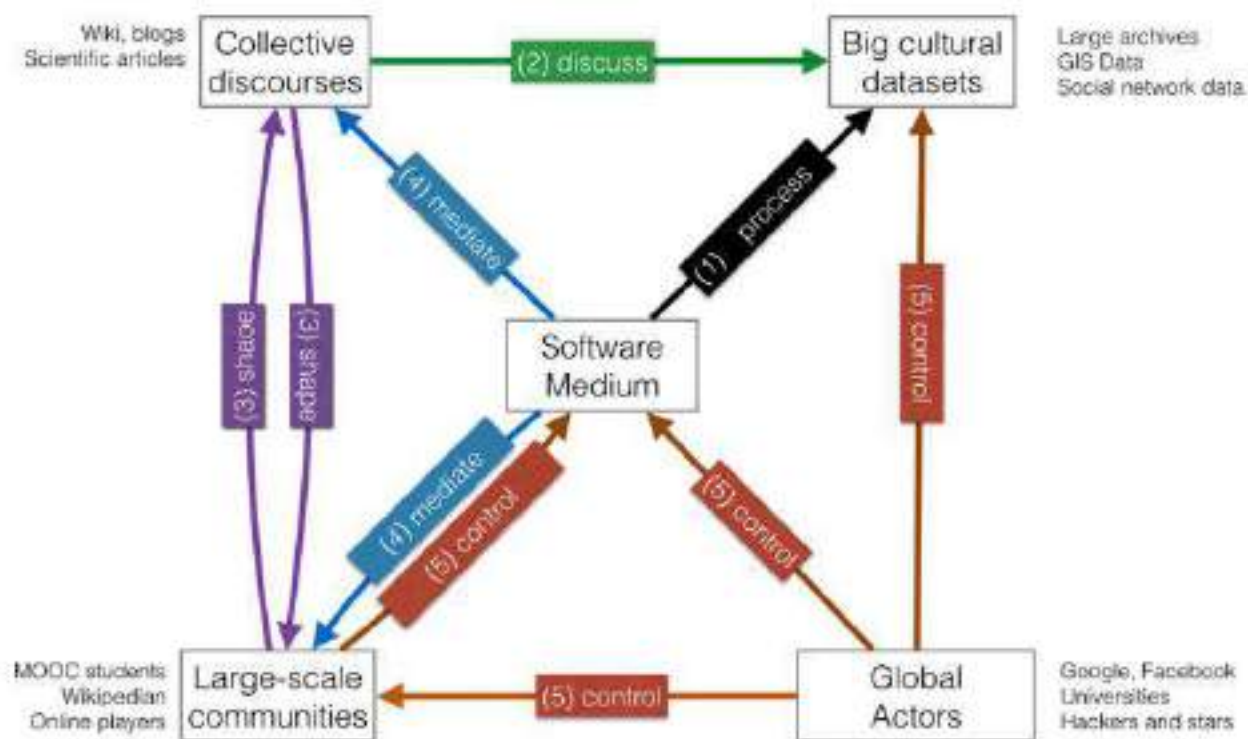
TRÊS NÍVEIS DE CONTEXTUALIZAÇÃO E PERSONIFICAÇÃO DE BIG DATA CULTURAL

- **Big Data Cultural** – pesquisa destes grandes bancos de dados e do novo entendimento que eles permitem.
- **Cultura Digital** – pesquisa da interdependência entre discurso discurso coletivo, comunidades de larga escala, software de mediação e grandes empresas de tecnologia da informação.
- **Experiências Digitais** – pesquisa sobre novas experiências digitais, a atualização de um grande conjunto de dados culturais no mundo físico.



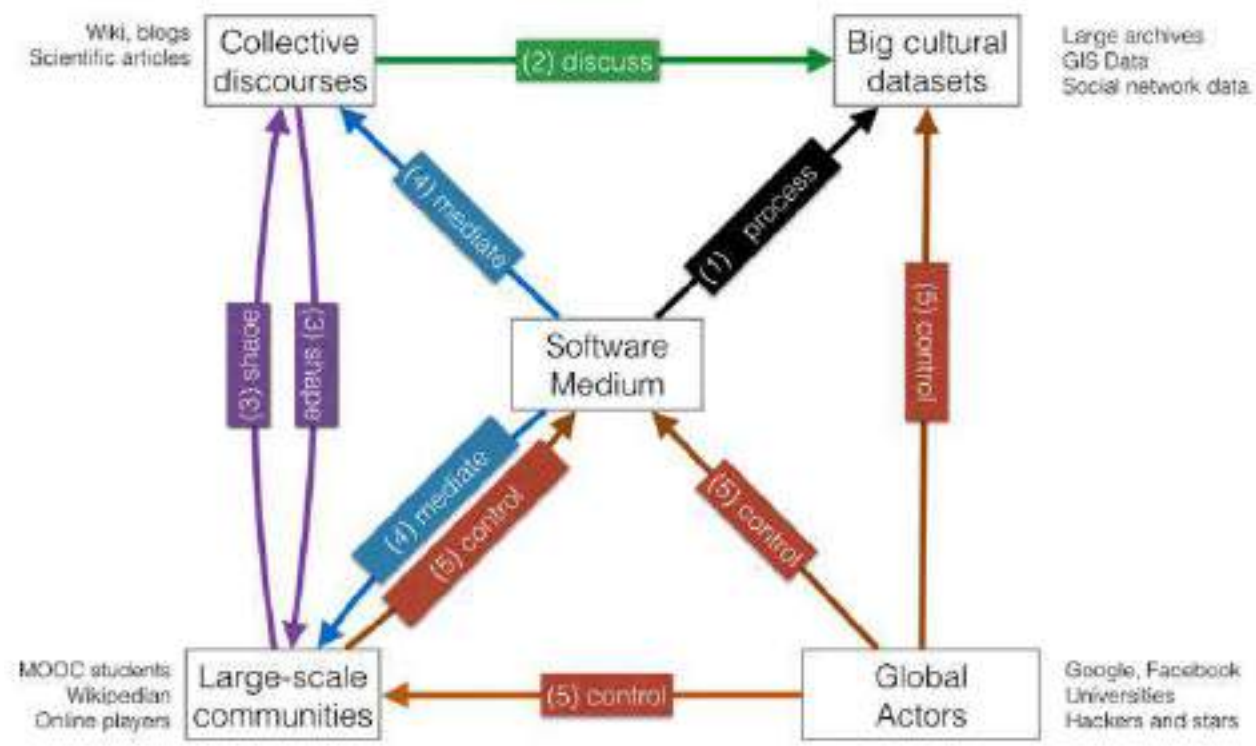
KAPLAN, Frédéric. A map fo big data research in digital humanities. Suíça, 2015

RELAÇÃO ENTRE BIG DATA CULTURAL, SOFTWARES, DISCURSOS COLETIVOS, COMUNIDADES DE GRANDE ESCALA E ATORES GLOBAIS .

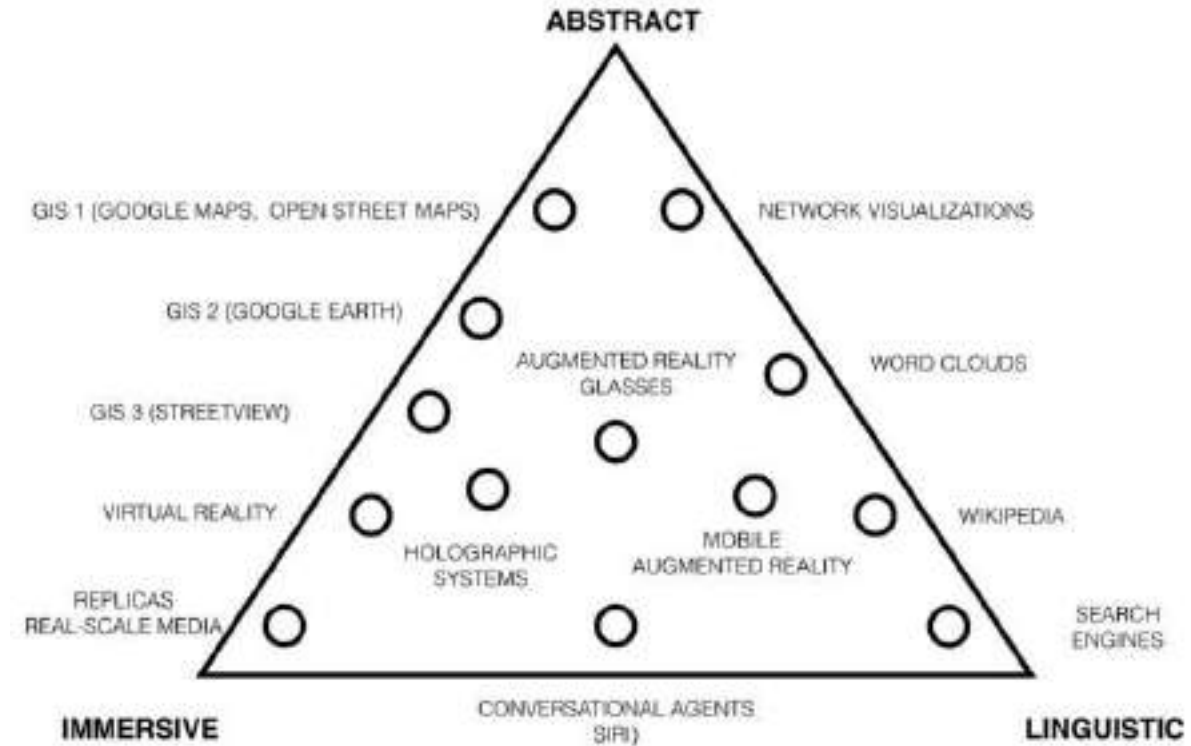


KAPLAN, Frédéric. A map fo big data research in digital humanities. Suíça, 2015

RELAÇÃO ENTRE BIG DATA CULTURAL, SOFTWARES, DISCURSOS COLETIVOS, COMUNIDADES DE GRANDE ESCALA E ATORES GLOBAIS .

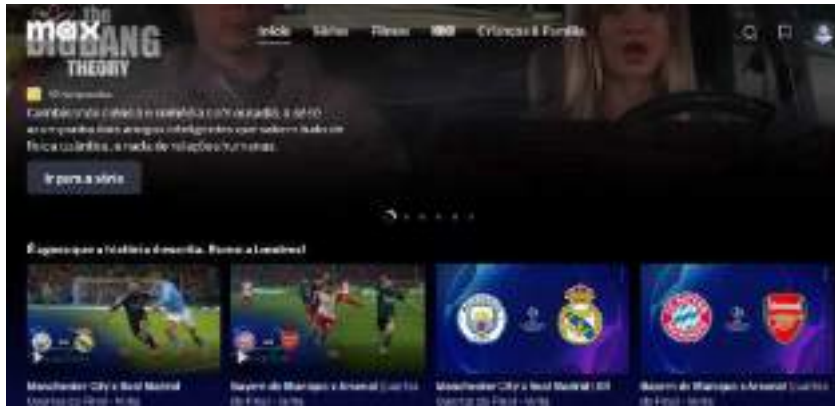


DIFERENTES FORMAS DE INTERFACE EXPLORADAS POR HUMANIDADES DIGITAIS E CULTURA DIGITAL EM TRÊS DIMENSÕES: IMERSIVO, LINGUÍSTICO E ABSTRATO.



KAPLAN, Frédéric. A map fo big data research in digital humanities. Suíça, 2015

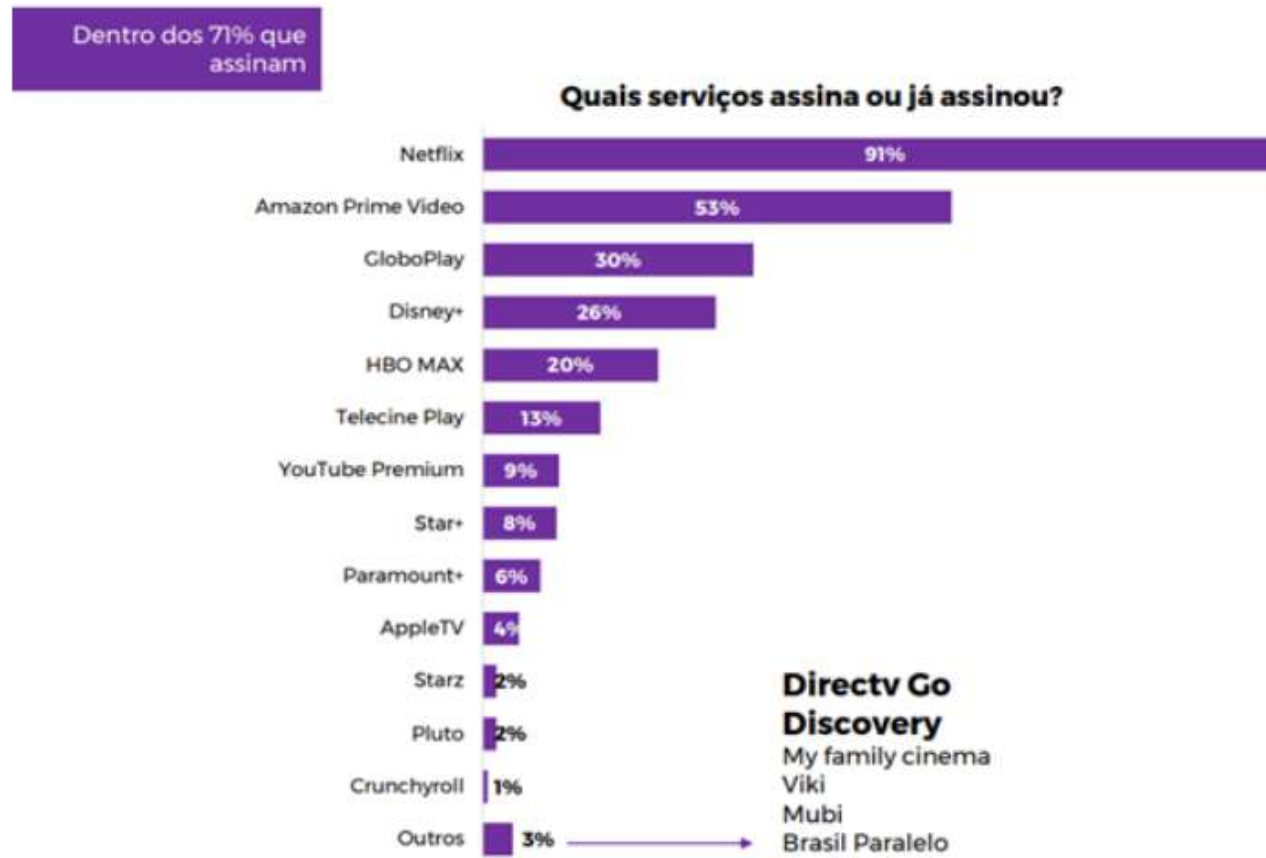
PLATAFORMAS DE STREAMING AUDIOVISUAL – Panorama em 18 de abril de 2024



PPGCI - Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação

CBD5936 Humanidades Digitais

PLATAFORMAS DE STREAMING AUDIOVISUAL



Fonte: pesquisa Hibou Streaming 2022. 1106 entrevistados. Brasil. 18 anos ou mais. Classes ABCD. 2,9% de margem de erro.

SISTEMAS DE RECOMENDAÇÃO

“Técnicas de recomendação conduzem a tomadas de decisões recorrendo a ferramentas de probabilidade. Estes cálculos dependem da catalogação de informações sobre os indivíduos” - Ladeira

“São fortemente baseados no conhecimento das preferências do usuário, mas, para apoiar plenamente as pessoas, elas devem ser fundamentadas numa visão holística do comportamento do usuário, que inclui emoções, humor e traços de personalidade que influenciem seus padrões de escolha” - Gemmis

“Os usuários de Sistemas de Recomendação percebem características humanas como benevolência e integridade quando eles interagem com agentes de recomendação online [...] os usuários não apenas percebem os sistemas de recomendação como tendo características humanas e, conseqüentemente, tratam os sistemas como atores sociais, mas estas percepções sociais influenciam nas avaliações do sistema.” – Gretzel, Yoo

GEMMIS, Marco, NARDUCCI, Fedelucio, POLIGNANO, Marco e SEMERARO, Giovani. Towards Emotion-aware Recommender Systems..., Reino Unido, 2010

GRETZEL, Ulrike e YOO, Kyung-Hyan. Creating More Credible and Persuasive Recommender Systems, Estados Unidos, 2010.

LADEIRA, João Damasceno Martins. O algoritmo e o fluxo: Netflix, aprendizado de máquina e algoritmos de recomendações, Brasil 2019

PREMISSAS BÁSICAS DOS ALGORÍTMOS DOS SISTEMAS DE RECOMENDAÇÃO

1. Um algoritmo Baseado em **Conteúdo (Content Based)** usa os atributos de um item, como seus metadados, tags ou texto, para fazer recomendações semelhantes a itens com os quais o usuário interagiu anteriormente.
2. Um método de **Filtragem Colaborativa (Collaborative Filtering)** usa os interesses e comportamentos de outros usuários com gostos semelhantes para fazer recomendações.
3. Um método Baseado em **Conhecimento (Knowledge Based)** usa os atributos de um item e os correlaciona com as preferências de um usuário para fazer recomendações baseadas em semelhanças. Esse método é o principal para descobrir novos conteúdos porque não é baseado em comportamentos passados.

HYNKLE, Devyn. How Streaming Services Use Algorithms. Estados Unidos, 2021

ALGORITMOS BÁSICOS NO SISTEMA DE RECOMENDAÇÃO DA NETFLIX

Algoritmo Utilizado	Como Funciona	Exemplo de aplicação
Ranking Personalizado de Video (PVR – <i>Personalized Video Ranker</i>)	Monta o catálogo de vídeos e o organiza individualmente, para cada um dos usuários.	Criação das linhas (rows) com os gêneros.
<i>Top-N Video Ranker</i>	Gera recomendações para as melhores escolhas.	Personaliza a seleção para cada usuário.
Tendências do Momento (<i>Trending Now</i>)	Similar ao <i>Top-N Ranker</i> , mas com foco nos assuntos do momento, associando o acervo às prioridades de divulgação ou datas específicas	Indica conteúdo de acordo com os lançamentos que a plataforma quer impulsionar. Também pode utilizar datas específicas, como a recomendação de filmes românticos no período do Dia dos Namorados.
Continue Assistindo (<i>Continue Watching</i>)	Seleciona conteúdo a ser visto a partir de uma estimativa do que o usuário gostaria de continuar assistindo ou rever.	Aposta da reincidência. Ainda que não indique algo novo, tem por objetivo reter o usuário pela repetição de algo que ele tenha gostado.
Similaridade entre vídeos (<i>Video-video Similarity</i>) ou Porque você viu (<i>Because You Watched</i>)	São recomendações baseadas em peças de conteúdo que o usuário interagiu.	Essa recomendação não é personalizada, mas os títulos desta seção podem ser, dependendo da estimativa do usuário por um conteúdo.

Fontes: Bennet e Lanning (2007), Hynkle (2021) e Lago (2022).

Geração de Página (<i>Page Generation</i>)	O algoritmo utiliza todos os algoritmos anteriores para personalizar a apresentação de cada linha (row) e também a sua ordem de apresentação.	Monta o <i>layout</i> da página de acordo com interações anteriores.
Evidência (<i>Evidence</i>)	O algoritmo ajuda o usuário a decidir se o conteúdo selecionado é realmente aquilo que ele quer assistir. Essa métrica inclui a classificação por estrelas, a informação de conteúdo e o ícone mostrado pelos conteúdos em fila (row).	Mostra se o conteúdo ganhou algum prêmio ou qual aparência de ícone que o usuário mais gosta de escolher.
Busca (<i>Search</i>)	Feito por múltiplos algoritmos que ajudam a determinar o que é mais relevante para o usuário, incluindo a digitação parcial de palavras.	Ao digitar "fri" a plataforma indica a série "Friends". Também trabalha com conceitos/gêneros. Ao digitar "francês", ao invés de buscar filmes com a palavra "francês" em seu título, busca filmes franceses.

POSSÍVEIS CONCLUSÕES

1. Há uma estreita relação entre diferentes campos de estudo e temáticas ligadas às Humanidades Digitais e a organização informacional das plataformas digitais, sejam elas de vendas, repositórios gerais e as plataformas de vídeo. Estas últimas combinam a ‘venda’ de um conteúdo disponibilizado digitalmente e sujeito às regras dos Sistemas de Recomendação.
2. As plataformas digitais mais populares possuem *layout* semelhante pois a organização de dados e sua apresentação geral obedecem a critérios de consumo, observando comportamentos recorrentes dos usuários na interação direta com a plataforma. “Como usar técnicas quantitativas para estudar a principal forma cultural da nossa era – a mídia interativa?” - Manovich

MANOVICH, Lév. A Ciência da Cultura? Computação Social, Humanidades Digitais e Analítica Cultural. 2015

REFERÊNCIAS

- ✓ ARMOUR, Frank, ESPINOSA, J. Alberto, KAISLER, Stephen, MONEY, William - Big Data Issues and Challenges. Estados Unidos, 2015.
- ✓ BRITANNICA, Encyclopedia. Algorithm. The Editors of Ecycliopedia Britannica. Reino Unido, 2022. Disponível em: <https://www.britannica.com/science/algorithm> Acesso em: 15 ago. 2022
- ✓ BENNET, James e LANNING, Stan. The Netflix Prize. KDD Cup and Workshop 2007, San Jose, Estados Unidos, 2007. Disponível em: <https://www.cs.uic.edu/~liub/KDDcup-2007/NetflixPrize-description.pdf>
- ✓ CHABERT, Jean-Luc. A History of Algorithm: From the Pebble to the Microchip, Alemanha, 2012.
- ✓ CRAWFORD, Kate, BOYD, Dana. Six Provocations of Big Data. Reino Unido, 2011.
- ✓ GEMMIS, Marco, NARDUCCI, Fedelucio, POLIGNANO, Marco e SEMERARO, Giovani. Towards Emotion-aware Recommender Systems..., Reino Unido, 2010
- ✓ GLEICK, James. A Informação. Uma história, uma teoria, uma enxurrada. Brasil, 2011
- ✓ GRETZEL, Ulrike e YOO, Kyung-Hyan. Creating More Credible and Persuasive Recommender Systems, Estados Unidos, 2010.

REFERÊNCIAS

- ✓ HAN, Byung-Chul. Psicopolítica – O neoliberalismo e as novas técnicas de poder. Belo Horizonte, 2018.
- ✓ HERSCHEL, Richard T., Leadership for Big Data and Business Intelligencee, Estados Unidos, 2015
- ✓ HIBOU. Streaming 2022. Hibou Monitoramento de Mercado e Consumo. São Paulo, 2022.
- ✓ HYNKLE, Devyn. How Streaming Services Use Algorithms. Estados Unidos, 2021
- ✓ KAPLAN, Frédéric. A map fo big data research in digital humanities. Suíça, 2015
- ✓ LADEIRA, João Damasceno Martins. O algoritmo e o fluxo: Netflix, aprendizado de máquina e algoritmos de recomendações, Brasil 2019
- ✓ LAGO, Jader. IA em plataformas de streaming: o gerenciamento audiovisual e sua influência em processos decisórios. Brasil, 2022.
- ✓ MANOVIC, Lév. A Ciência da Cultura? Computação Social, Humanidades Digitais e Analítica Cultural. 2015
- ✓ OED Oxford English Dictionary, big data. Reino Unido, 2024.

Rodrigo M. Garcia
Doutorando em Ciência da Informação
pela ECA/USP
Bibliotecário
da BBM/USP

e-mail: garcia.rodrico@usp.br



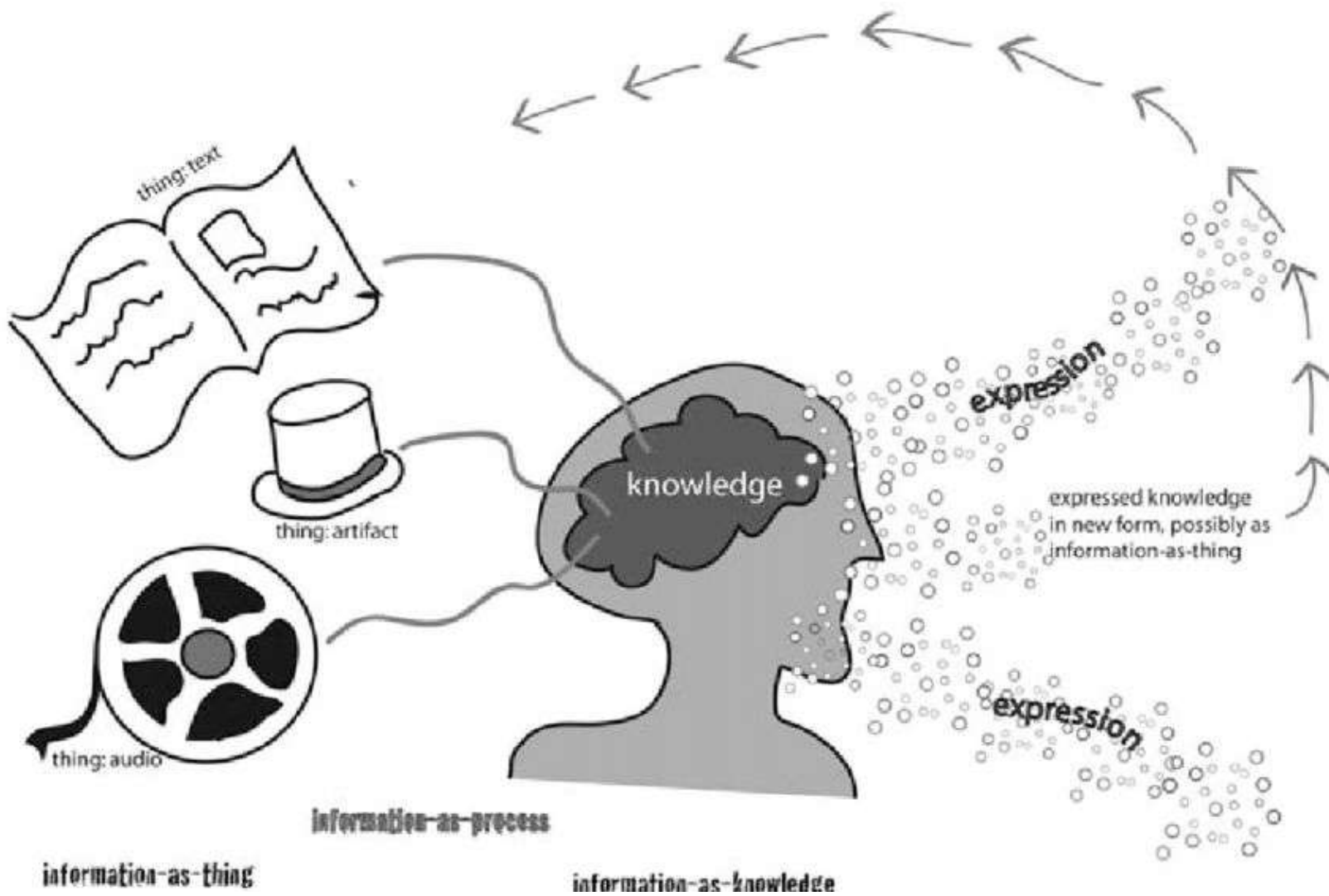
Alguns conceitos:

Conforme Buckland (1991), Pode-se identificar três principais usos da palavra informação, sobretudo no âmbito da **Ciência da Informação**:

1. **Informação-como-processo:** Quando alguém é informado, aquilo que conhece é modificado. Nesse sentido, informação é o ato de informar; comunicação do conhecimento ou novidade de algum fato ou ocorrência; a ação de falar ou o fato de ter falado sobre alguma coisa.

2. **Informação-como-conhecimento:** Informação é também usado para denotar aquilo que é percebido na informação-como-processo: o conhecimento comunicado referente a algum fato particular, assunto, ou evento; aquilo que é transmitido, inteligência, notícias. A noção de que informação é aquela que reduz a incerteza poderia ser entendida como um caso especial de informação-como-conhecimento. Às vezes informação aumenta a incerteza.

3. **Informação-como-coisa:** O termo "informação" é também atribuído para **objetos**, assim como dados para documentos, que são considerados como "informação", porque são relacionados como sendo informativos, tendo a qualidade de conhecimento comunicado ou comunicação, informação, algo informativo.



A visual interpretation of
Buckland's three uses of the
term "information"

LATHAM, 2012

	INTANGIBLE	TANGIBLE
ENTITY 2.	Information-as-knowledge Knowledge	3. Information-as-thing Data, document
PROCESS 1.	Information-as-process Becoming informed	4. Information processing Data processing

FIG. 1. Four aspects of information.

BUCKLAND, 1991

O conceito de '**informação-como-coisa**' é de interesse especial nos estudos de sistemas de informação. É com informação nesse sentido que estes sistemas lidam diretamente. Bibliotecas tratam com livros, artigos de periódicos, dentre outros materiais, digitais ou não; bases de computadores em sistemas de informação manipulam dados na forma física de bits e bytes; museus trabalham diretamente com objetos. A intenção e os objetivos dessas unidades e sistemas de informação pode ser que seja a de que seus usuários tornem-se informados (informação-como processo) e o resultado desse processo seja o conhecimento (informação-como conhecimento). Mas o significativo, no entanto, o que é manipulado e operacionalizado, o que é armazenado e recuperado nesses sistemas, é a "**informação física**" (informação-como-coisa) (BUCKLAND, 1991).

Objeto digital é um objeto (coisa) de informação, de qualquer tipo e formato, expresso sob a forma digital (THIBODEAU, 2002).

Possui as propriedades de 3 classes (YAMAOKA, 2012):

- **Objeto Físico** - O objeto digital é simplesmente uma inscrição física de sinais em uma mídia;
- **Objeto Lógico** - é o objeto digital reconhecido e processado por um software que reconhece seu formato e os tipos de dados como de decodificação e formatação;
- **Objeto Conceitual** - é o objeto digital reconhecido e entendido por uma pessoa ou, em alguns casos, reconhecido e processado por uma aplicação de computador. É o objeto enquanto unidade significativa de informações.

Relato de Experiência:

GARCIA, Rodrigo Moreira. Desenvolvimento da nova Biblioteca Digital da Biblioteca Brasileira USP: Relato de Experiência. **PragMATIZES** – Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura, n. 16, p. 111-126, 3 jun. 2019. <https://doi.org/10.22409/pragmatizes.v0i16.27527>

<https://wiki.bbm.usp.br>





BBMUSP

Em março de 2013 foi inaugurada com o nome de **Biblioteca Brasileira Guita e José Mindlin** (BBM) em um edifício construído especialmente para abrigar sua coleção na Cidade Universitária, Campus da capital da USP de São Paulo.



- 70 mil Volumes:
- obras da literatura brasileira;
- relatos de viagens;
- manuscritos históricos e literários (originais e provas tipográficas);
- periódicos;
- livros científicos e didáticos;
- iconografias (estampas e álbuns ilustrados; Xilogravuras, Litogravuras);
- livros de artistas entre outros;
- livros da Impressão Régia no Brasil, que pertencia ao ilustre bibliotecário, bibliófilo, professor e pesquisador **Rubens Borba de Moraes**, que foi doado ao casal Guita e José Mindlin desde a sua morte.
- Coleção Guerra do Paraguai



BBMUSP



Um pouco da História:

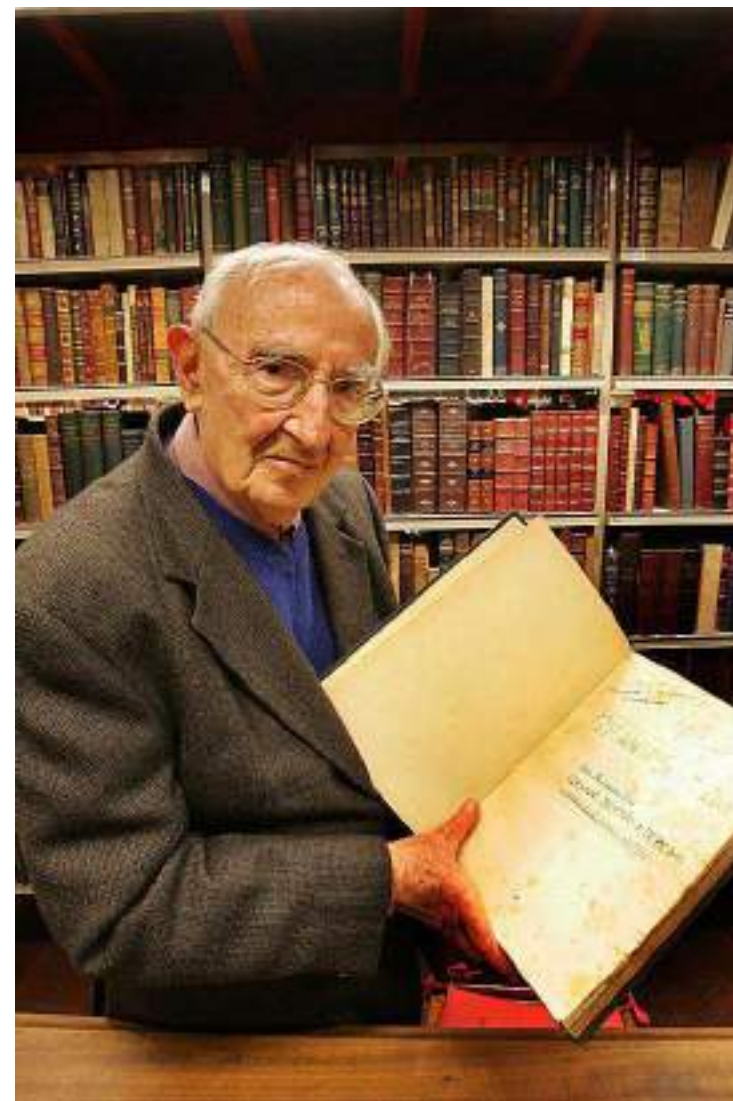
A coleção foi formada ao longo de mais de 80 anos pelo bibliófilo José Mindlin que doou seu acervo à **Universidade de São Paulo (USP)** em 2006.



Biblioteca no Brooklyn
(BBMUSP)



O que atraia o bibliófilo Mindlin, além do texto eram a ilustração, a tipografia, a diagramação, as dedicatórias, as encadernações, as edições com variantes, e a raridade. Além disso, os autógrafos, os manuscritos literários, os documentos históricos e cartas. Enfim tudo que se relacionava com os livros e seus autores



Biblioteca no Brooklin
(BBMUSP)

Quatro grandes vertentes (Classes, Assuntos):

- **a primeira**, sobre assuntos brasileiros que inclui literatura (prosa e poesia), história, relatos de viagens, crítica literária e ensaios em geral, filologia, obras de missionários, almanaques, revistas e em menor escala medicina, história natural, botânica e zoologia;
- **a segunda** sobre literatura geral;
- **a terceira** livros sobre arte; e
- **a quarta** os livros como objetos (obras) de arte e pela tipografia, diagramação, ilustração, encadernação etc.



Biblioteca no Brooklin
(BBMUSP)

Dentre as finalidades da BBM:

Parágrafo único –

II – proporcionar irrestrito acesso de seu acervo digital ao público em geral;

RESOLUÇÃO Nº 7167, DE 16 DE FEVEREIRO DE 2016

<http://www.leginf.usp.br/?resolucao=resolucao-no-7167-de-16-de-fevereiro-de-2016>

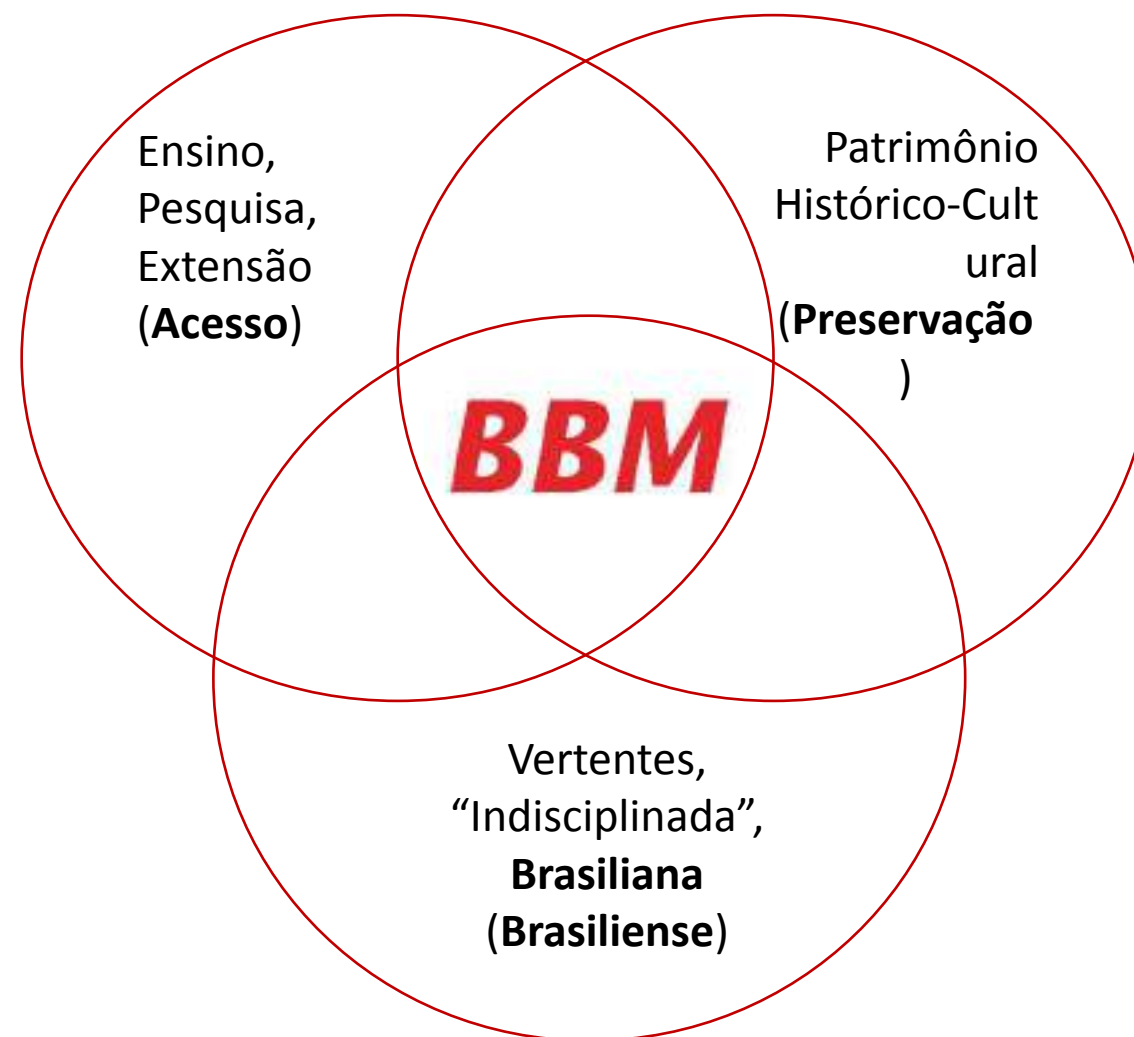
- Em 2007(?) inicia-se o projeto de digitalização;
- Fase "Barracão" (durante a construção do complexo);
- 2013 inauguração do prédio da BBM.



BBMUSP

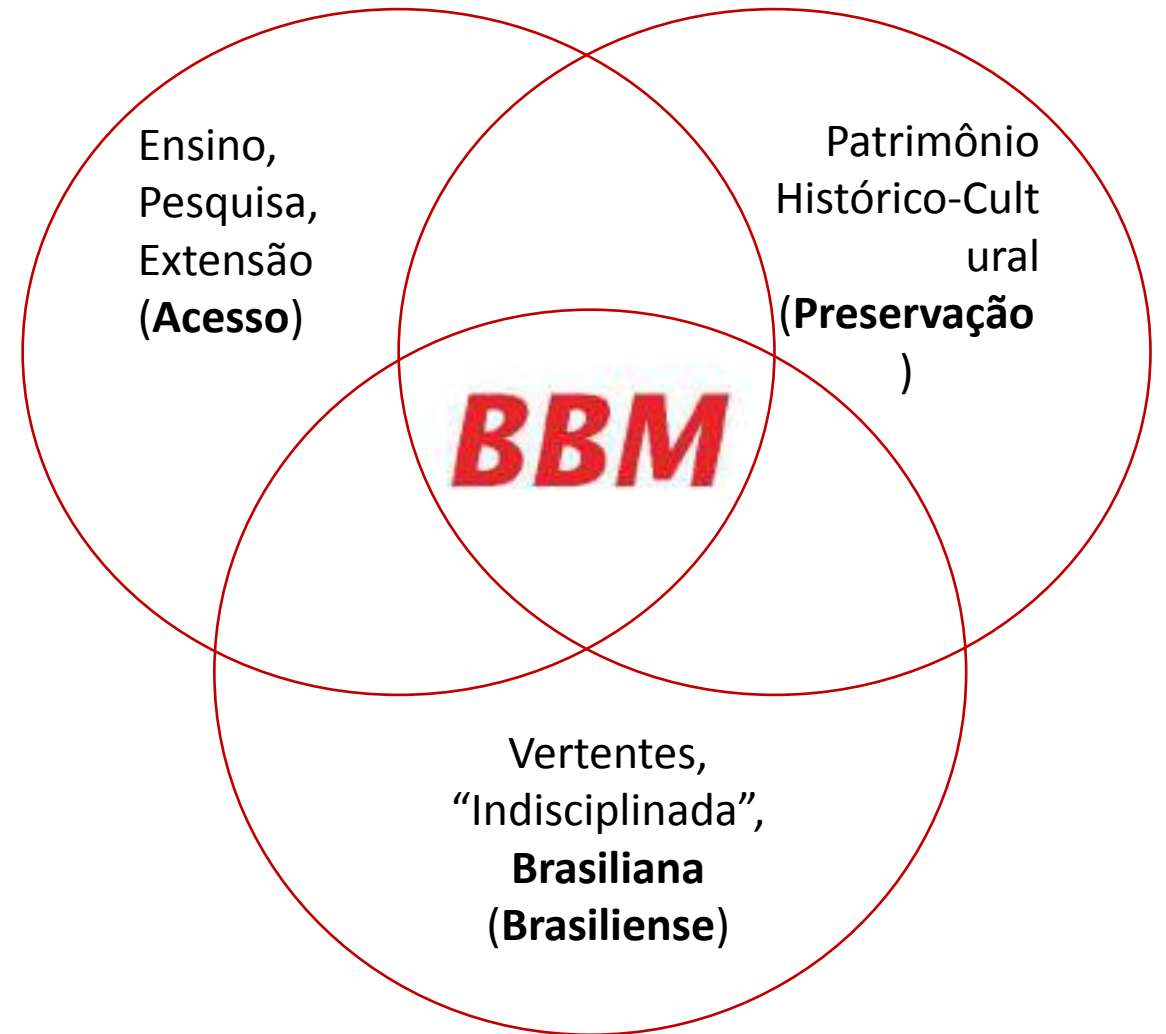
Contexto:

- A BBM é um órgão da PRCEU-USP, entidade acadêmica e Centro Interdisciplinar de [informação e] Documentação;
- Voltada para a Pesquisa, o Ensino e a Extensão;
- Possui um acervo patrimonial de grande valor histórico-cultural;
- sobre o Brasil (**Brasiliense/Brasiliense**).



Coleção Brasileira: livros sobre o Brasil – no todo ou em parte, impressos ou gravados **desde o século XVI até o final do século XIX (1900 inclusive)**, e os livros de autores brasileiros impressos ou gravados **no estrangeiro até 1808**.

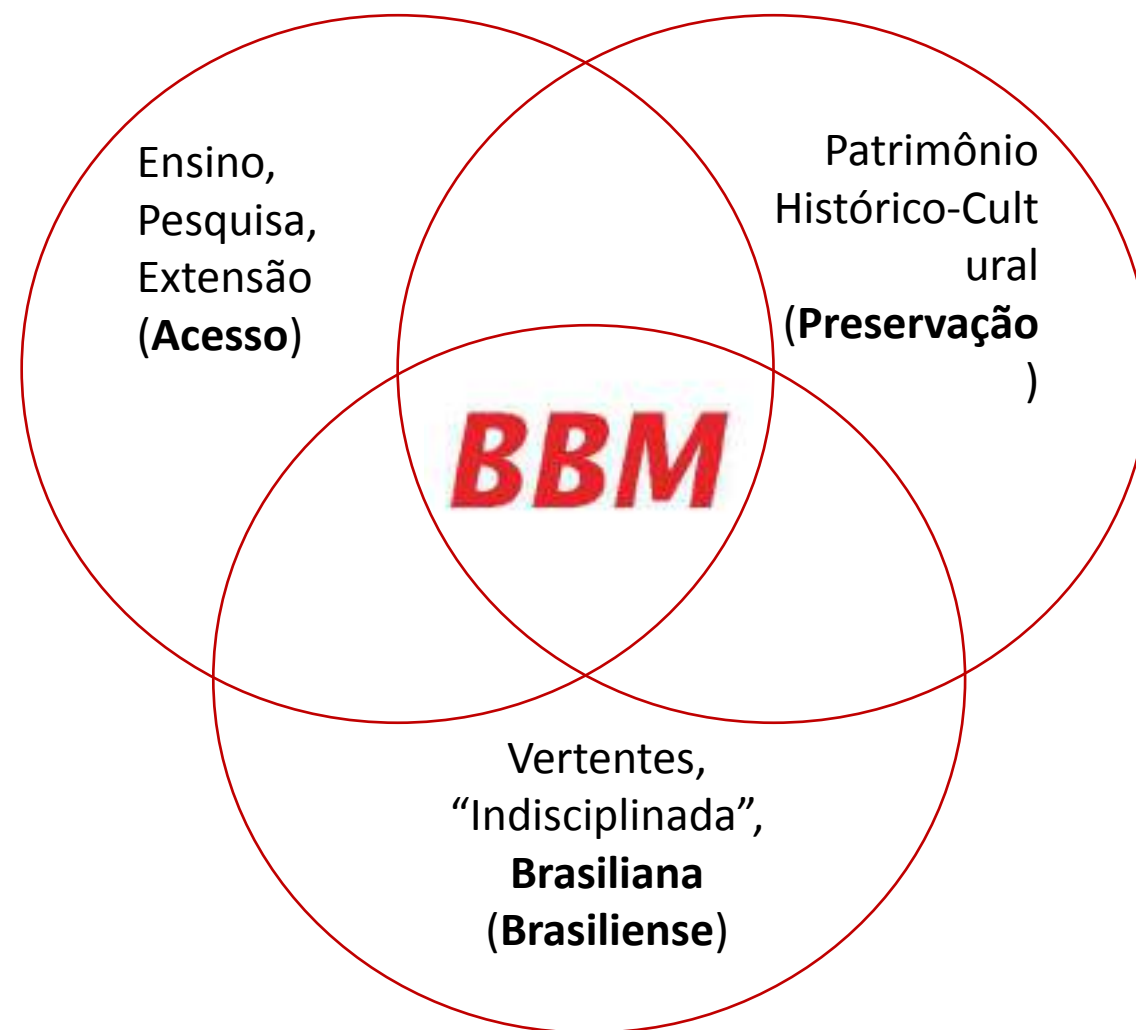
Coleção Brasiliense: livros impressos no Brasil, **de 1808 até nossos dias**, que tenham valor “bibliofílico”: edições da tipografia régia, primeiras edições por unidades federativas, edições príncipes, primitivas ou originais e edições em vida – literárias, técnicas e científicas; edições fora de mercado, produzidas por subscrição; edições de artista;
(IPHAN, 2007; PINHEIRO, 2024)



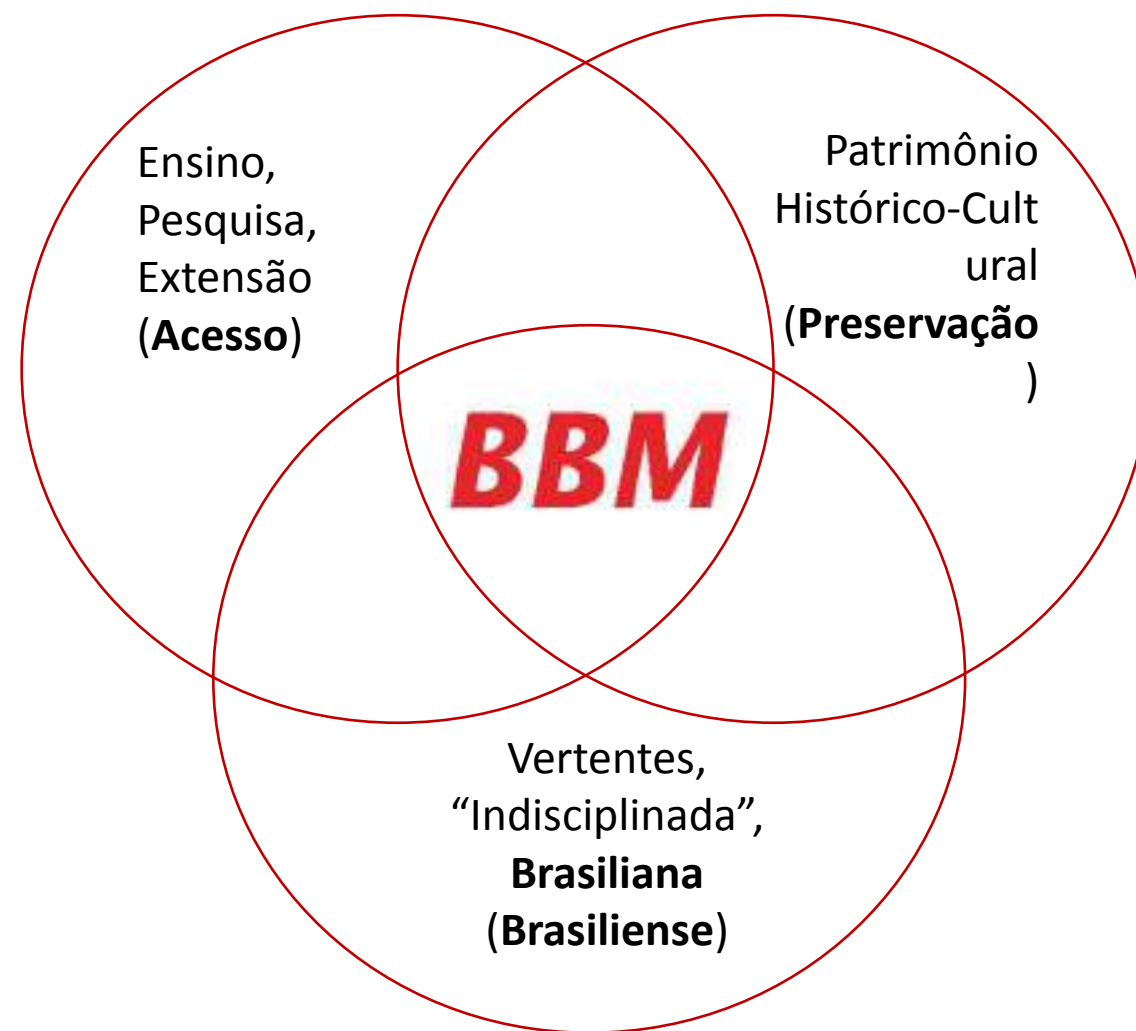
Contexto:

Constituição de 1988:

- Artigo 23º, inciso III: é de competência comum da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios “**proteger os documentos, as obras e outros bens de valor histórico, artístico e cultural** [...]”;
- Artigo 207º: As Universidades [...], obedecerão ao princípio de indissociabilidade entre **ensino, pesquisa e extensão**.



As estratégias para garantir o acesso ao patrimônio cultural, sobretudo aos acervos bibliográficos, necessariamente passam por processos de digitalização e desenvolvimento de bibliotecas digitais (GARCIA, 2019). Logo, a estratégia adotada foi o desenvolvimento de uma **biblioteca digital** brasileira.





Staden, Hans. Warhaftig Historia und beschreibung eyner Landschafft ... Marpur, Andress Kolben, Fastnacht, 1557.







Visualizar

Download

Autor: Staden, Hans, ca. 1525-ca. 1576

Título: Warhafftige Historia vnd beschreibung eyner Landschaftt der Wilden, Nacketen, Grimmigen Menschfresser Leuthen, in der Newerwelt America ...
... gelegen, vor vnd nach Christi geburt im Land zu Hessen vnbekant, biss vff dise ij. nechst vergangene jar, Da sie Hans Staden von Homburg aus Hessen durch sein eygne erfahrung erkant, vnd yetzo durch den truck an tag gibt. Dedicirt dem Durchleuchtigen Hochgebornen herrn, H. Philipsen Landtgraff z Hessen, Graff zu Catzenelbogen, Dietz, Ziegenhain vnd Nidda, zeinen G.H. Mit eyner vorrede D. Joh. Dryand, genant Eyckman, Ordinarij Professoris Medici zu Marpurg. Inhalt des Büchliens volgt nach den Vorraden. Gedruckt zu Marpurg, im jar.

Editor: Gedruckt zu Marpurg, Zu Marpurg im Kleeblatt, bei Andress Kolben

Data do documento: 1557

Suporte Físico: 1 f., sem numeração, 169 p. : il., 1 mapa

Descrição: Encadernação da época, em couro de porco, com enfeites em relevo, datada de 1558.

Conteúdo Geral: A edição de 1557 de Marpurg é a verdadeira primeira edição da obra de Hans Staden. Este livro narra a viagem e as aventuras de Hans Staden, um alemão que foi aprisionado pelos tupinambás no litoral fluminense, em 1554.

Tipo: Livro

Assunto: **ÍNDIOS**
TUPINAMBÁ
DESCRIÇÃO E VIAGENSCobertura geográfica: **BRASIL**Aparece nas coleções: **Livros**



Das vorgenante schiff volck schosf eyn solck geschäftes
ab/darmit die Wilden hōreien das eyn schiff da were. vnd
sie fūhren dahin. da hōreien sie nach mir gefragte / ob ich
noch lebet / sie antwortet / ja. hatten die Portugaleser begre-
iffen / das sie mich in dē schiff sehen / darin sie betten eyn list vol
wahr / Vnd hōrte mein brüder / auch eyn frantzose / welcher
mit ihnen im schiff were.

6

So war mit eyn frantzose genant Claudio Miranda
mit den Portugalesern im schiff. welcher vormals mit mir ge-
fesselt gewesen war. den selbigen nannte ich meinen brüder. der
sagte ich. wüßte villicht in dem schiffe sein / vnd nach mir
fragen. dann er gezeigete eyn reyse da gewesen war.

Vnd sie kamen wider vō dem schiffe an landt. vnd sagten
mir. mein brüder were noch eyn mal kommen. vnd brächte
mir eyn list vol wahr. vnd wolte mich gerne sehen. Da
sagte ich. habet mich so von fernem hinbei. ich wil mit ihm
nicht reden. die Portugaleser verstehn vns nicht. vnd
ich wil ihm sagen. Das er vns fern vnter anseyge. wach er heym
komme. das er mit eynem schiff komme vnd bringe vil ge-
zeuges mit. vnd hole mich. Sie meyneten es were gut also.
aber sie besorgten sich. das vns die Portugaleser verständen.
dann sie hatten eynen grossen krieg vorhanden. den wolten
sie gegen den August monat vollführen. Auf die gegenwert
Dario la. da ich gefangen wurde. vnd ich wußte aller an. ich
gewol. darumb war ich in der that. das ich eynem mit ihnen
von redet. Aber ich sagte nym. die Portugaleser verstanden
meines brüders vnd meine sprache nicht. Da fahen sie
mich vngesetlich eyn steynwurff nahe bei dem schiff. so na-
he. wie ich alle mit vnter ihm gieng. Da sprach ich sie an in
dem schiff. vnd sagte. Gott der Herr sei mit euch. lieben hab
der. Lynce edel mit mir alleine. vnd laßet euch andern nicht
hören. dann das ich eyn frantzose sei. Da hōrte er an. Jo
dann Sanchez genant / eyn Hofschleicher / welchen ich wol
kennete. vnd sagte zu mir. Mein lieber brüder. werts halben
sein wie ihr kommen mit dem schiffe / vnd haben mich ge-
nommen / ob ic lebend. odder todt sein gewis / dann das erste
schiff brachete Lynce zittungen von mir. Nun hat vns der
Hauptman Brasenpas zu Sanchez befolhen. inforsehen.

View Page 66

Novidades no Acervo

Tudo (3802)

Livros (1560)

Manuscritos (6)

Mapas (21)

Periódicos

Imagens (783)

**1. Antidoto catholico contra o veneno methodista ou refutação do segundo relatório do intitulado missionario do Rio de Janeiro**

Santos, Luís Gonçalves dos (1767-1844)
(Rio de Janeiro : Tipografia Americana, 1838)

[Visualizar](#) [Baixar](#)

Livro

[+ Ficha completa](#)**2. O catholico e o methodista, ou, Refutação das doutrinas hereticas e falsas que os intitulados missonários do Rio de Janeiro ... a que se junta huma Dissertação sobre o direito dos catholicos de serem sepultados nas igrejas e nos seres adros**

Santos, Luiz Gonçalves dos (1767-1844)
(Rio de Janeiro : Imprensa Americana, 1839)

[Visualizar](#) [Baixar](#)

Livro

[+ Ficha completa](#)**3. Historia politica economica do reinado do S. Rey D. Jozé I**

Autor desconhecido
(s.n. : s.l., 2014-01-24)

[Visualizar](#) [Baixar](#)

Manuscrito

[+ Ficha completa](#)

Filtrar por

[Autor](#) [Assunto](#) [Ano de Publicação](#)

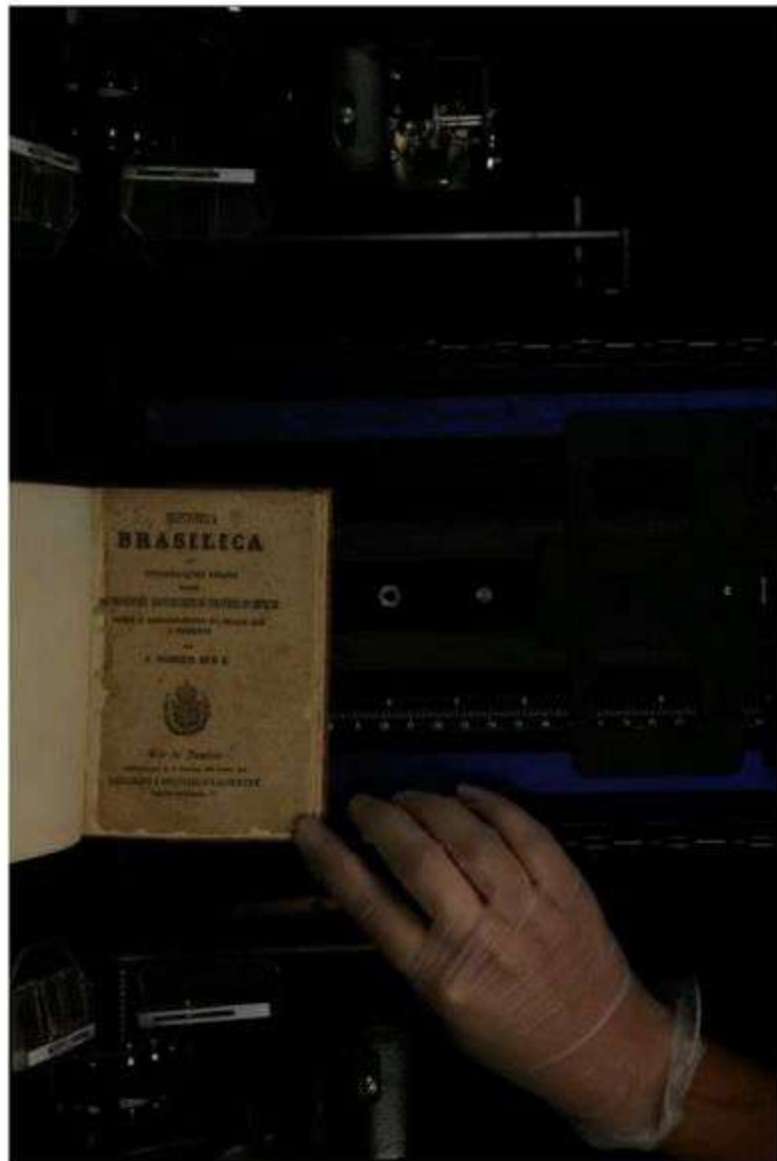
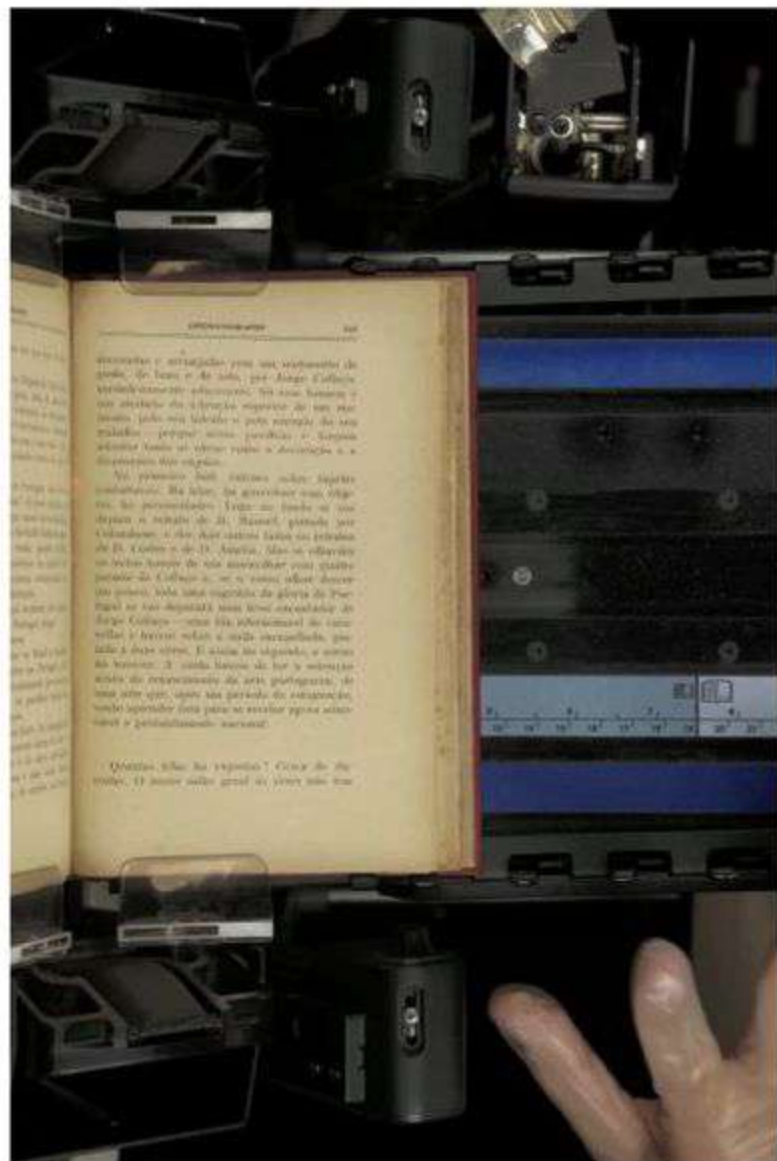
Listar por

[▶ Título](#)[▶ Autor](#)[▶ Assunto](#)[▶ Ano de publicação](#)



BBMUSP





ÀS ARTES P O E M A.

JÁ fugirão os dias horrorozos
De escuros nevoeiros, dias tristes,
Em que as Artes geração desprezadas
Da nobre Lisia no fecundo seio.
Hoje cheias de gloria ressuscita
Até nestes confins do Novo Mundo.
Graças á mão Augusta, que as anima!
Vejo grave Matrona meditando (1)
Com os olhos no Ceo: a mão exacta
Dos Planetas descreve o movimento:
Por justas Leis calcula, péza, e méde
Forças, massas, e espaços infinitos,
Dous Genios Voadores lhe apresenta
Movel eburneo Globo, em que elle grava
Os limites do Imperio Lusitano:
Ella dirige sobre os vastos mares
Nadantes edificios, que transporta
Os thesouros, e as Armas de que treme
O ultimo Occaso, o primeiro Oriente.
A par desta outra Deosa move os passos (2)

- (1) Mathematica.
(2) Fisica experimental.





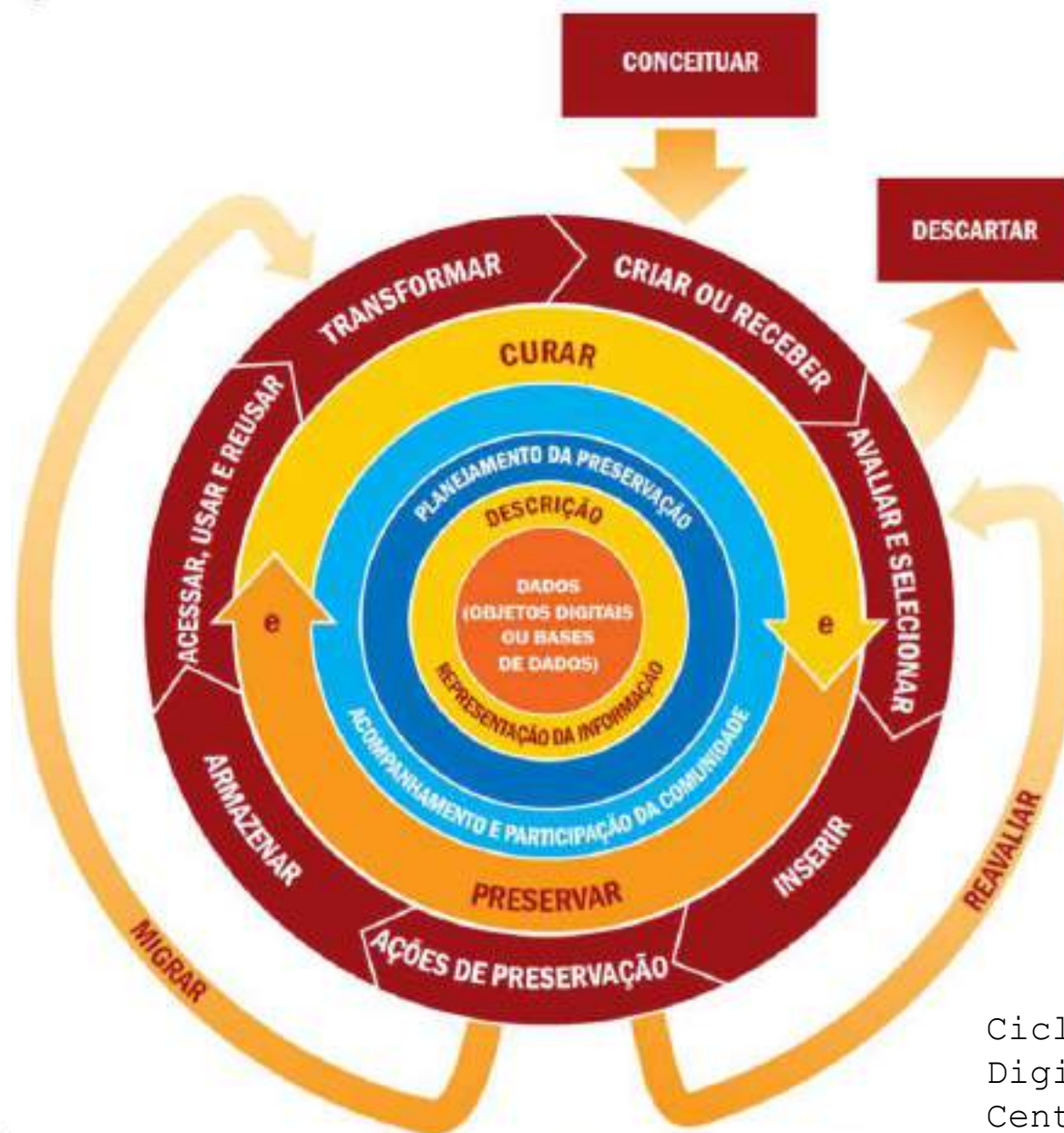
Fase de freio de arrumação.



Faz-se um movimento para a Curadoria Digital, porém ainda muito longe do ideal.

Curadoria Digital é um conceito amplo que abrange atividades de diversas profissões, instituições, atores e setores. Representa um importante conceito na teoria e gestão da informação, devido a sua aplicabilidade frente a uma gama de problemas e domínios advindos de acervos do patrimônio cultural, e-science, mídias sociais e a gestão dos registros organizacionais (SIEBRA, BORBA, MIRANDA, 2016). Por Curadoria Digital também se considera a avaliação e a gestão ativa das informações digitais ao longo do seu ciclo de vida, em que se consideram os processos para a manutenção, preservação e agregação de valor aos dados (DIGITAL CURATION CENTRE, [s.d.]).





Ciclo de Vida da Curadoria Digital (Digital Curation Centre, 2018) (SAYÃO, SALES, [20-?])

Figura 3. Ciclo de Vida da Curadoria Digital (Digital Curation Centre, 2018) [tradução dos autores]

Warhaftige Historia vnd beschreibung

Código de barras: 45000008047 | Procedência: Mindlin | Autor: Staden, Hans

 Solicitação de digitalização total

Item apto para digitalização [Visualizar laudo](#)

 1 |  MI-02249

Histórico

Cadastro no sistema: **17/10/2014** realizado por Jony e

Etapa **Digitalizar** realizada por Jony em SkyView, com início em **04/11/2013** e término em **04/11/2013** .

Etapa **Tratar** realizada por João em SkyView, com início em **19/11/2013** e término em **19/11/2013** .

Etapa **OCR** realizada por Jony em SkyView, com início em **25/11/2013** e término em **25/11/2013** .

Etapa **Compactar** realizada por Jony em Maria Bonita, com início em **05/12/2013** e término em **05/12/2013** .

 Item enviado para o storage em **29/04/2016**.

Observações

Triagem: Conteúdo muito próximo à lombada, inviabiliza digitalização do volume inteiro. Digitalização só será feita nas primeiras 89 páginas, que compreendem o Hans Staden.

Pós digitalização: 2 primeiras imagens da pasta impares são referentes à contracapa e verso. Só foi feita a digitalização do Hans Staden. Verso do foldout está na pasta impares





Digitalização:

- Recriar, tanto quanto possível, o aspecto material do objeto original; (IFLA, 2015)
- Resolução mínima de 300dpi;
- JPG e PDF;
 - 2 conj: Captura original e PDF gerado; Imagens e PDF compactado (BBM Digital).

10dpi

72dpi

300dpi



International Federation of
Library Associations and Institutions

Diretrizes para planejamento
de digitalização de livros
raros e coleções especiais



1568

A Conversão de S. Paulo

IMPORTANTE SERMÃO

DO PADRE

JOSE' D'ANCHIETA



1895

OFFICINAS SALESIANAS
S. PAULO



AVENTURAS MARAVILHOSAS
DO CELEBRADO
BARÃO DE MUNCHHAUSEN

FIEL E VERÍDICA NARRATIVA
DE
MEMÓRIAS EXTRAORDINÁRIAS E AVENTURAS ADMIRÁVEIS
DAQUELE NARRADOR IMORTAL

ADAPTADA E REVISADA POR
POR
CARLOS JANSEN



LAMMERT & C.
LITHOGRAFIA E EDITORA
RIO DE JANEIRO — PAULO
1912







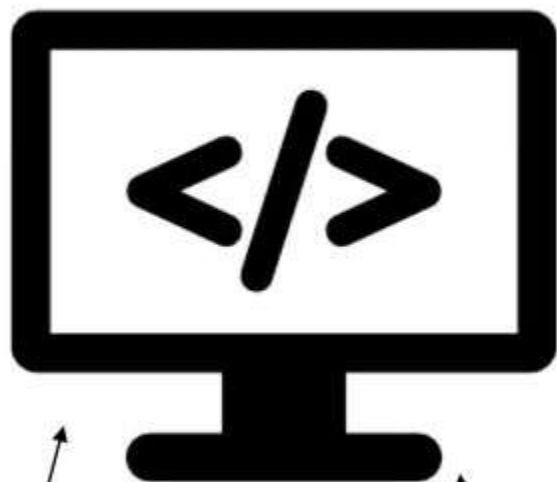
Estabelecimento de Workflow para digitalização:

- Tratamento técnico do material (Controle via “barcode”);
 - Controle dos empréstimos/Devoluções aos Laboratórios (conservação/digitalização);
 - Controle dos arquivos no servidor (STORAGE);
 - Controle dos registros na BD;
 - Estabelecimento de “link” entre o analógico e o digital;





{ api }



Nova versão da BBM Digital

Biblioteca Brasileira
Guita e José
Mindlin



São Carlos

- Desenvolvimento de nova instância em **Dspace** (open source);
- Customizações mínimas para não impactar atualizações da plataforma, uso de API's;
- Redefinição dos Metadados;
- Desenvolvimento do Modulo de importação (novos registros) ;

Leitor de Dados - v3

Adicione os registros do Dedalus

Nº do Registro Código de Barras

Adicionar Registro Gerar Exportação



Dublin Core
Metadata Initiative



OAI-PMH



DEDALUS

Banco de Dados Bibliográficos da USP

Identificação Preferências Catálogos Fale Conosco Encerrar Sessão
Buscas Resultados Buscas Anteriores Meus Docs Histórico Vocabulário Ajuda

Adicionar Reg. Meus Docs. Localizar Salvar / E-mail

Registro Completo

Escolher formato: Padrão | Ficha | Formato Reduzido | Normas MARC | Campos MARC |

Registro 1 de 1

FMT BK
LDR 00009nam 22 1s
005 1s 01
008 130526s1557 gw 000 0 ger d
035 1s BBM-2013-027062
040 1s USP/SPH
0410 1s ger
044 1s gw
1001 1s Staden, Hans : [c. Approximately 1525-Approximately 1576
24510 1s Warhaftig Historia und beschreibung eyner Landschaft der Wilden, Nacketen, Grinnigen Menschfresser
Leuthen, in der Newenwelt America gelegen, vor und nach Christi...
250 1s 1. ed
260 1s Marburg [b. Andres Kolben :c. aff. Fastnacht 1557
300 1s 80 fol. n. 1 map [b. map :c. 19,0 x 19,3 cm
590 1s Na BBM, encadernado com dois romances de cavalaria alemães do século XV
5050 1s Contém 1 mapa mostrando o sul do Brasil e o Rio da Prata. Página de rosto em vermelho e preto
5101 1s KBM, II-830-33
520 1s O livro tem duas partes. A informação da coleção diz: Zu Marburg im Kleeblatt, bei Andres Kolben/vff Fastnacht. 1557 (Em Marburg, por Andres Kolben, durante o Carnaval, 1557).
590 1s Na BBM, encadernação datada de 1559, em couro de porco trabalhado em relevo.
590 1s O exemplar da BBM possui anexo, ver dossiê n.1178
650 7 1s VIAGENS E EXPLORAÇÕES [2 larpcal
650 7 1s HISTÓRIA DO BRASIL [2 larpcal
650 7 1s TUPINAMBÁ [2 larpcal
650 7 1s ÍNDIOS [2 larpcal
85641 1s Clique aqui para ter acesso à obra na BBM Digital [u https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm/6439
85641 1s Clique aqui para ter acesso à obra na BBM Digital [u https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm/4570



DSpace/Manakin Repository

Página inicial → Acesso Digital → Livros → Ver item

Mostrar registro simples

dc.contributor.author	Staden, Hans, Approximately 1525-Approximately 1576
dc.coverage.spatial	BRASIL
dc.date.accessioned	2016-05-24T14:26:43Z
dc.date.accessioned	2019-05-14T18:12:41Z
dc.date.available	2016-05-24T14:26:43Z
dc.date.available	2019-05-14T18:12:41Z
dc.date.issued	uff Fastnacht 1557
dc.description.abstract	A edição de 1557 de Marburg é a verdadeira primeira edição da obra de Hans Staden. Este livro narra a viagem e as aventuras de Hans Staden, um alemão que foi aprisionado pelos tupinambás no litoral fluminense, em 1554. O livro tem duas partes. A informação do colofão diz: Zu Marburg im Kleeblatt, bei Andres Kolben/vff Fastnacht. 1557 (Em Marburg, por Andres Kolben, durante o Carnaval, 1557). DIGITALIZADO em 25 de maio de 2009
dc.description.tableofcontents	Contém 1 mapa mostrando o sul do Brasil e o Rio da Prata. Página de rosto em vermelho e preto
dc.format.medium	89f.s.n., 1 map, map, 19,5 x 19,3 cm
dc.language.iso	ger
dc.publisher	Andres Kolben
dc.subject	HISTÓRIA DO BRASIL
dc.subject	ÍNDIOS
dc.subject	TUPINAMBÁ
dc.subject	VIAGENS E EXPLORAÇÕES
dc.title	Warhaftig Historia und beschreibung eyner Landschaft der Wilden,

Buscar DSpace

☒ Buscar DSpace
☐ Esta coleção

Busca avançada

Navegar

Todo o repositório

[Comunidades e Coleções](#)

[Por data do documento](#)

[Autores](#)

[Títulos](#)

[Assuntos](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

Esta coleção

[Por data do documento](#)

[Autores](#)

[Títulos](#)

[Assuntos](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

[xmlui.ArtifactBrowser.Navigation.browse](#)

Minha conta

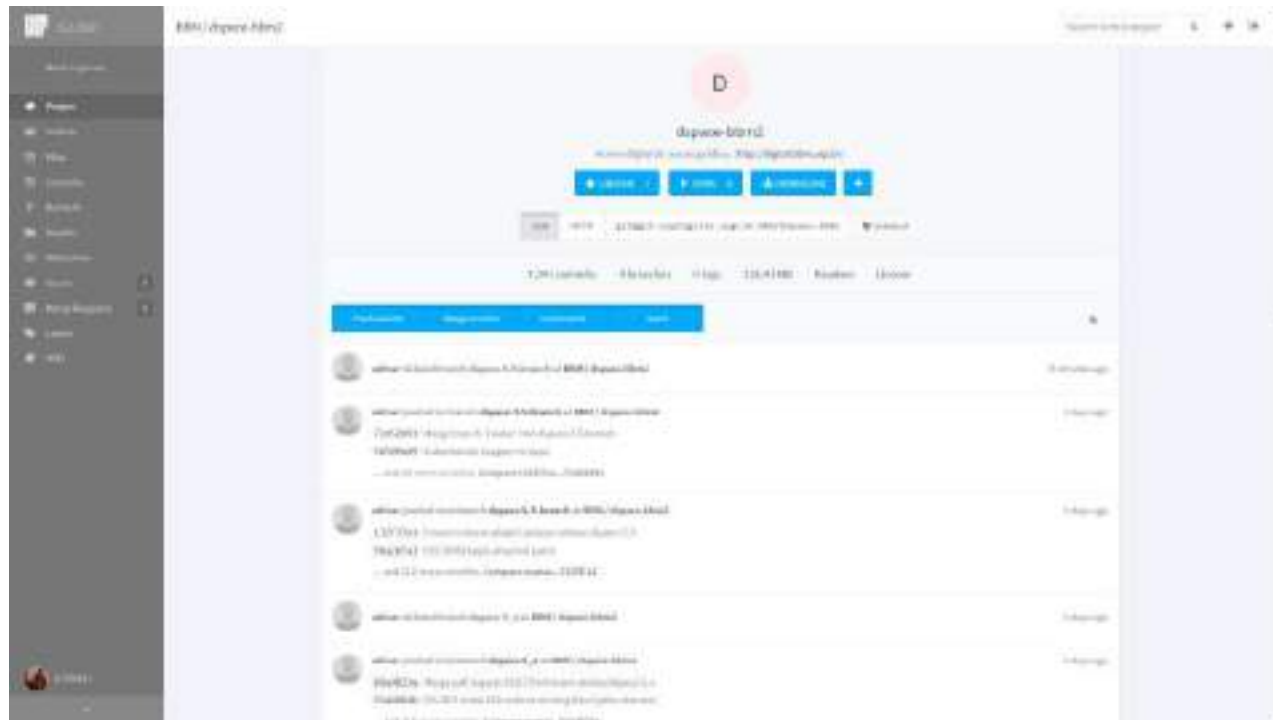
[Entrar](#)

Software Platforms Overview



https://v2.sherpa.ac.uk/view/repository_visualisations/1.html

Country	Cases
United States of America	8118
Japan	855
Germany	3029
United Kingdom	2770
Peru	1102
Turkey	1084
Spain	1083
Indonesia	1082
Brazil	173
Croatia	170
France	161
Italy	146
Poland	146
Colombia	123
India	109
Canada	98
Ukraine	68
Australia	61
Argentina	76
Norway	67
Serbia	67
China	66
Portugal	62
Netherlands	60
Austria	58
Taiwan (Province of China)	58
Mexico	56
Korea, Republic of	52
Hungary	51
Other	1131



<https://git.uspdigital.usp.br/bbm/dspace-bbm2>

Para o controle de versões do Sistema utilizado na Biblioteca Digital (DSpace), durante o desenvolvimento e customizações, foi utilizado a plataforma **GIT da USP**. Assim toda as alterações nos códigos e customizações estão documentadas.



1920 [Almanach de Porto Alegre 1920](#)

Date issued

1900 - 1908

11

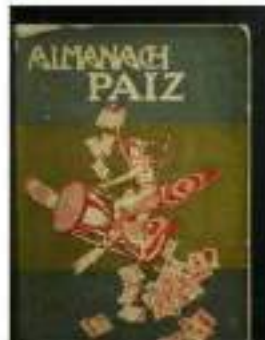
1909 - 1909

9



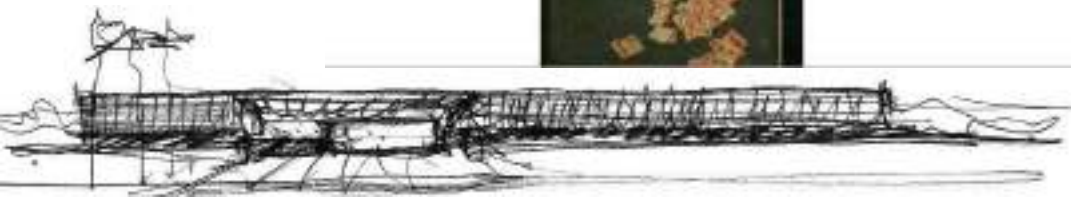
1895 [Almanach de Amazonas historico, administrativo, commercial, estatistico e litterario 1895](#)

Almada, José Feliciano Augusto d', org; Oliveira, Arthur Cardoso de, org



1870 [Almanach de Paiz, 1º anno](#)

Ferreira, Rafael, dir; Machado, João, dir

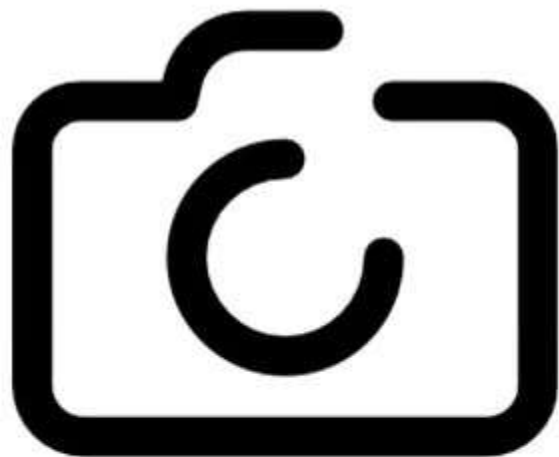




Estabelecimento de Workflow

- Rotina de Importação dos registros bibliográficos do Catálogo USP;
- Upload dos arquivos digitais;
- Gerenciamento das coleções digitais dentro da BD;
 - Ajustes para visualização;
 - Links entre obras (volumadas, seriadas);
 - Correções de detalhes, etc.

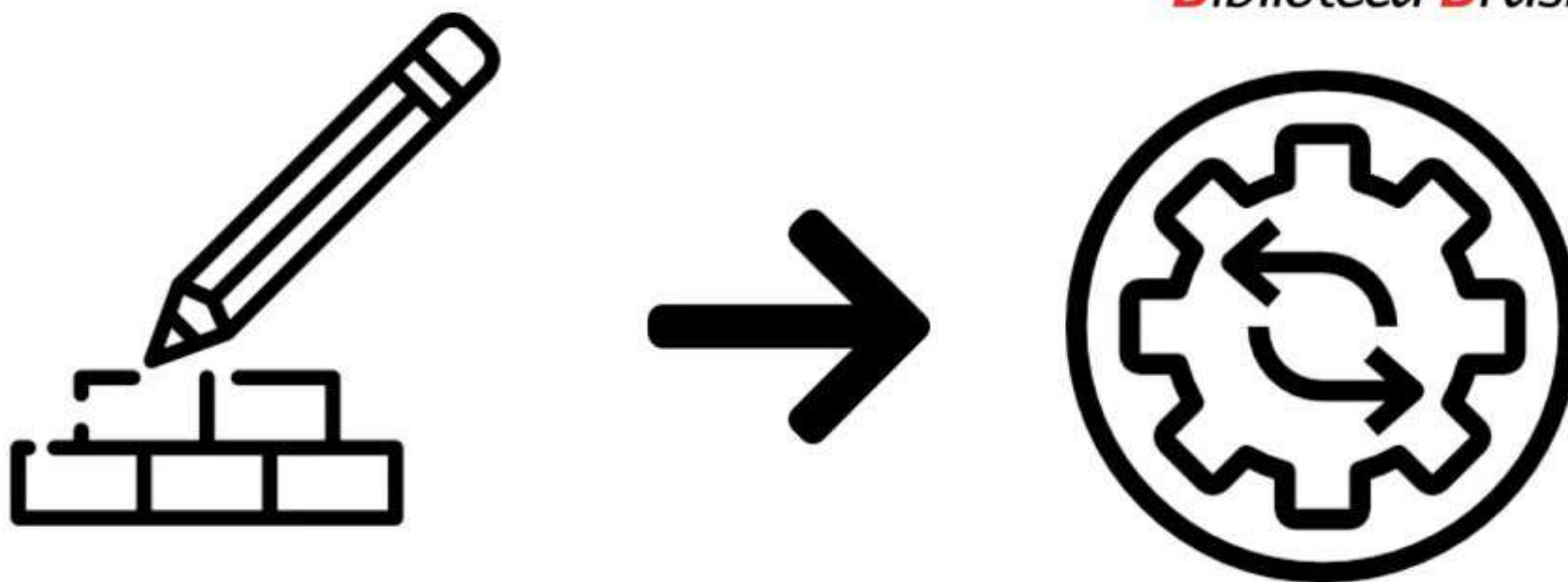




O que digitalizamos?

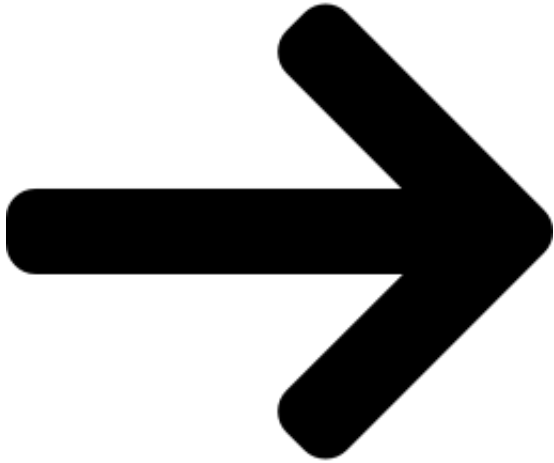
- Demandas de usuários;
- Indicações (especialistas em pesquisa; Bibliotecários, estudantes);
- Materiais passam pelas diversas triagens (SBD, Lab. Conservação, Lab Digitalização);
- Trabalhamos com a “ideia” de **equipe curadora**





A **BBM Digital** passa de Projeto para Processo, tornando-se insumo para novos projetos, experiências e análises em, Ciência da Informação (Biblioteconomia: Representação e Organização da Informação, Preservação Digital, Disseminação da Informação), Humanidades Digitais (construção de ferramentas de análises, linked data e apresentações mais imediatas e intuitivas para facilitar a aquisição cognitiva, dentre outros).





Next Steps:

- Estabelecer procedimentos para atualização da plataforma para novas versões disponíveis;
- Ajustes no Design (Interface);
- Formalizar a Política de Digitalização;
- Desenvolver e formalizar a Política de Preservação Digital;

Preservação Digital:

Consiste na manutenção da capacidade de apresentar os elementos essenciais dos objetos digitais, para que possam ser preservados, acessados e utilizados no futuro, a partir das TIC's existentes na época e com garantias de sua **autenticidade** e **integridade**.

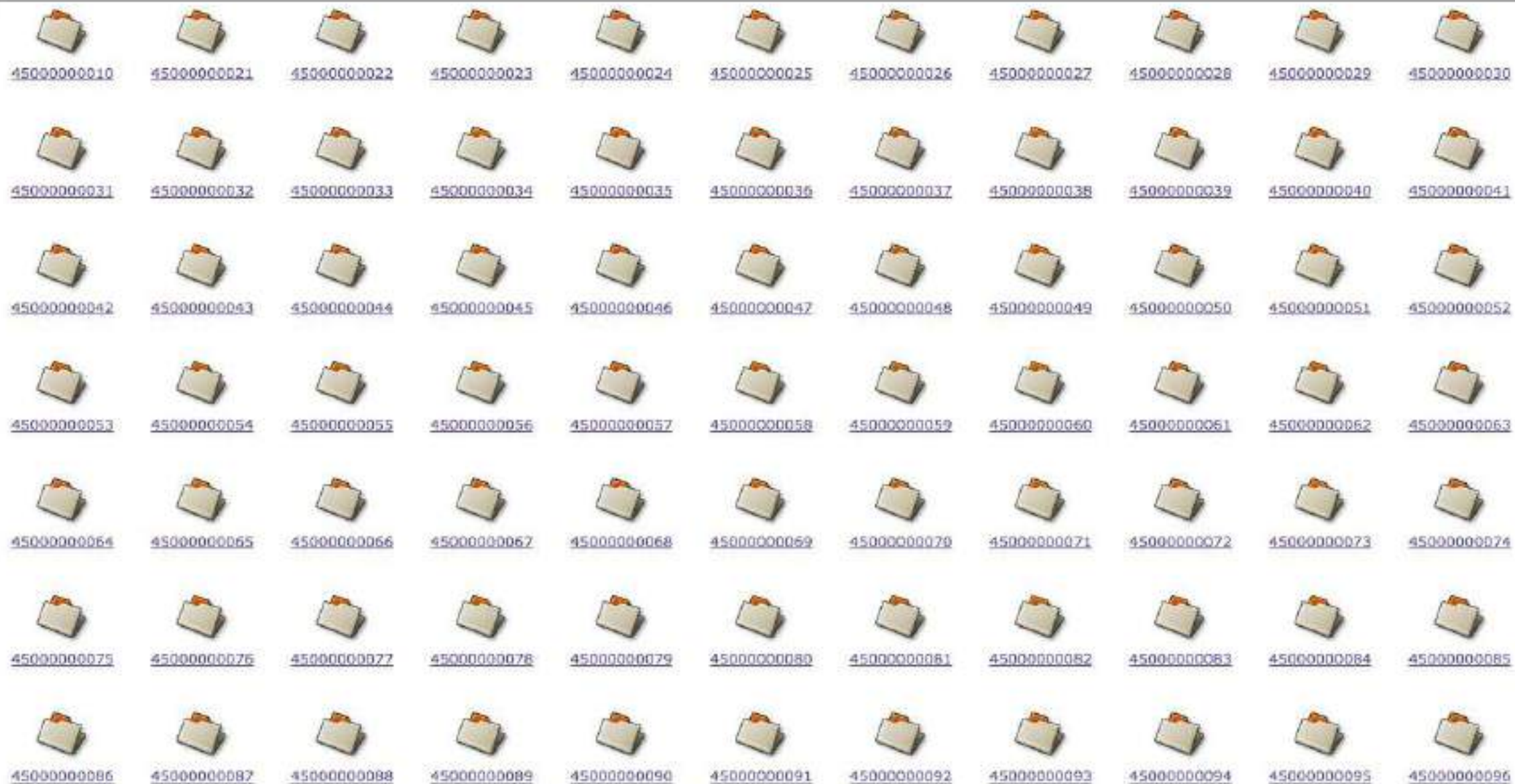
O patrimônio digital sofre dois tipos de ameaças: a física e a técnica. A física é referente aos riscos de danos na mídia e a técnica é a dificuldade ou incapacidade de acessar e usar os objetos digitais devido à evolução técnica do hardware e do software (CONSTANTOPOULOS; DRITSOU, 2007; GRÁCIO, 2023).

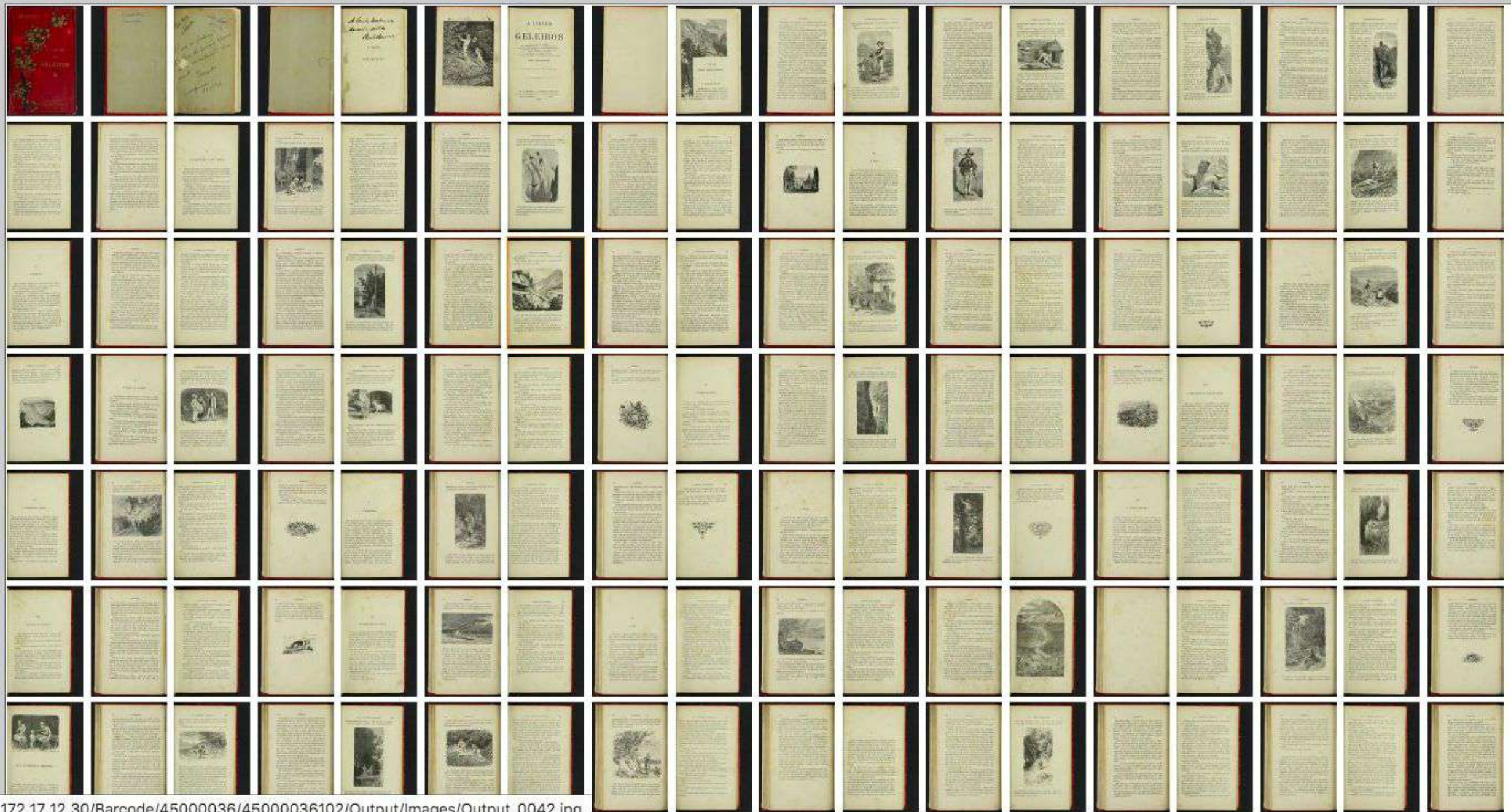


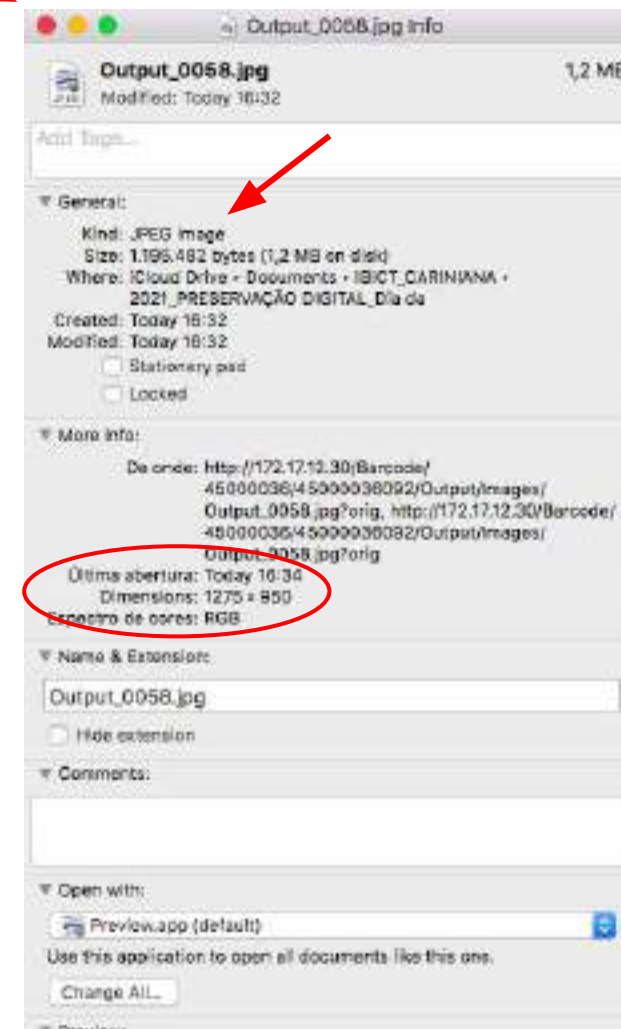
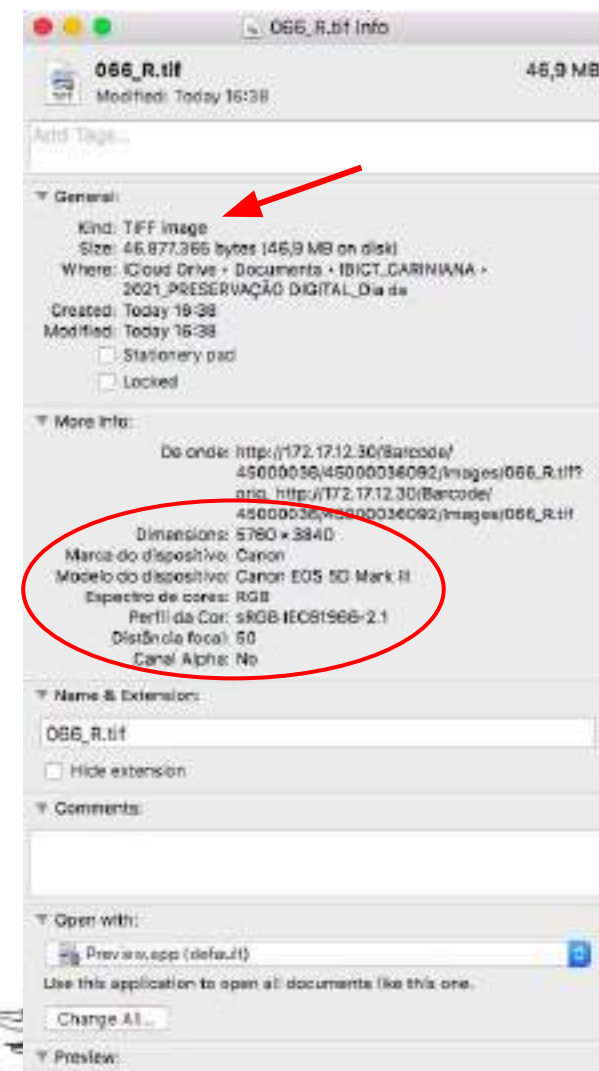
As técnicas de preservação digital podem ser classificadas em duas principais abordagens: a preservação do ambiente tecnológico; e a superação da obsolescência tecnológica de formatos (YAMAOKA, 2012)



[root..](#) / [Barcode](#) / [45000000](#) / [\[editar\]](#)













Servidor STORAGE

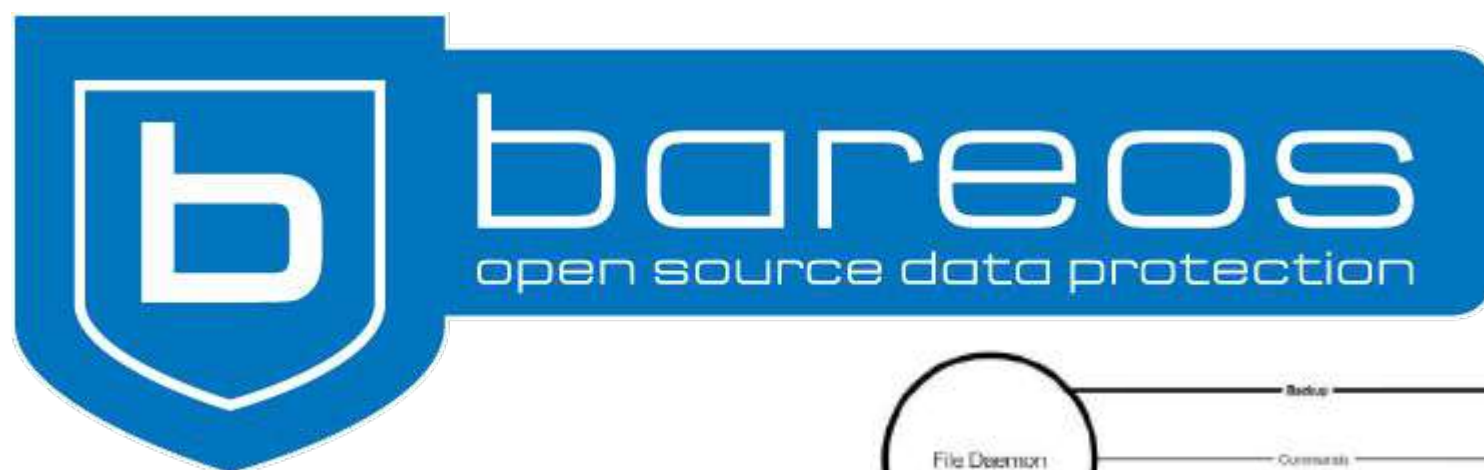
BackUp em fitas LTO5:

- 1 vez/Semana BackUP incremental;
- 1 vez/mês BackUP diferencial



Os dados armazenados em Fitas LTO5 não são compactados, porém existe uma compactação automática realizada pelos gravadores de fita LTO





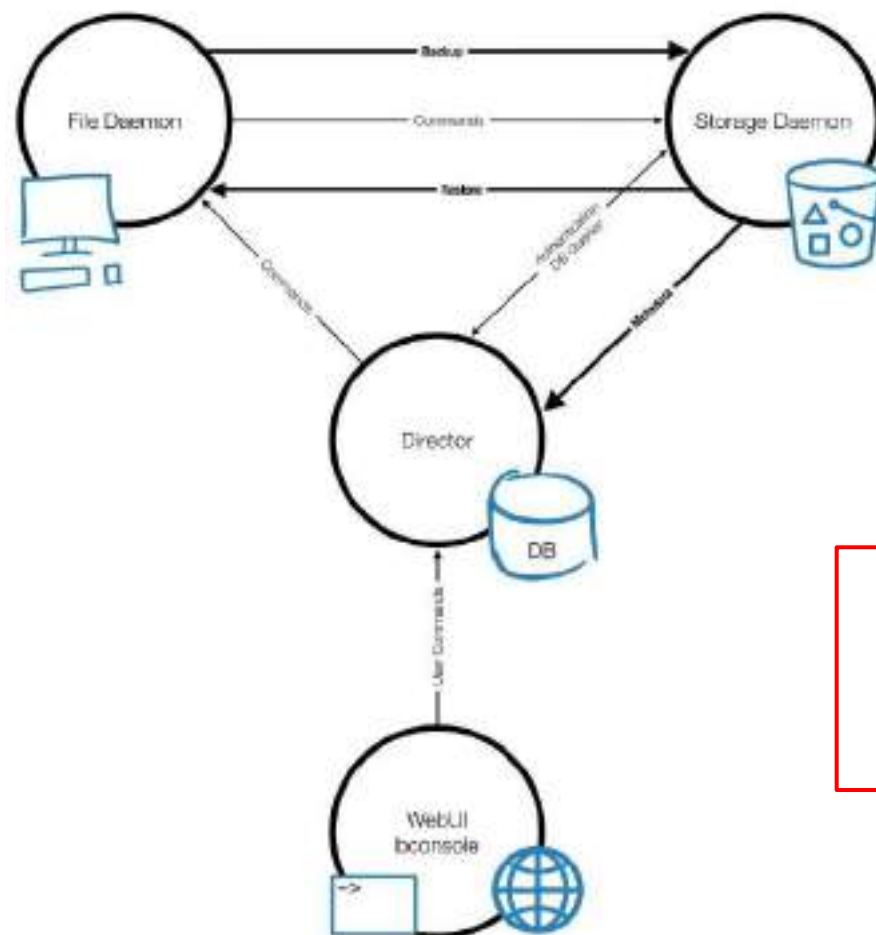
Todos os BackUPS em Fitas
LT05 são realizados
automaticamente pelo
Software BAREOS (fork do
Bacula)



<https://www.bacula.org>

Bareos (Backup Archiving
Recovery Open Sourced) é uma
solução de backup de código
aberto entre redes (licenciada
sob AGPLv3) que preserva,
arquiva e recupera dados de
todos os principais sistemas
operacionais. A solução de
backup cliente-servidor
consiste em vários componentes
que se comunicam entre si com
segurança pela rede

<https://www.bareos.com>



Sistema de BackUP Open
Source com formato de
armazenamento bem
conhecido e documentado.



Hospedagem de servidor



Todos os serviços de TI estão disponíveis 24 horas por dia, 7 dias por semana, excetuando-se manutenções programadas.

Consulte [aqui](#) os horários de atendimento.

**O ATENDIMENTO PRESENCIAL
ESTÁ SUSPENSO**

Para entrar em contato envie
mensagem para o nosso email
atendimentosti@usp.br

(Português) Comunicado de manutenção
20/2021

Sorry, this entry is only available in Brazilian Portuguese. =>

(Português) Comunicado de manutenção
19/2021

Sorry, this entry is only available in Brazilian Portuguese. =>

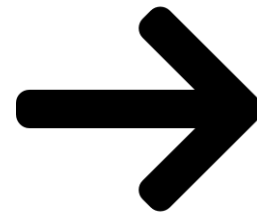
- 1 vez a cada 6 meses é feito um BACKUP (não automático, por enquanto) completo em um STORAGE do STI;
- Os dados armazenados no Storage do STI/USP não são compactados. São armazenados em pacotes criados pelo software BAREOS, que utiliza um formato aberto e bem documentado;
- São também armazenados BACKUPS do próprio banco de dados do BAREUS, para recuperação em caso de perda do sistema de BACKUP.



BACKUP NÃO é Preservação Digital.



BACKUP & RESTORE



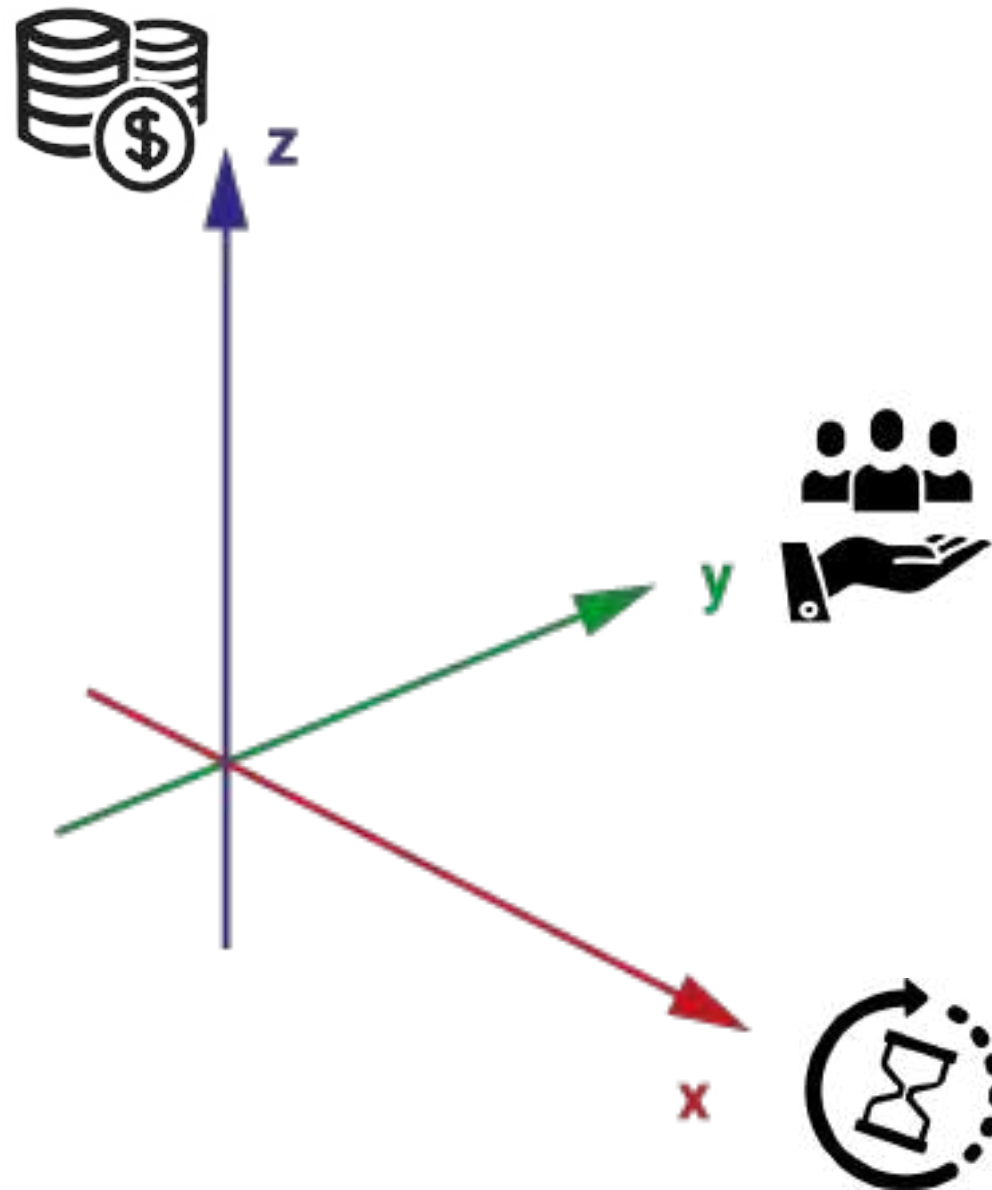
Preservação Digital - elementos



(GRACIO, 2023)



- TEMPO
- RECURSOS HUMANOS
- INVESTIMENTO





Jordic, 1875-1915

Os últimos empregos de Maria dos Tamancos

Rio de Janeiro

Livraria Garnier

[19?]

LVRO

◊ ◊ ◊ ◊ ◊ ◊ ◊ ◊ ◊ ◊

Navegar

Data do documento	Todos os autores	Título	Assunto
Assunto nome pessoal	Cobertura geográfica	Língua	Tem parte de
Parte de	Relacionado com	Autor secundário	Vinculado com

Coleções

Almanaques [49]

Conjuntos de Coleções

**Objetos**

Digitalizados +

Sugestões de pesquisa

Autor

Blard, Auguste François, 1798-1882 181

Debret, Jean Baptiste, 1765-1848 147

Sisson, Sebastien Auguste, 1824-1898 92

BRASIL 84

Macedo, Joaquim Manuel de, 1820-1882 64

Alencar, José de, 1829-1877 51

Nabuco, Joaquim, 1849-1910 48

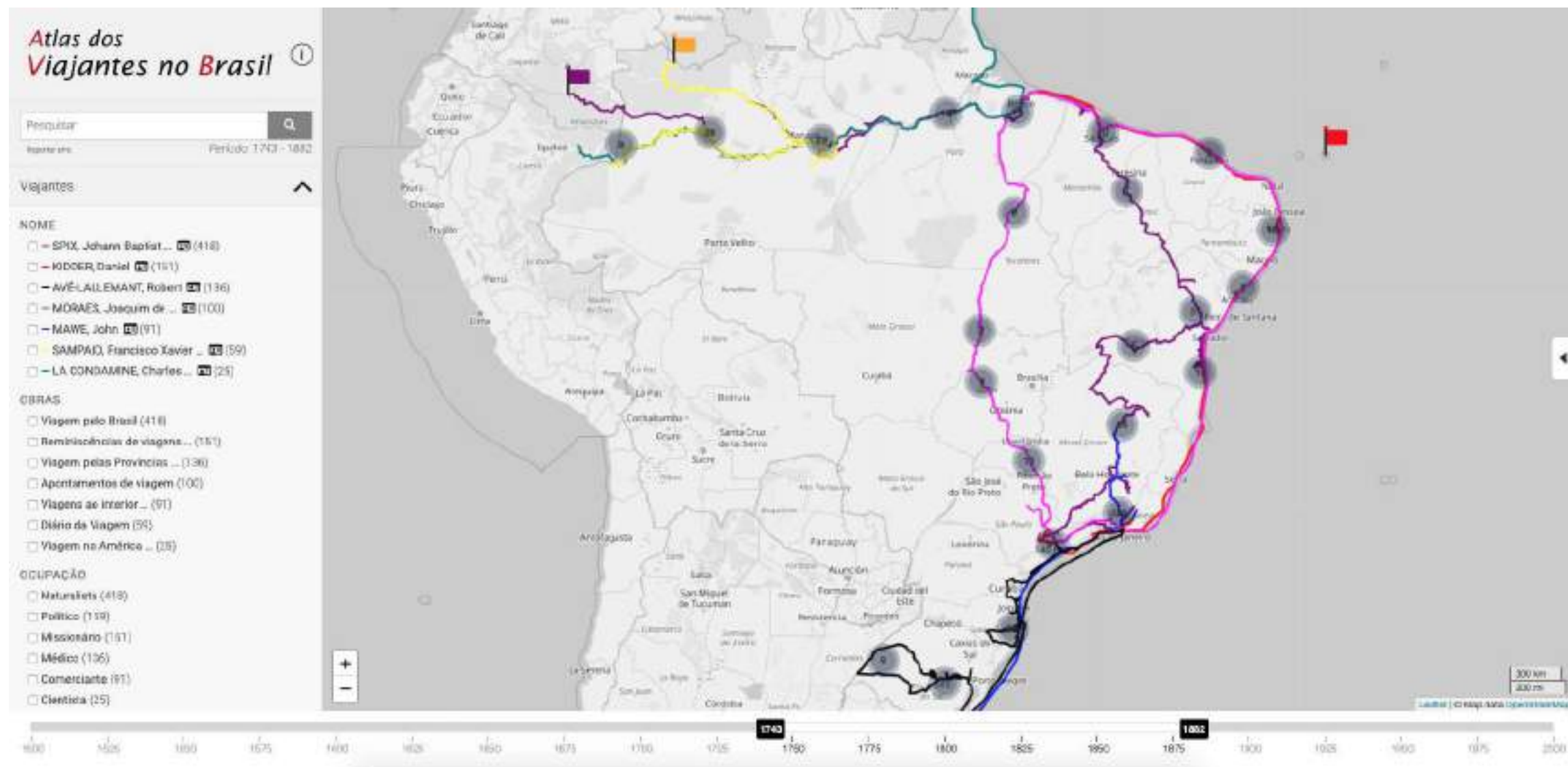
Assis, Machado de, 1839-1908 42

Cairú, José da Silva Lisboa, Visc... 31

Vieira, Antônio, 1608-1697 28

próximo >







3x22

PESQUISA INTEGRADA

BIBLIOTECA DIGITAL

DICIONÁRIOS

CORONAVÍRUS (COVID-19)

Aviso sobre o
funcionamento da
Biblioteca Brasileira
Guita e José



3x22 - KITS DIDÁTICOS

Propostas para
interpretar e intervir
no debate sobre as
celebrações de



LANÇAMENTO

"Banco de Dados da
Conservação BBM"
para instituições de
conservação e





DIA MUNDIAL DA PRESERVAÇÃO DIGITAL

31/10/2023 / RODRIGO N. GARCIA / [DEIXE UM COMENTÁRIO](#)



O

Dia Mundial da Preservação Digital 2023 é comemorado no dia 2 de novembro. Para esta celebração, a Biblioteca Brasileira Guita e José Mindlin disponibiliza os vídeos do último Seminário BBM de Bibliotecas Digitais.

IV Seminário BBM de Bibliotecas Digitais



SOCIAL



EDITORIAS

[200 livros para pensar o Brasil](#)

[3x22](#)

[Acervo](#)

[Acontece](#)

[Arquivo](#)

[Atlas dos viajantes no Brasil](#)

[Biblioteca](#)

[Biblioteca Digital](#)

[Conservação & Preservação](#)

[Digitalização](#)



Página principal

Bem-vindo ao Wiki
BBM,

*Serviço de **B**iblioteca e **D**ocumentação - **SBD***

sábado, 30 de outubro de
2021

A **WIKI BBM** é o espaço colaborativo para a disseminação de informação referente às atividades do *Serviço de **B**iblioteca e **D**ocumentação - **SBD*** da BBM. Desenvolvido como o [Software Livre](#), de [Código Aberto](#) [MediaWiki](#), tem como principal objetivo compartilhar metodologias, políticas, diretrizes, projetos em desenvolvimento, etc; no que diz respeito às atividades intrínsecas da **Equipe Técnica**.

*Biblioteca **B**rasiliana Guilherme e José **M**indlin*

Páginas Relevantes

- Serviço de Referência
- Desenvolvimento de coleções**
- Tratamento da Informação
- Preservação & Conservação**
- BBM Digital
- Conjuntos Documentais (Arquivo BBM)
- Preservação Digital
- Projetos Digitais
- Produção Bibliográfica
- Cooperação Técnica, etc
- Eventos
- Na Mídia
- Equipe Técnica
- Profissão de Bibliotecário

Categorias

- Tratamento da Informação
- Projetos Digitais
- Eventos
- Produção Bibliográfica
- Sistemas de Bibliotecas
- Na Mídia

Página principal
Sobre
Lista de arquivos
Busca
Página aleatória
Mudanças recentes

BBMUSP

Digital BBM
Blog da BBM
BBM

Social

Facebook
YouTube
Twitter
Instagram

Ferramentas

Páginas afluentes
Mudanças relacionadas
Enviar arquivo
Páginas especiais
Versão para impressão
Ligação permanente
Informações da página

MediaWiki

Ajuda
Manual

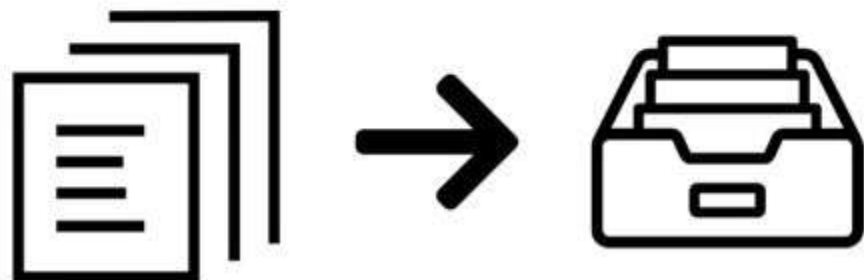


Apontamento

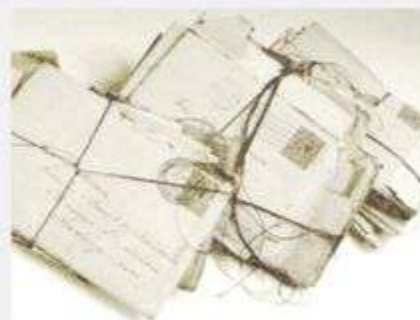
A Biblioteca Mindlin na USP

A Biblioteca Brasileira Guita e José Mindlin é um órgão da Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da Universidade de São Paulo (USP). Foi criada em janeiro de 2005 para abrigar e integrar a coleção brasileira reunida ao longo de mais de oitenta anos pelo bibliófilo José Mindlin e sua esposa Guita. A coleção foi doada pela família Mindlin à USP em um gesto de extrema generosidade para com a nação. Com o seu expressivo conjunto de livros e manuscritos, a brasileira reunida por Guita e José Mindlin é considerada a mais importante coleção do gênero formada por particulares. São 32,2 mil títulos que correspondem a 60 mil volumes aproximadamente.

Navegue pelas Galerias em destaque:



Projeto em desenvolvimento para atender as especificidades da Metodologia (de Abordagem contextual para arquivos pessoais) aplicada aos Conjuntos Documentais / "Arquivo" da BBM;



BBM → Apontamento

ITEM

Fundo: RBM
 Notação: 1.418.5
 Documento: Apontamentos
 Local: Sem Local
 Data: January 2 1943
 Abordagem: Unitária
 Suporte: Papel
 Formato: Folhas
 Gênero: Textuais
 Técnica: Datilografia
 Idioma: Português
 Referência: AMADO, Jorge. A morte e a morte de Quincas Berro d'Água. Rio de Janeiro: Sociedade dos Amadores do Livro, 1962.
 Responsabilidade:
 No. de Folhas: 3132
 No. de Itens: 123
 No. de Exemplares: 321
 Atividade: Gestão; Direção da Biblioteca Pública Municipal de São Paulo : Sem Local; 1939 - 1925
 Atividade: Gestão; Direção da Biblioteca Pública Municipal de São Paulo : Sem Local; 1935 - 1940
 Descrição: Martha Felix Pacheco; Agnes Felix Pacheco; Dora Rodrigues Pacheco
 Assunto: Apontamentos; Apontamentos; Apontamentos
 Documentos Relacionados: 1.421.1, 1.421.2
 Observações: Acompanha envelope
 Original:



Biblioteca Brasileira Guita e José Mindlin > Pesquisa Integrada

Pesquisa Integrada

Insira um termo de pesquisa

Todos os campos

Buscar

Ajuda

+ Adicionar outro campo

Resultados da Busca (10.747)

Ordenar por: Relevância

Itens por página: 10

< Página 1 de 1.075 >

☐ Selecionar todos (nesta página) ☐ Itens selecionados Enviar por email | Imprimir☐ 1.

Autor: Curadoria:

Thevet e Léry – narrativas de um lugar chamado França Antártica

Categoria: Acervo

Descrição: por Luis Augusto Santos O Brasil do século XVI foi um local atravessado por disputas territoriais e pelo confronto de narrativas. A profusão de relatos oriundos de várias nacionalidades destoava quanto às dimensões, características, elementos e significados do que os... [Continue lendo >>](#)

Acervo: Blog;

[Registro completo >>](#)

Autor: Curadoria:

Filtros

▼ Acervo

- ☐ Arquivo BBM 7.171
- ☐ BBM Digital 3.501
- ☐ Blog 70

[Ver mais](#)

▼ Coleção BBM Digital

- ☐ Livros 2.233
- ☐ Imagens 578
- ☐ Folhetos 360
- ☐ Periódicos 174
- ☐ Obras de Referência 55

[Ver mais](#)

▼ Fundos

REFERÊNCIAS:

BUCKLAND, M. (1991). Information as thing. **Journal of the Association for Information Science and Technology**, 42(5), 351-360. Report #: 5.

[https://doi.org/10.1002/\(sici\)1097-4571\(199106\)42:5%3C351::aid-asi5%3E3.0.co;2-3](https://doi.org/10.1002/(sici)1097-4571(199106)42:5%3C351::aid-asi5%3E3.0.co;2-3) Retrieved from
<https://escholarship.org/uc/item/4x2561mb>

LATHAM, Kiersten. (2012). Museum Object as Document: Using Buckland's Information Concepts to Understand Museum Experiences. **Journal of Documentation**. 68. 45-71.

<http://dx.doi.org/10.1108/00220411211200329>.

THIBODEAU, K. Overview of technological approaches to digital preservation and challenges in coming years. In: **THE STATE OF DIGITAL PRESERVATION: AN INTERNATIONAL PERSPECTIVE**, 2002. Proceedings... Washington: CLIR and Library of Congress, 2002. Disponível em:

<http://www.clir.org/pubs/reports/pub107/contents.html/thibodeau.html>. Acesso em: 22 out. 2012

YAMAOKA, Eloi Juniti. Ontologia para mapeamento da dependência tecnológica de objetos digitais no contexto da curadoria e preservação digital. **AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento**, [S.l.], v. 1, n. 2, p. 65-78, nov. 2012. ISSN 2237-826X. Disponível em:

<https://revistas.ufpr.br/atoz/article/view/41313>. Acesso em: 30 abr. 2024.

doi:<http://dx.doi.org/10.5380/atoz.v1i2.41313>.



REFERÊNCIAS:

PINHEIRO, Ana Virginia. **SOBRE A COLEÇÃO BRASILEIANA DA BIBLIOTECA NACIONAL**. Disponível em: <https://bndigital.bn.gov.br/dossies/biblioteca-nacional-200-anos/as-colecoes-formadoras/sobre-a-colecao-brasiliana-da-biblioteca-nacional/> Acesso em: 30 abr. 2024.

IPHAN. Instrução Normativa nº 01, 11 de junho de 2007.

SAYÃO, Luis Fernando; SALES, Luana Farias. **Gestão de dados de pesquisa**. Disponível em: <http://www.cnen.gov.br/images/CIN/Cursos/minicurso-gestao-dados-pesquisa-sayao.pdf>. Acesso em: 26 nov. 2019.

SIEBRA, S. A., BORBA, V. R., & MIRANDA, M. K. F. O. Curadoria digital: um termo interdisciplinar. In: **Anais do Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (ENANCIB)**, 17, Salvador: UFBA. 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/itec/article/view/38408> . Acesso em: 26 nov. 2019.

DIGITAL CURATION CENTRE. **What is digital curation?** Disponível em: <http://www.dcc.ac.uk/digital-curation/what-digital-curation> . Acesso em: 23 out. 2012.

INTERNATIONAL FEDERATION of LIBRARY AS-SOCIATIONS and INSTITUTIONS - IFLA. **Diretrizes para planejamento de digitalização de livros raros e coleções especiais**. Disponível em: <https://repository.ifla.org/handle/123456789/460> . Acesso em: 14 dez. 2018



REFERÊNCIAS:

CONSTANTOPOULOS, P.; DRITSOU, V. An ontological model for digital preservation. In: **INTERNATIONAL SYMPOSIUM IN DIGITAL CURATION**, 2007. Proceedings... Chapel Hill: [s.n.]. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.129.1241> . Acesso em: 23 out. 2012.

GRACIO, José Carlos Abbud. **Desafios e Inovações**: Políticas e Plano estratégico para a Preservação Digital em Instituições Públicas. 2023. Disponível em: <https://youtu.be/Kpmv6ZBMb9s?si=Q-8NOLfvxMlqoQgi>



CBD5936 - Humanidades Digitais
2024



Rodrigo M. Garcia
Doutorando em Ciência da Informação
pela ECA/USP
Bibliotecário
da BBM/USP

e-mail: garcia.rodrico@usp.br

Curadoria digital: abordagem arquivística

02 de maio Digitalização, Preservação e Curadoria

Prof. M.Sc. Charley Luz

charley@usp.br

University of Michigan

Deep Blue

deepblue.lib.umich.edu

2010

Preservation in the Age of Google: Digitization, Digital Preservation, and Dilemmas

Conway, Paul

Library Quarterly, vol. 80, no. 1, pp. 61-79 <<http://hdl.handle.net/2027.42/85223>>

<http://hdl.handle.net/2027.42/85223>

Texto base do Seminário Digitalização, Preservação e Curadoria

Patrimônio cultural

Patrimônio Cultural refere-se ao **conjunto de bens materiais e imateriais** que possuem significado e valor para uma sociedade, representando sua identidade, memória e herança cultural. Esses bens incluem desde **construções históricas, monumentos, sítios arqueológicos, obras de arte, documentos e objetos até práticas, expressões, conhecimentos, tradições e festividades** transmitidas ao longo do tempo de geração em geração. A preservação do Patrimônio Cultural é fundamental para manter **viva a história e a cultura de um povo**, promovendo sua valorização e entendimento pela sociedade atual e futura.

Digitalização

O reconhecimento da digitalização como uma **estratégia de preservação** é um conceito relativamente novo e ainda controverso dentro da comunidade de patrimônio cultural, que geralmente tem visto atividades de digitalização como uma forma de cópia para facilitar e ampliar o acesso.

Patrimonialização

A preservação digital é informada pela **construção de coleções digitais**, abrange a **aquisição, manutenção contínua, transformação periódica e entrega persistente** de ativos digitais. Uma vez que recursos digitais são identificados como tendo valor a longo prazo, então os sistemas tecnológicos e os frameworks de política que **preservam esses ativos digitais devem inspirar o mesmo nível de confiança e segurança nos usuários e partes interessadas** que os serviços tradicionais de preservação e acesso.

Nova mediação

O Google é uma metáfora para a gratificação **instantânea esperada na busca e recuperação de informações** hoje em dia. Para uma nova geração de usuários, o Google representa acesso anônimo à informação sem mediação humana. **No ambiente da computação social, o código e a interface são os novos mediadores.**

Preservação

Preservação é um ato de "**custódia responsável**", antigo em suas origens, mas com uma implementação decididamente moderna no século XX, completa com debates teóricos sobre a relevância do pensamento arquivístico e da memória social, bem como uma literatura rica e diversificada. Especialistas em preservação em bibliotecas, arquivos e museus compartilham o **compromisso de proteger o "material" da cultura em todas as formas e formatos**, talvez até mesmo incluindo o ambiente construído que abriga a matéria-prima da história e as evidências que alimentam nossas memórias.

Autenticidade

Cinco aspectos distintos da integridade arquivística: bits formatados e estruturados (**conteúdo**) "congelados" como objetos discretos (**fixidez**) em um local previsível (**referência**) com uma cadeia documentada de custódia (**procedência**) e conexões com objetos relacionados (**contexto**).



Curadoria Digital



Curadoria Digital

Garantir a sustentabilidade
dos dados a longo prazo

Curadoria Digital

Garantir a sustentabilidade
dos dados a longo prazo

Envolve a manutenção,
preservação e agregação
de valor aos dados em
toda sua vida útil

Curadoria Digital X Custódia

Garantir a sustentabilidade dos dados a longo prazo

Responsabilidade de guarda e proteção de arquivos, independentemente de vínculo de propriedade.

Envolve a manutenção, preservação e agregação de valor aos dados em toda sua vida útil

Envolve a garantia da forma fixa, conteúdo estável, relação orgânica, contexto, ação e cinco pessoas (autor, redator, destinatário)

Curadoria Digital X Custódia X Preservação Digital

Garantir a sustentabilidade dos dados a longo prazo

Responsabilidade de guarda e proteção de arquivos, independentemente de vínculo de propriedade.

Atividades ou processos responsáveis por garantir o acesso continuado a longo-prazo à informação e interpretação do patrimônio cultural existente em formatos digitais

Envolve a manutenção, preservação e agregação de valor aos dados em toda sua vida útil

Envolve a garantia da forma fixa, conteúdo estável, relação orgânica, contexto, ação e cinco pessoas (autor, redator, destinatário)

Envolve a retenção do objeto informacional, sua atualização de suporte e de seu significado

Curadoria Digital X Custódia X Preservação Digital

Garantir a sustentabilidade dos dados a longo prazo

Responsabilidade de guarda e proteção de arquivos, independentemente de vínculo de propriedade.

Atividades ou processos responsáveis por garantir o acesso continuado a longo-prazo à informação e interpretação do patrimônio cultural existente em formatos digitais

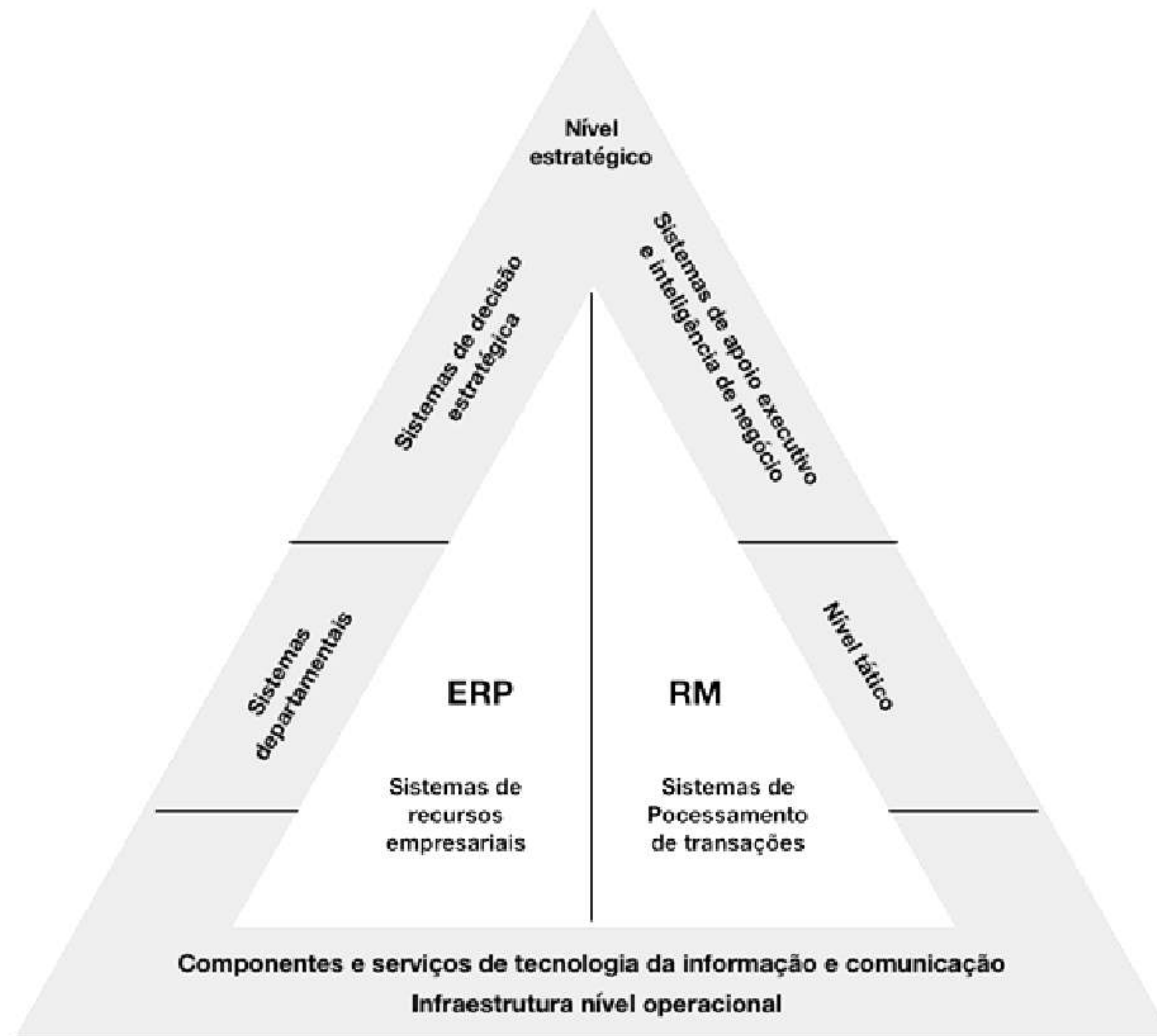
Envolve a manutenção, preservação e agregação de valor aos dados em toda sua vida útil

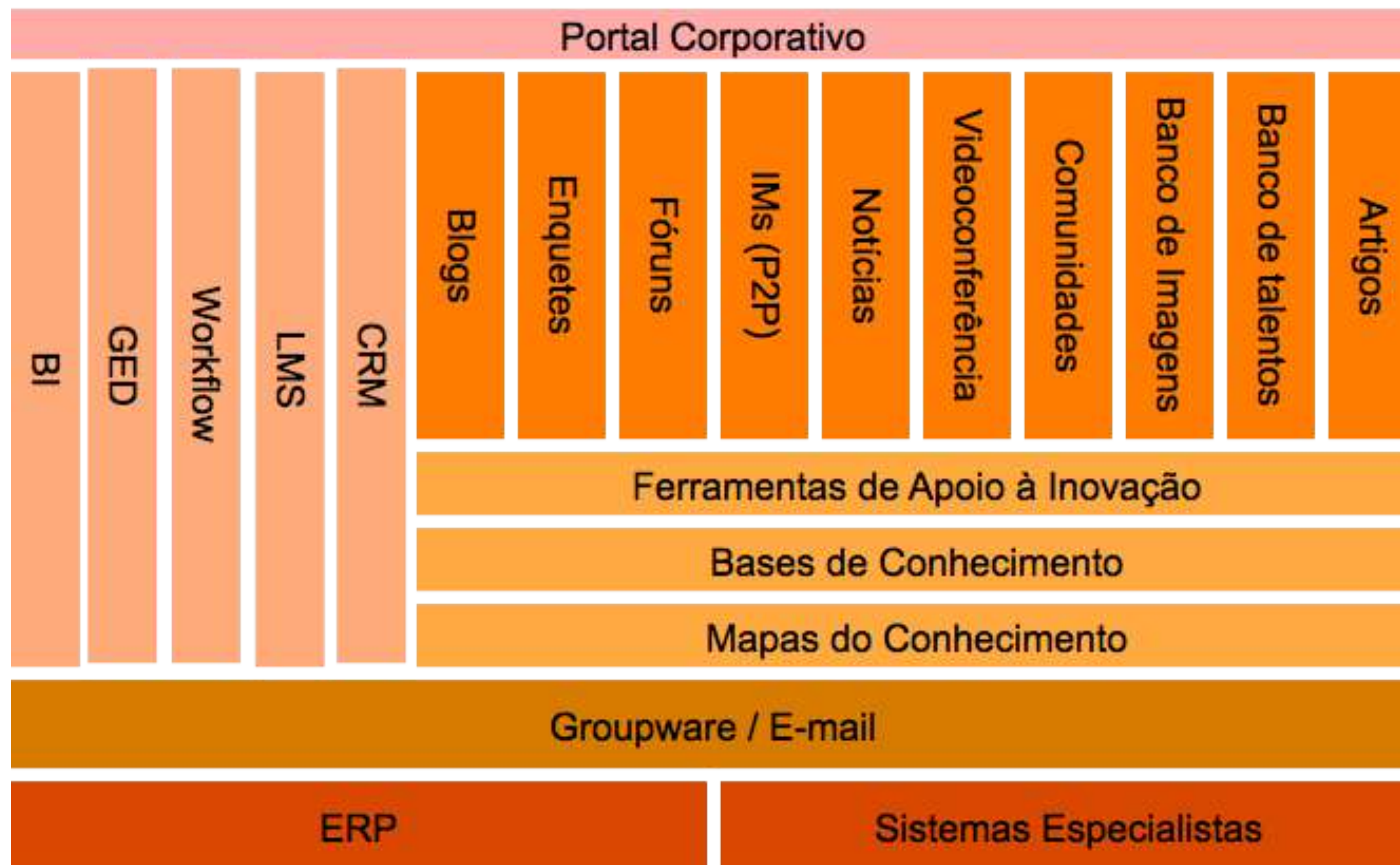
Envolve a garantia da forma fixa, conteúdo estável, relação orgânica, contexto, ação e cinco pessoas (autor, redator, destinatário)

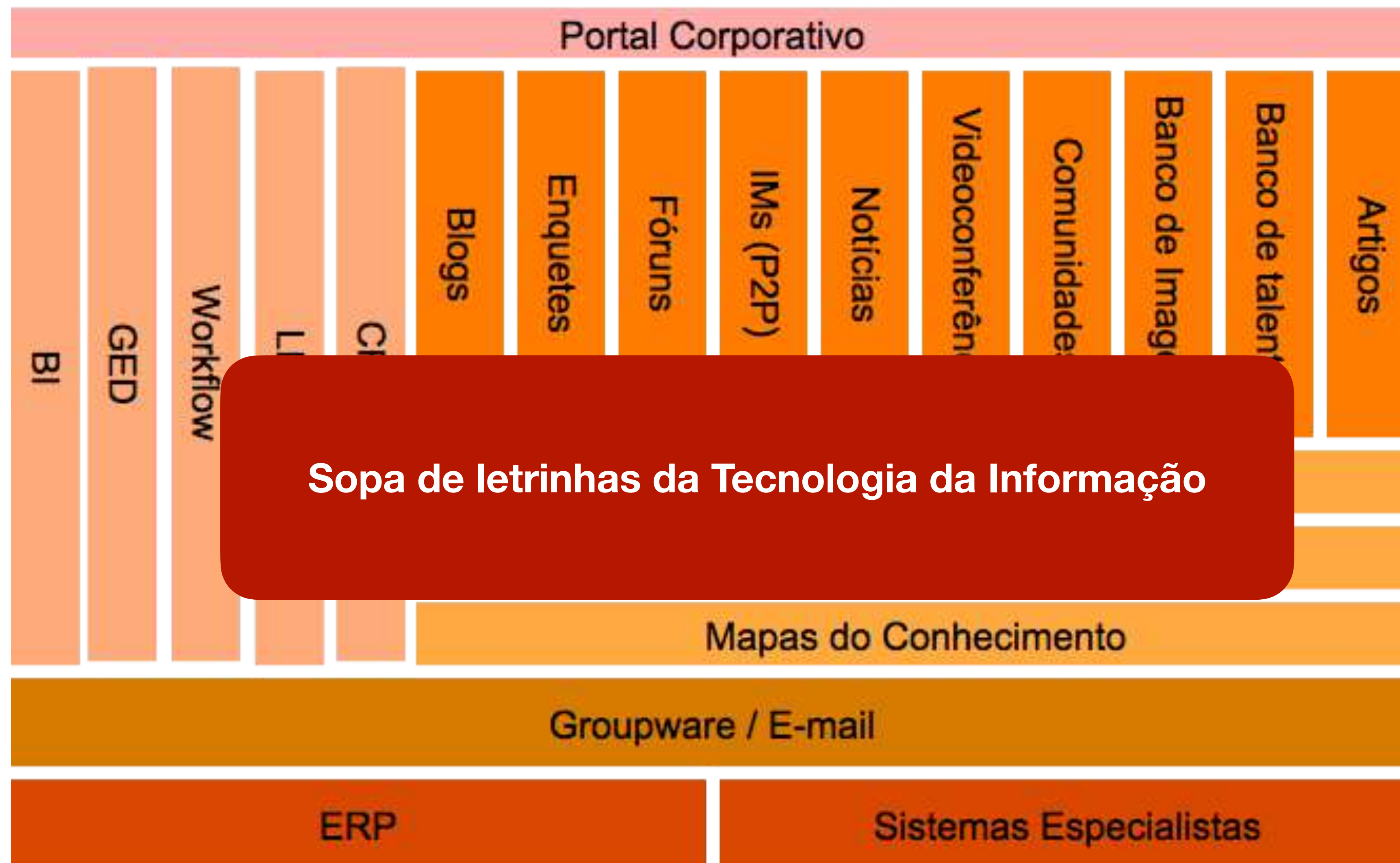
Envolve a retenção do objeto informacional, sua atualização de suporte e de seu significado

Curadoria Digital = forma de apoiar a cadeia de custódia

Fig. 1: O Contexto dos sistemas de negócios





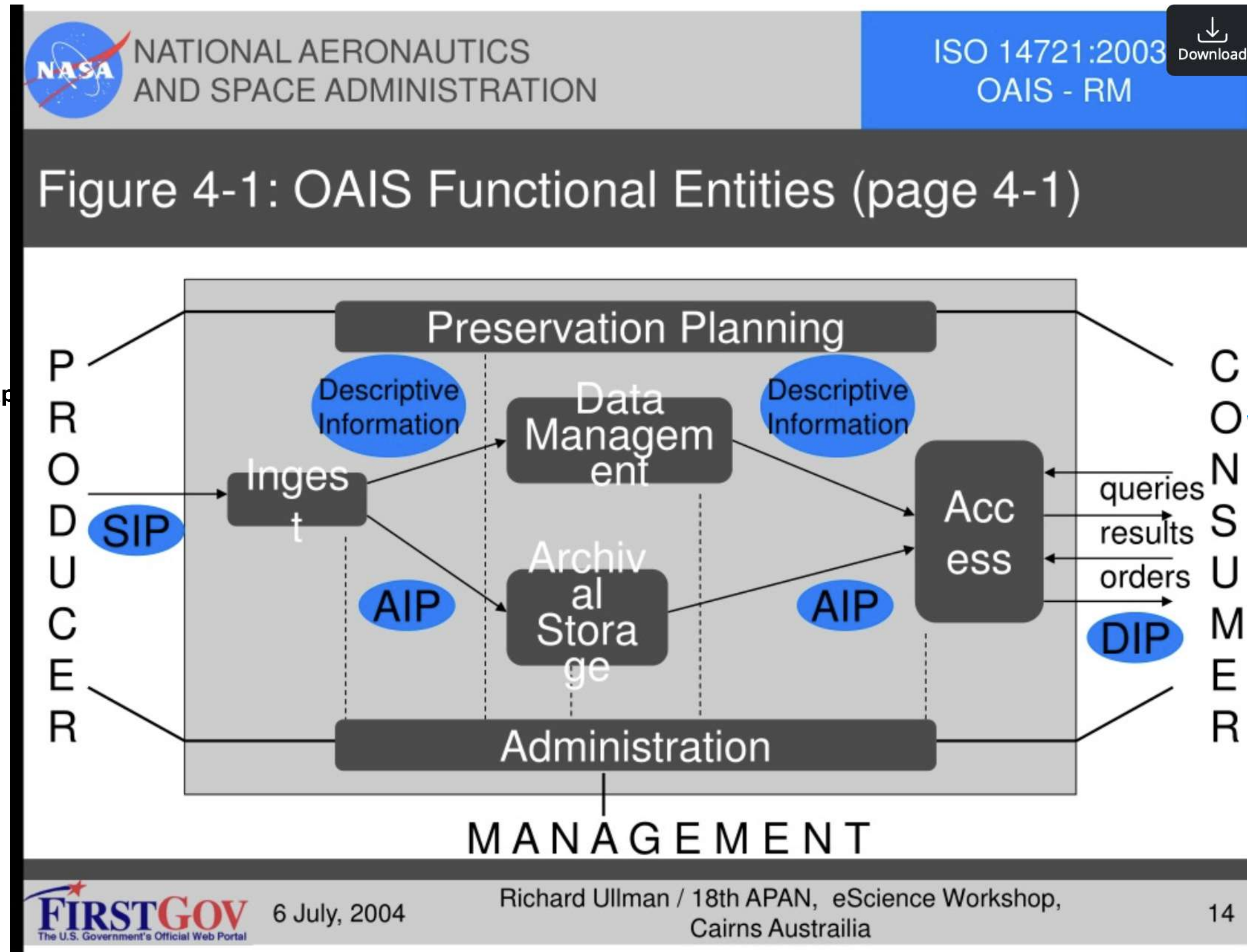
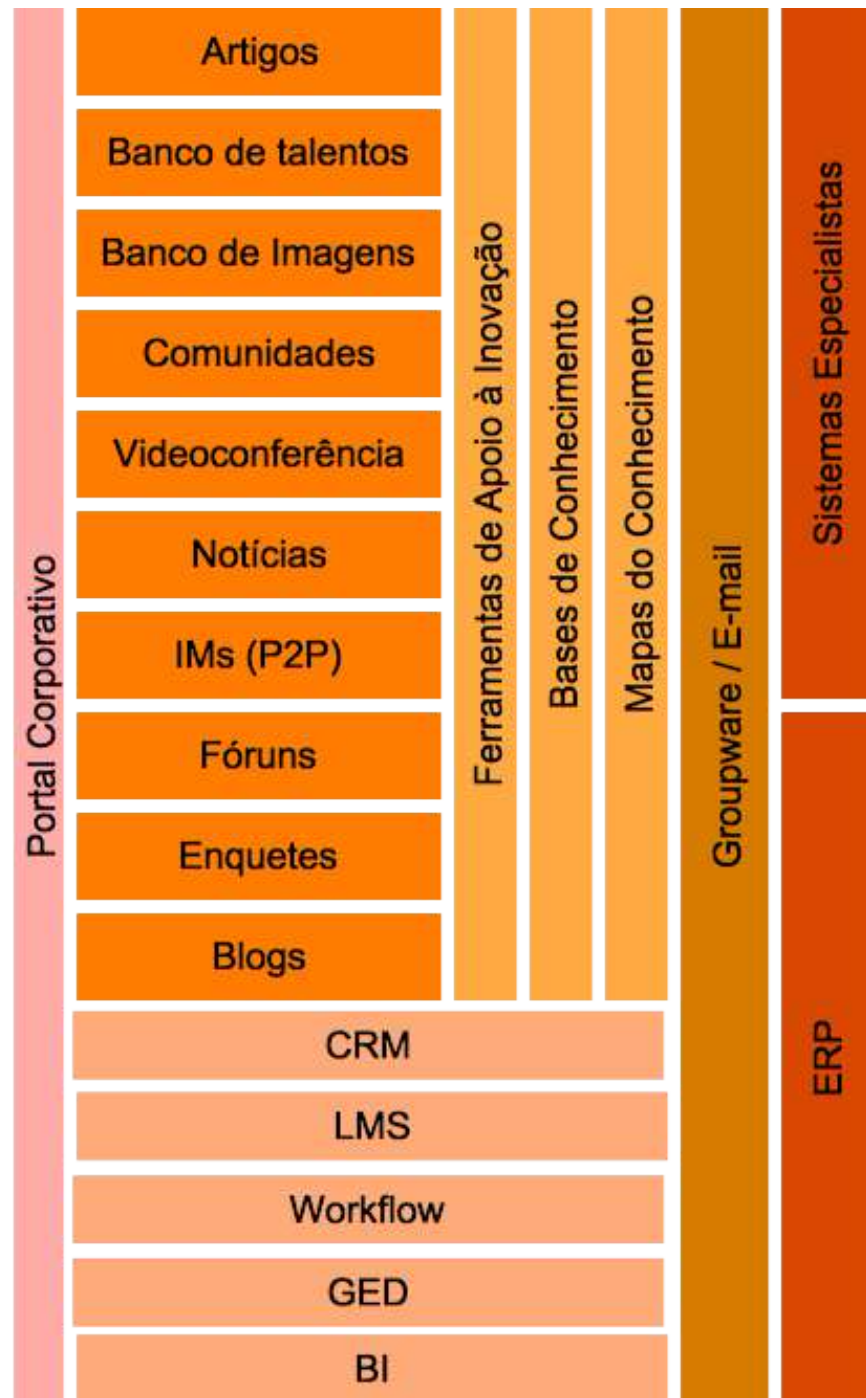


Sopa de letrinhas da Tecnologia da Informação

Explosão Informacional Digital

Entorno digital de um serviço de arquivo digital



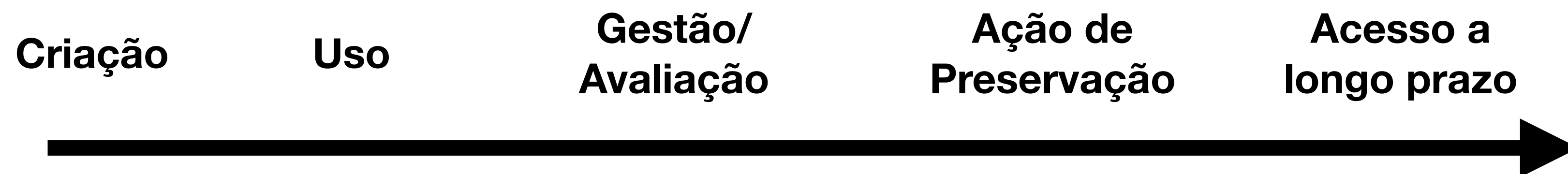


INTERFACE

SITE - PORTAIS - REDES SOCIAIS


 DIFUSÃO

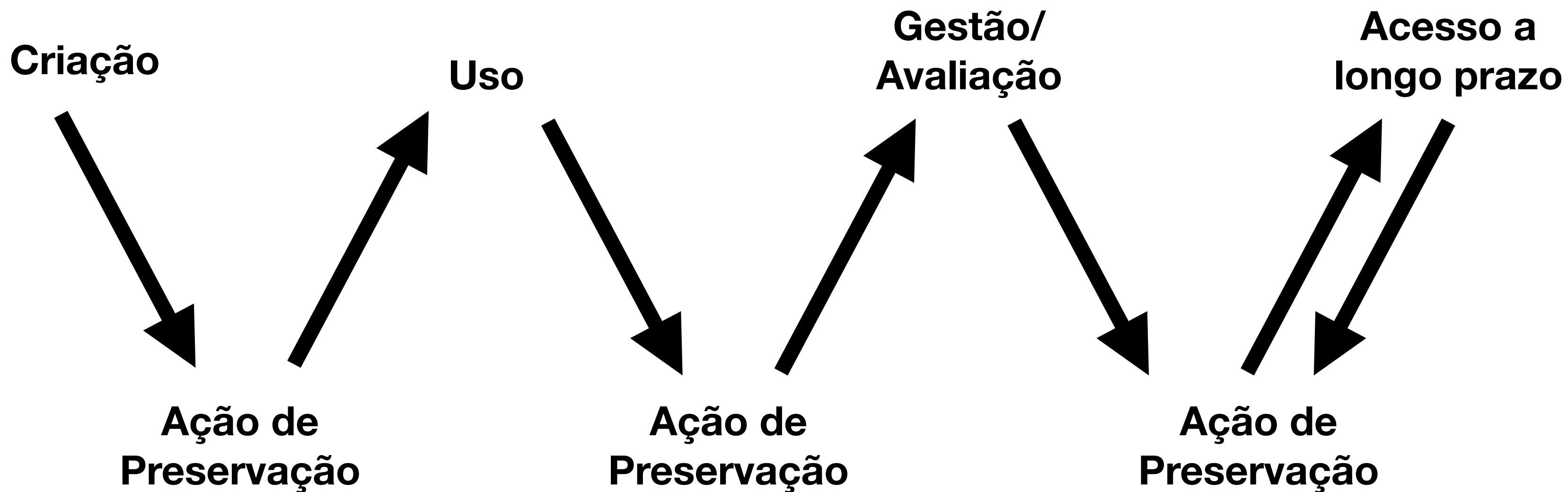
Preservação Tradicional (documentos físicos)



Preservação Tradicional (documentos físicos)



Preservação Digital



Curador mediador

No paradigma da evidência, os arquivistas são vistos como guardiões de registros oficiais, **priorizando a evidência histórica.**

No paradigma da memória, o foco muda para incluir a **história cotidiana e as experiências das comunidades**, ampliando o escopo da curadoria.

O paradigma da identidade enfatiza a **diversidade cultural e a pluralidade** de perspectivas na formação dos arquivos, refletindo os desafios pós-modernos ao conhecimento.

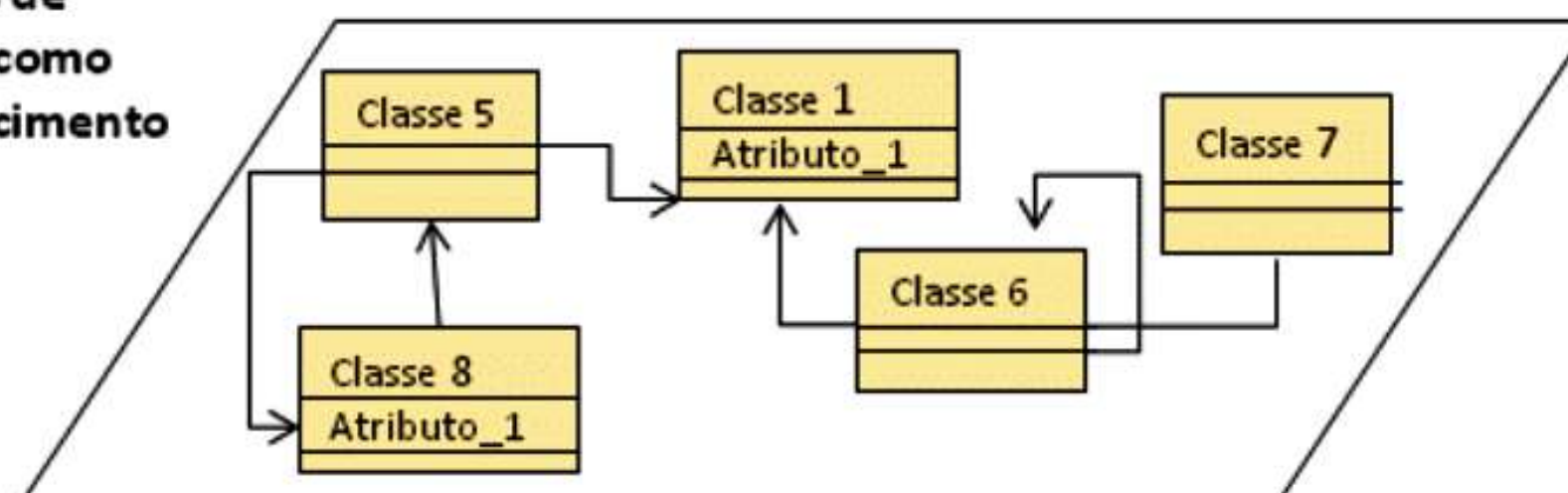
O paradigma da comunidade destaca a **colaboração e a participação comunitária na curadoria**, reconhecendo os arquivos como recursos compartilhados e democratizando o acesso à história.

Metadados

A linguagem associada a artefatos digitais - ou seja, metadados - é uma representação simbólica do mundo capturado em forma digital. Em termos de preservação digital, portanto, é equivalente a apresentar um mundo abstrato (histórico ou imaginado) na forma de um objeto digital composto por uma combinação de mídia, texto e dados.

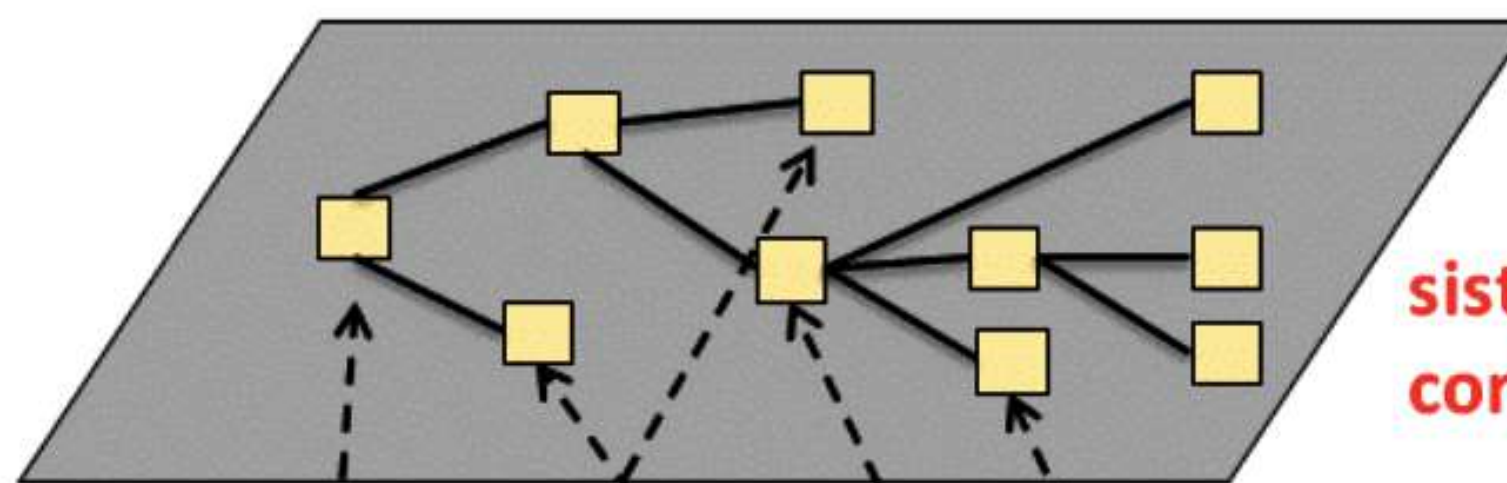
Níveis (camadas) de sistemas de
organização do conhecimento como
ferramenta de organização conhecimento

(4)



modelo de dados
conceitual

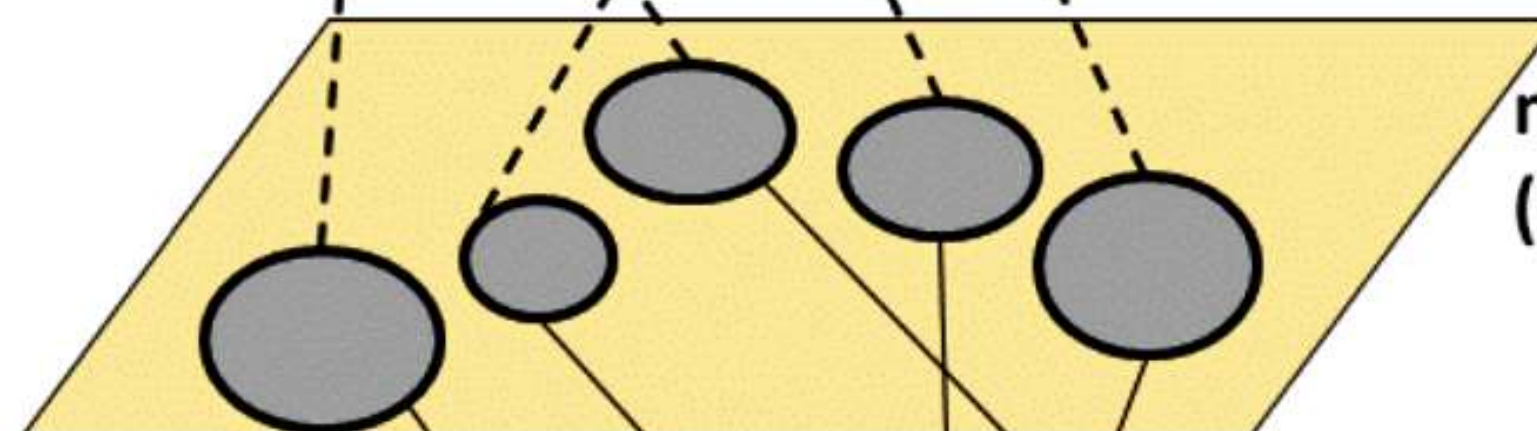
(3)



esquema de
metadados

sistema de organização do
conhecimento

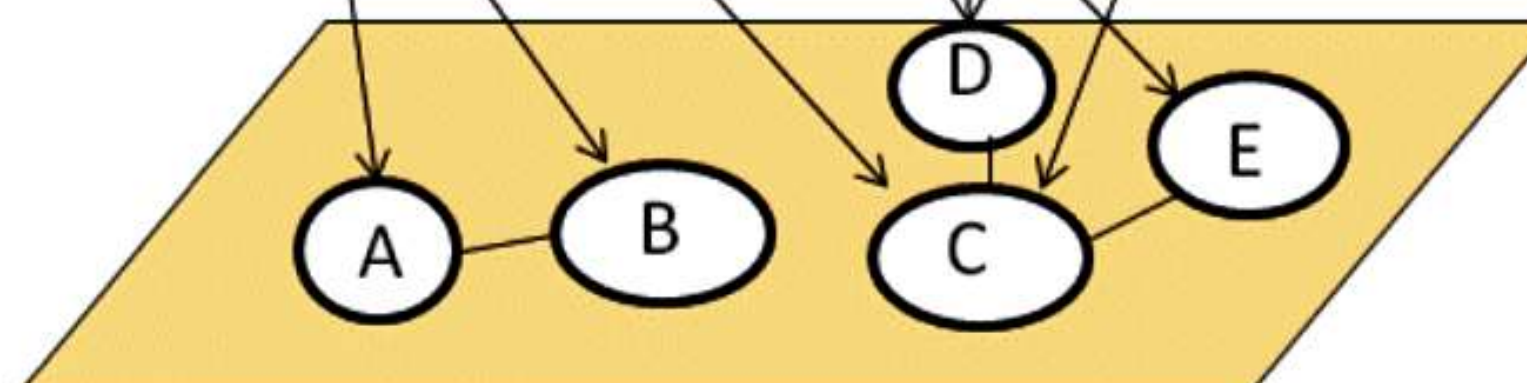
(2)



metadados
(valores)

metadados

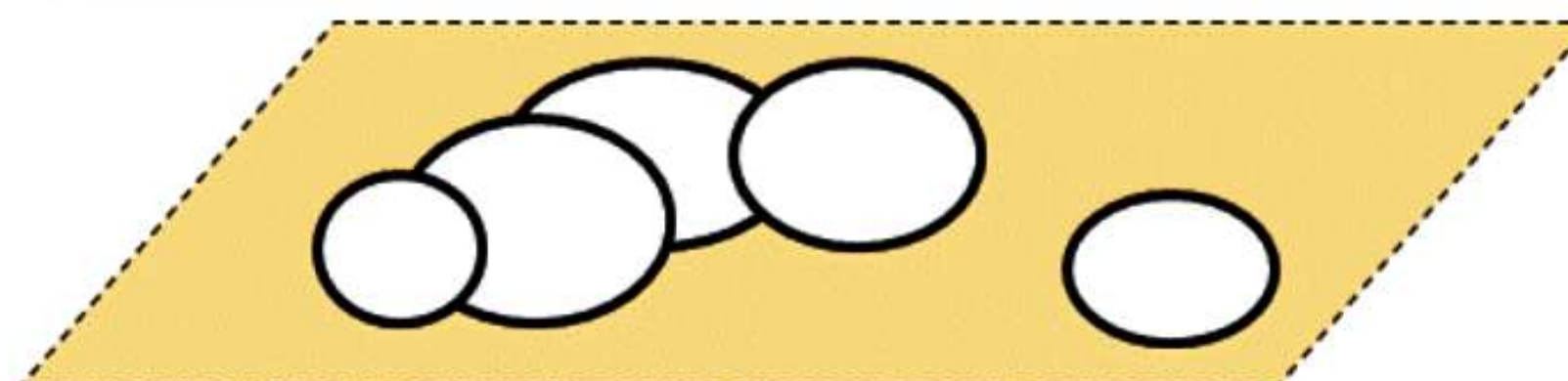
(1)



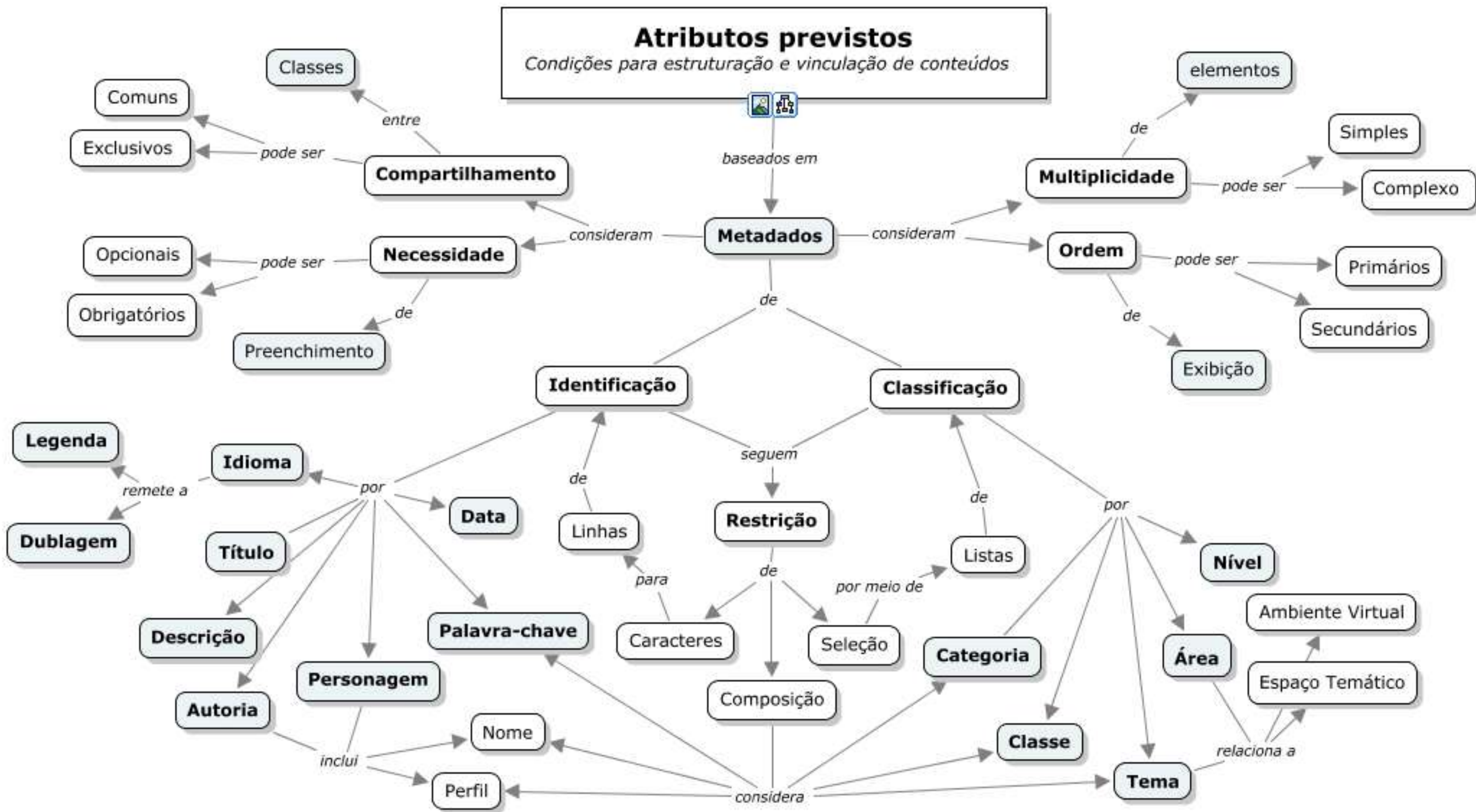
recursos
organizados

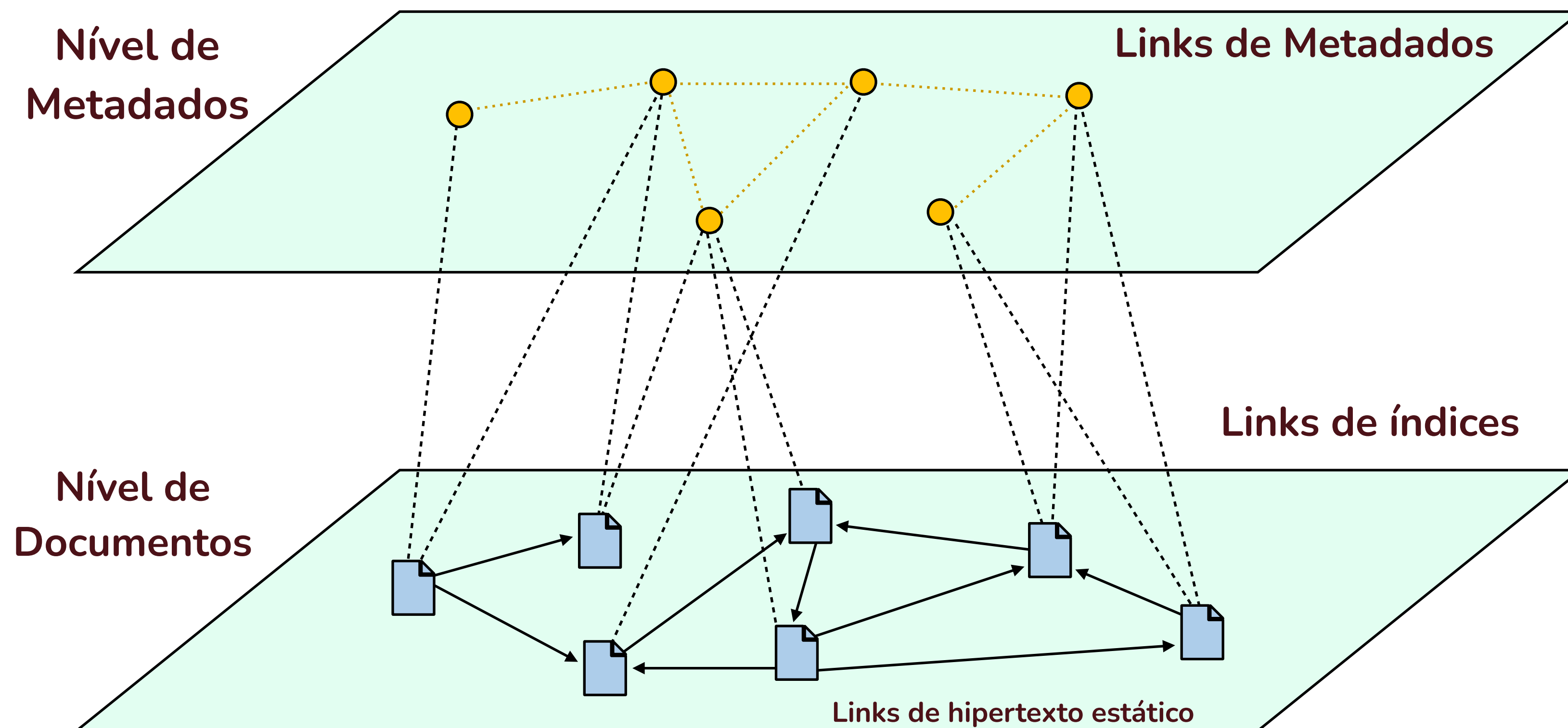
dados

(0)



recursos não
organizados





| FIQUE DE OLHO NA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

VOL. LIX. No. 236.]

[October, 1950

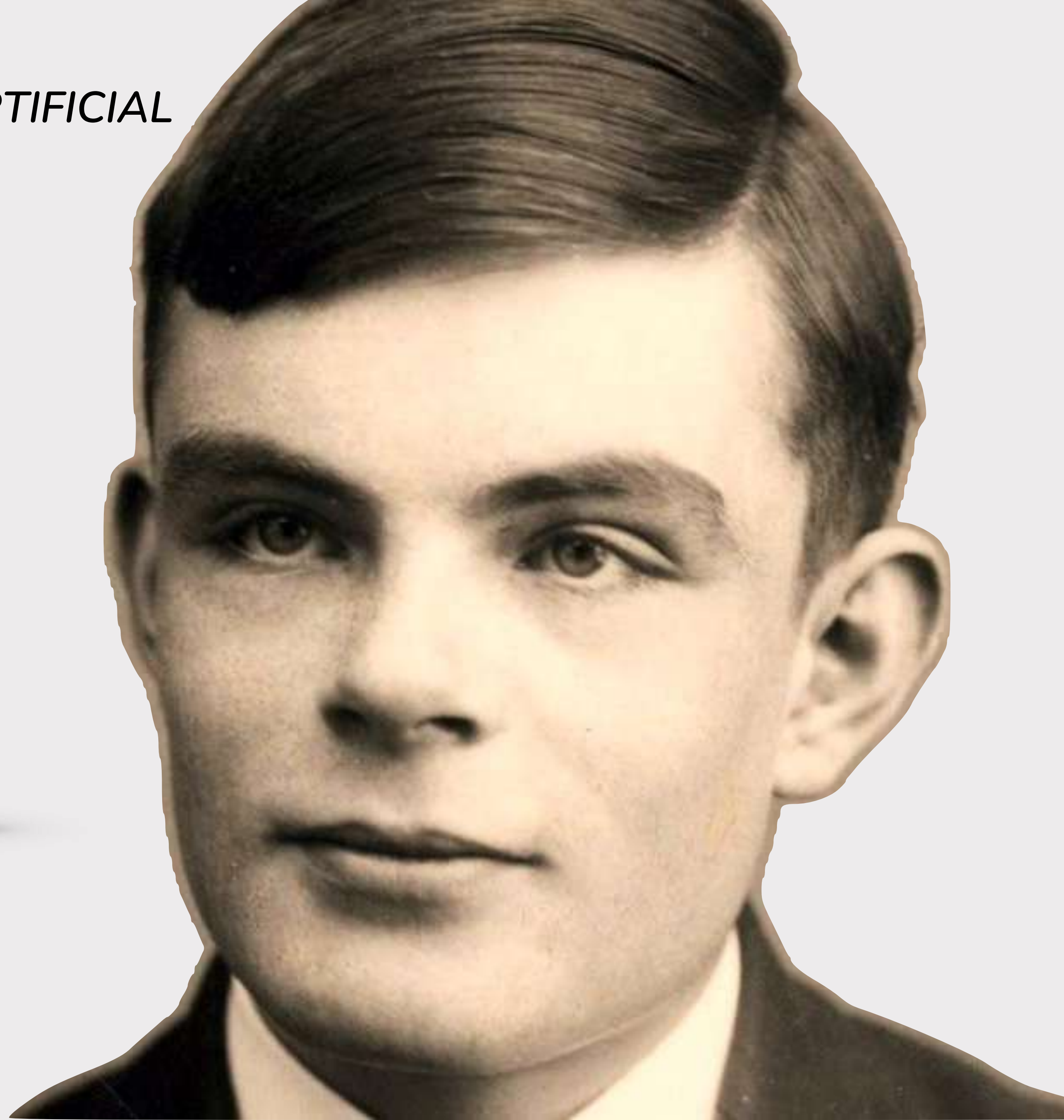
MIND
A QUARTERLY REVIEW
OF
PSYCHOLOGY AND PHILOSOPHY

I.—COMPUTING MACHINERY AND
INTELLIGENCE

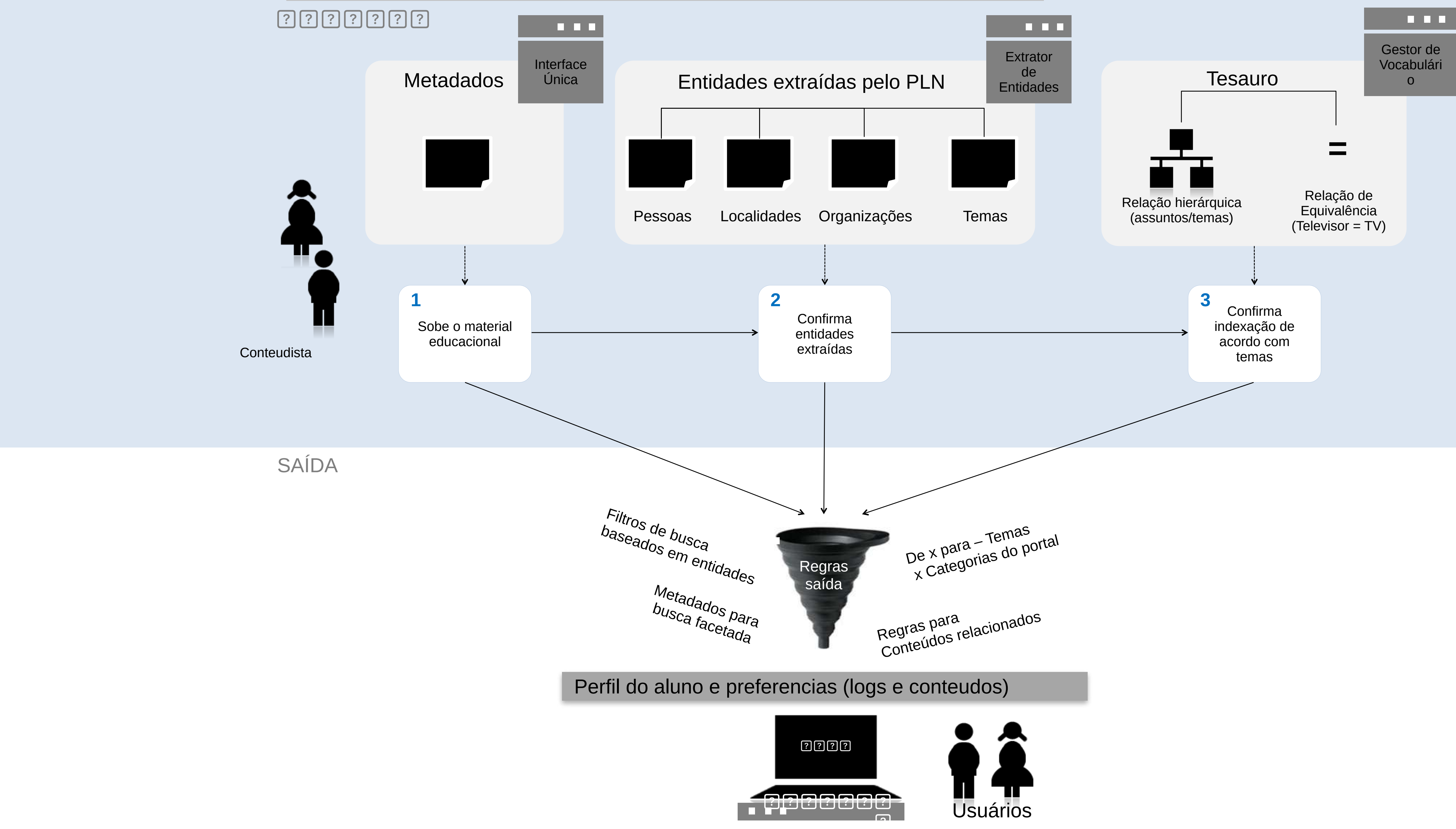
BY A. M. TURING

COMPUTING MACHINERY AND INTELLIGENCE

Allan. M. TURING



ENTRADA E RECUPERAÇÃO DE CONTEÚDO



Descubra o património cultural digital da Europa

Pesquise, salve e compartilhe arte, livros, filmes e músicas de milhares de instituições culturais

🔍 Pesquise mais de 50 milhões de itens



Funded by
the European Union

 Opinião

"Curadoria digital, interpretada no sentido amplo, diz respeito a manter e agregar valor a um conjunto confiável de informação digital, tanto para o uso presente quanto para o futuro: em outras palavras, é a gestão ativa com avaliação da informação digital ao longo de todo o seu ciclo de vida."

Maureen Pennock

Charley Luz

charleyluz@gmail.com

CONWAY, Paulo. Preservação na era do Google: digitalização, preservação digital e dilemas. **The Library Quarterly** , v. 1, pág. 61-79, 2010.

COOK, T. (2013). Evidence, memory, identity, and community: four shifting archival paradigms. *Archival Science*, 13, 95–120. <http://dx.doi.org/10.1007/s10502-012-9180-7>

CONSULTATIVE COMMITTEE FOR SPACE DATA SYSTEM (CCSDS). Reference Model for an Open Archival Information System (OAIS). Magenta Book. Washington, Jun. 2012.

CUNNINGHAM, Adrian. Digital curation/digital archiving: A view from the National Archives of Australia. *The American Archivist*, v. 71, n. 2, p. 530-543, 2008.

HARVEY, Douglas Ross; OLIVER, Gillian. Digital curation. ALA Neal-Schuman, 2016.

HIGGINS, Sarah. The DCC curation lifecycle model. *International Journal of Digital Curation*, v. 3, n. 1, 2008.

LUZ, C. Arquivologia 2.0: a informação digital humana. Excertos de um Arquivista 2.0 no mundo digital. Florianópolis: Bookess, 2010.

LUZ, C. Como a experiência do Usuário “uX” impacta na Arquitetura da Informação das Bibliotecas Digitais. III TOI, 2017.

LUZ, Charley. Curadoria digital, custódia arquivística e preservação digital: relações possíveis. Páginas a&b: arquivos e bibliotecas, p. 92-103, 2018.

OLIVER, G.; HARVEY, D. R. Digital Curation. 2.ed. Chicago: ALA Neal-Schuman, American Library Association. 2016.

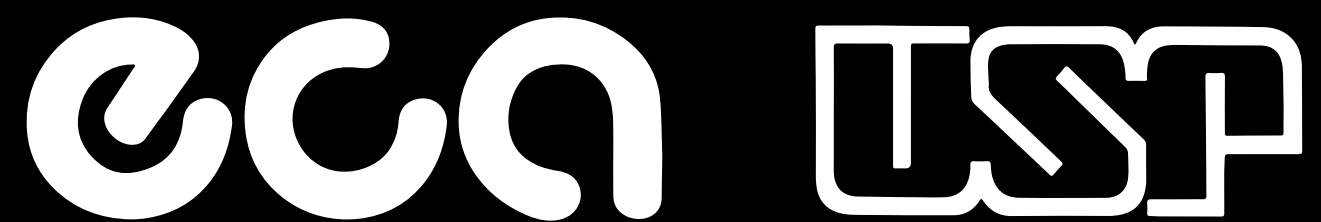
PENNOCK, Maureen. Digital Curation: A life-cycle approach to managing and preserving usable digital information. *Library & Archives*, January, 2007.

PRYOR, Graham; DONNELLY, Martin. Skilling up to do data: whose role, whose responsibility, whose career?. *International Journal of Digital Curation*, v. 4, n. 2, p. 158-170, 2009.

SABHARWAL, Arjun. Digital curation in the digital humanities: Preserving and promoting archival and special collections. Chandos Publishing, 2015.

TURING, Alan M. Computing Machinery and Intelligence. *Creative Computing*, v. 6, n. 1, p. 44-53, 1980.

UPWARD, F. (1997). Structuring the record continuum part one: Post custodial principles and properties. *Archives and Manuscripts*, vol 24, no 2, pp 268-285.



ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Visualização de Informações: em Humanidades Digitais

Um Olhar sobre Ferramentas, Aplicações e Ética

Gabriel Cirino, PPGCI

MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO DA INFORMAÇÃO

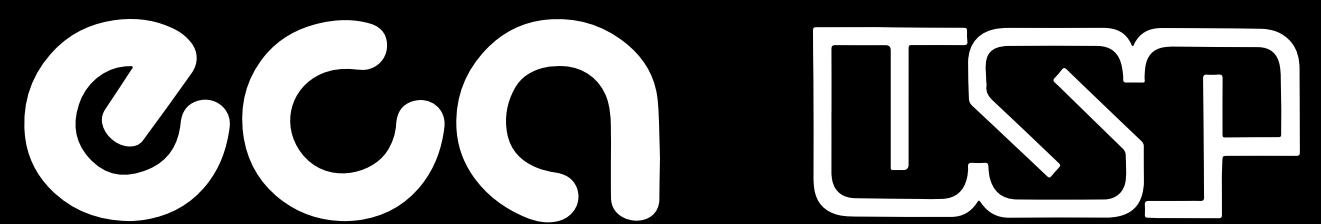


ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Poluição Informacional

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

Gabriel Cirino, PPGCI
MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO DA INFORMAÇÃO



ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Por Que o Visual é Eficiente?

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

Gabriel Cirino, PPGCI
MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO DA INFORMAÇÃO

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



Fig. 1.1 Road map for the Lugano–Pisa route, provided in a textual version (left) and a visual version (right). Image from <http://www.viamichelin.com>; reproduced with the permission of Via-Michelin.

Como Funciona a Percepção Visual Humana?

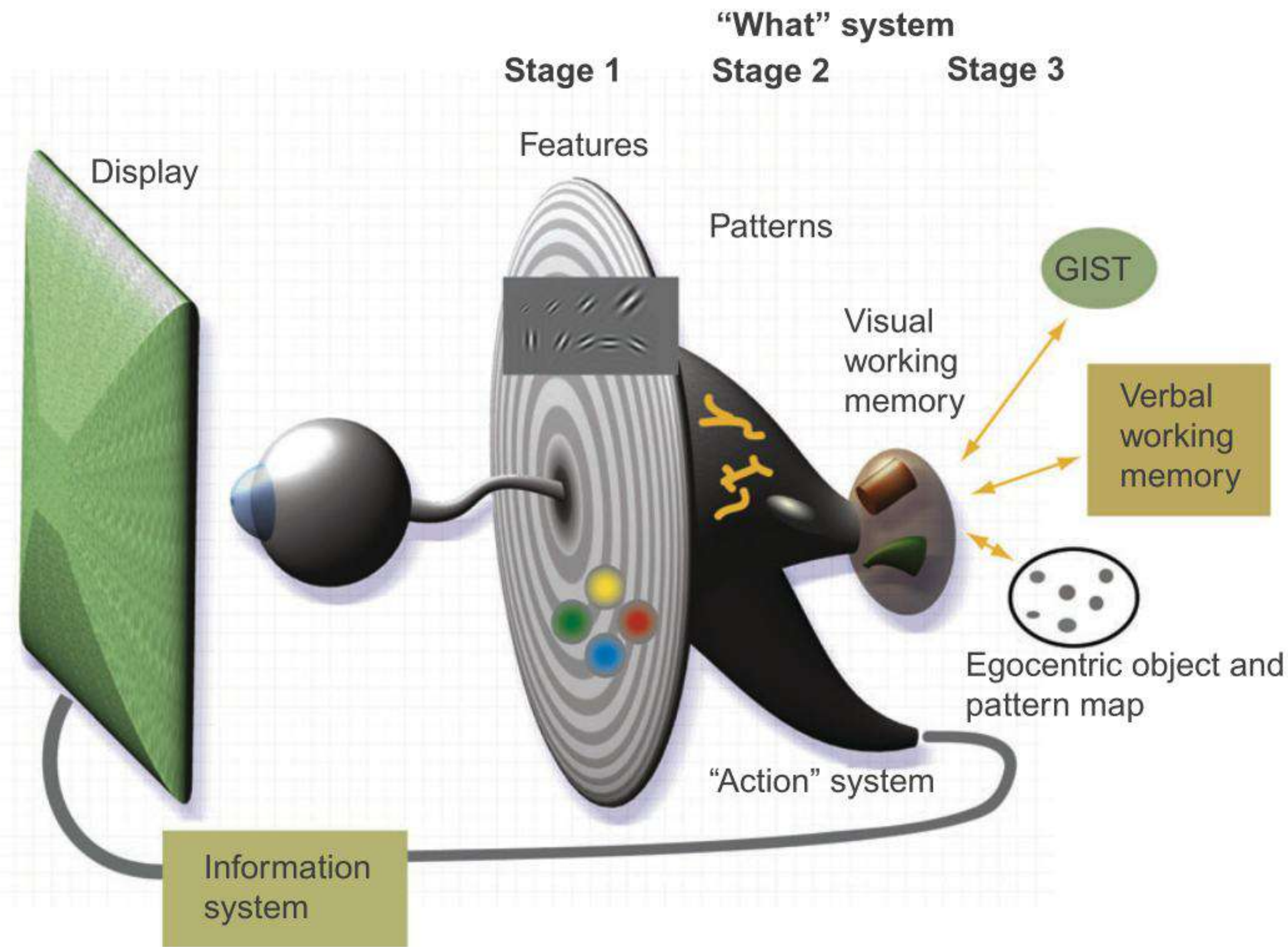
CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

Gabriel Cirino, PPGCI
MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO DA INFORMAÇÃO

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

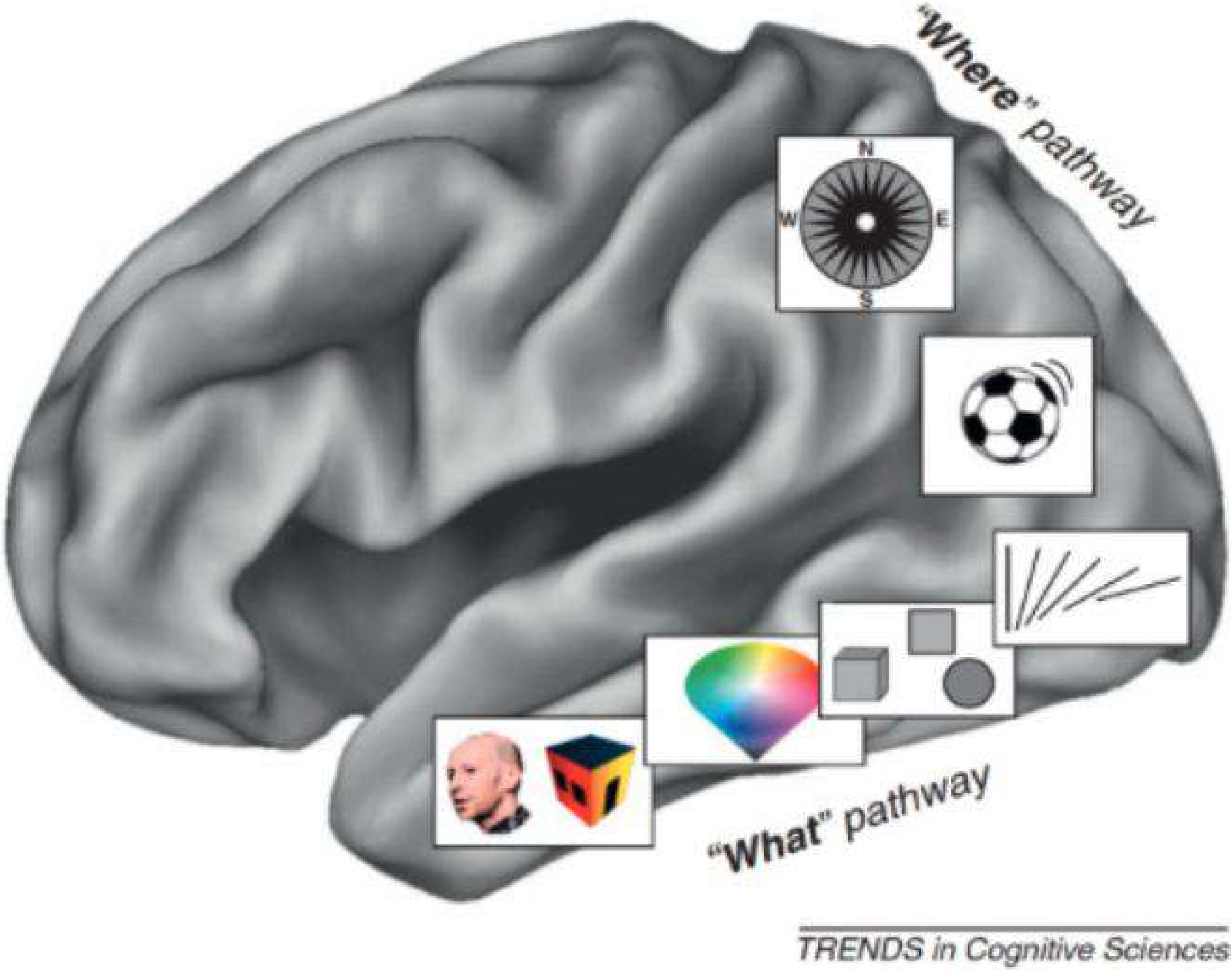
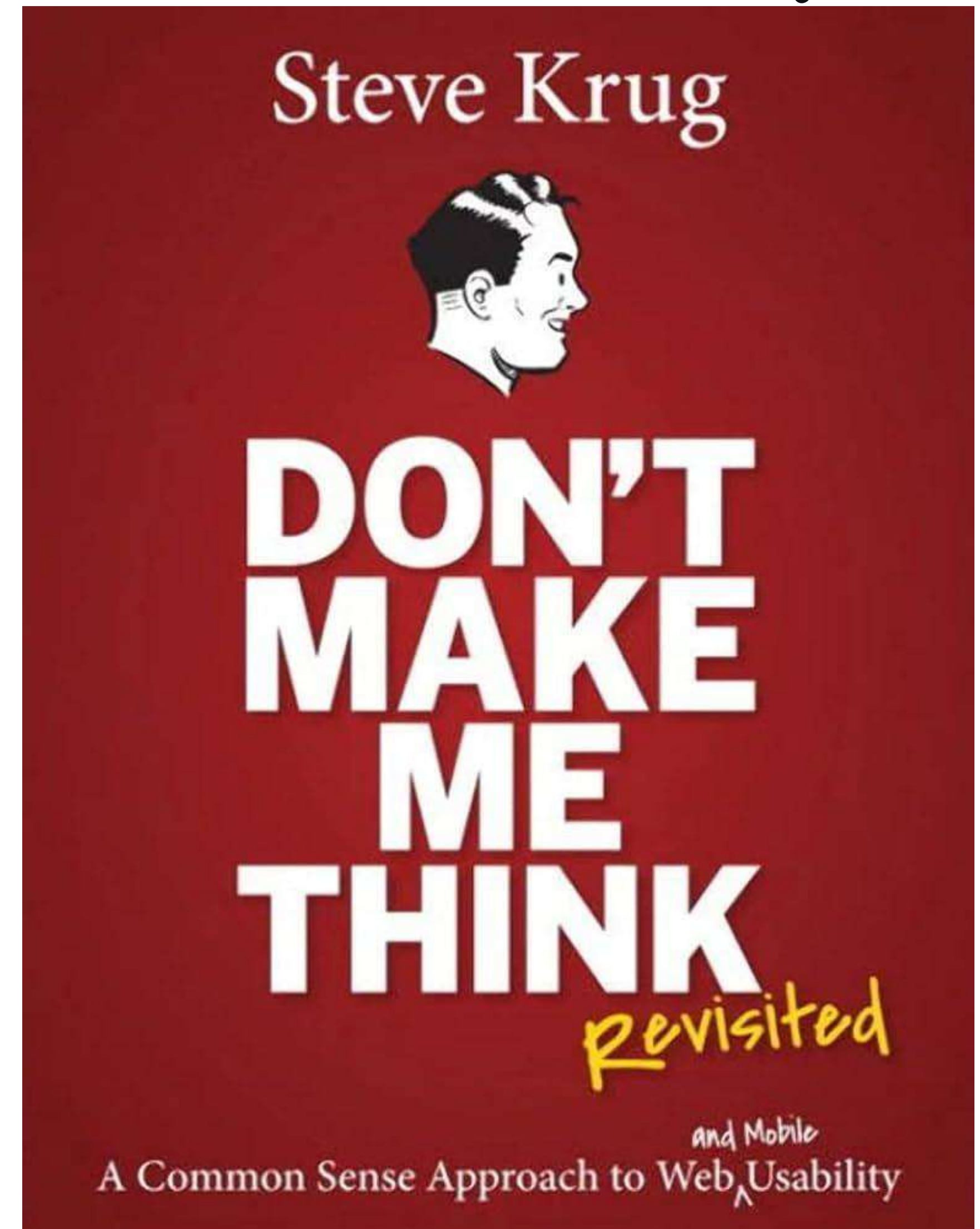


FIGURE 2-1
What/where pathways

Em "Don't Make Me Think"
(Não Me Faça Pensar), Steve
Krug destaca a importância da
simplicidade e consistência no
design da web, oferecendo
insights valiosos sobre como
criar interfaces intuitivas e
eficazes.



Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



FIGURE 2-2
Muffins or Chihuahuas?

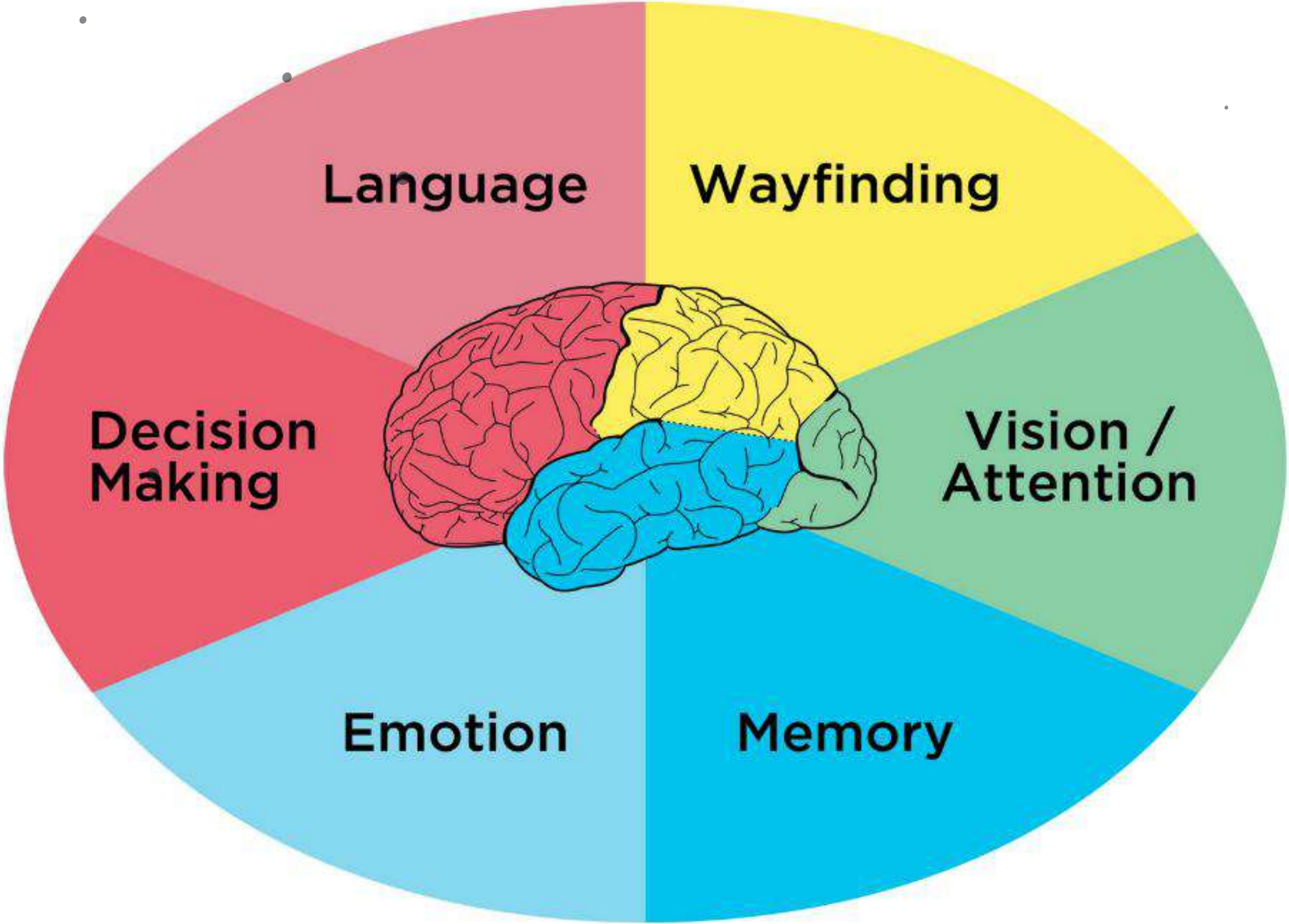
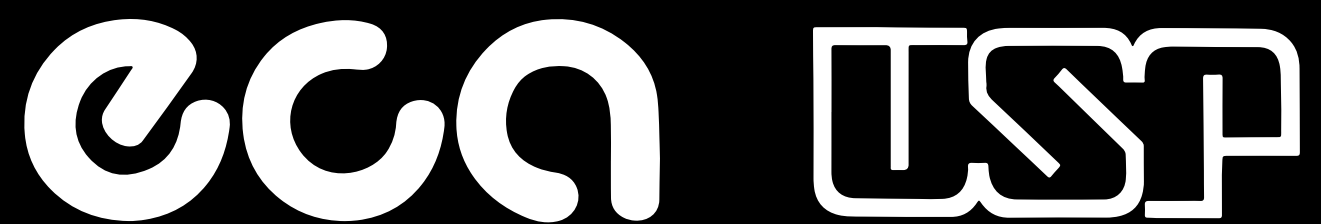


FIGURE 1-4
Six Minds of Experience



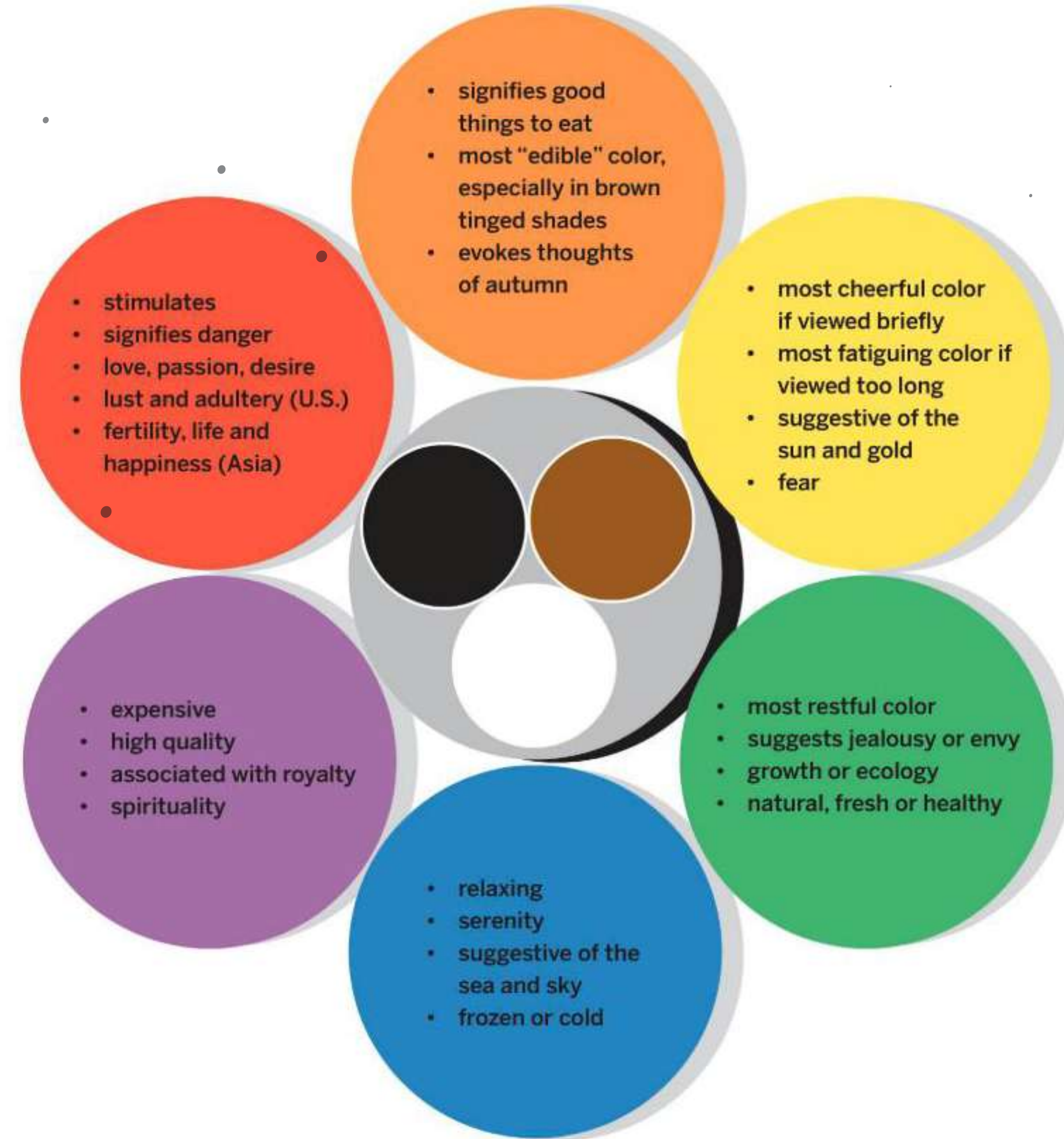
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Teorias Fundamentais das Visualizações

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

Gabriel Cirino, PPGCI
MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO DA INFORMAÇÃO

Cores



Tipografia



Semiótica



https://pt.wikipedia.org/wiki/Charles_Sanders_Peirce

Types of Signs

Icons

Icons are realistic representations of objects or things in the form of simplified illustrations or photographs that communicate quickly. Websites are notorious for the use of icons such as a basket or shopping cart to represent a site's online store.

Symbols

Symbols are arbitrary signs with no apparent resemblance to the object or thing being represented that require the use of a common or shared language or cultural experience to be deciphered. Letters of the English alphabet rearranged into words and sentences are visual symbols for sounds and language.

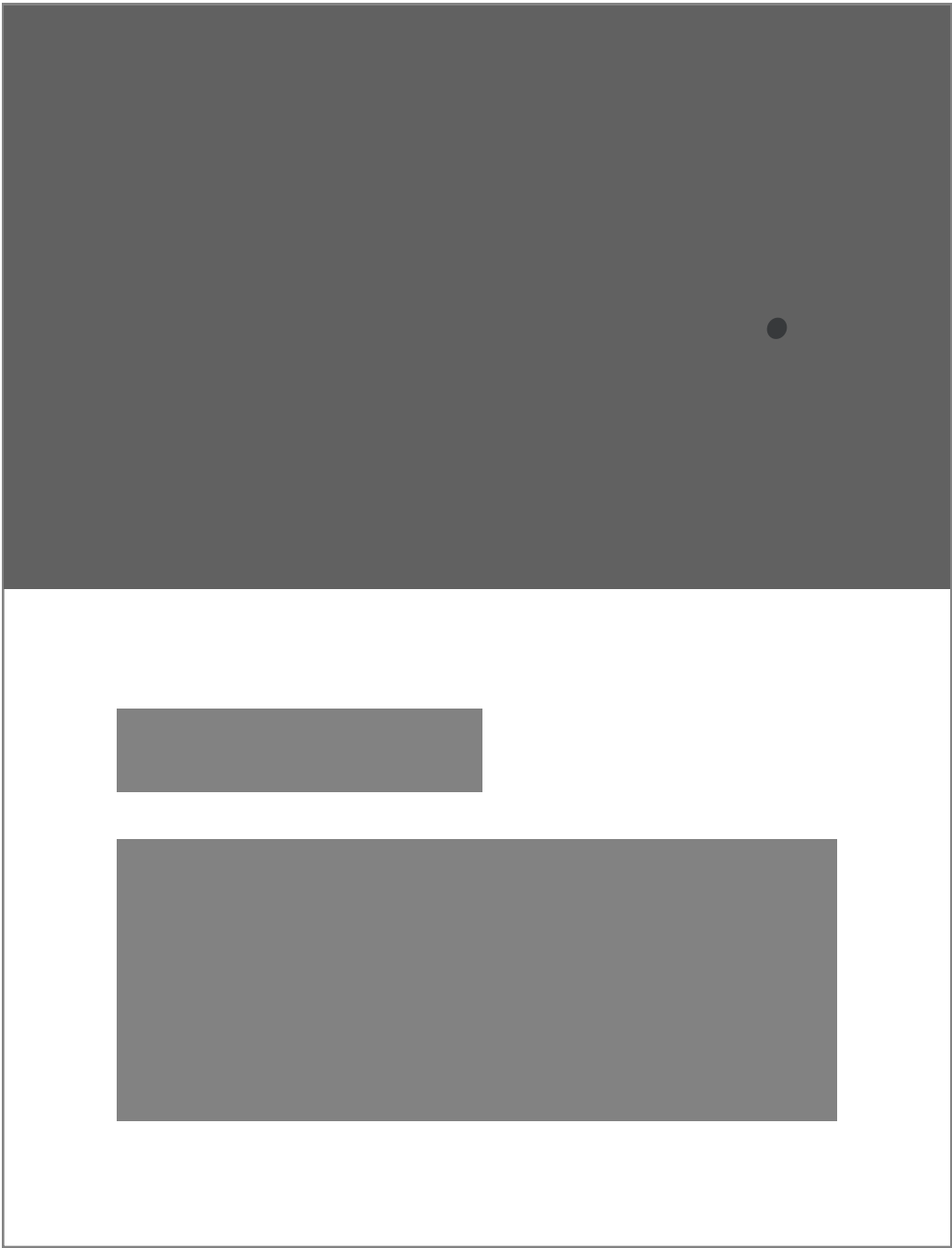
Indexes

In a book, the index is where readers can look to quickly find more information about a particular subject. In semiotics, an index references the subject matter or object. For example, a highway sign containing an icon of an airplane represents an airport.

Fonte: The Complete Graphic Designer

Gestalt

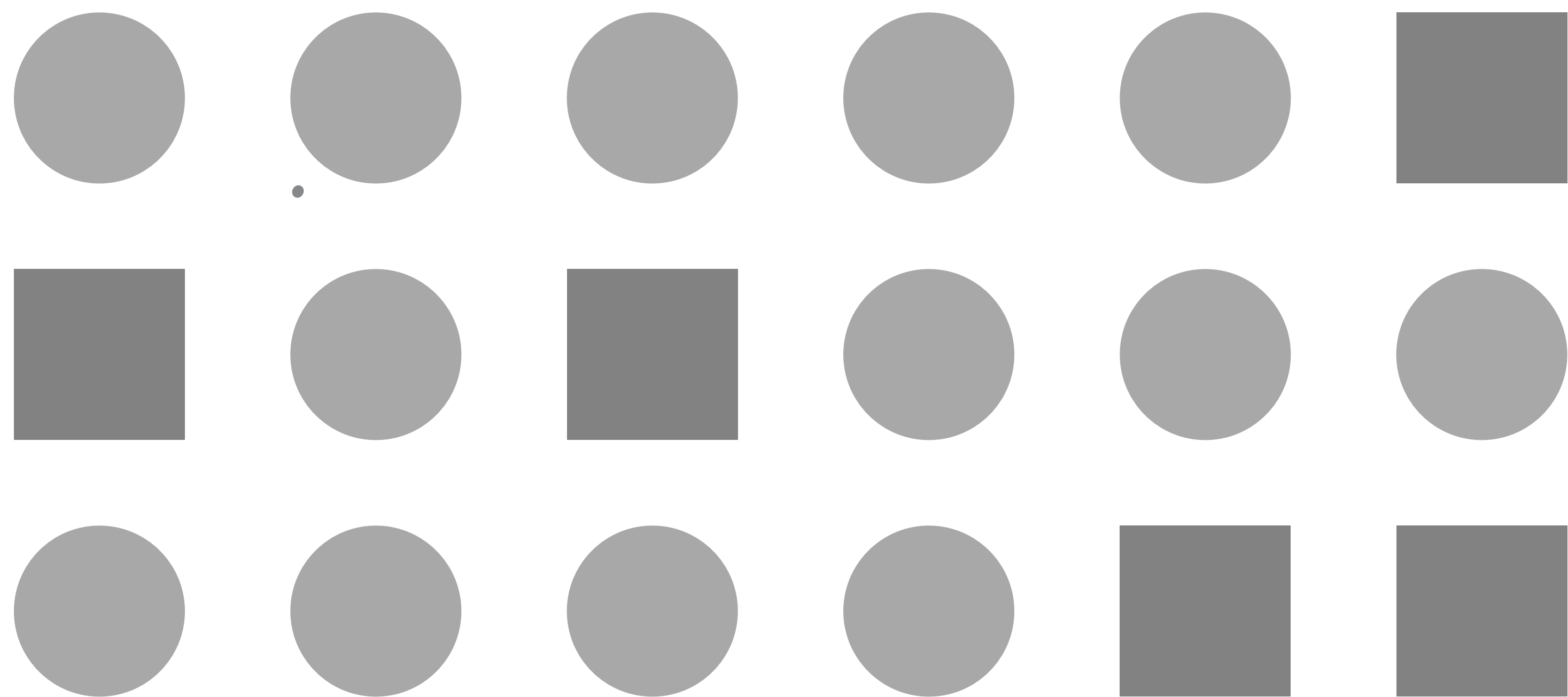
Common Region



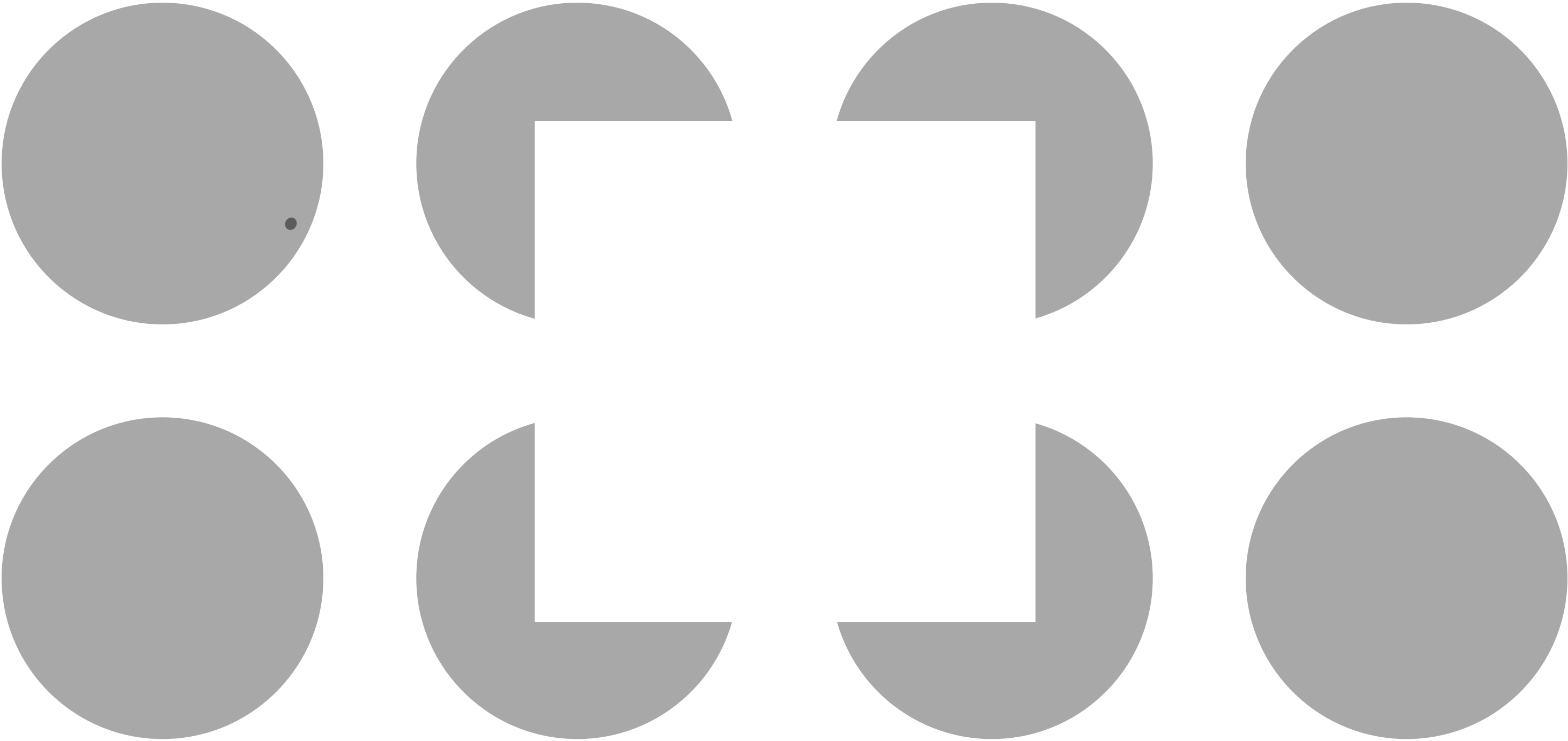
Proximity



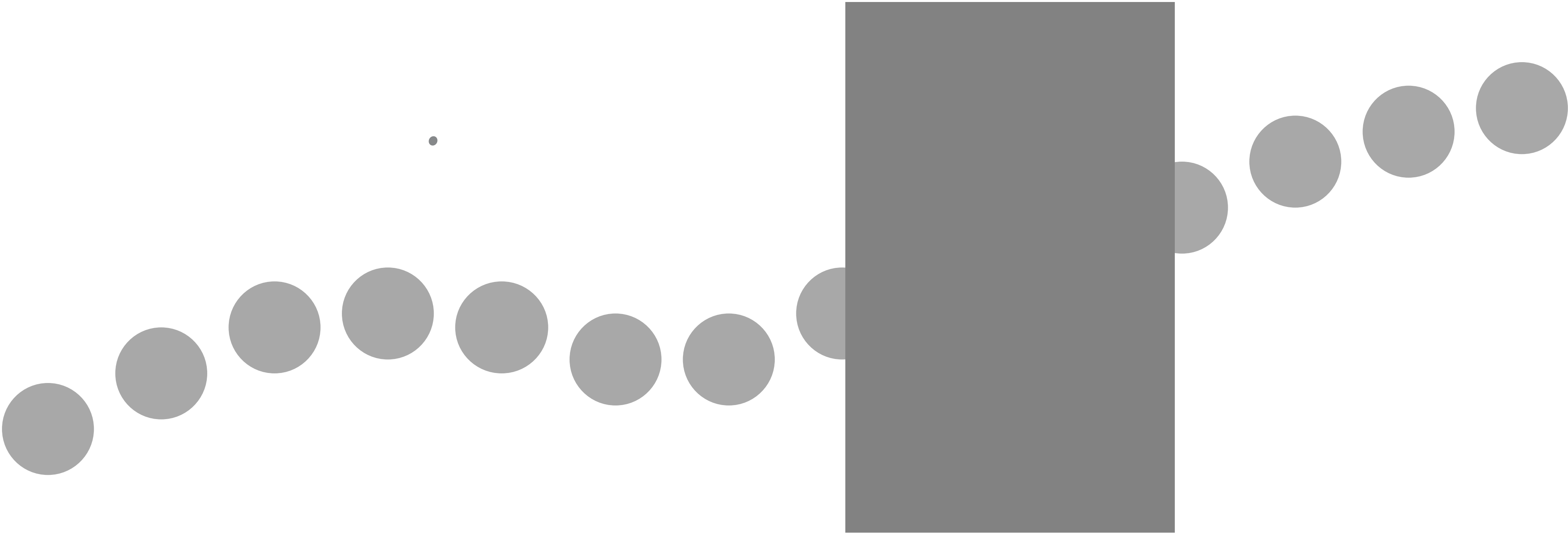
Similarity



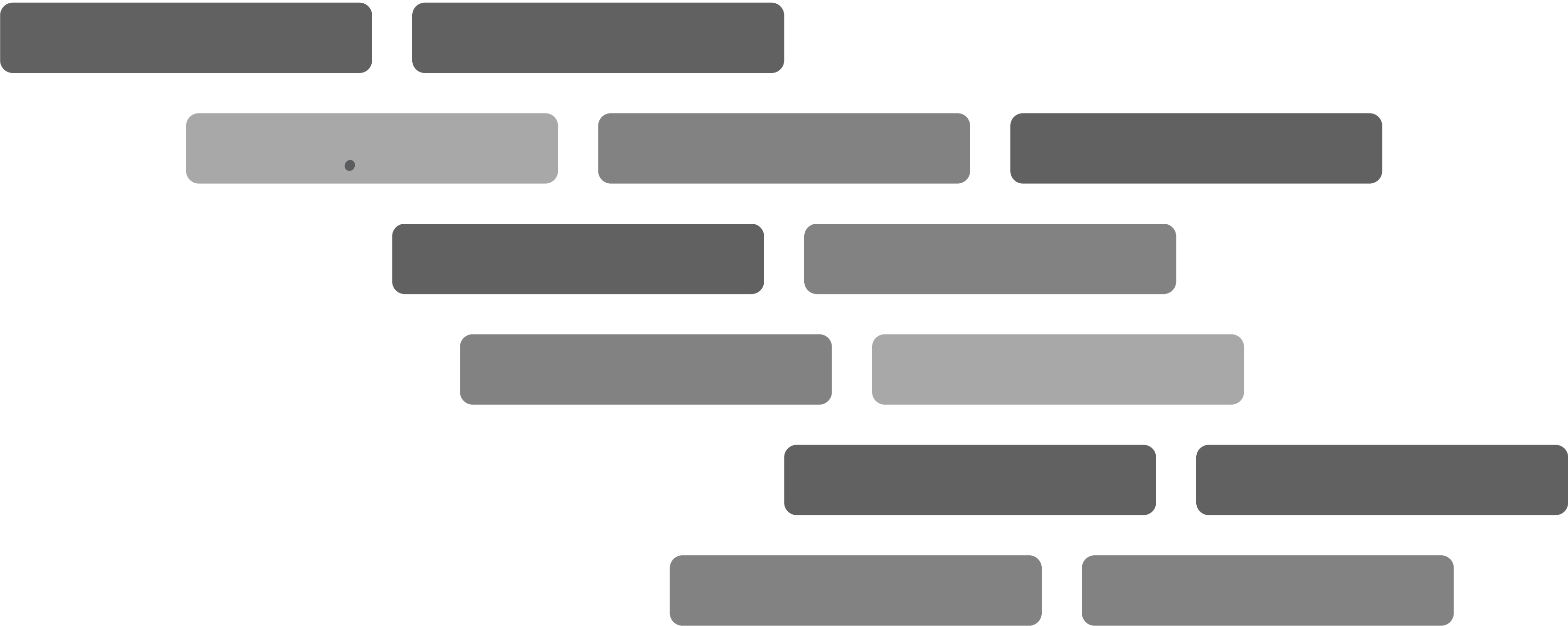
Closure



Continuation



Common Fate



Symmetry and Order.

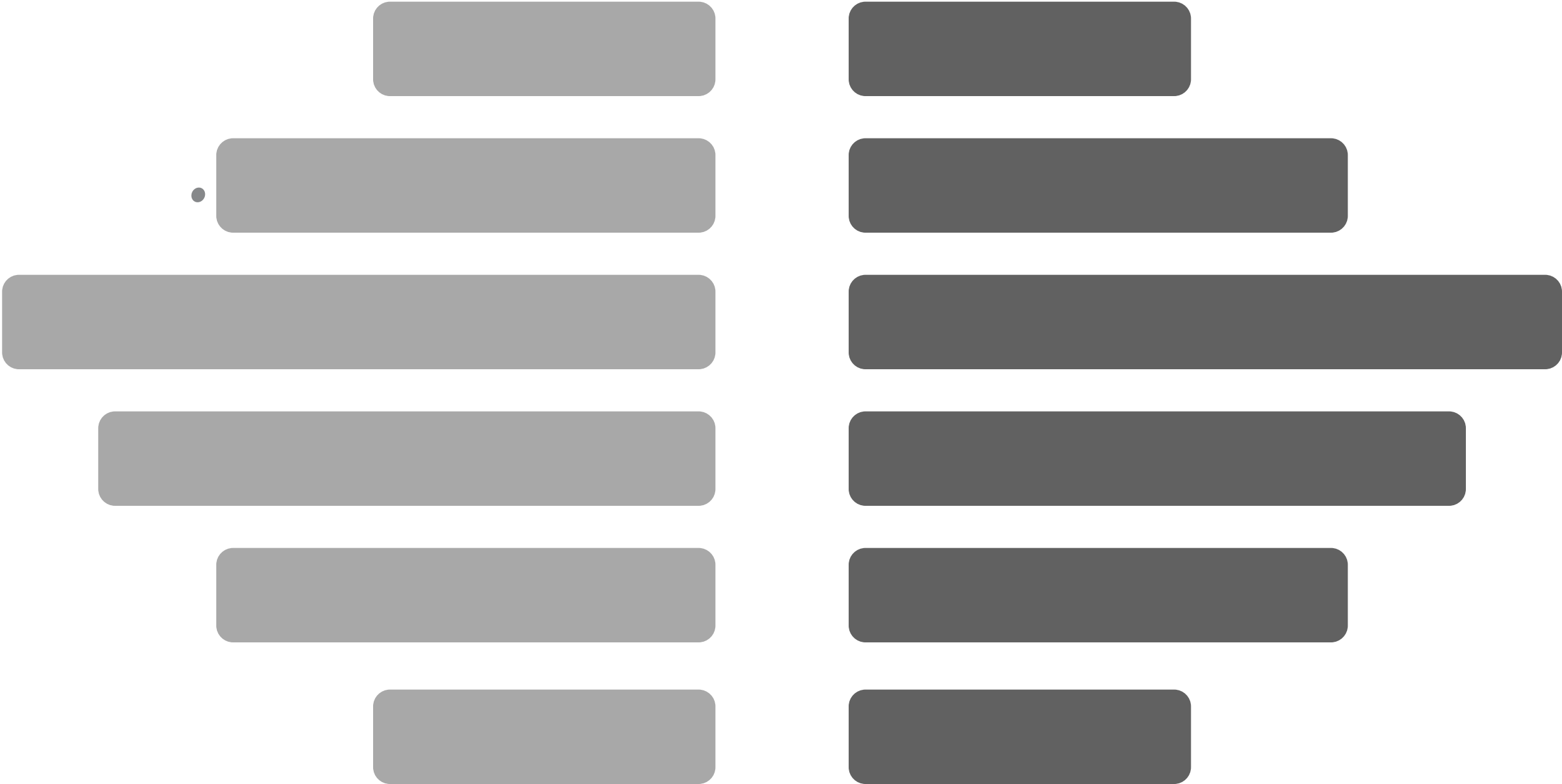
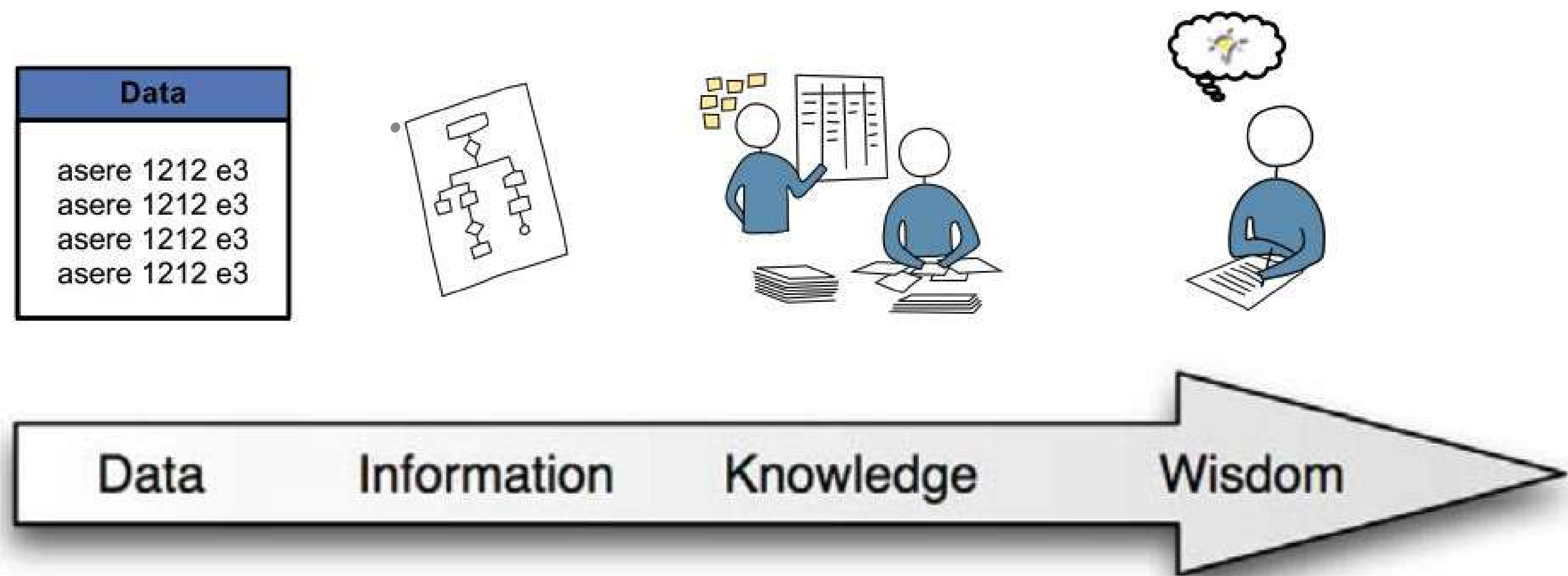


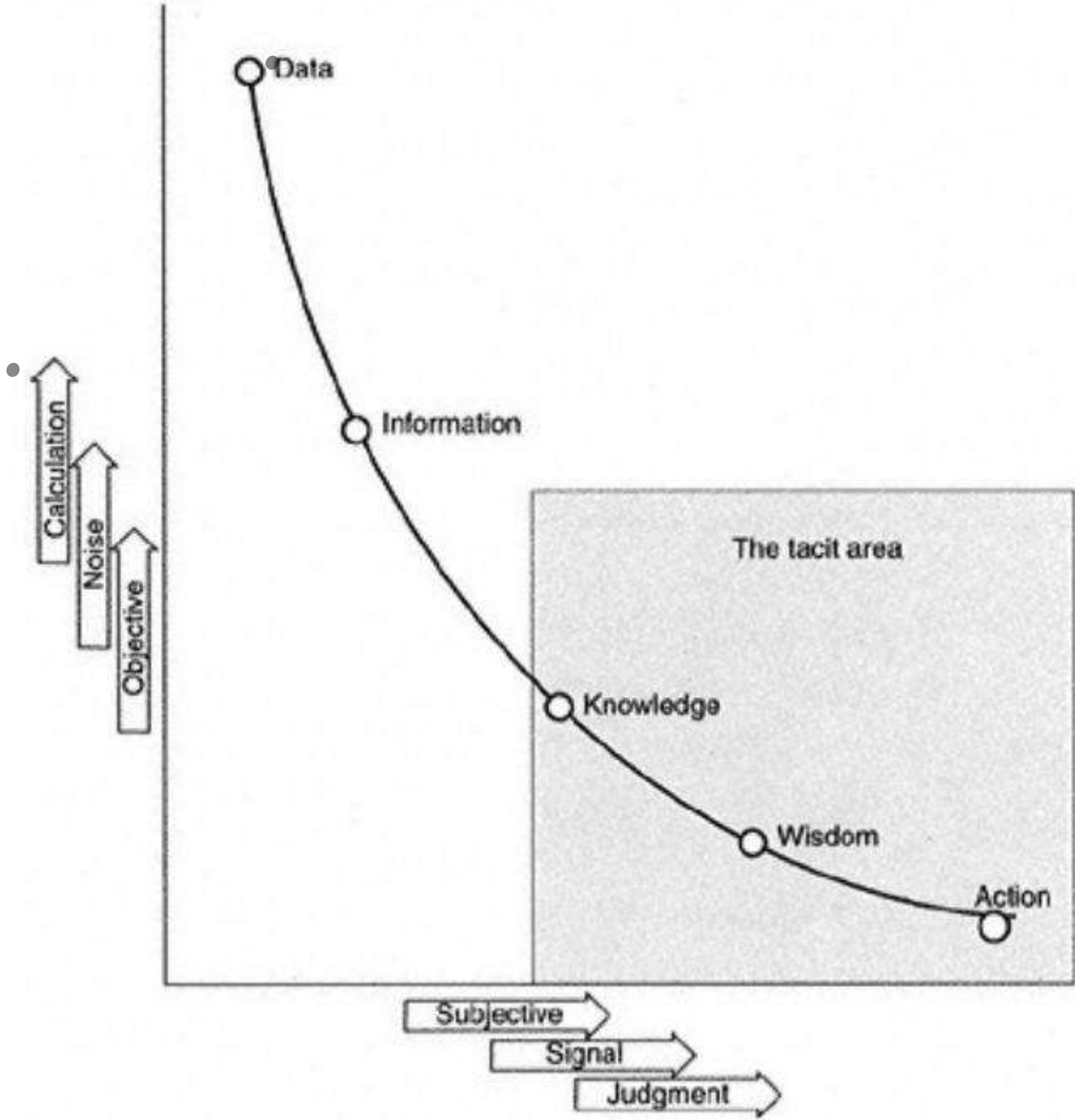
Figure-Ground

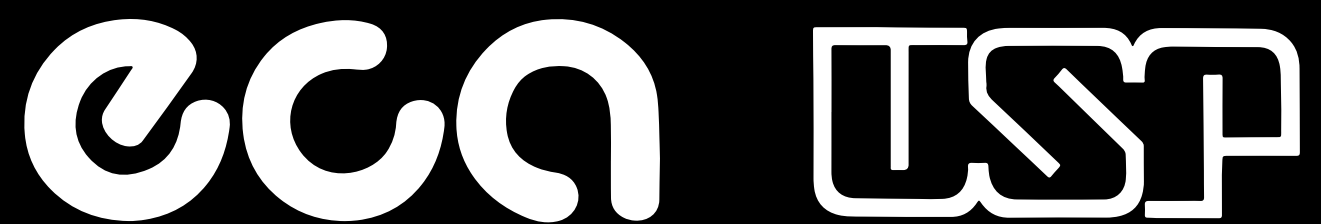


Ciclo de vida dos dados



Design de Informação





ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Estruturando a Informação Visualmente

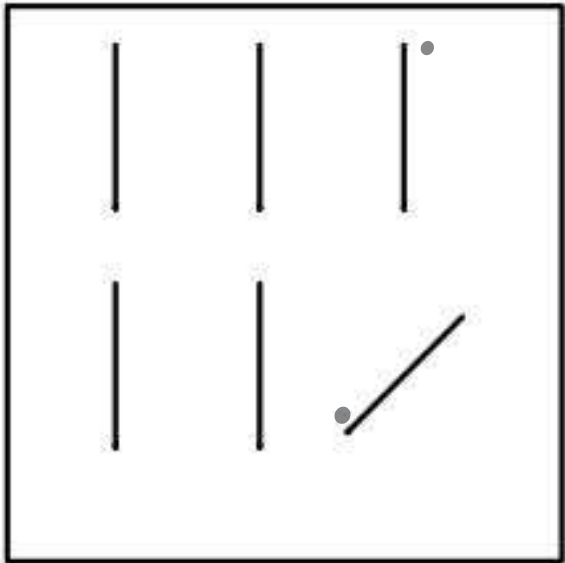
CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

Gabriel Cirino, PPGCI
MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO DA INFORMAÇÃO

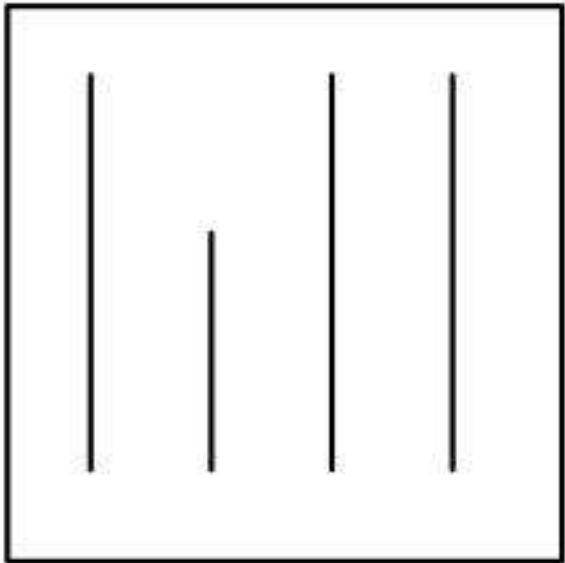
Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

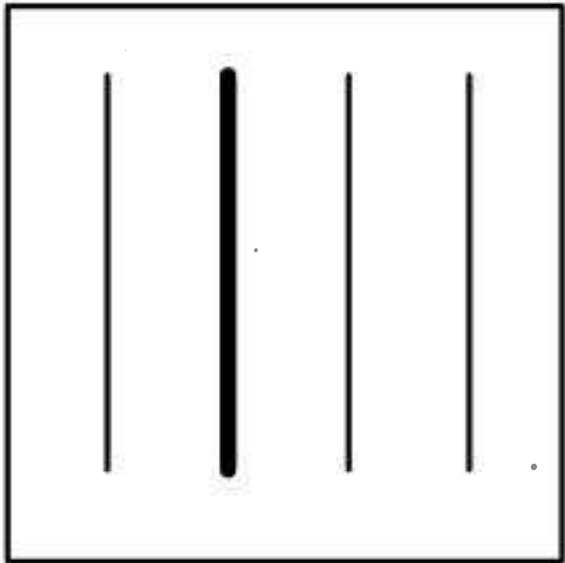
CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



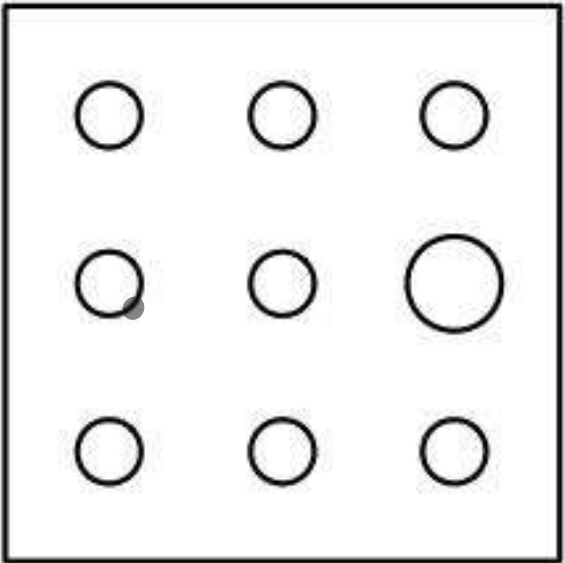
Orientation and
collinearity



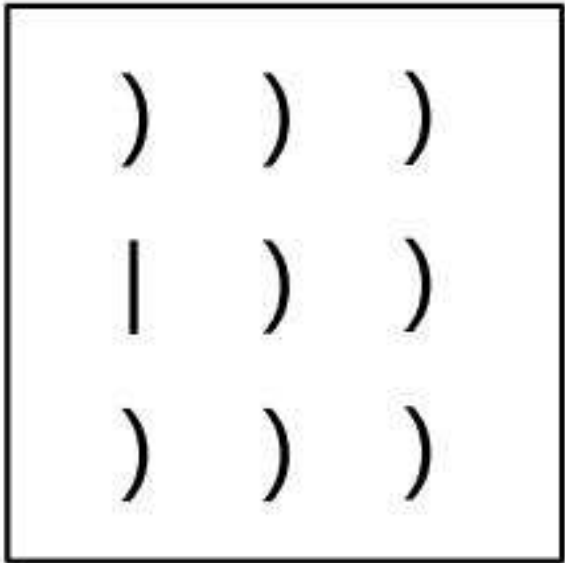
Length



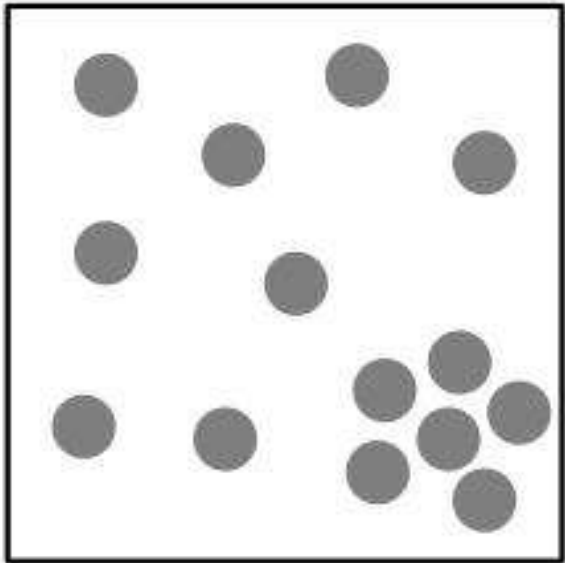
Width



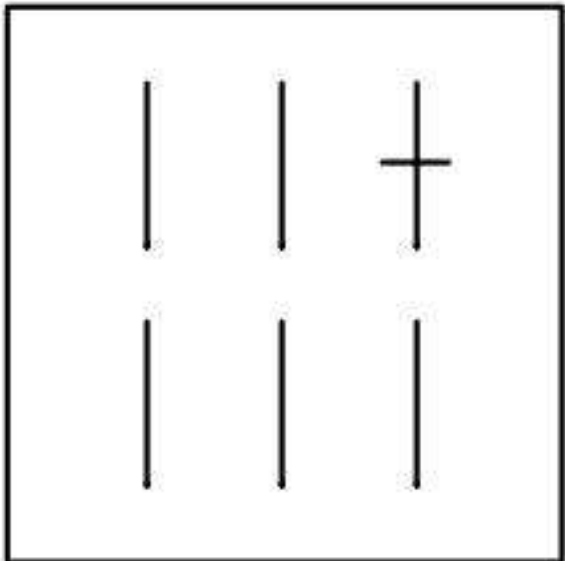
Size



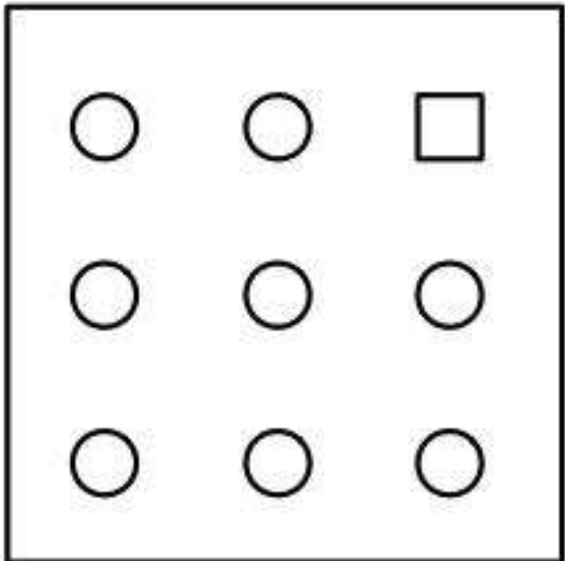
Curvature



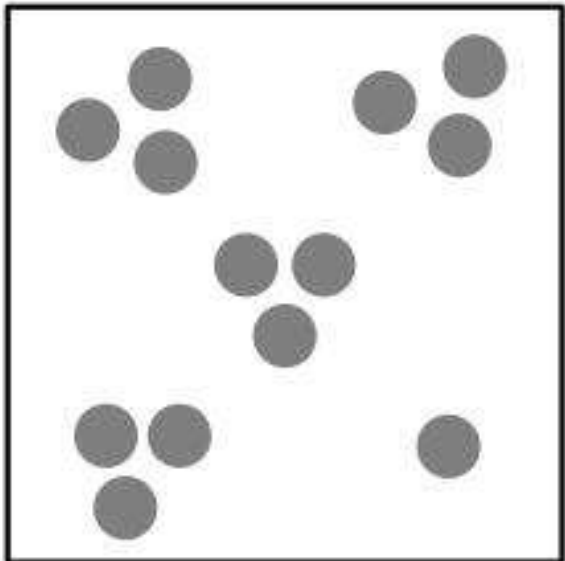
Spatial grouping



Added marks



Shape



Numerosity

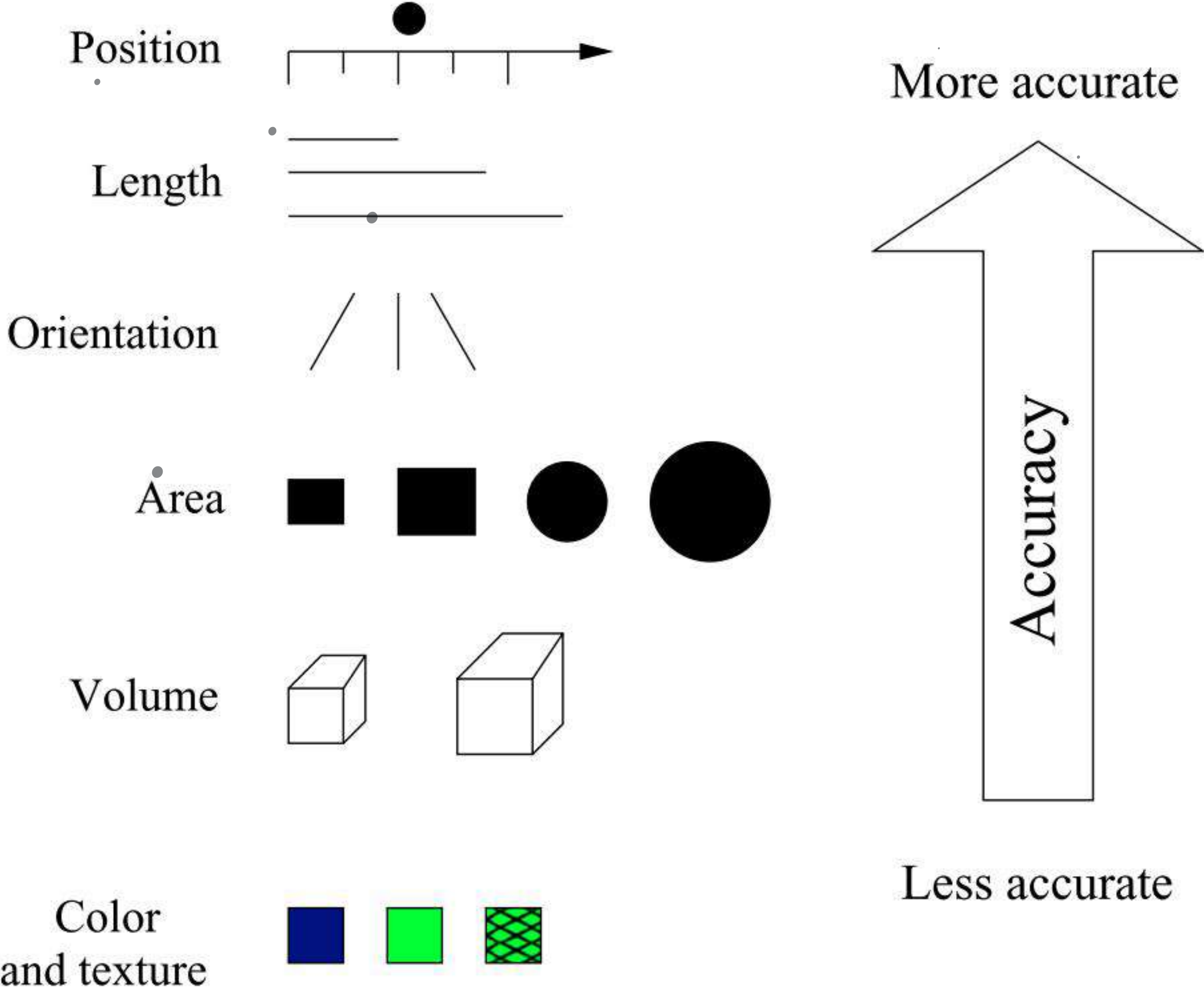


Fig. 2.4 Accuracy in the perception of quantitative values for some graphical and spatial elements.

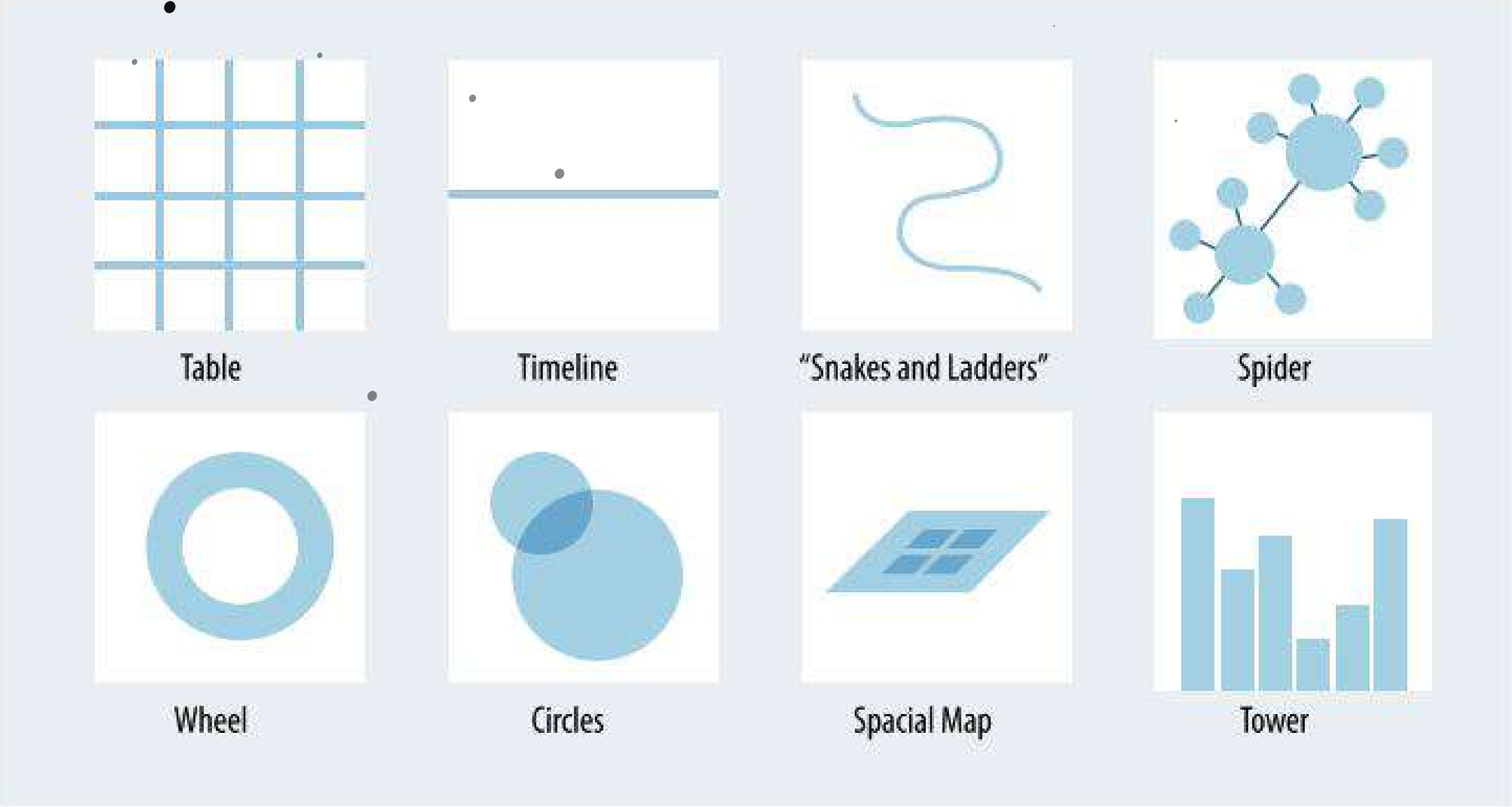


FIGURE 6-2. A summary of possible layouts for alignment diagrams of various kinds.

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

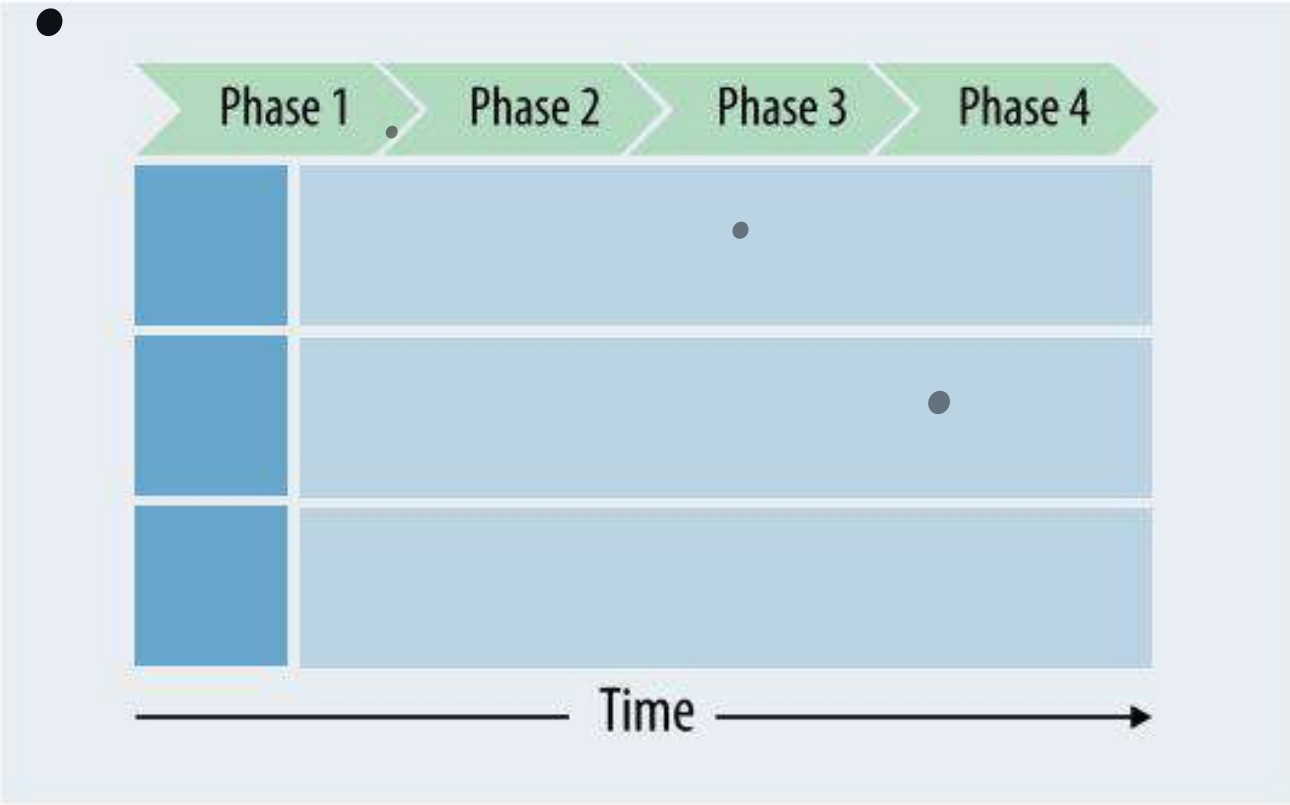


FIGURE 2-3a. CHRONOLOGICAL: Because experiences happen in real time, a chronological arrangement provides a natural sequence of human behavior. A timeline of some sort is the most prevalent way to structure alignment diagrams. See Chapters 9 to 11 on service blueprints, customer journey maps, and experience maps for more.



FIGURE 2-3b. HIERARCHICAL: Mapping experiences hierarchically removes the time dimension. This can have advantages when there

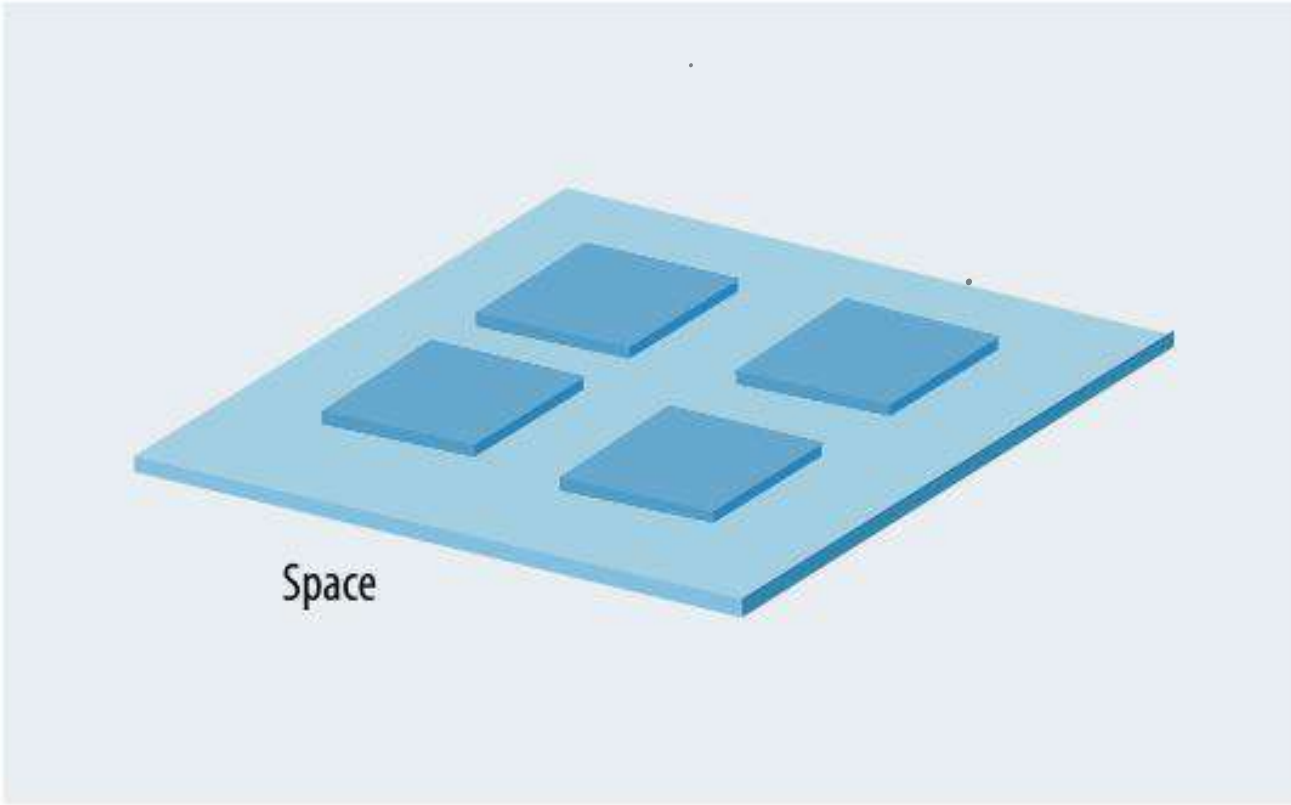


FIGURE 2-3c. SPATIAL: It's also possible to illustrate experiences spatially. This makes sense when interactions take place in a physical location—for example, in a face-to-face service encounter. But they can also be imposed on an experience in a metaphorical sense: spatial maps represent experiences as if they could exist in a 3D space even when they do not. Chapter 13 discusses spatial maps in greater detail.

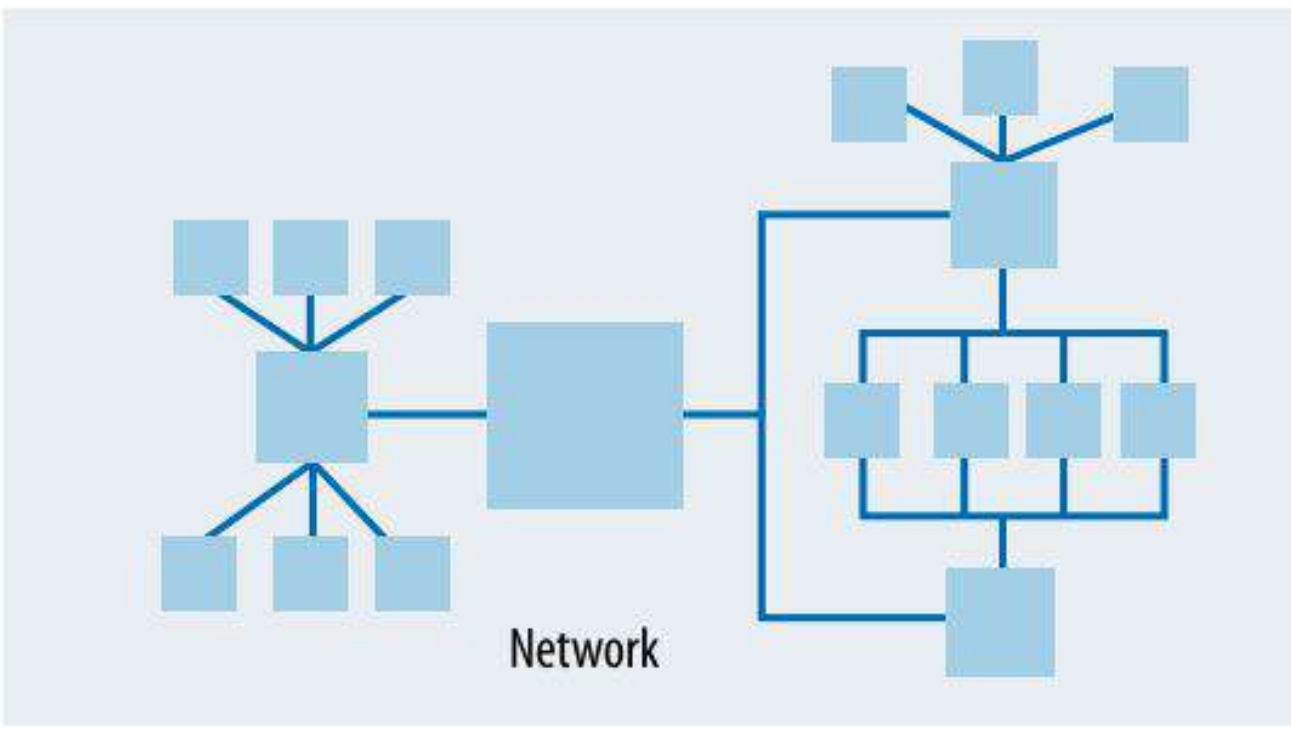


FIGURE 2-3d. NETWORK STRUCTURE: A network structure shows a web of interrelationships between aspects of an experience that are neither

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

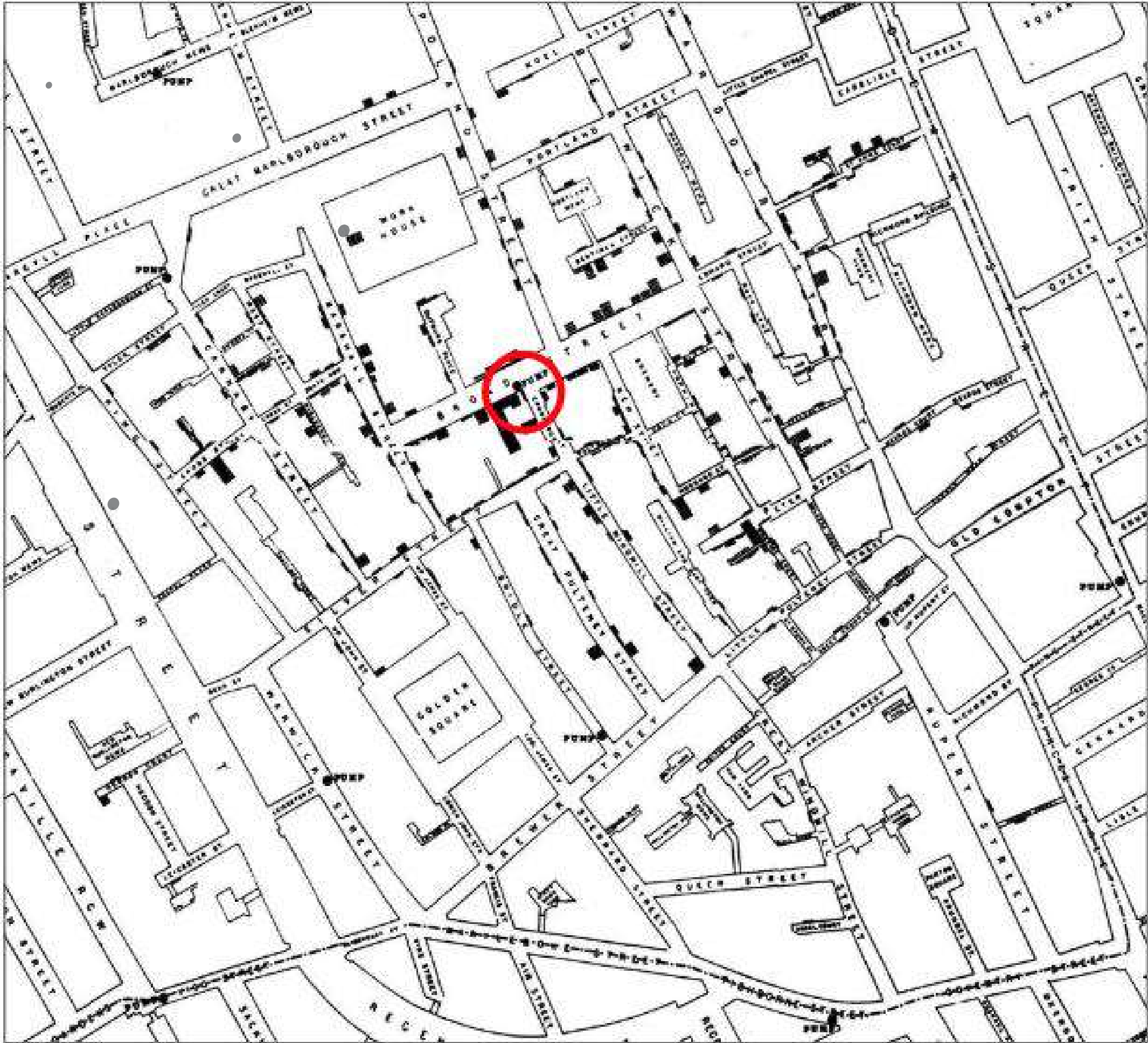


FIGURE 13-1. John Snow’s map of London during the great cholera outbreak of 1854. The red circle highlights the water pump that was the source of the disease.

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

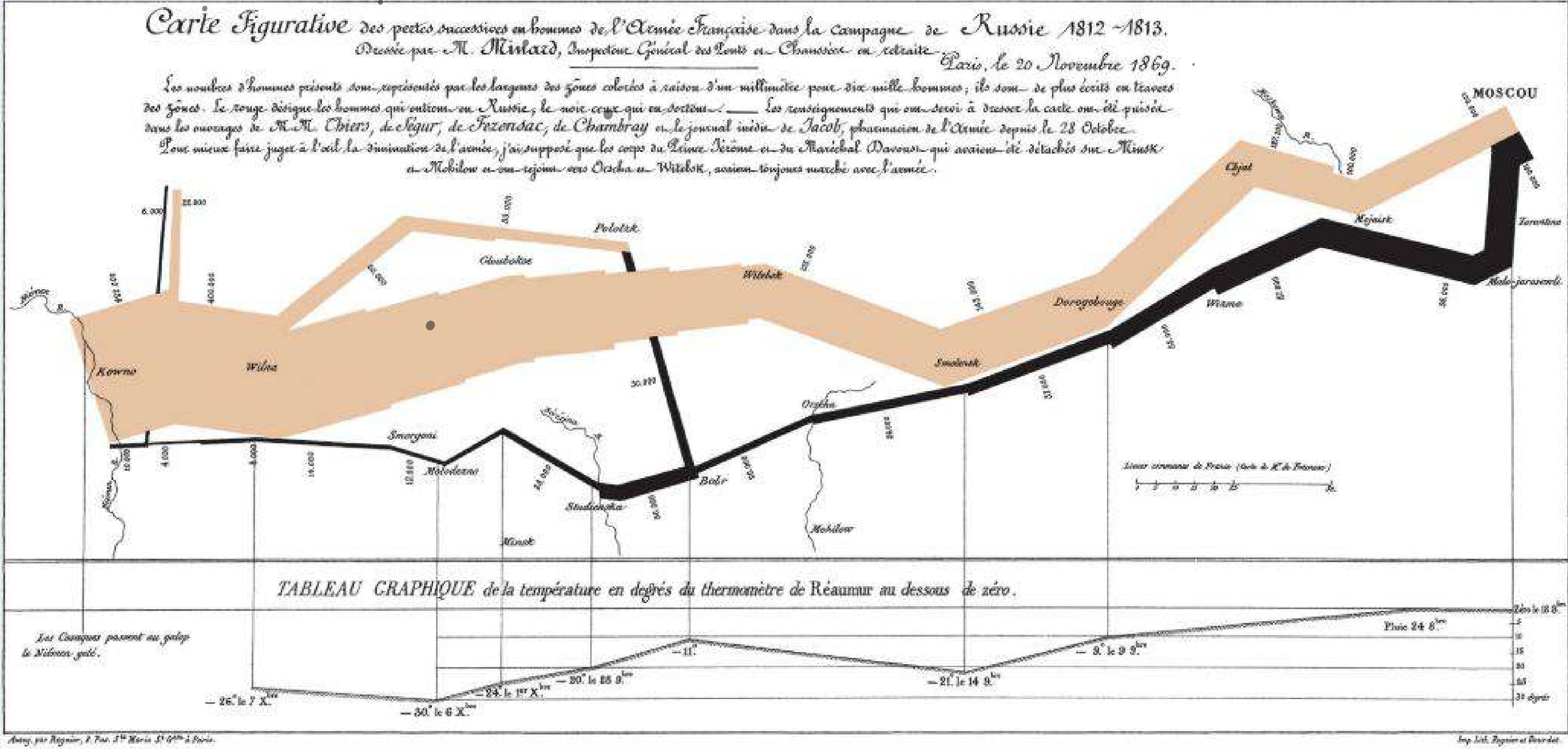


FIGURE 6-7. Minard's famous map of Napoleon's Russian campaign in 1812 is a type of Sankey diagram.

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

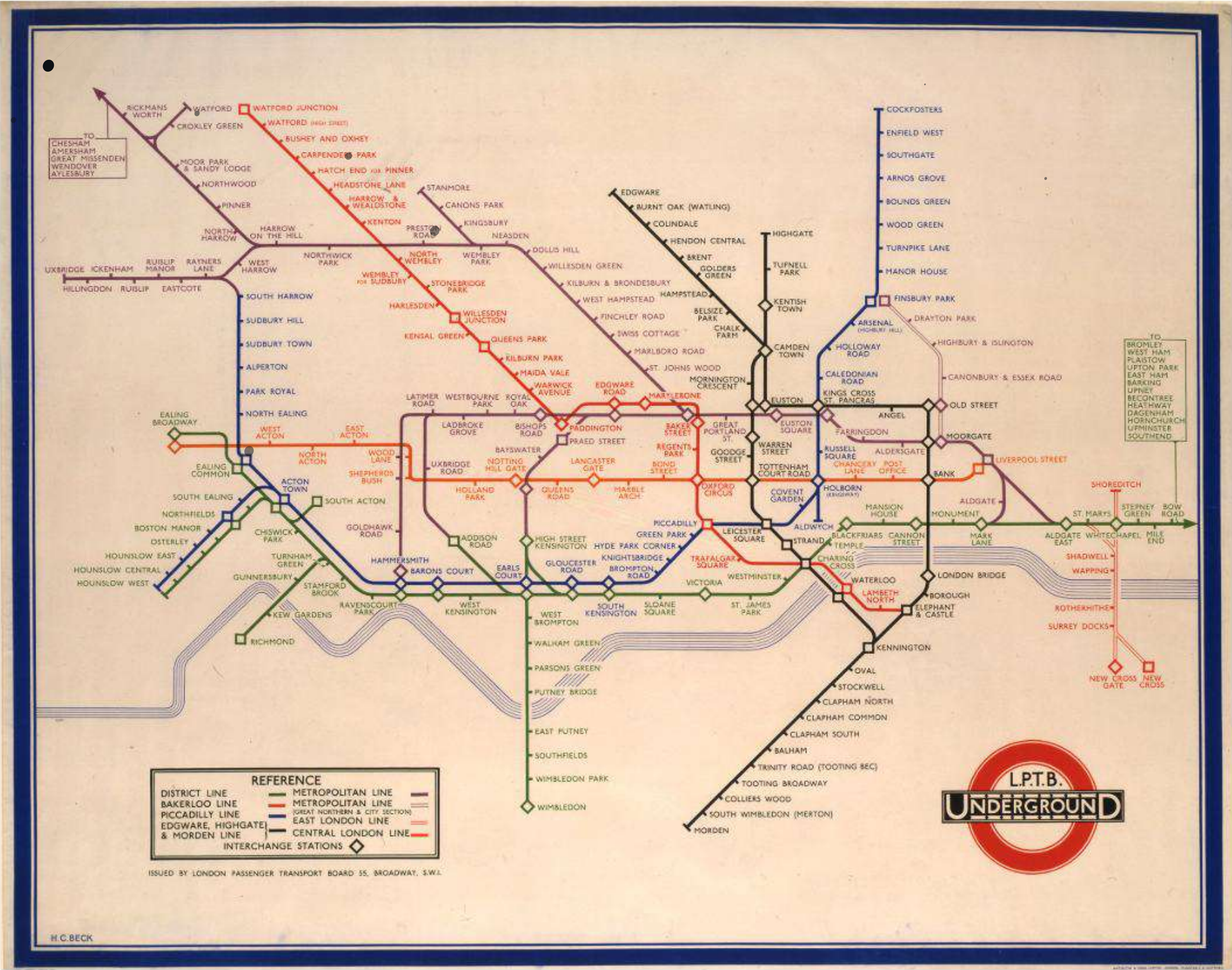
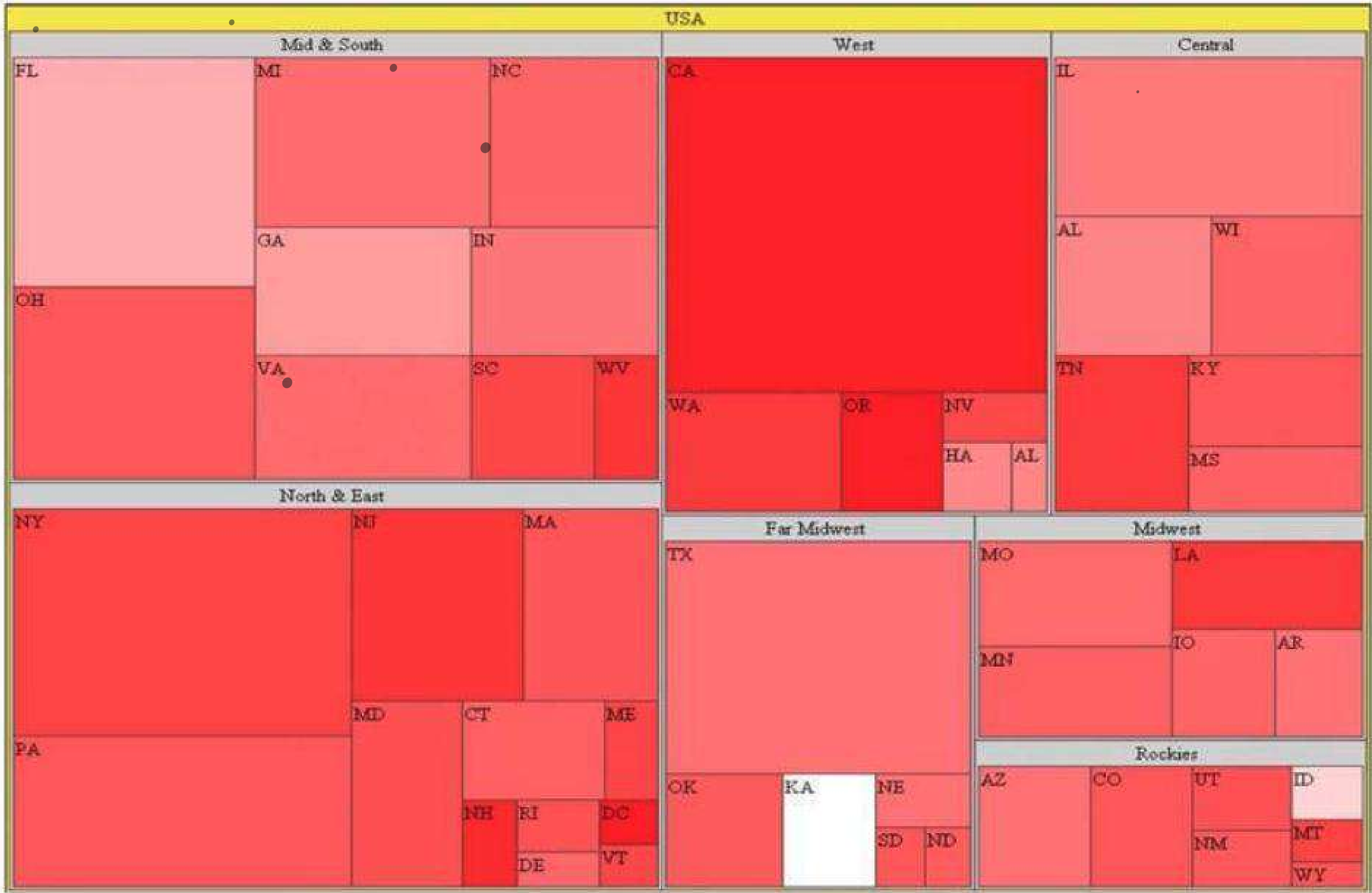


FIGURE 2-2. Harry Beck created his iconic map of the London Underground in 1933.

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



Heatmap



Figure 7-7. Eye tracking heatmap from Feng-Gui of a web page, with potential higher fixations areas in red/yellows

Behavior flow



Figure 6-8. The behavior flow in a typical website demonstrates the path visitors took

Website Data: Shopping Behavior



- 91% of product page viewers abandon without adding to cart.

Figure 8-6. Abandonment data in a typical buy-flow



FIGURE 4-9

Words used to describe a weekend

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



FIGURE 7-1
Portraits of emotion

Seminário
**Visualização de Informações
em Humanidades Digitais**

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

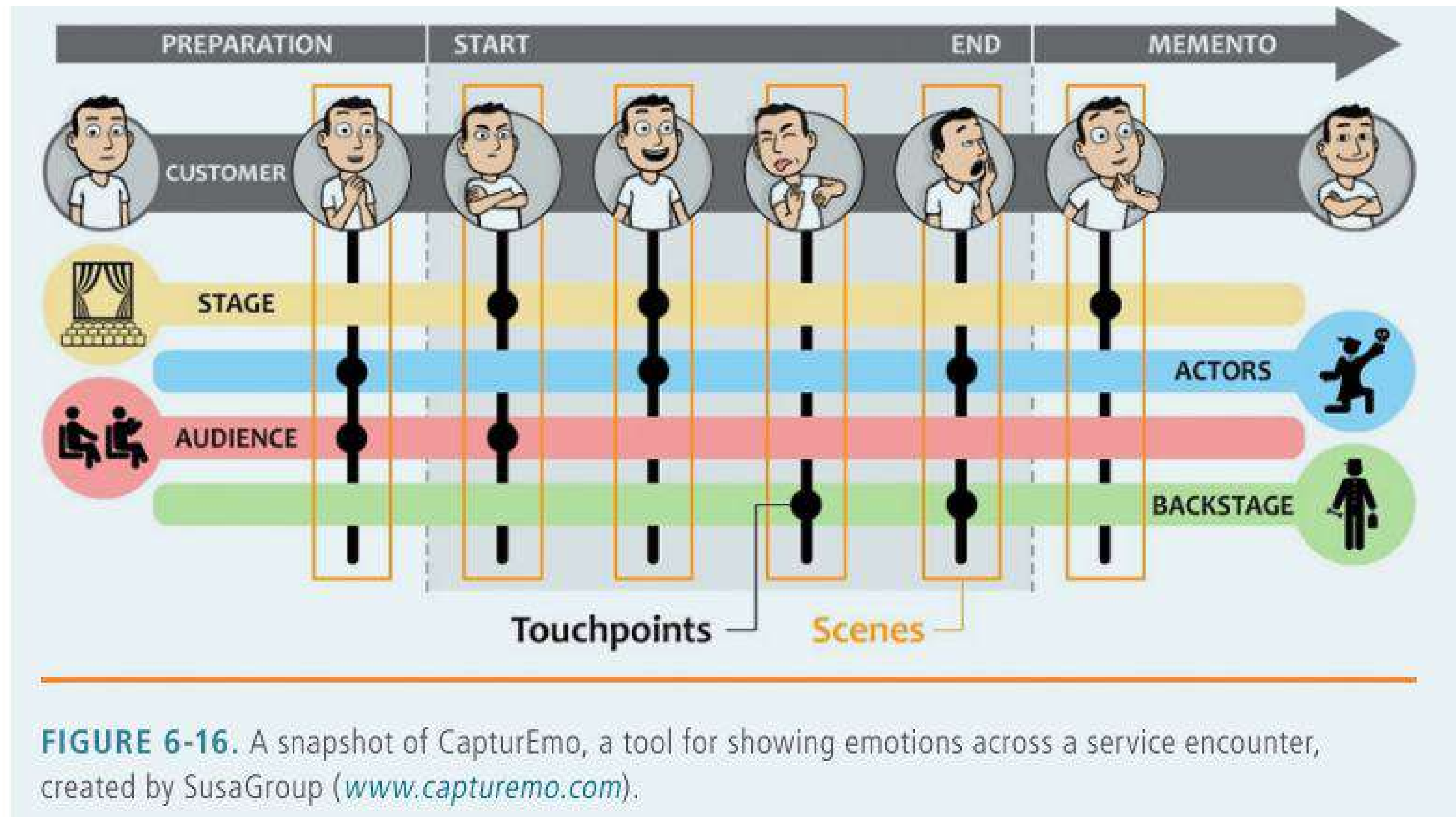


FIGURE 6-16. A snapshot of CapturEmo, a tool for showing emotions across a service encounter, created by SusaGroup (www.capturemo.com).

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

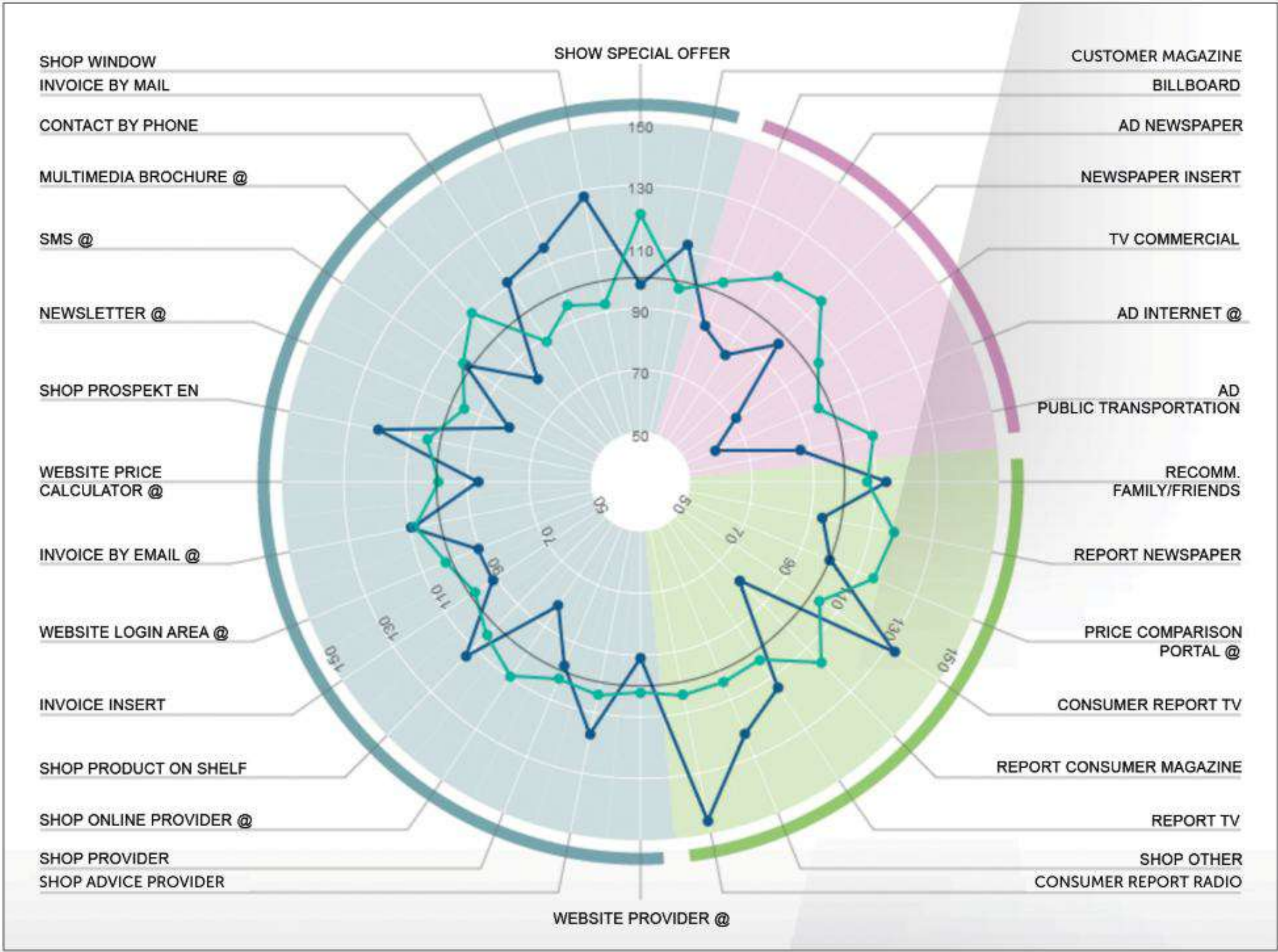


FIGURE 2-5. This is an example of a 360° touchpoint matrix created by the Swiss firm Accelerom.

Criando uma representação visual

18

2 Creating Visual Representations

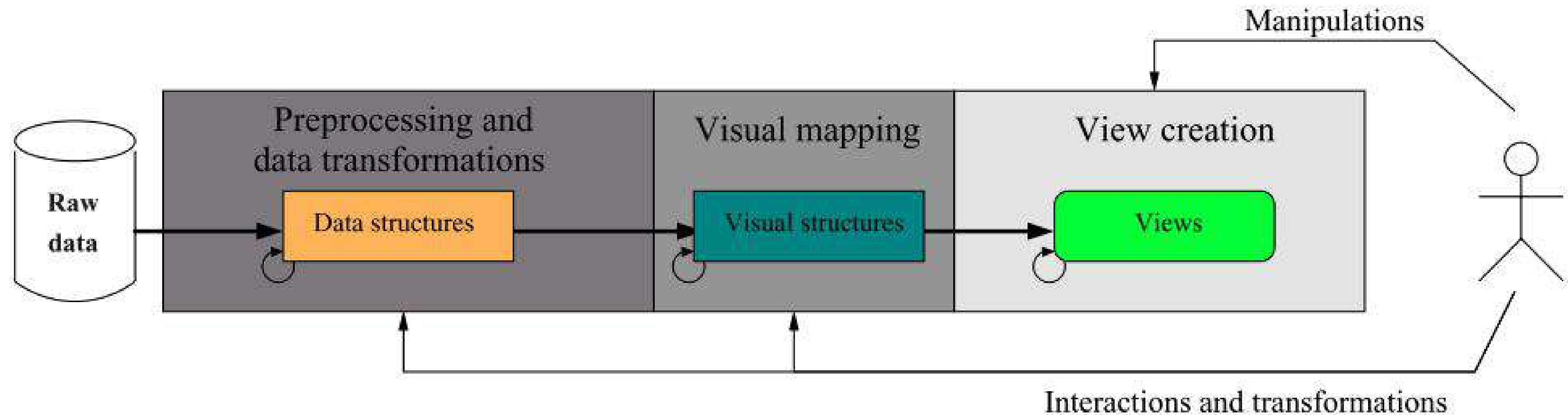


Fig. 2.1 The process of generating a graphical representation.

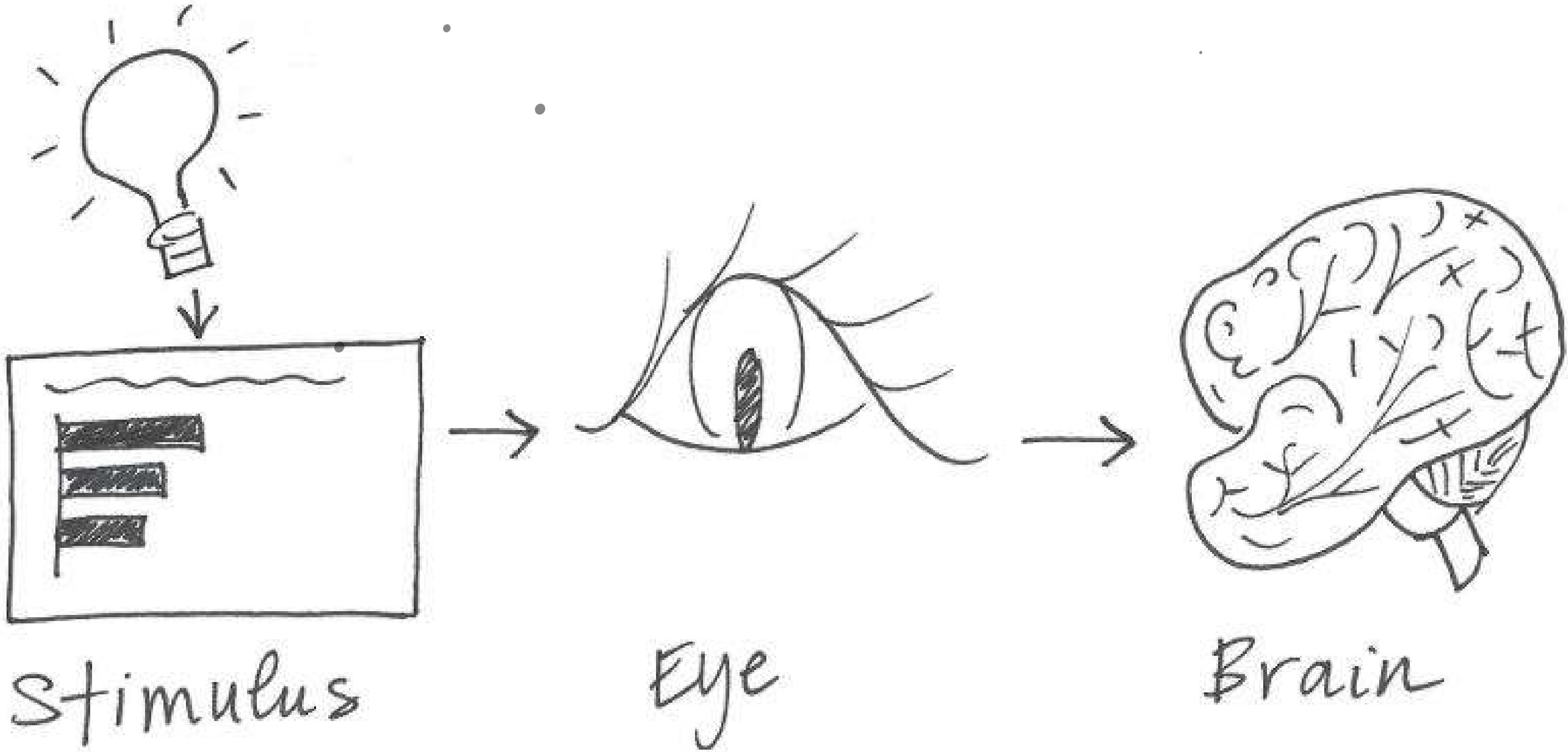


FIGURE 4.1 A simplified picture of how you see

Supplier Market Share

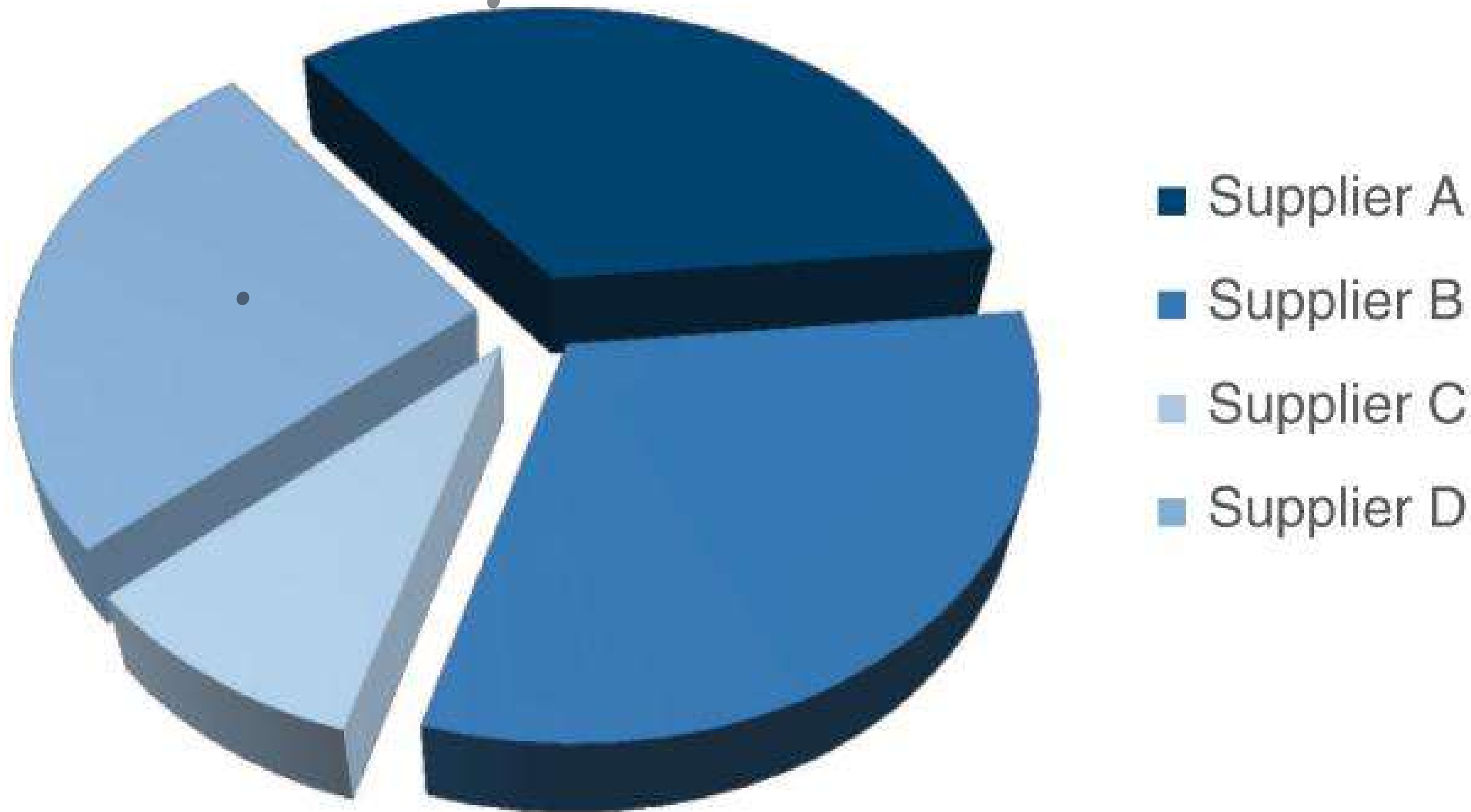


FIGURE 2.21 Pie chart

Supplier Market Share

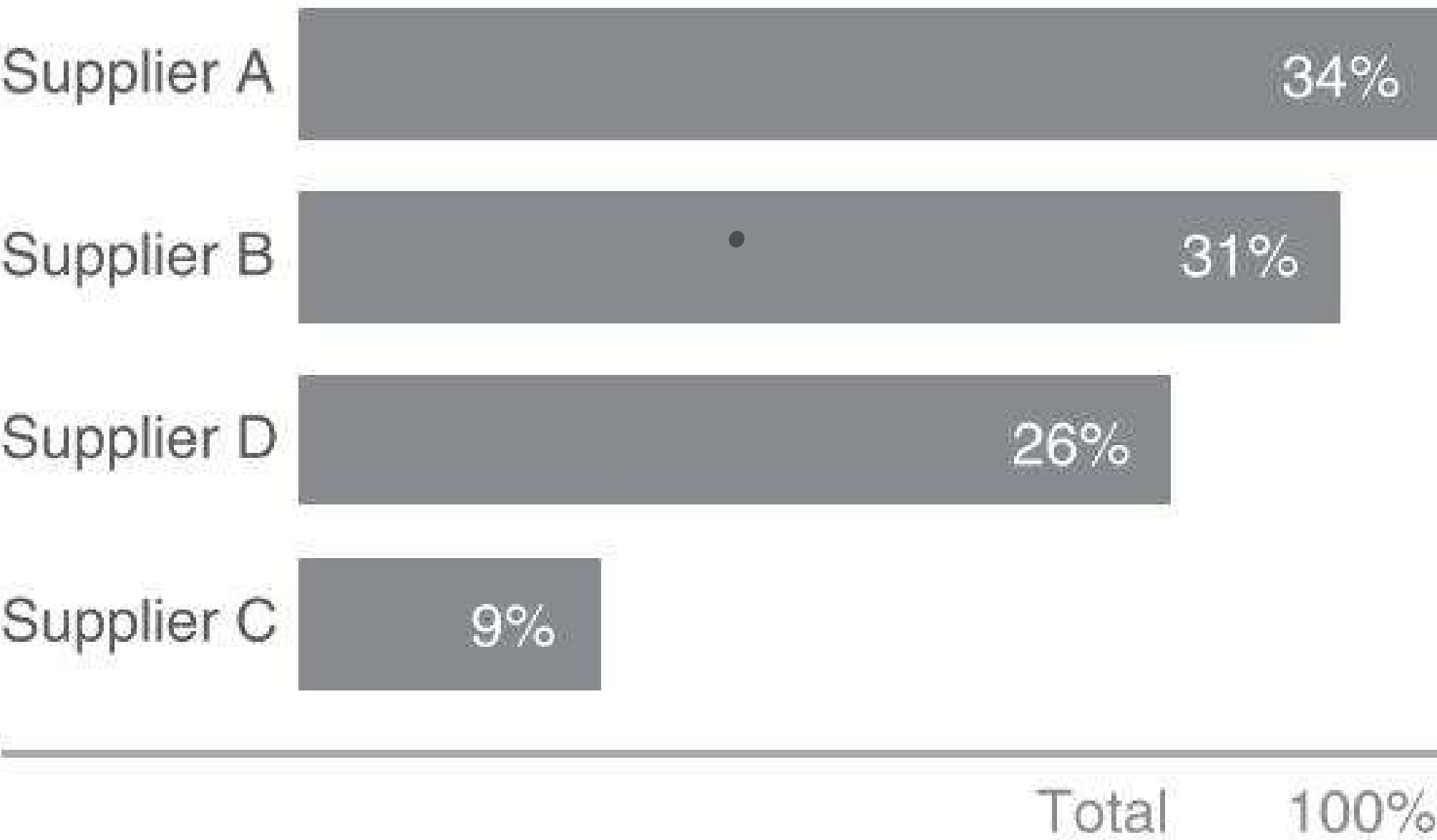


FIGURE 2.23 An alternative to the pie chart

The donut chart

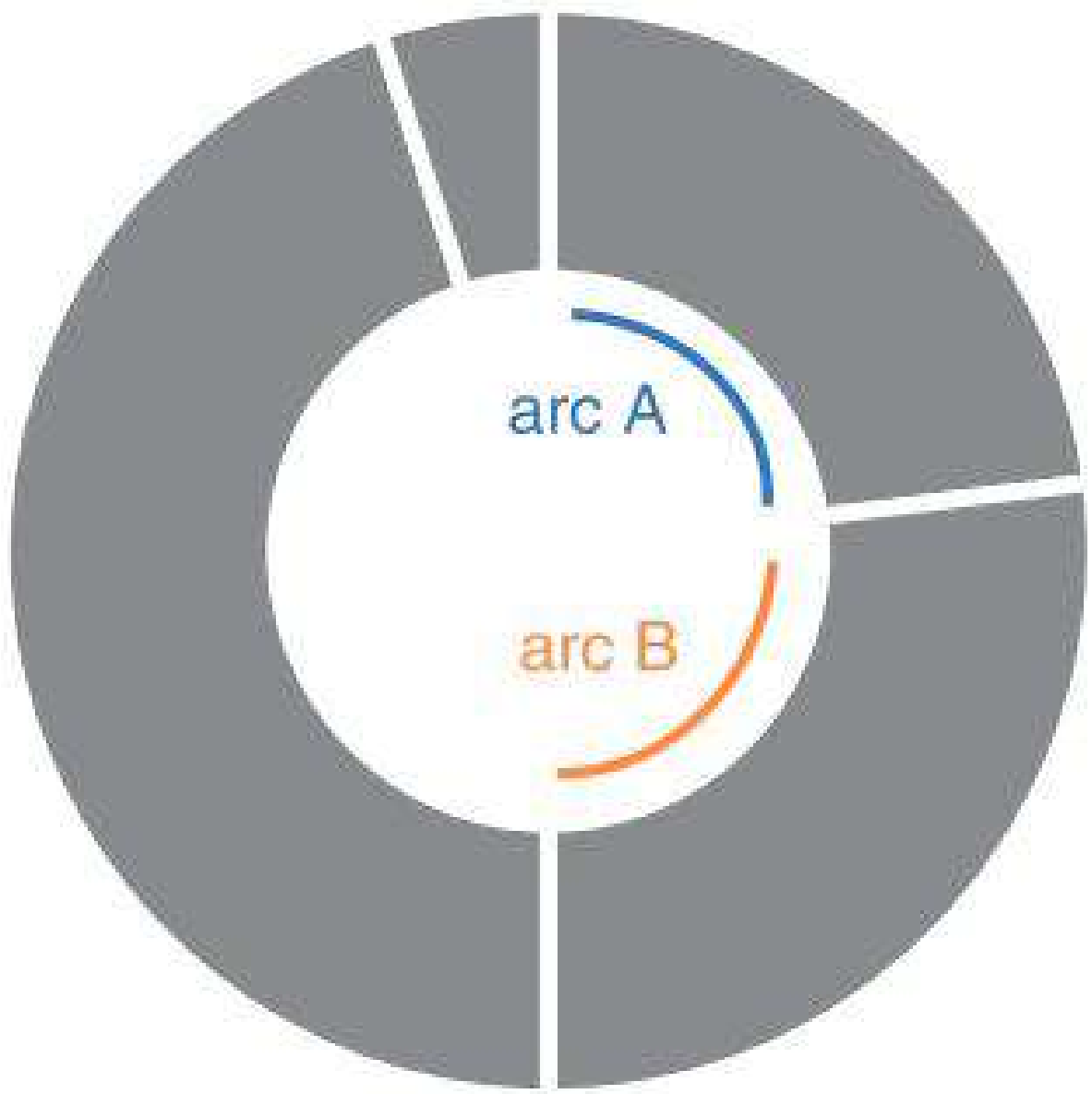


FIGURE 2.24 Donut chart

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

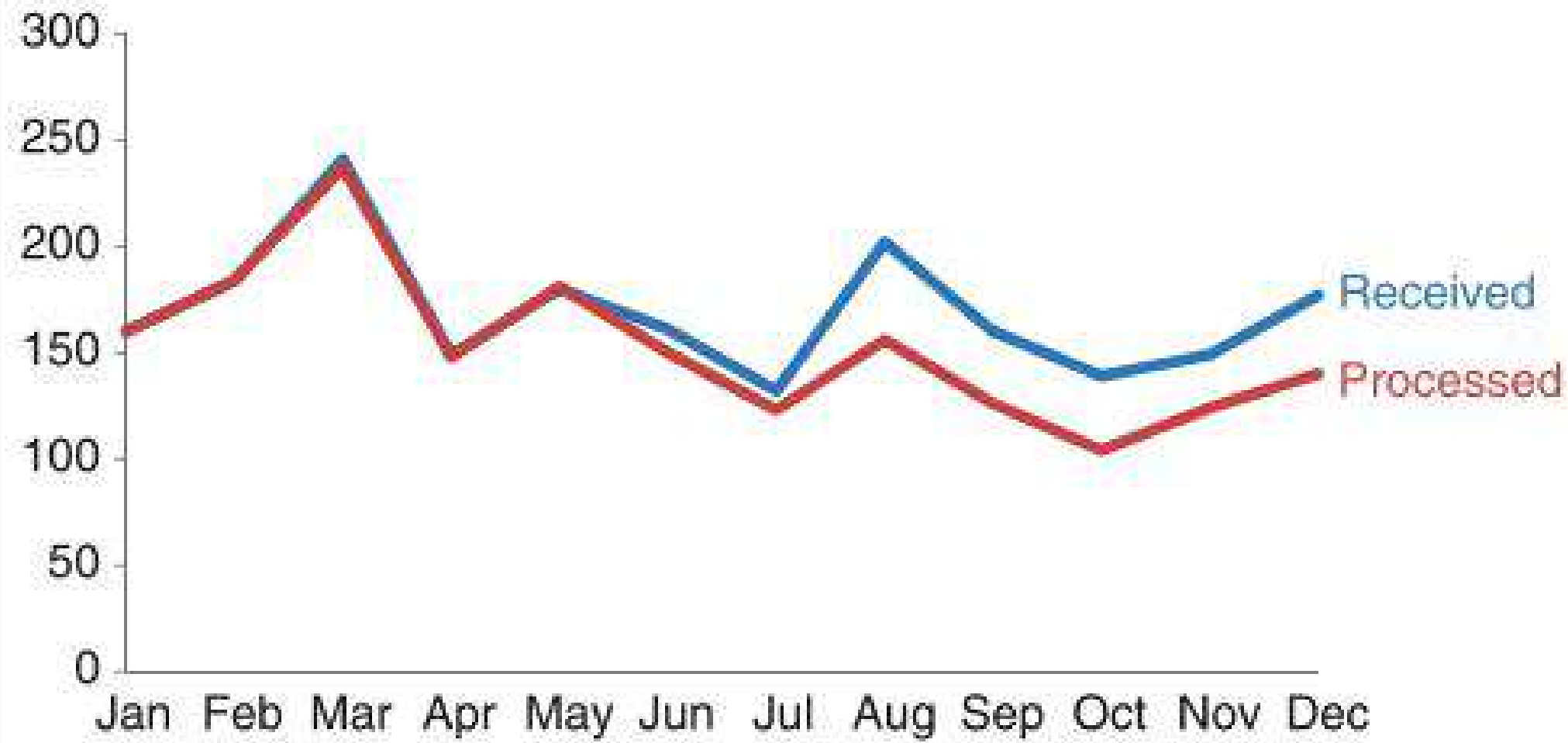
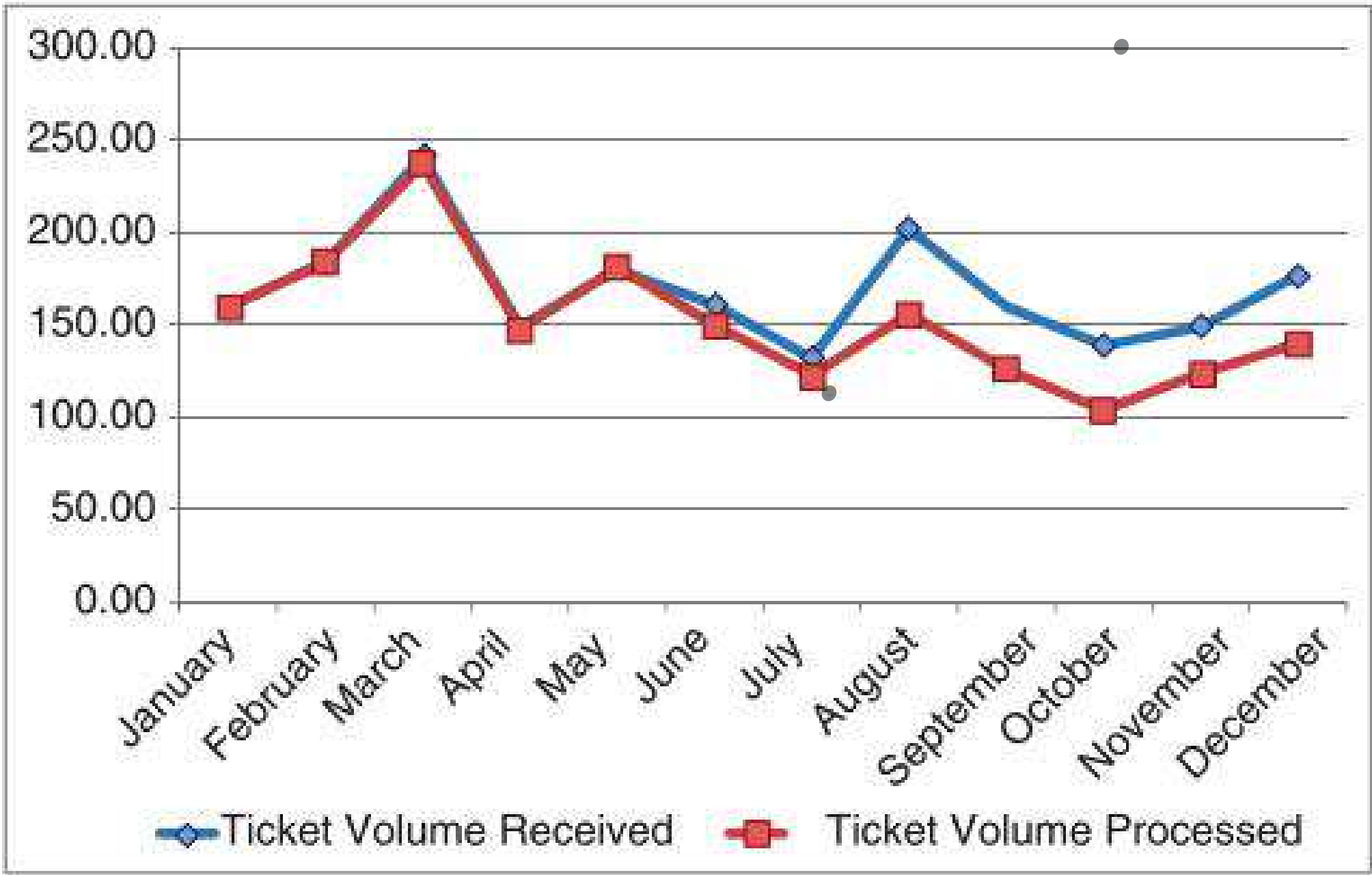
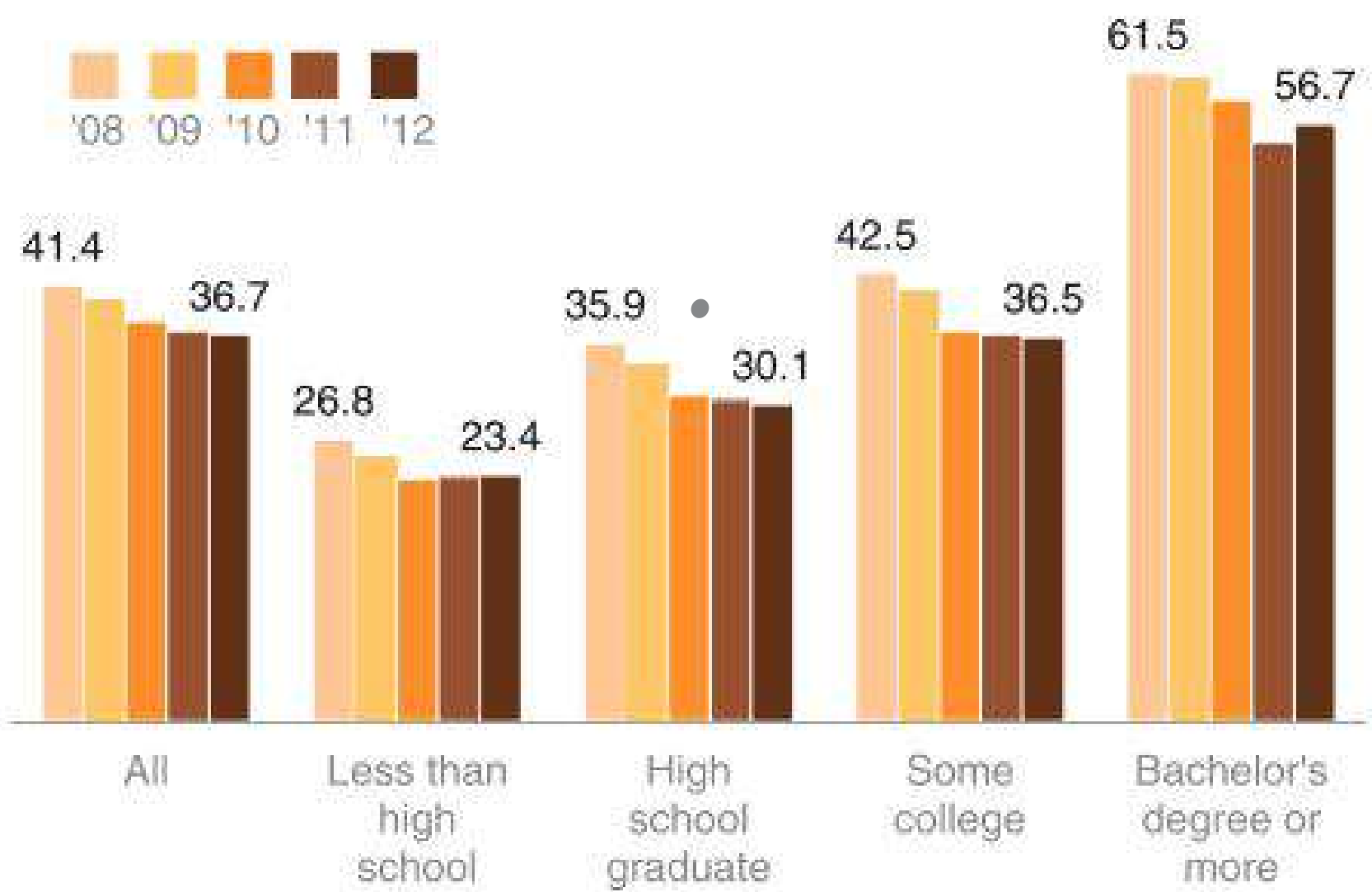


FIGURE 3.24 Before-and-after

Fonte: Storytelling with Data, Cole Nussbaumer Knafllic

New Marriage Rate by Education

Number of newly married adults per 1,000 marriage eligible adults



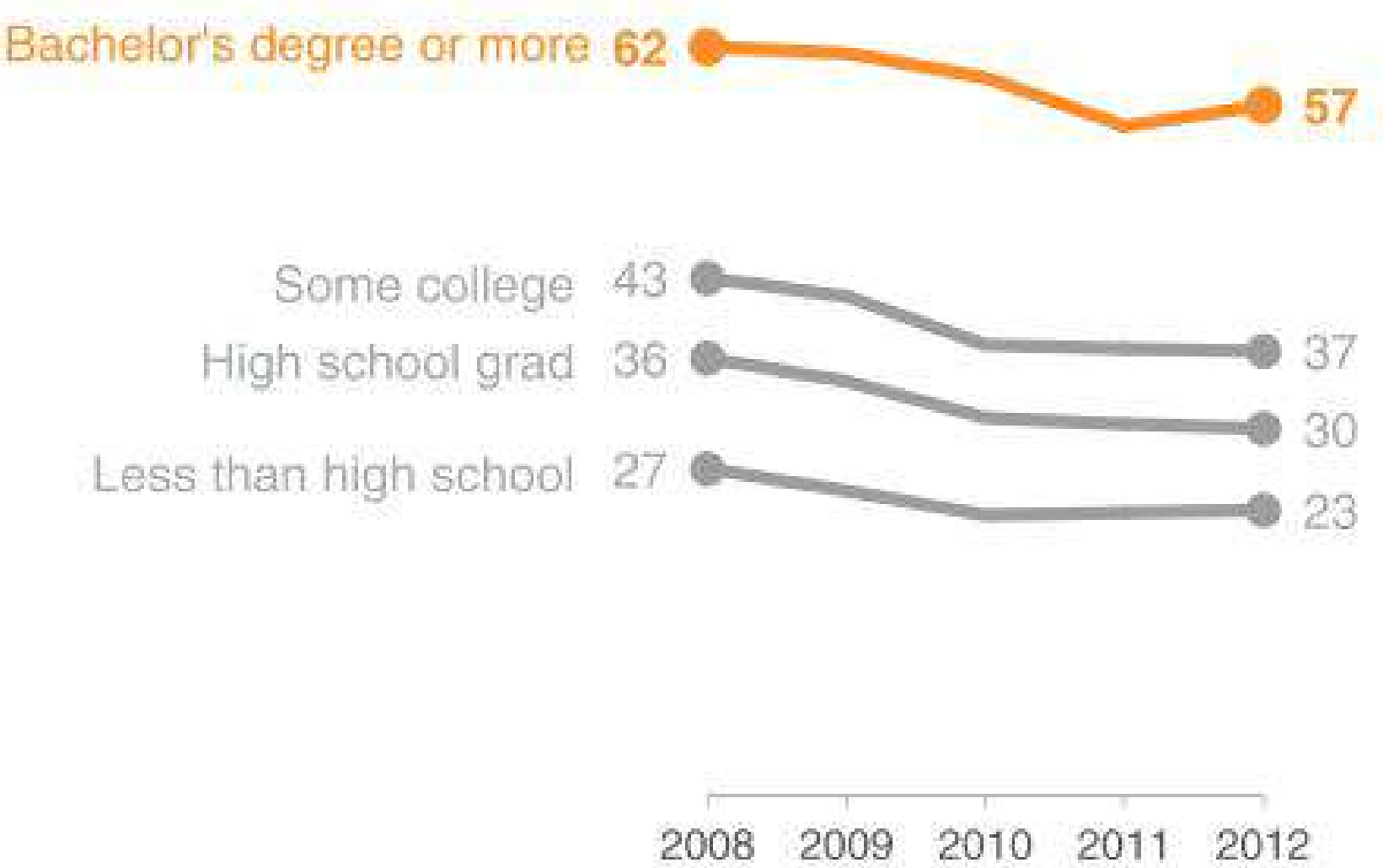
Note: Marriage eligible includes the newly married plus those widowed, divorced, or never married at interview.

Source: U.S. Census

Adapted from PEW RESEARCH CENTER

New marriage rate by education

Number of newly married adults per 1,000 marriage eligible adults



Note: Marriage eligible includes the newly married plus those widowed, divorced, or never married at interview.

Source: U.S. Census

Adapted from PEW RESEARCH CENTER

FIGURE 5.5 Before-and-after

Country Level Sales Rank Top 5 Drugs

Rainbow distribution in color indicates sales rank in given country from #1 (red) to #10 or higher (dark purple)

Country	A	B	C	D	E
AUS	1	2	3	6	7
BRA	1	3	4	5	6
CAN	2	3	6	12	8
CHI	1	2	8	4	7
FRA	3	2	4	8	10
GER	3	1	6	5	4
IND	4	1	8	10	5
ITA	2	4	10	9	8
MEX	1	5	4	6	3
RUS	4	3	7	9	12
SPA	2	3	4	5	11
TUR	7	2	3	4	8
UK	1	2	3	6	7
US	1	2	4	3	5

FIGURE 4.15 Use color sparingly

Top 5 drugs: country-level sales rank

RANK		1	2	3	4	5+
COUNTRY DRUG		A	B	C	D	E
Australia		1	2	3	6	7
Brazil		1	3	4	5	6
Canada		2	3	6	12	8
China		1	2	8	4	7
France		3	2	4	8	10
Germany		3	1	6	5	4
India		4	1	8	10	5
Italy		2	4	10	9	8
Mexico		1	5	4	6	3
Russia		4	3	7	9	12
Spain		2	3	4	5	11
Turkey		7	2	3	4	8
United Kingdom		1	2	3	6	7
United States		1	2	4	3	5

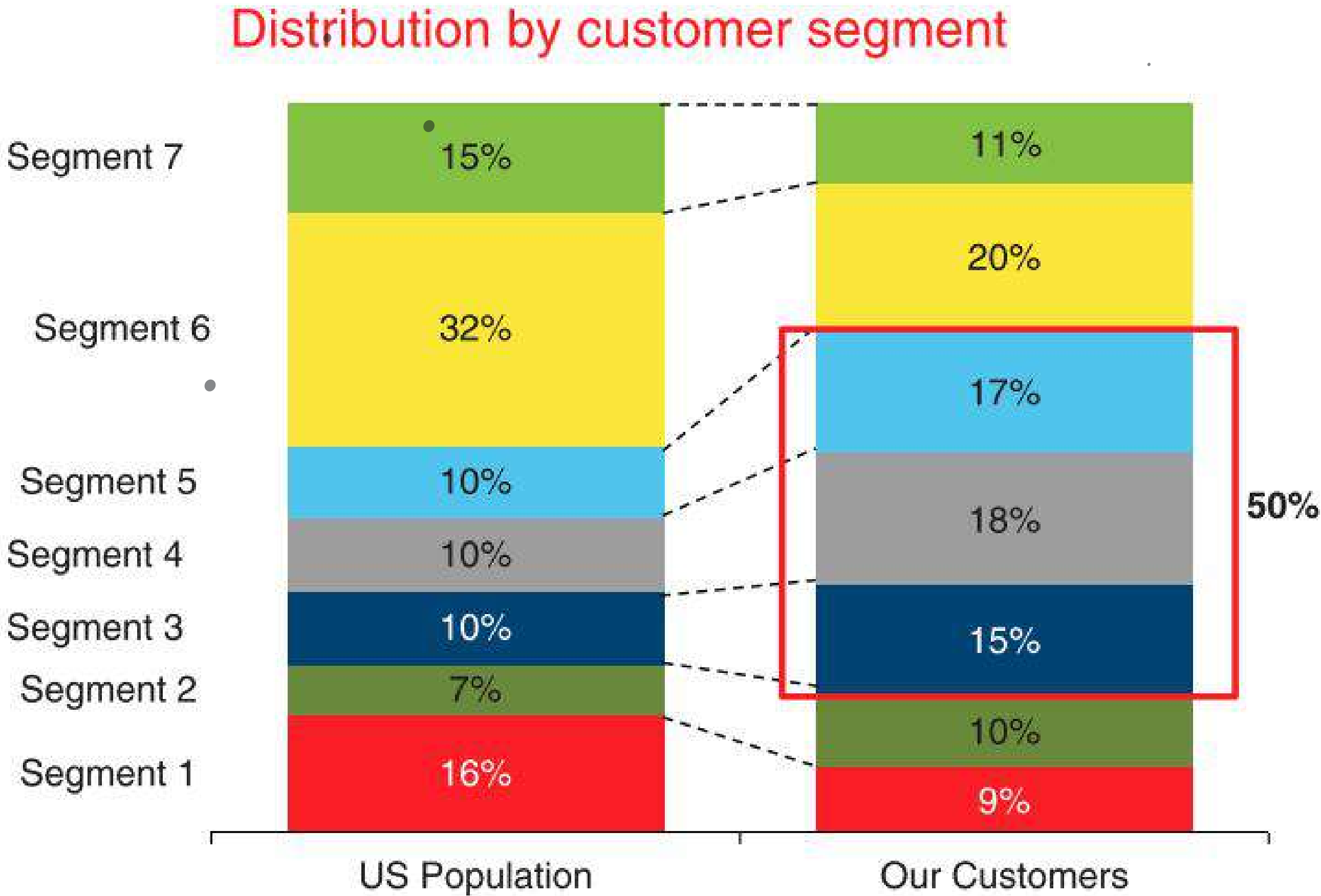


FIGURE 5.12 Unaesthetic design

Distribution by customer segment

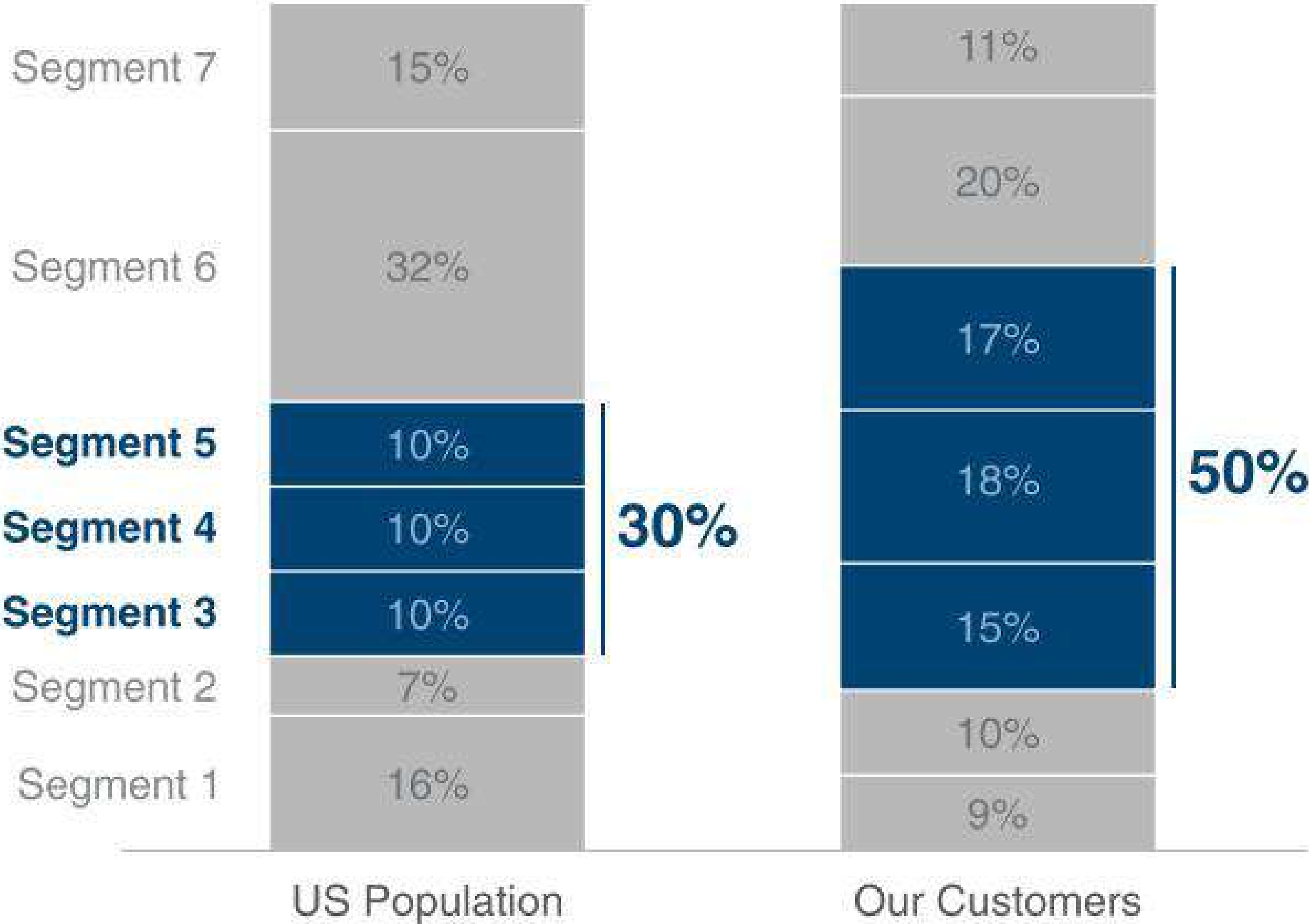
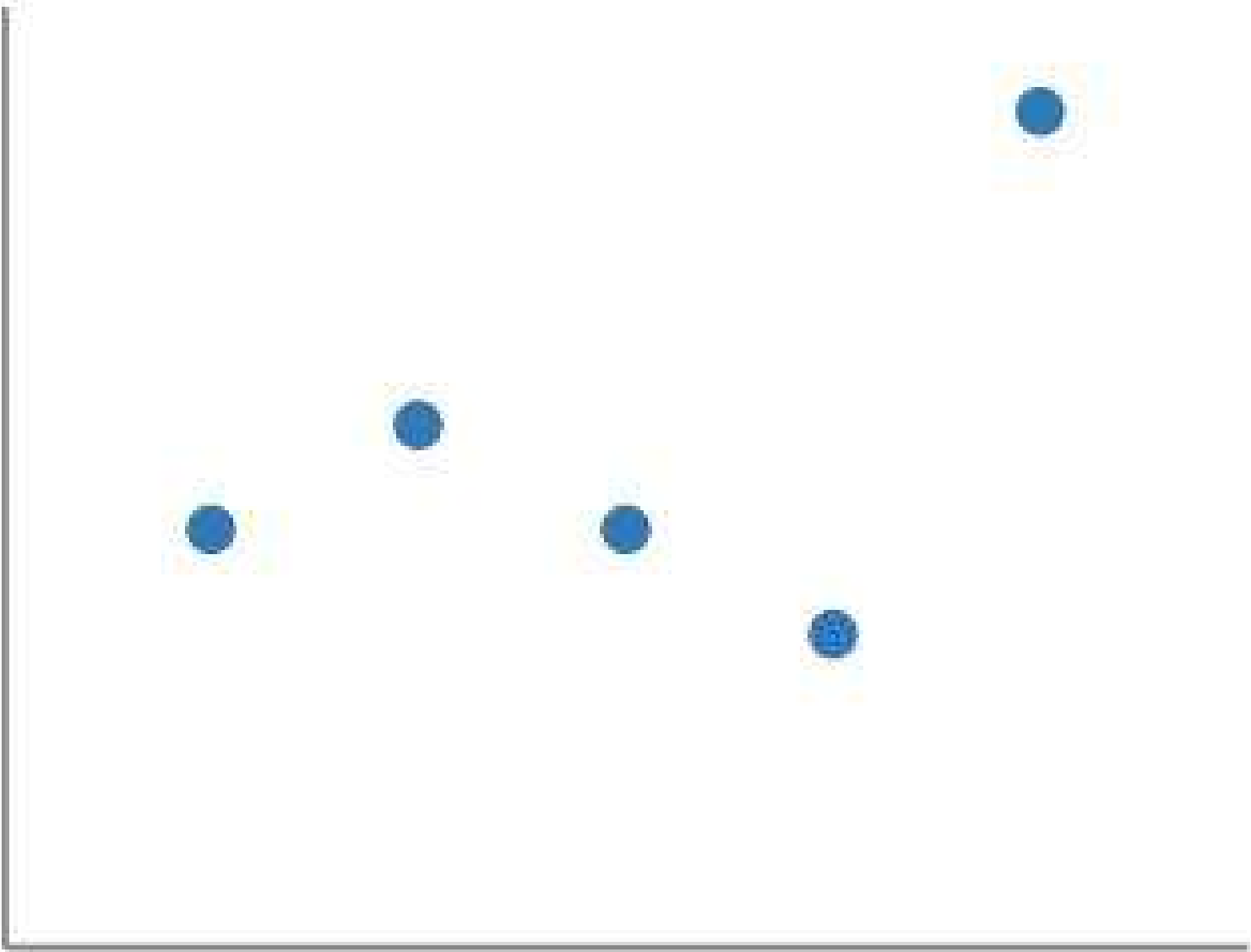


FIGURE 5.13 Aesthetic design

91%

Simple text



Scatterplot

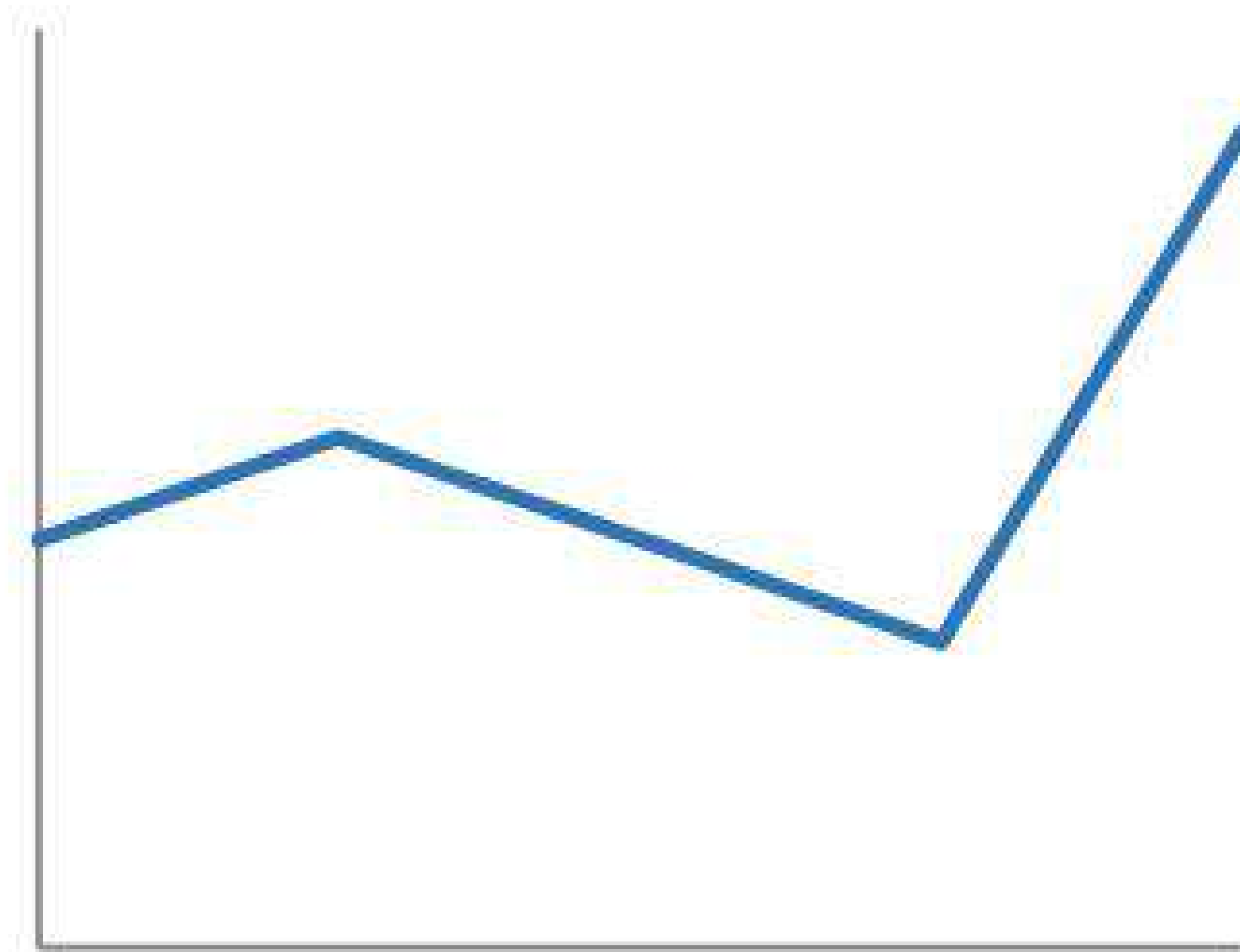
Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

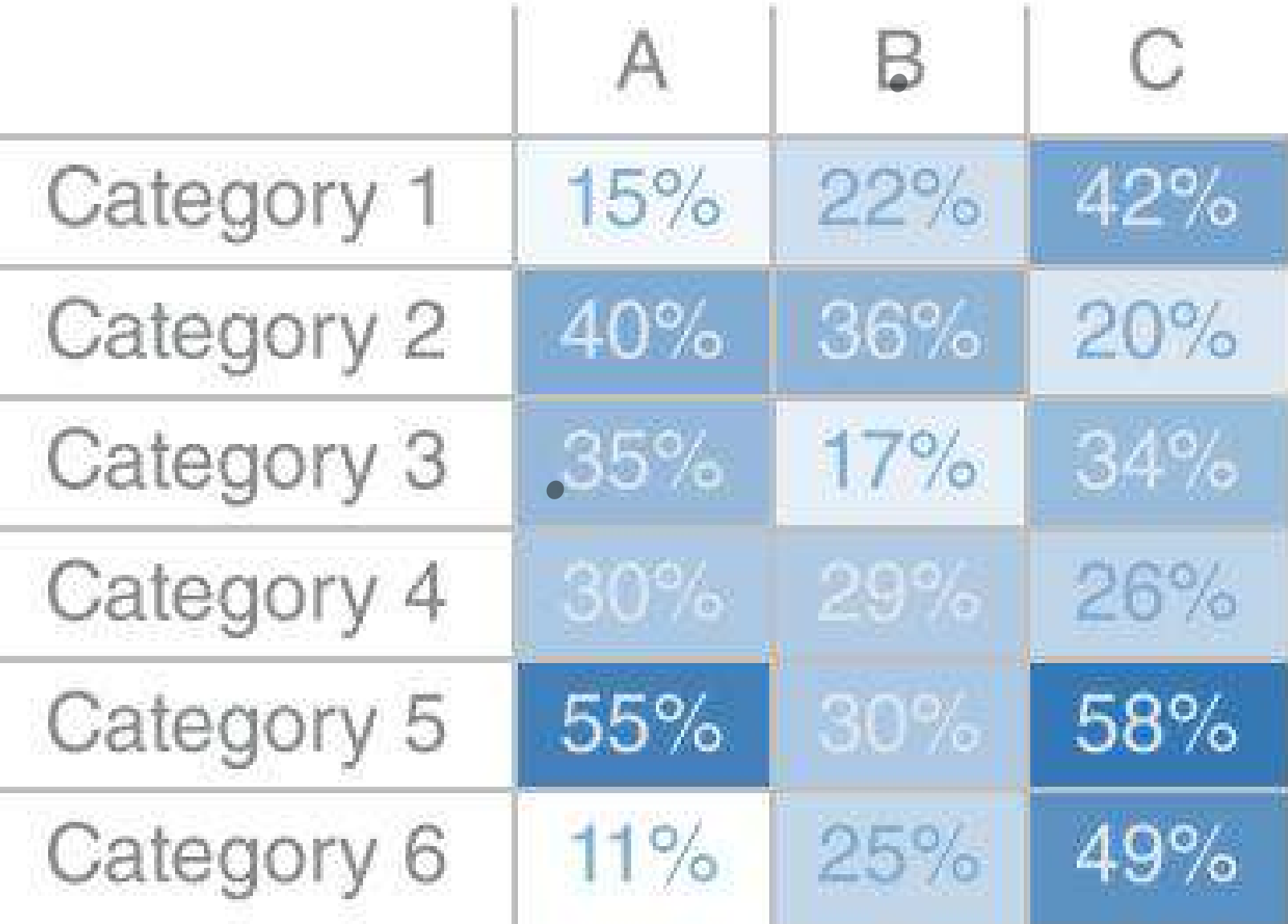
CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

	A	B	C
Category 1	15%	22%	42%
Category 2	40%	36%	20%
Category 3	35%	17%	34%
Category 4	30%	29%	26%
Category 5	55%	30%	58%
Category 6	11%	25%	49%

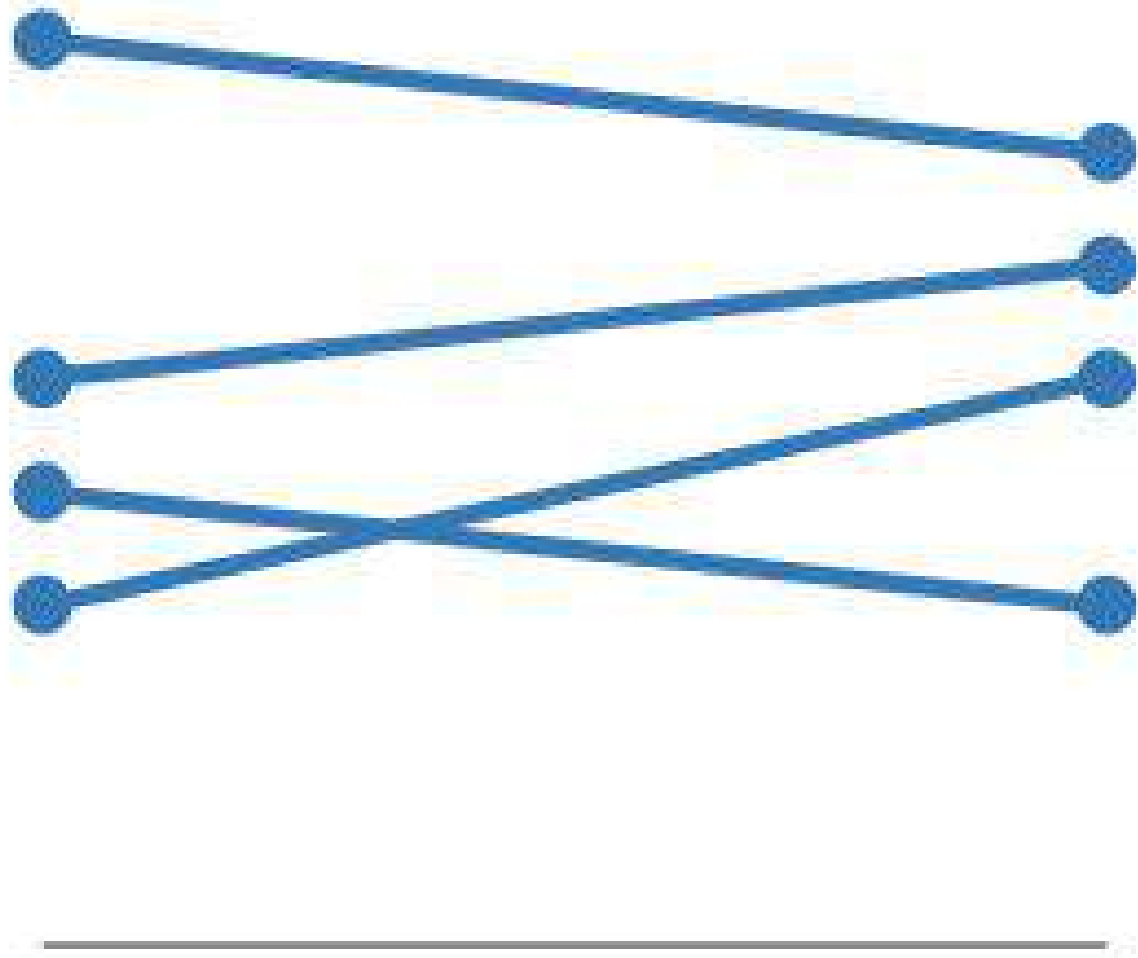
Table



Line



Heatmap



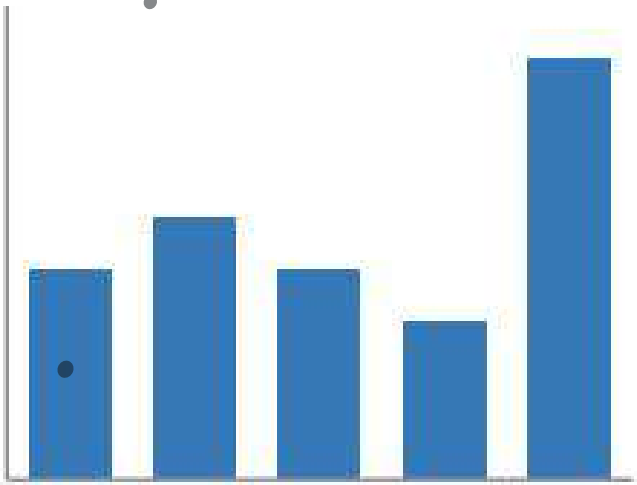
Slopegraph

FIGURE 2.1 The visuals I use most

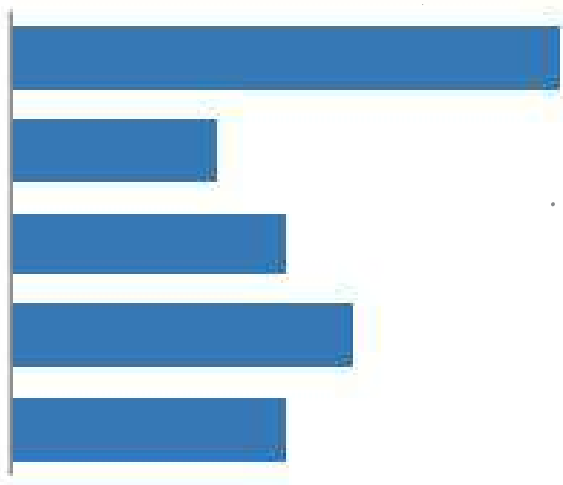
Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

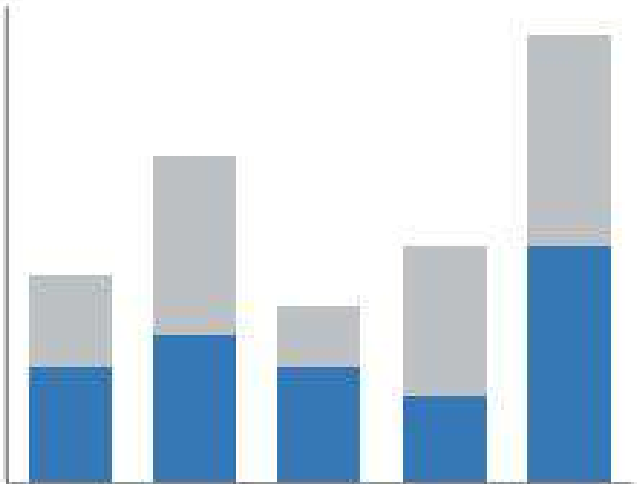
CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



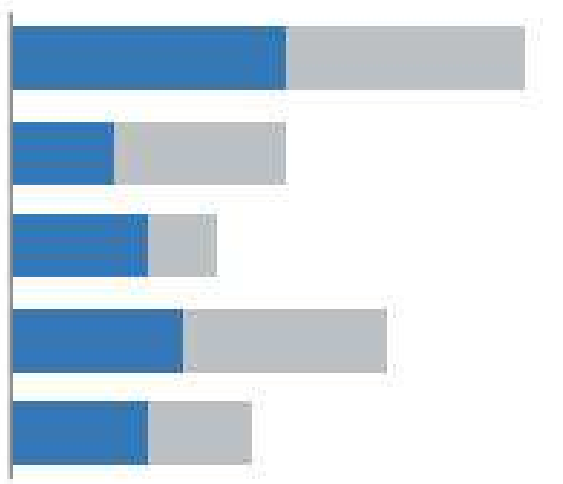
Vertical bar



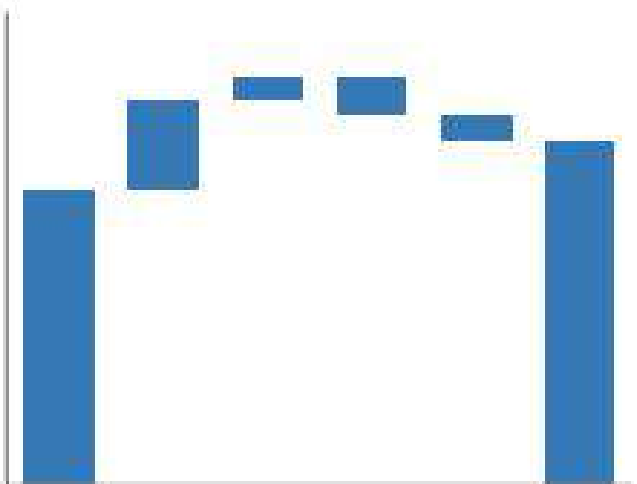
Horizontal bar



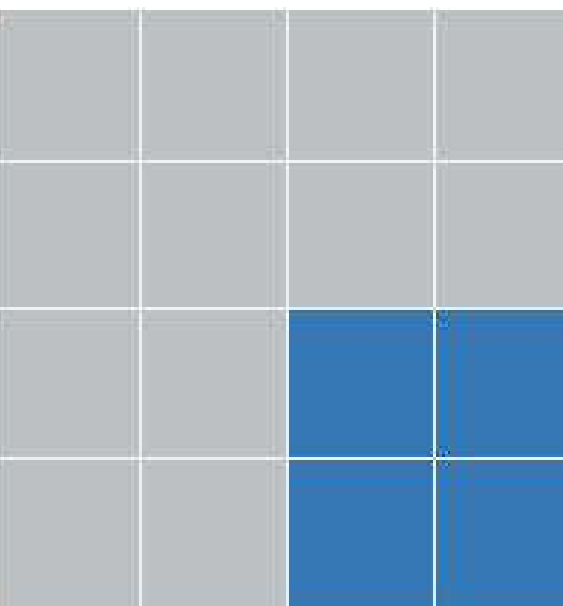
Stacked vertical bar



Stacked horizontal bar



Waterfall



Square area

Design Thinking

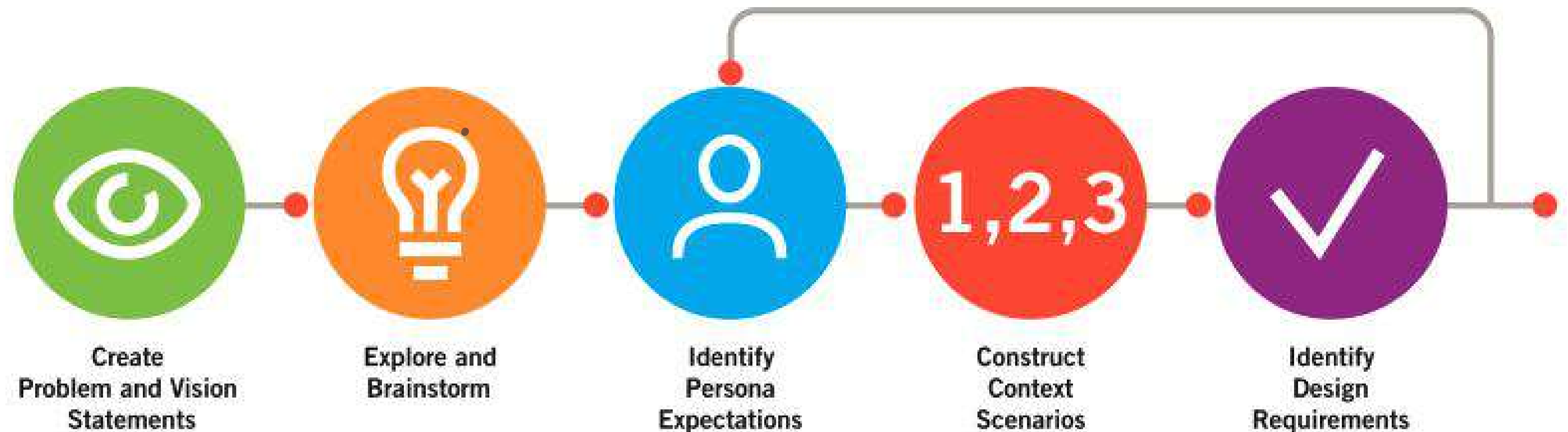


Figure 4-1: An overview of the Requirements Definition process

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

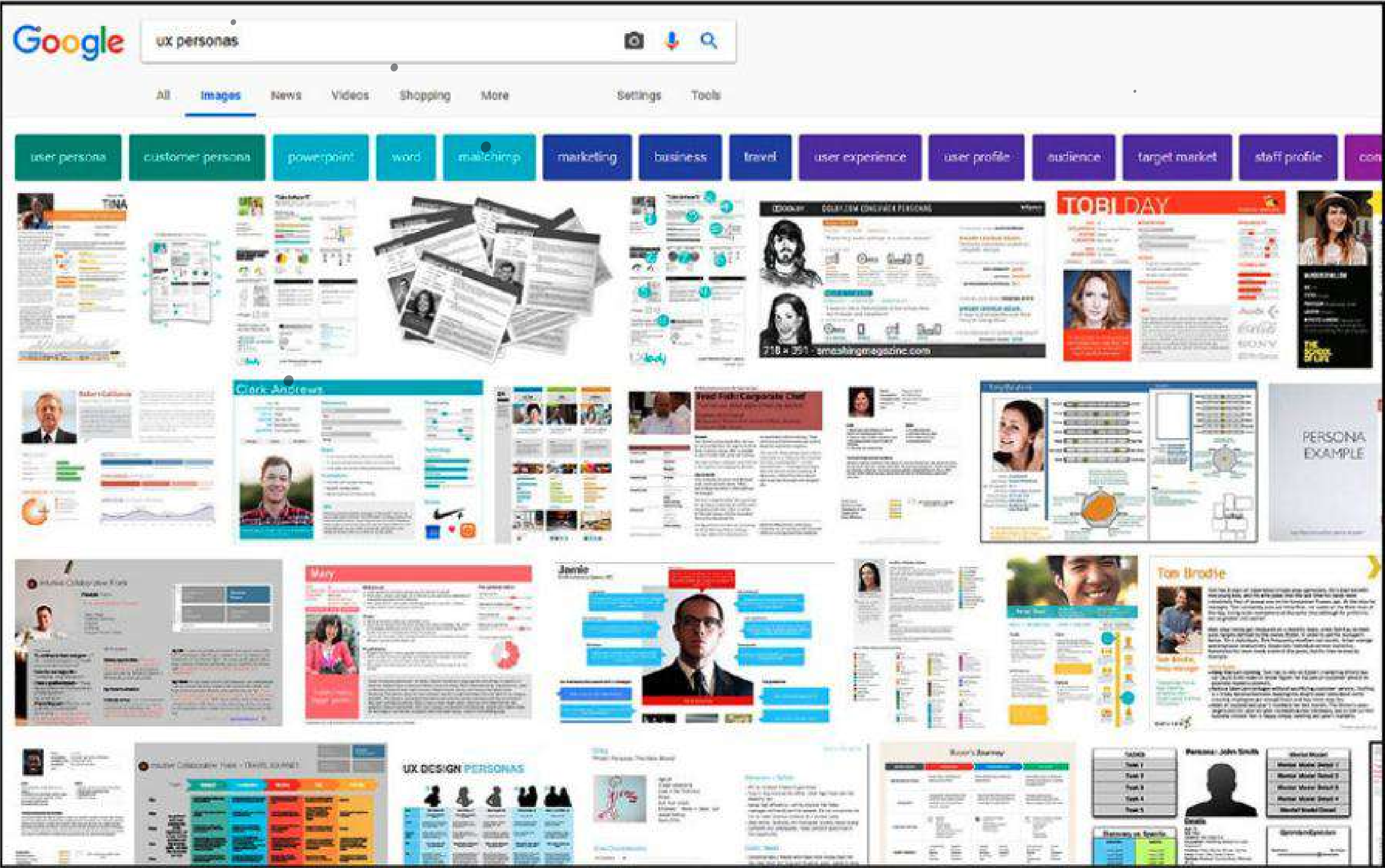
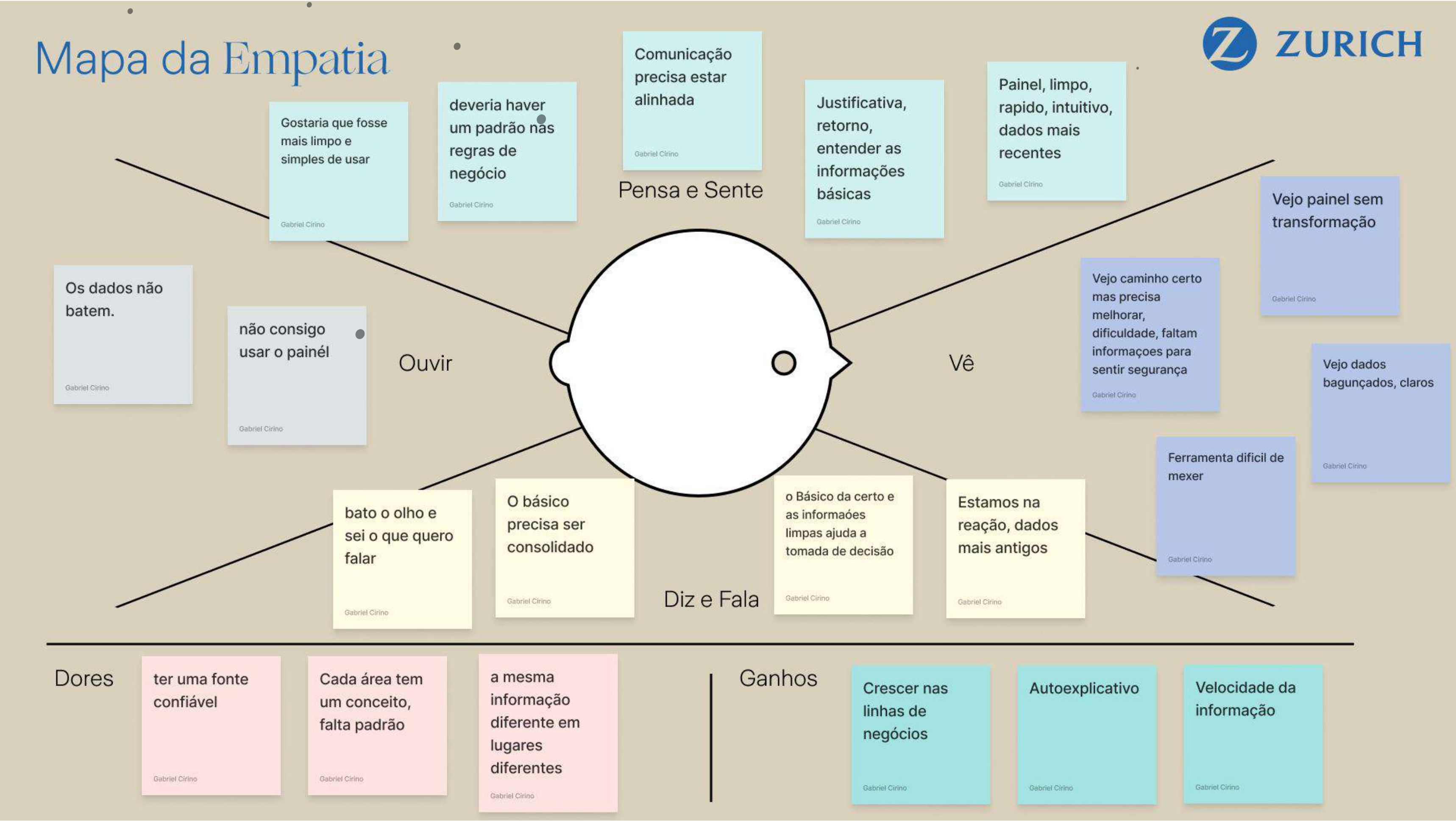


Figure 2-1. Google image results page for UX Personas

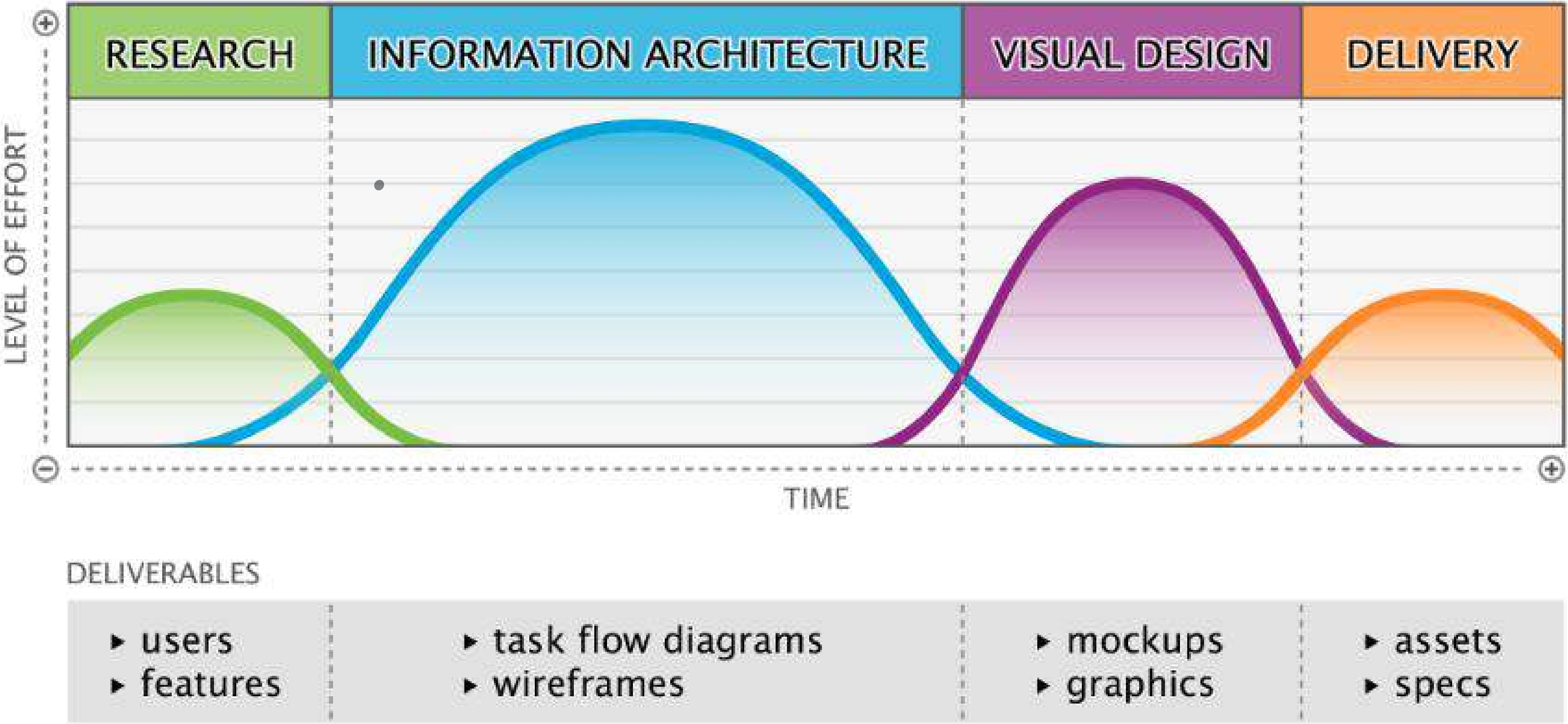
Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



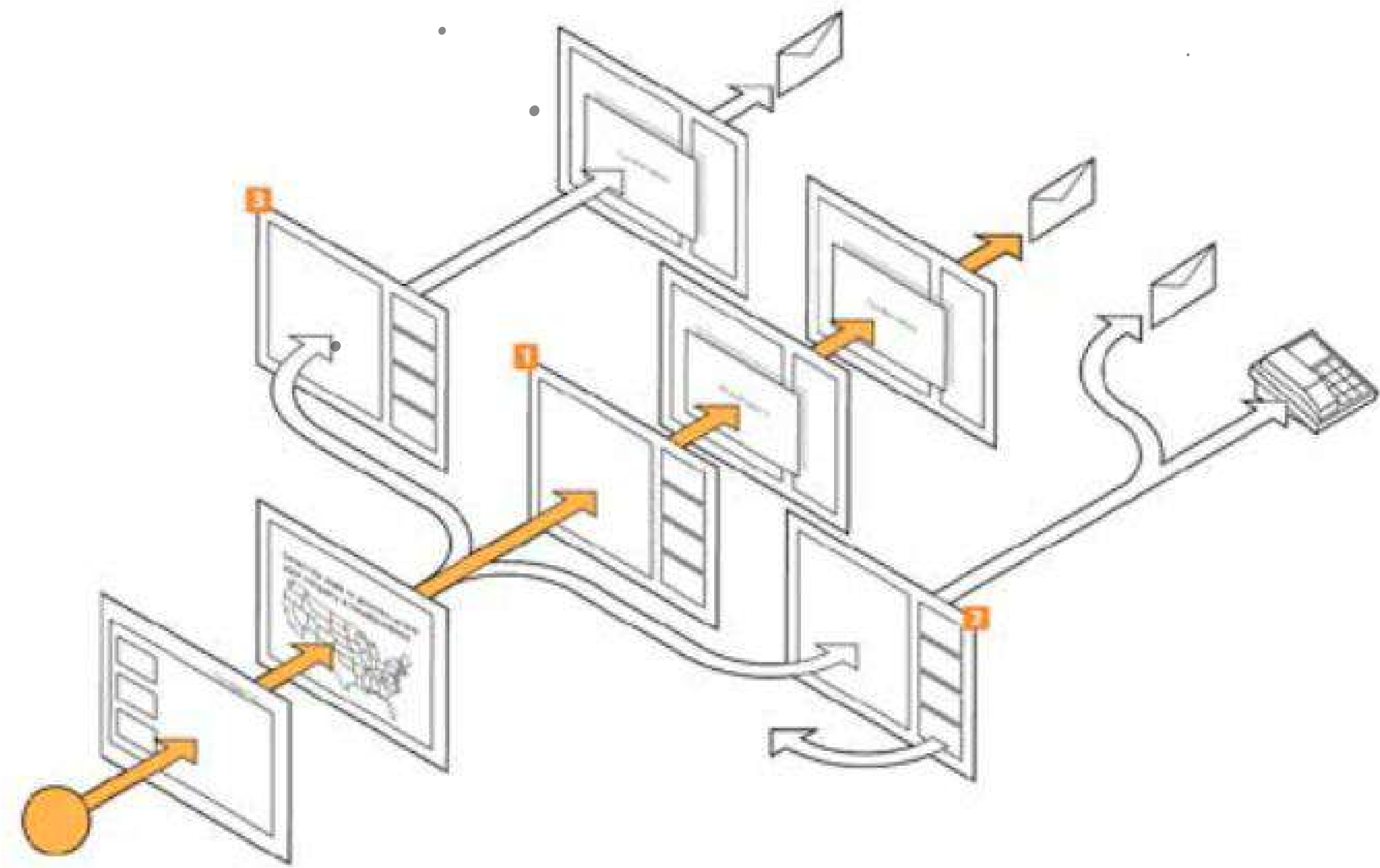
Arquitetura da Informação



Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

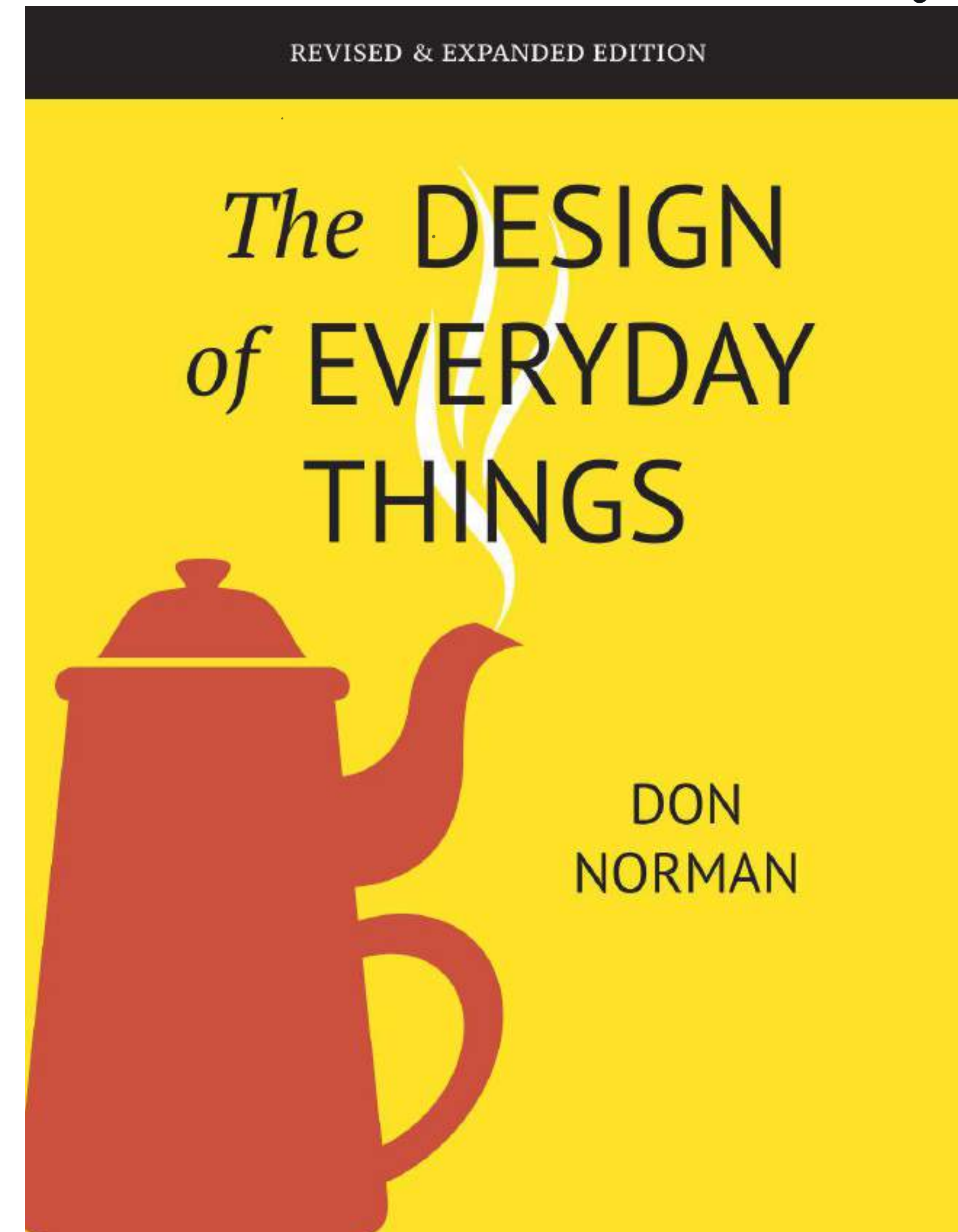
CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



"Quando as affordances são aproveitadas, o usuário sabe o que fazer apenas olhando: sem necessidade de imagem, etiqueta ou instrução."

Don Norman, o grande mestre da experiência do usuário.

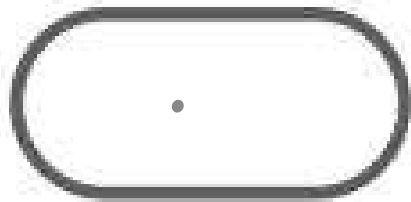
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/affordances>



Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

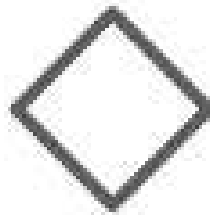
CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



Represents the beginning & end of your chart.



A step in the process.



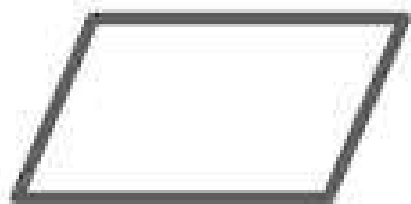
A decision point.



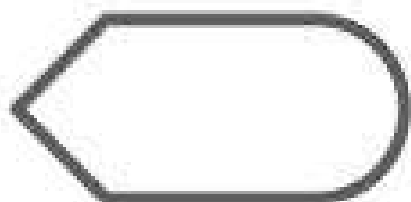
Data manually entered into the computer via a keyboard.



A task requiring manual adjustment by the user.



Represents data being input to or output from the system.



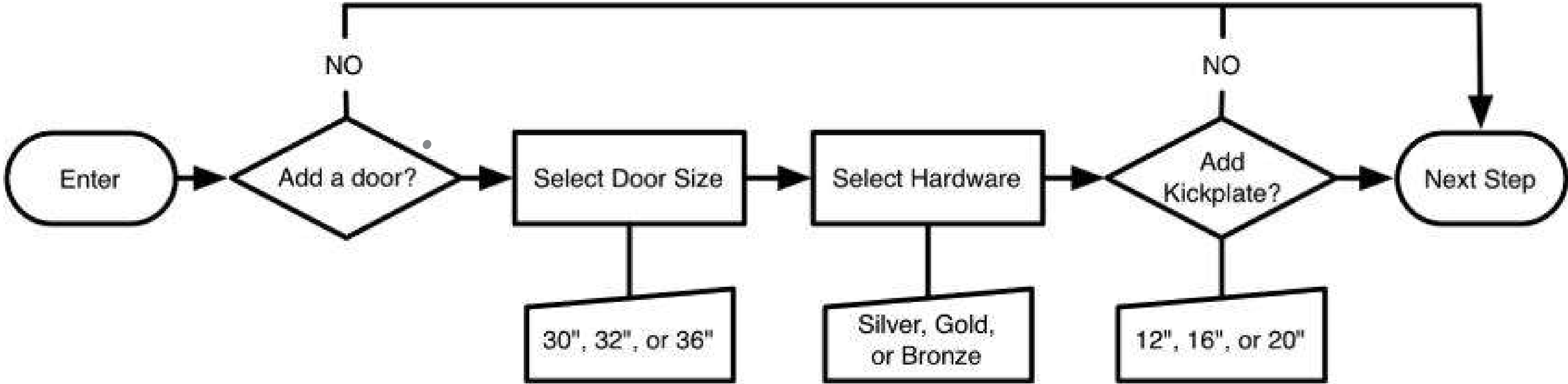
Information shown on the device's display screen.



Flow of the task or process.



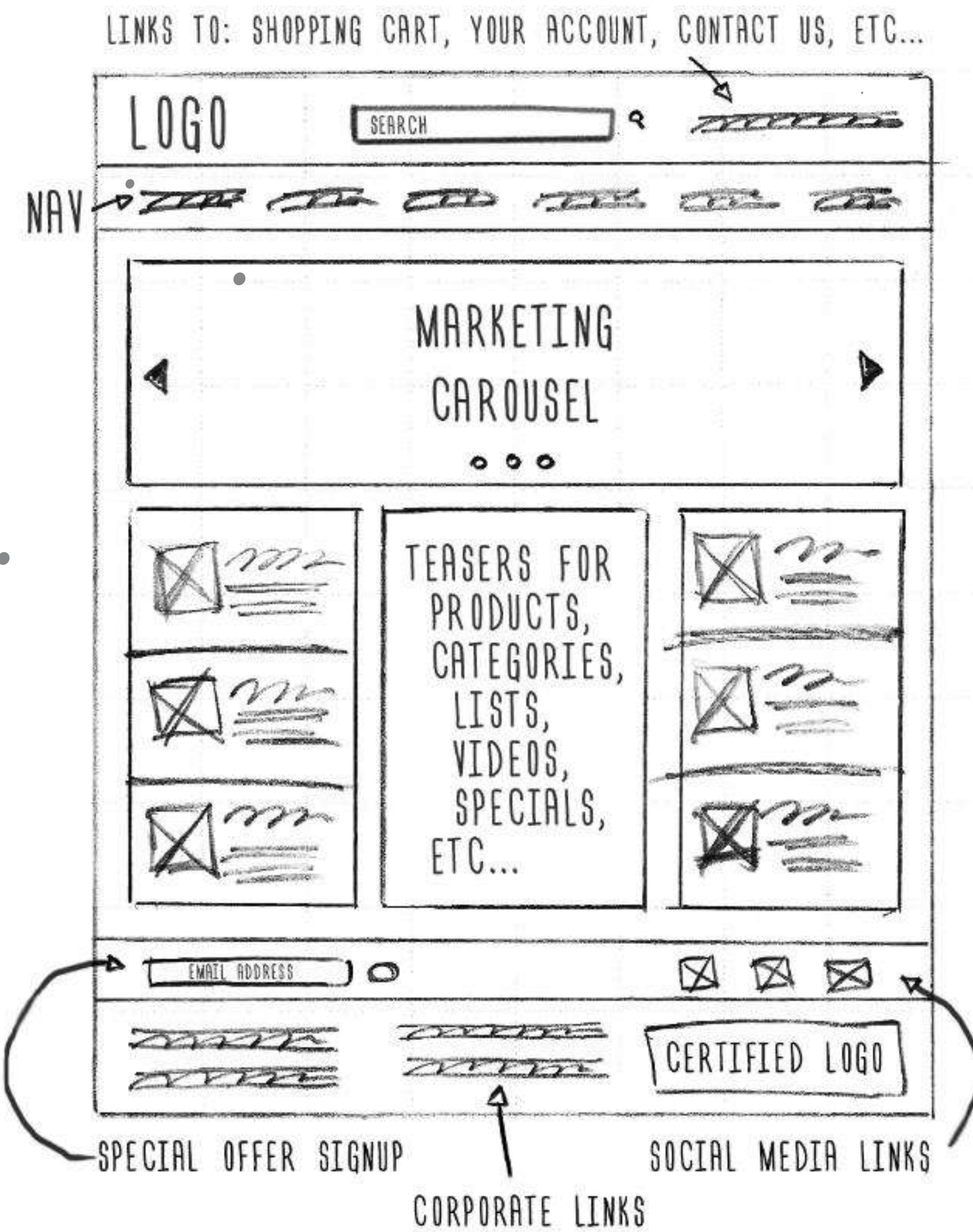
Flow option whose availability is conditional.



Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

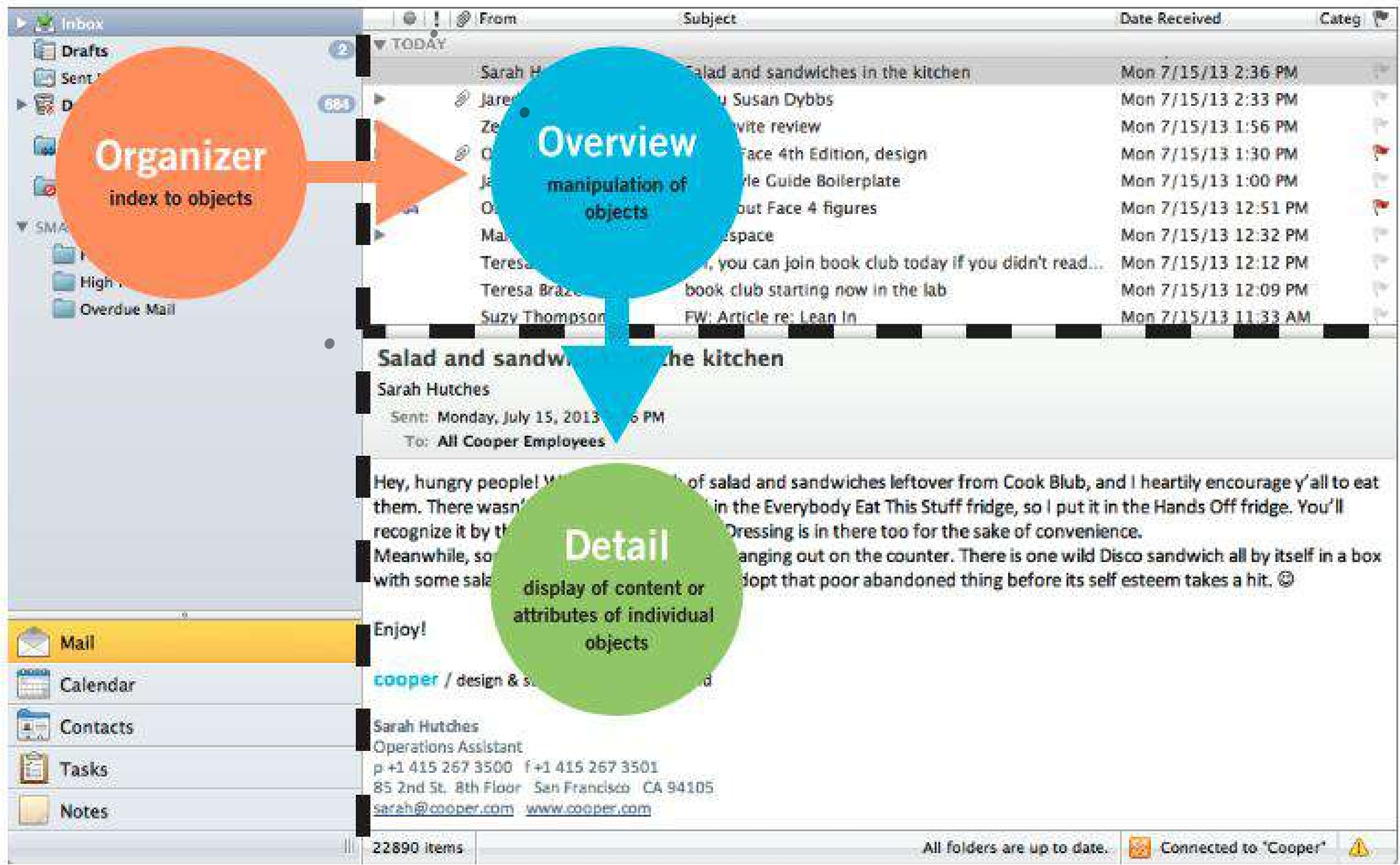
CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

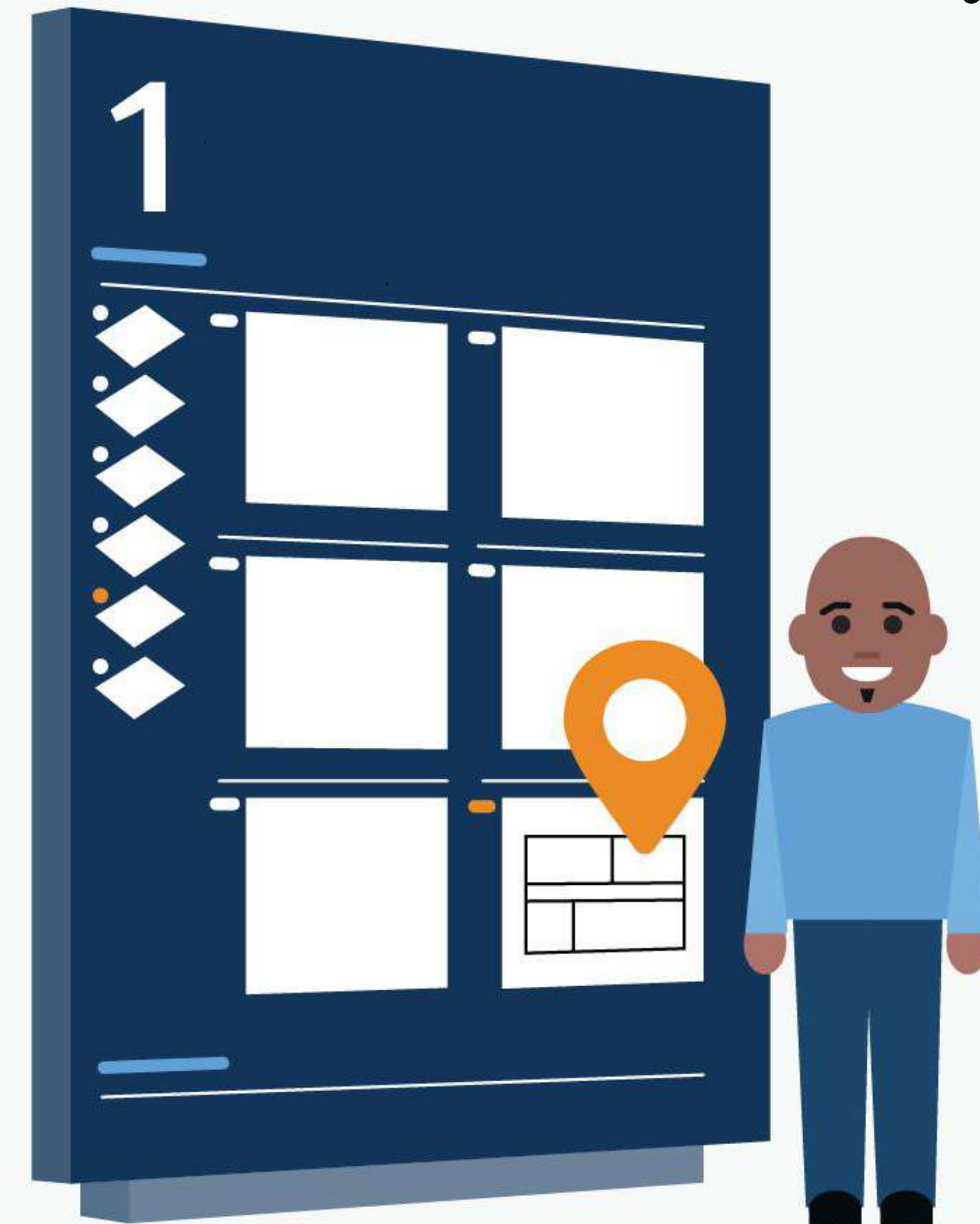


Fonte: Wireframing Essentials, Matthew J. Hamm

10 Heurísticas de Nielsen

1 Visibilidade do Status do Sistema:

Mantenha os usuários informados sobre o que está acontecendo, com feedback apropriado dentro de um tempo razoável. Isso ajuda os usuários a entenderem o resultado de suas interações e a determinarem os próximos passos.



NN/g

NNGROUP.COM



2 Correspondência entre o
Sistema e o Mundo Real:
O sistema deve falar a língua dos
usuários, usando palavras, frases e
conceitos familiares, e seguindo
convenções do mundo real para
tornar as informações apresentadas
de forma natural e lógica.

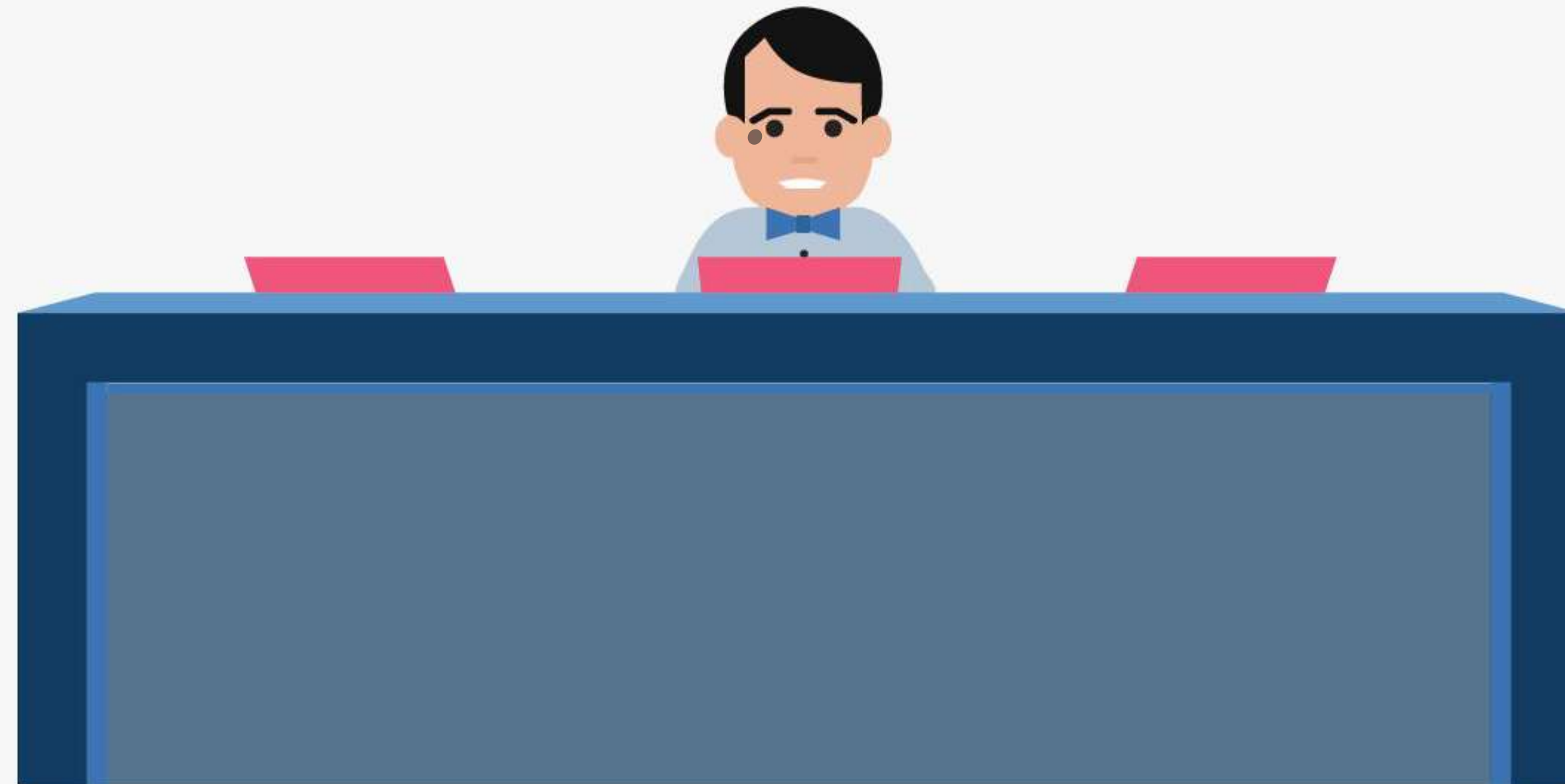
3 Controle e Liberdade do Usuário:

Usuários frequentemente realizam ações por engano e precisam de uma "saída de emergência" claramente marcada para abandonar a ação indesejada sem passar por um processo extenso.



NN/g
NNGROUP.COM

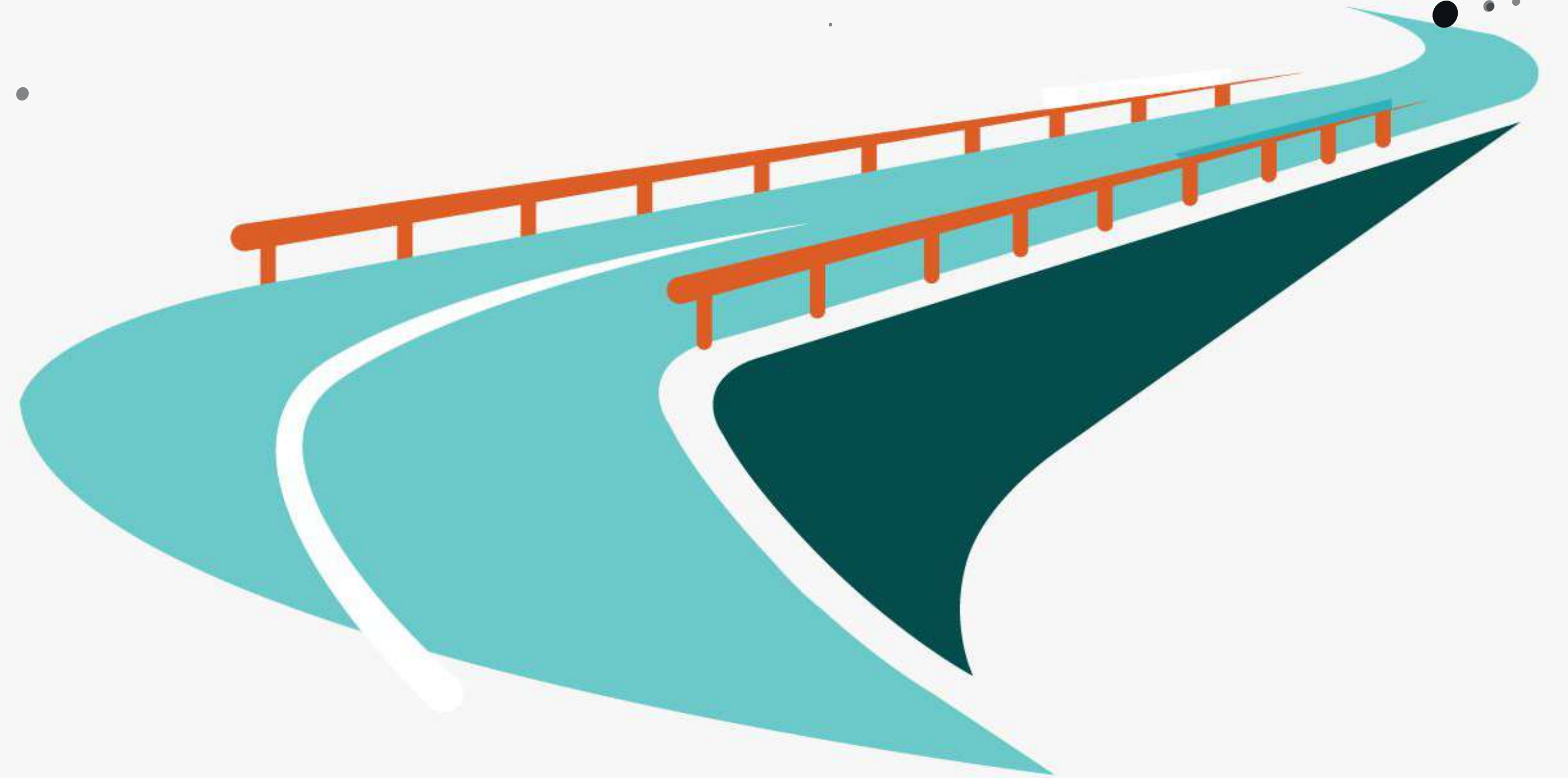
CHECK IN



4 Consistência e Padrões:

Os usuários não devem ter que se perguntar se palavras, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa. Siga convenções da plataforma e da indústria.

5 Prevenção de Erros:
É melhor projetar sistemas que evitem erros antes que eles ocorram, eliminando condições propensas a erros ou verificando-as e oferecendo opções de confirmação antes de os usuários cometerem uma ação.



NN/g
NNGROUP.COM

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais

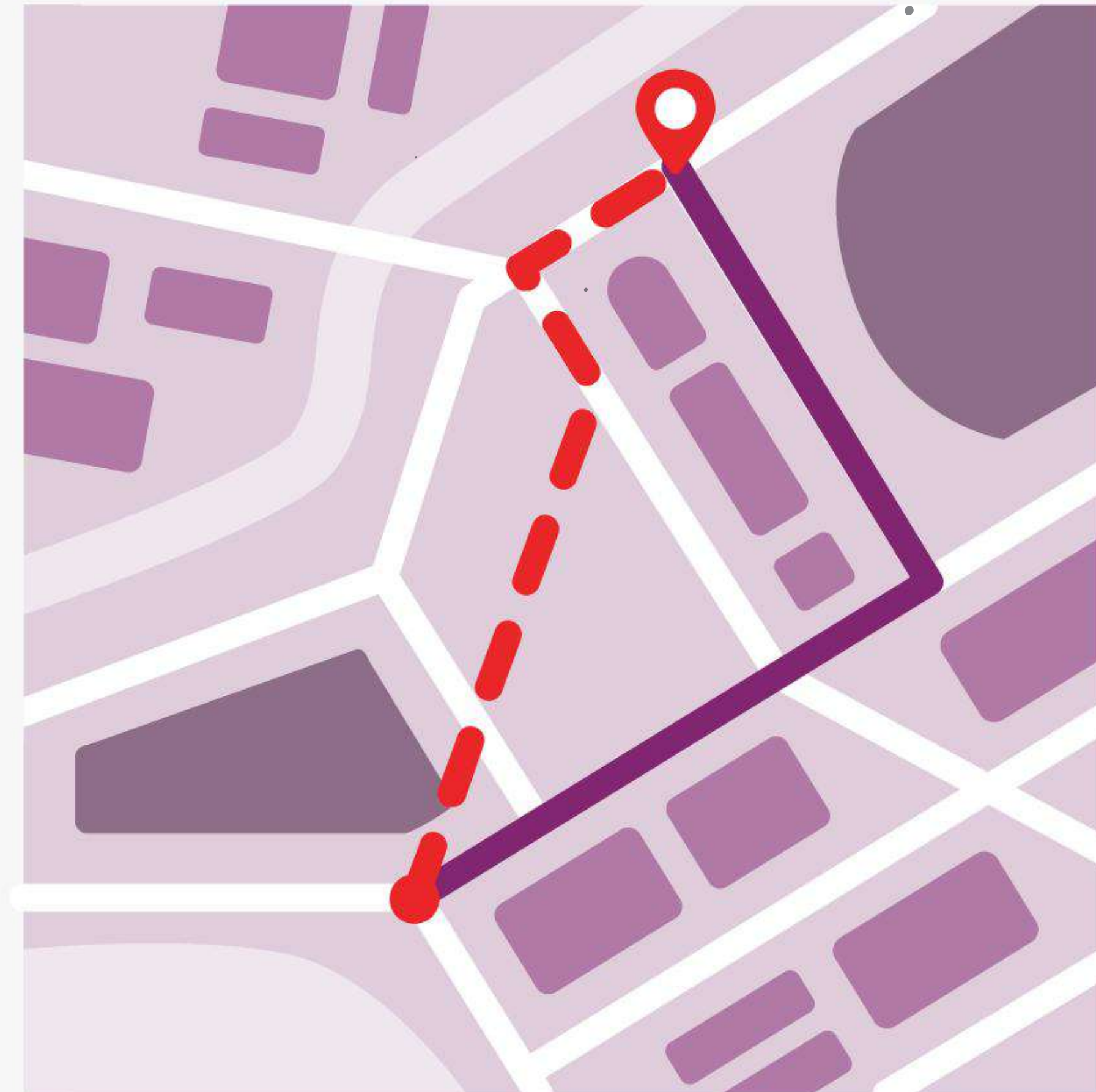
Prof. Dr. F. C. Paletta



NN/g
NNGROUP.COM

6 Reconhecimento em
vez de Lembrança:
Minimize a carga de memória do
usuário, tornando todos os
elementos, ações e opções
visíveis. O usuário não deve ter
que lembrar informações de uma
parte da interface para outra.

7 Flexibilidade e
Eficiência de Uso:
Atalhos (escondidos de
usuários novatos) podem
acelerar a interação para o
usuário experiente, permitindo
que o design atenda a ambos
os usuários inexperientes e
experientes.



NN/g
NNGROUP.COM



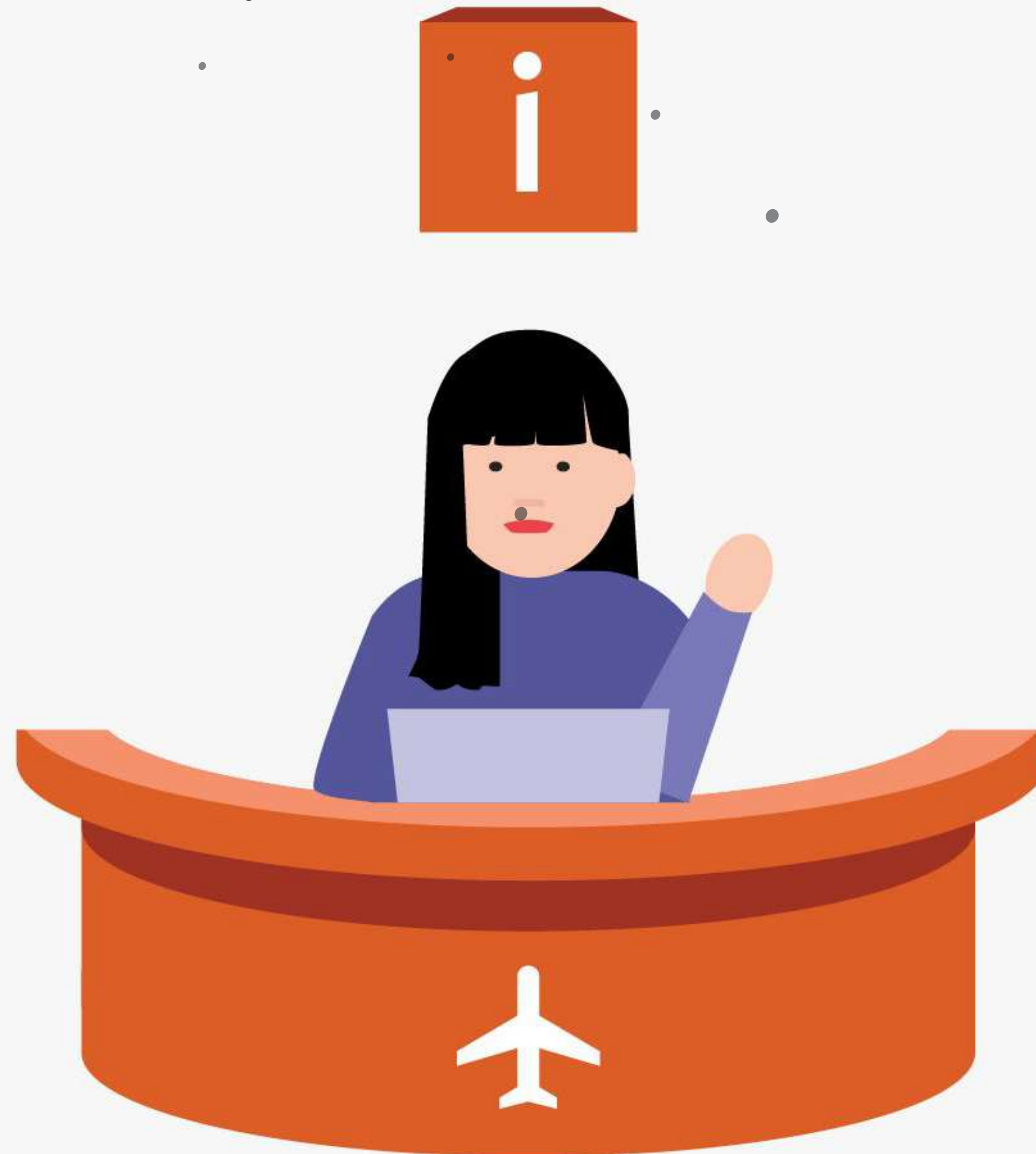
8 Design Estético e Minimalista:

Interfaces não devem conter informações irrelevantes ou raramente necessárias. Cada unidade extra de informação compete com as unidades relevantes e diminui a visibilidade relativa delas.

9 Ajude os Usuários a
Reconhecer,
Diagnosticar e
Recuperar-se de Erros:
Mensagens de erro devem ser
expressas em linguagem
simples, precisamente indicar o
problema e sugerir uma solução
de maneira construtiva.



NN/g
NNGROUP.COM



10 Ajuda e
Documentação:
É melhor se o sistema não
precisar de explicações
adicionais. No entanto, pode
ser necessário fornecer
documentação para ajudar
os usuários a entender como
completar suas tarefas.

Ética e Integridade na Visualização da Informação

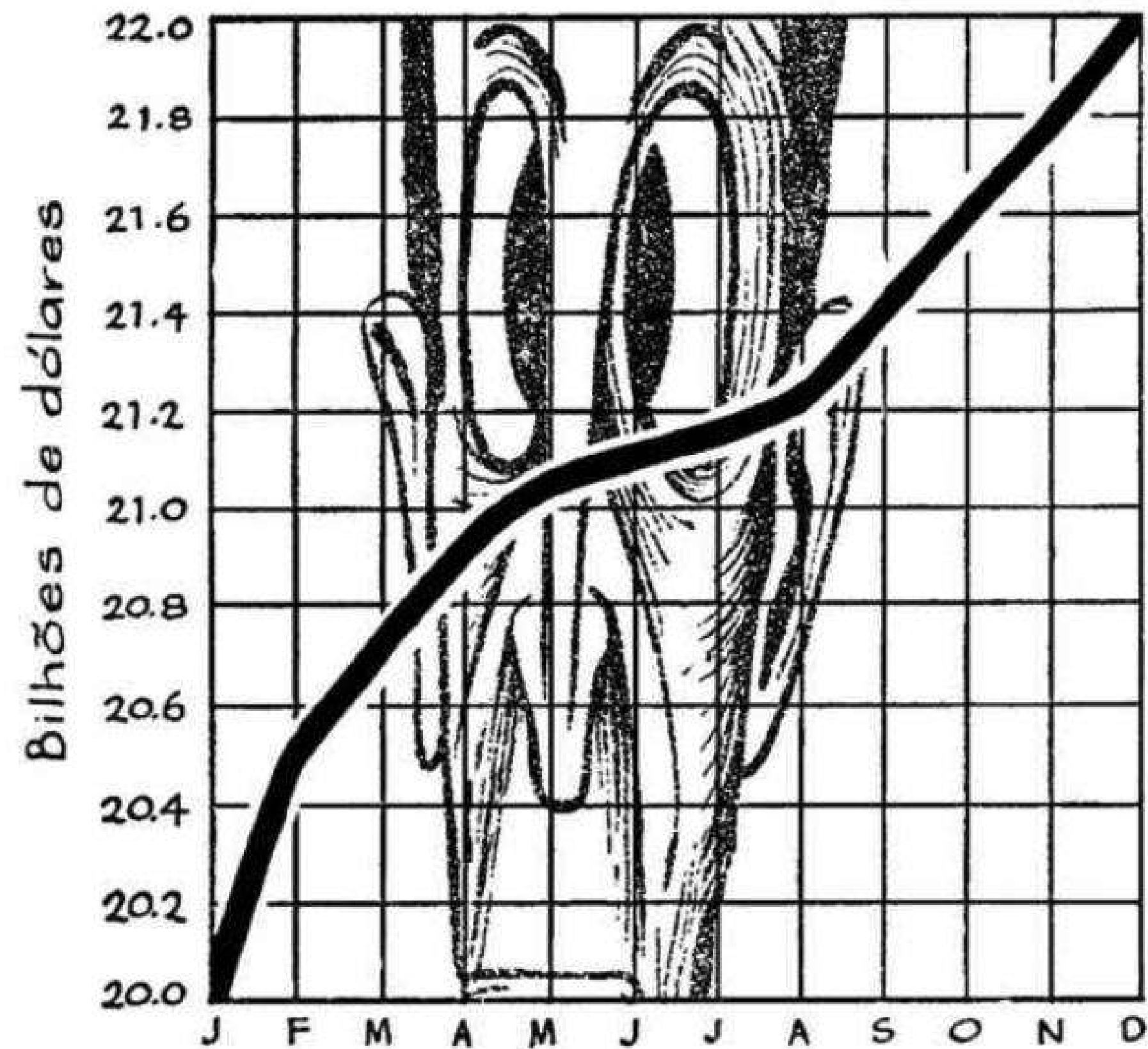
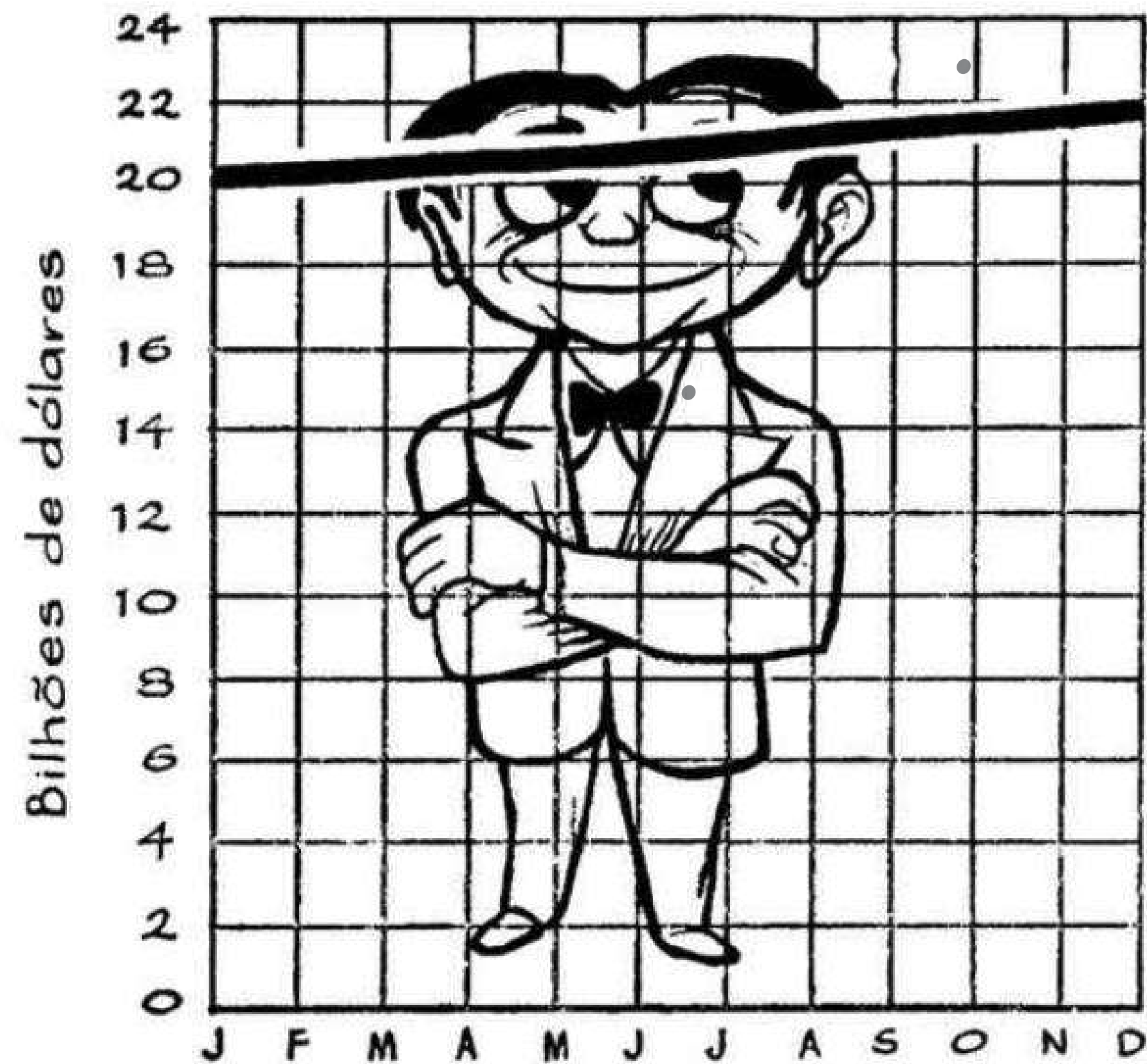
CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

Gabriel Cirino, PPGCI
MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO DA INFORMAÇÃO

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

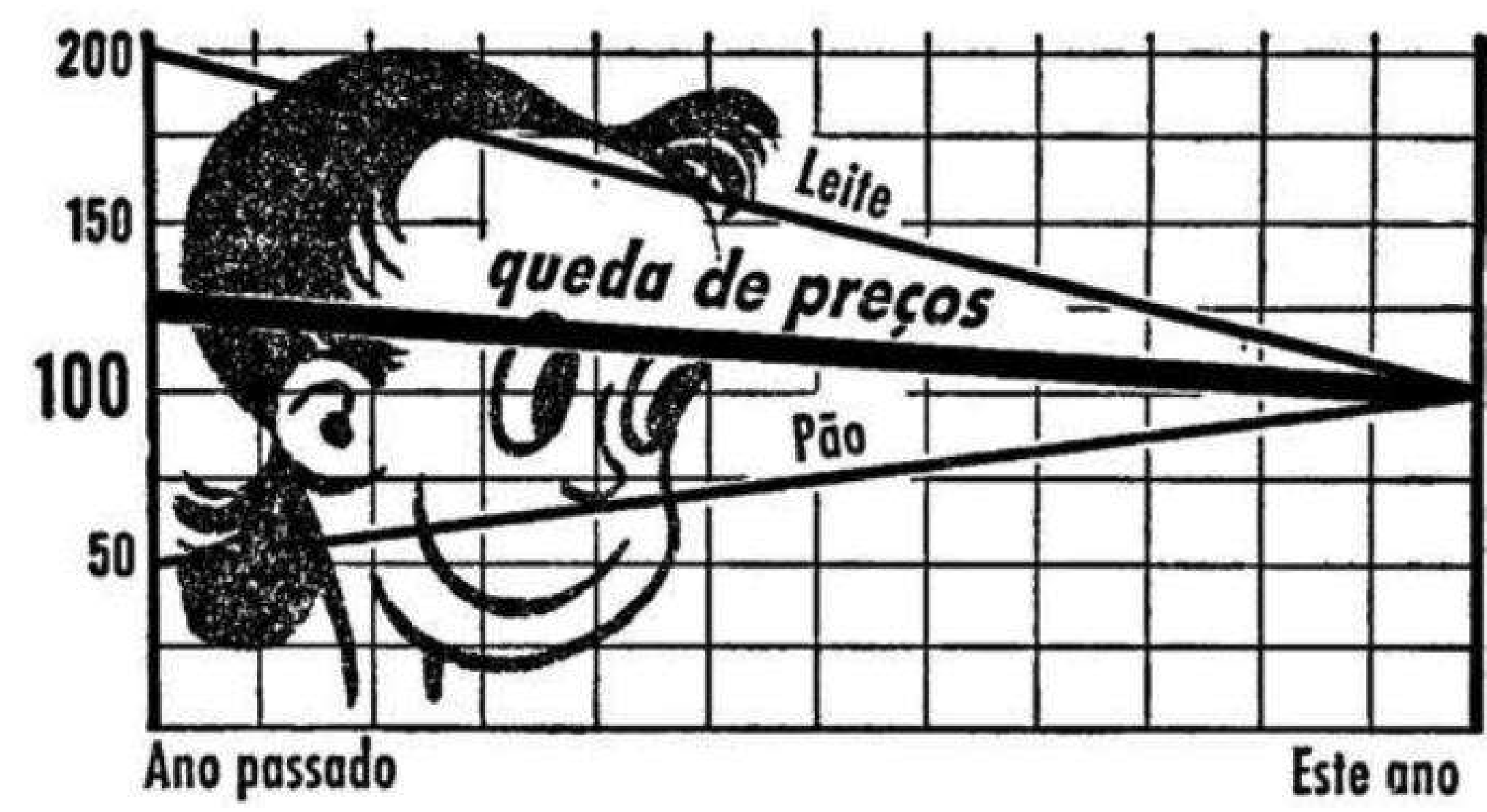
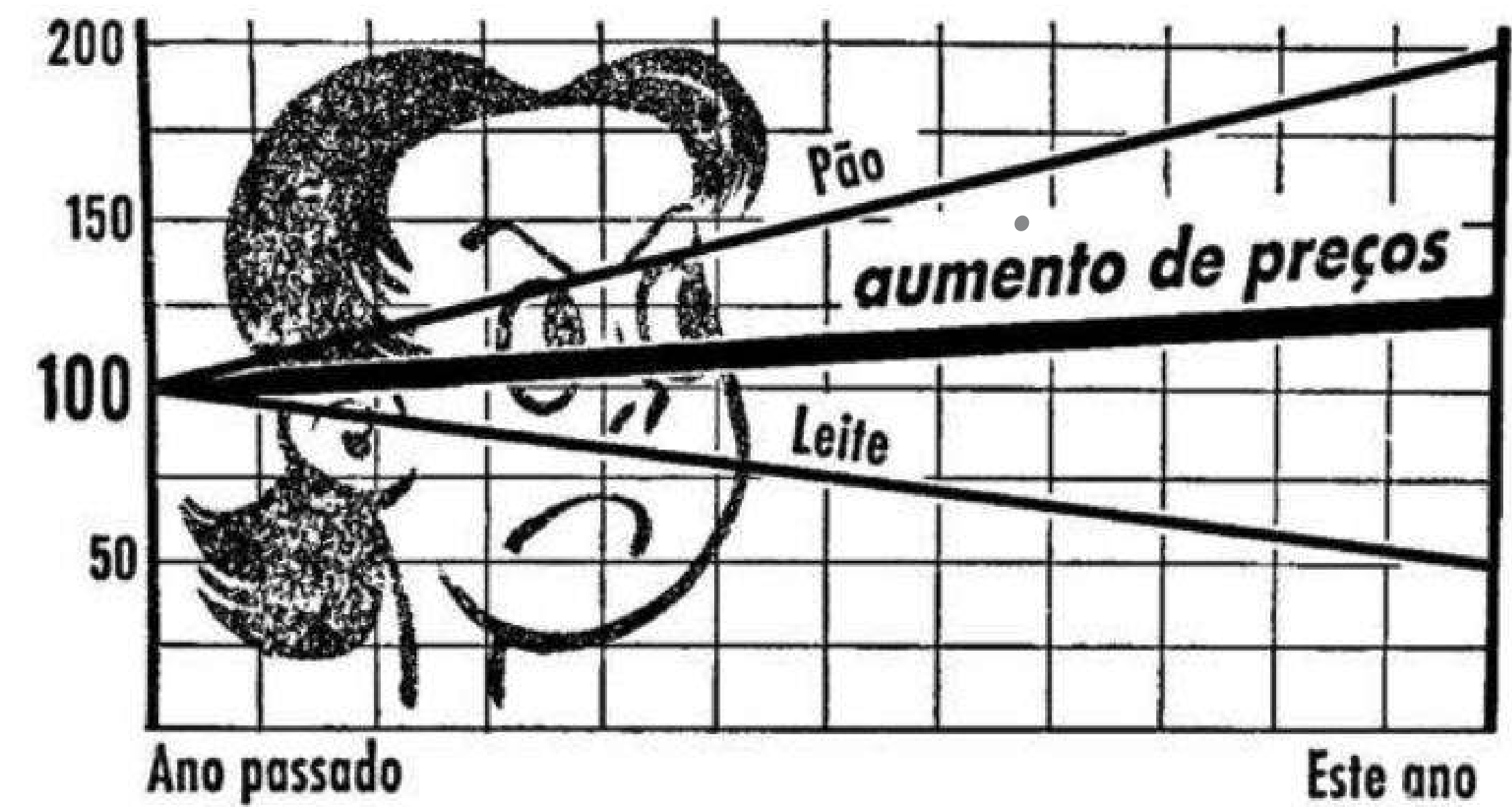


Fonte: Como Mentir com Estatísticas, Darrel Huff

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



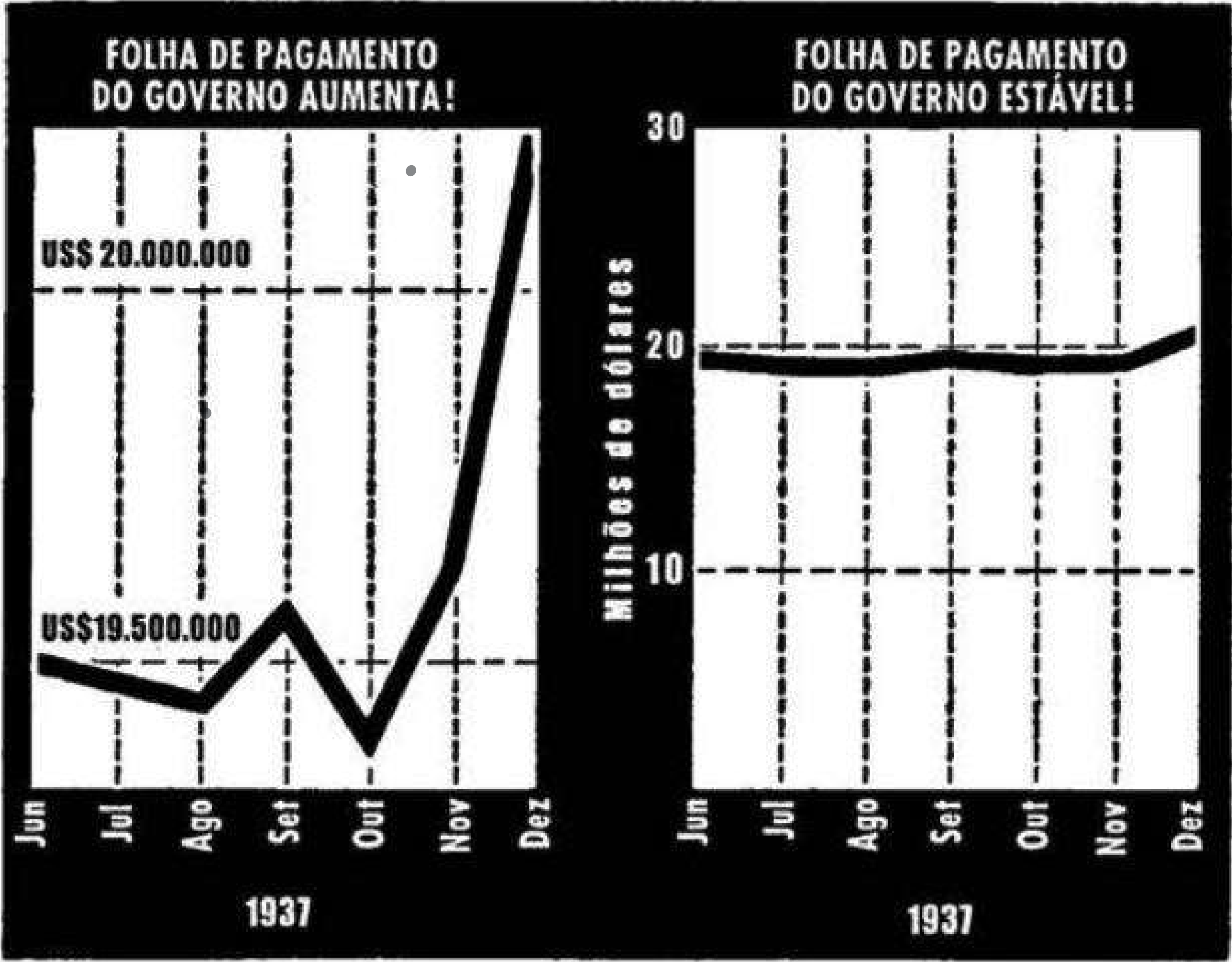
Fonte: Como Mentir com Estatísticas, Darrel Huff



Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



Fonte: Como Mentir com Estatísticas, Darrel Huff

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

**CORTE
SALARIAL
de 50%**

\$100	\$100
50%	-50
\$50	\$50



**CORTE
SALARIAL
de 50%
DEVOLVIDO**

\$50	\$50
50%	25
\$25	\$75

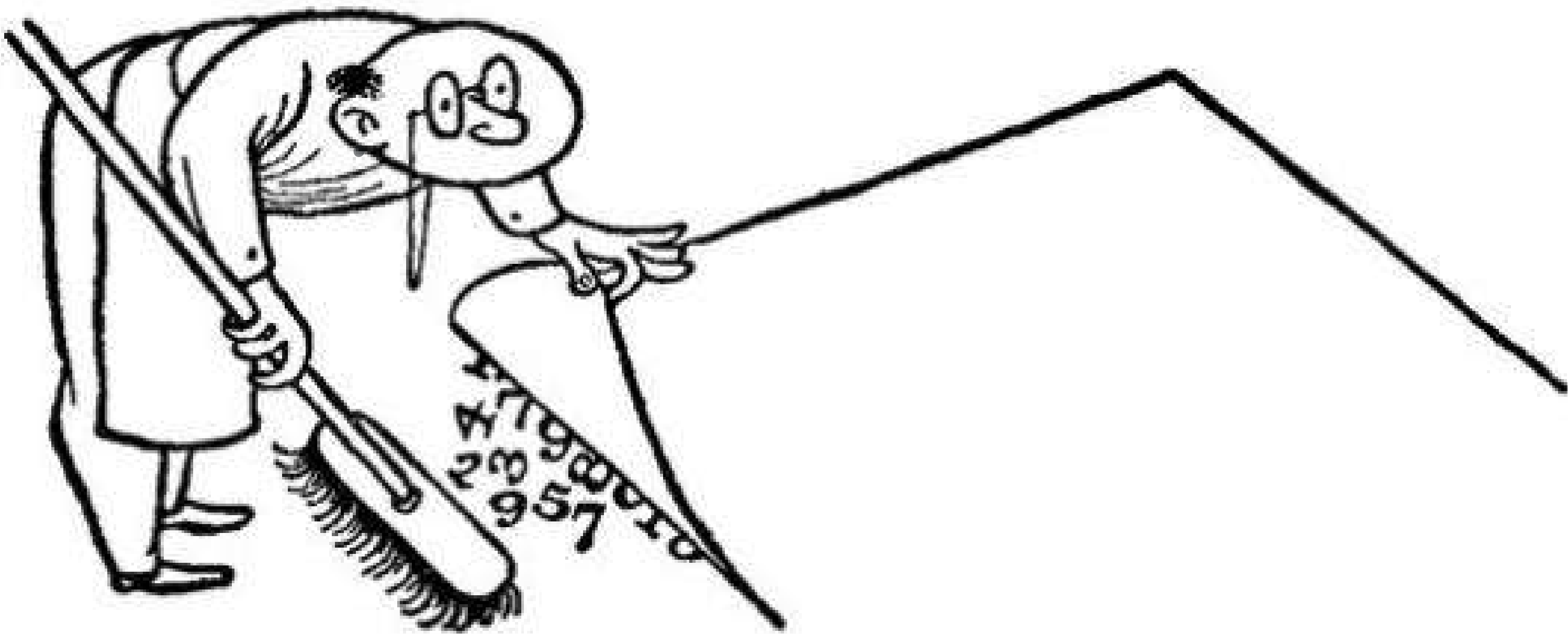


Fonte: Como Mentir com Estatísticas, Darrel Huff

Seminário

Visualização de Informações em Humanidades Digitais

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta



Fonte: Como Mentir com Estatísticas, Darrel Huff

Reflexão Sobre o Papel do Profissional da Informação

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

Gabriel Cirino, PPGCI
MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO DA INFORMAÇÃO

Storytelling



FIGURE 8-11. Don't assume everyone has the same picture of the solution in their minds.

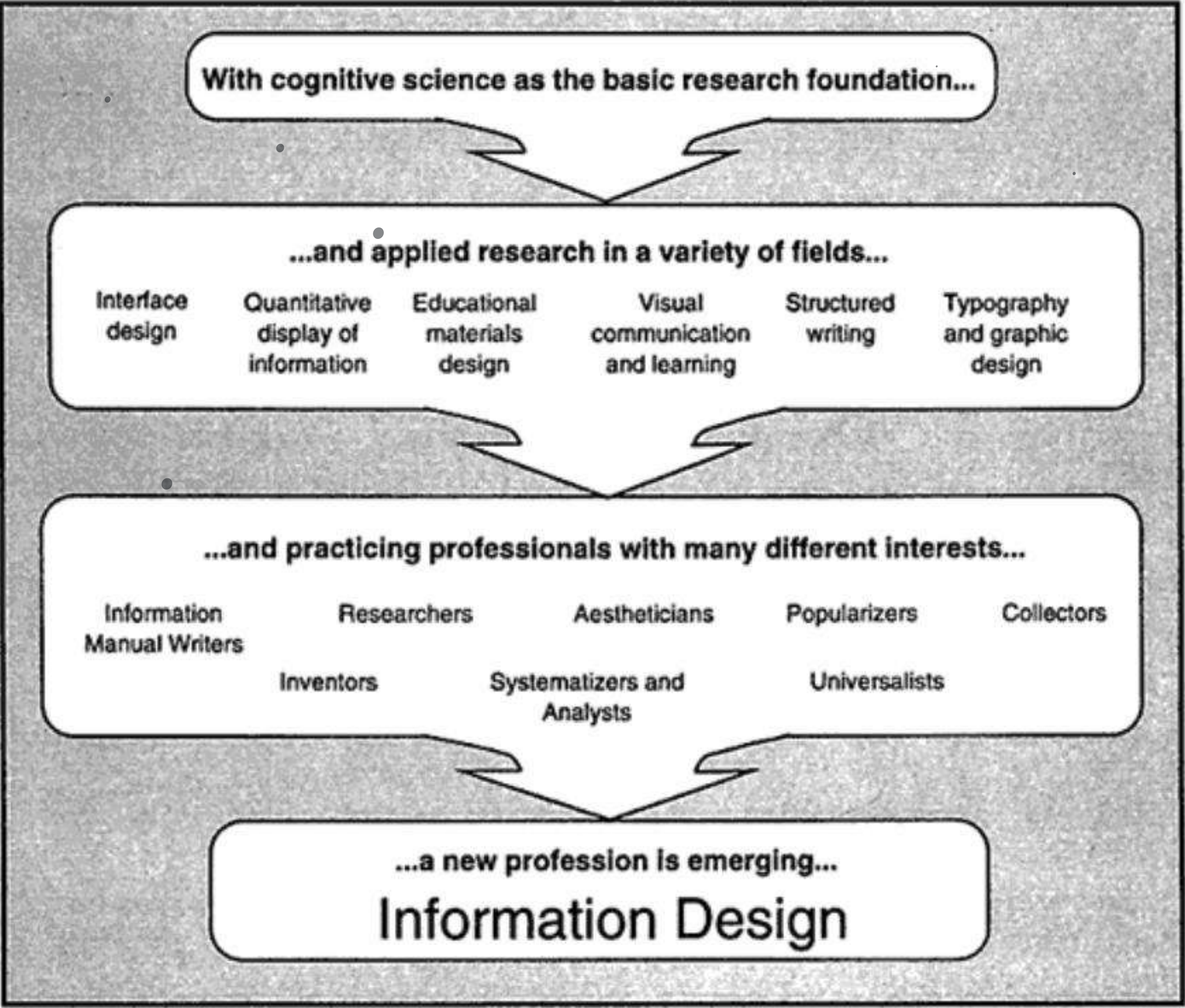
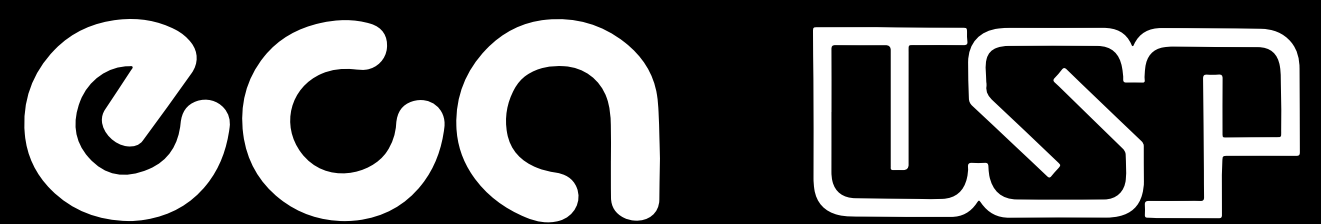


Figure 2.1
Contributors to the Emerging Information Design Profession.



ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO



Obrigado!

Gabriel Cirino, PPGCI

MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO DA INFORMAÇÃO

linkedin.com/in/gabrielcirino/

CBD5936 - Humanidades Digitais
Prof. Dr. F. C. Paletta

CBD5936 HUMANIDADES DIGITAIS

ATIVIDADE - SEMINÁRIO TEMÁTICO

TEMA: Ensino-Aprendizagem na Era Digital

Aluno: Angélica Cintra Fermann



8

PPGCI - Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação

CBD5936 Humanidades Digitais

Prof. Dr. Francisco Carlos Paletta

Objetivo

Refletir no âmbito das Humanidades Digitais **os desafios em criar um modelo de aprendizagem** para o **indivíduo digital**, considerando a **natureza interativa, multimídia e global** da era digital.

Palavras-chave

Modelo de Aprendizagem Era Digital; Indivíduo Digital; Natureza Interativa; Era Digital



PPGCI - Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação

CBD5936 Humanidades Digitais



<https://www.techtudo.com.br/noticias/2017/12/relembre-os-oito-principais-aparelhos-eletronicos-dos-anos-80.ghml>

<https://blog.betrybe.com/tecnologia/invencao-tecnologica/>

PPGCI - Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação

CBD5936 Humanidades Digitais

De uma década a outra o mundo passou a ser editado
por um número – o algoritmo

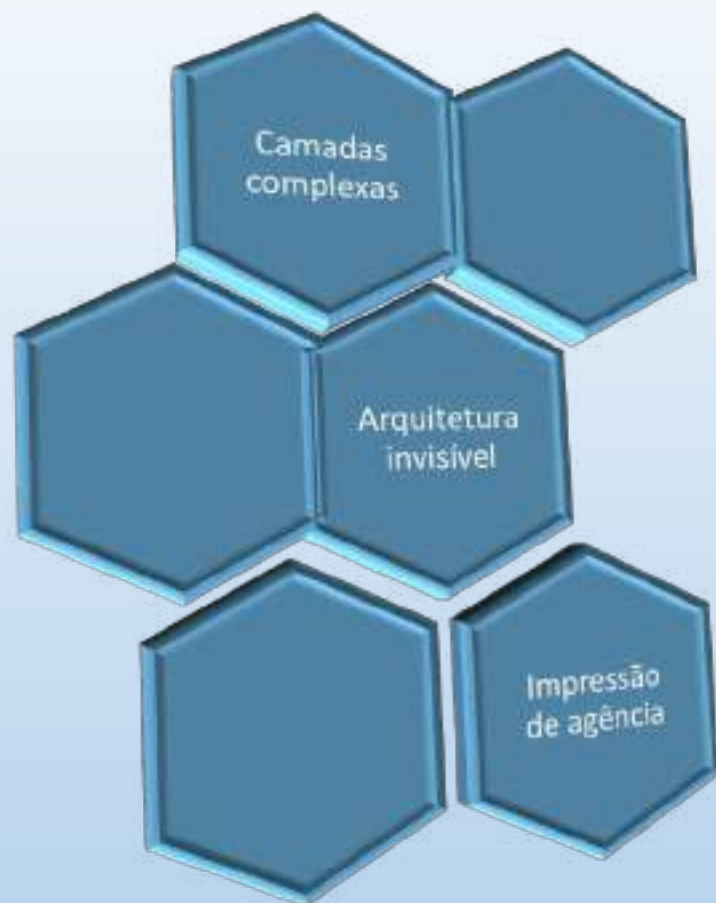
Dilema das redes!
A internet não é um meio, mas um
diagrama.

(Galloway, 2004)

<https://blogs.oglobo.globo.com>



De acordo com **Coutinho; Lisboa (2011)** a nova escola deve ser capaz de desenvolver nos estudantes competências para participar e interagir num mundo global, altamente competitivo que valoriza o ser-se flexível, criativo, capaz de encontrar soluções inovadoras para os problemas de amanhã.



Como explicar a um indivíduo na fase de aprendizagem:
como a Internet e as TIC's funcionam e
devem se converter em operações a seu favor:
O que equivale à “dublagem” dos anos 80?

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. Juventude conectada 8. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo.2016

PPGCI - Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação

CBD5936 Humanidades Digitais



- ✓ Ciclos de antecipação
- ✓ Avaliação de relevância
- ✓ Promessa de objetividade algorítmica
- ✓ Emaranhamento com a prática
- ✓ Públicos calculáveis

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. Juventude conectada 8. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo.2016

PPGCI - Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação

CBD5936 Humanidades Digitais

DADOS, INFORMAÇÃO E CONHECIMENTO



“a geração, processamento e transmissão de informação torna-se a principal fonte de produtividade e poder” (Castells, 1999, p.21, apud Coutinho; Lisboa, 2011)).



‘...conhecimento adquire-se, pois, quando as diversas informações se interrelacionam mutuamente, criando uma **rede de significações** que se **interiorizam**’. Coutinho; Lisboa (2011)



RELAÇÃO DAS TIC's E A EDUCAÇÃO sob VIÉS CULTURA DIGITAL E EDUCAÇÃO

A relação entre TIC e educação têm-se vinculado a dois pontos:

1) as competências do século 21 e devem ser desenvolvidas na escola formal como parte do **conteúdo curricular**.

2) As competências TIC são instrumentos operativos e mentais para novas maneiras de conhecer, pesquisar, produzir relações e conhecimento.

Neste segundo caso, elas **dizem respeito a aspectos epistemológicos e integram os debates sobre metodologias de ensino, didáticas e processos de aprendizagem** propriamente ditos.

O que estamos fazendo com as máquinas que alocamos nas escolas?



COMPETÊNCIAS DIGITAIS PARA O SÉC 21 e APRENDIZAGENS TIC

Competências para o século 21 circunscrevem **desde habilidades de letramento digital e tecnológico**, até **habilidades de aprendizagem e pensamento**, e mesmo **habilidades para a vida**, como a **convivência em contextos multiculturais** (DEDE, 2009).

A maioria das competências para o século 21 está bastante enfocada nas **necessidades de um novo mundo de trabalho**; outras englobam **aspectos da cidadania** e uma minoria absorve também **aspectos de estética, jogos intelectuais, imaginação, o prazer e a admiração** proporcionados por uma área de conhecimento (ROSE, 2009)



FLUÊNCIA INFORMACIONAL

- Capacidade de obter, avaliar, organizar, classificar, sintetizar, comparar fontes e dados
- Uso de informação de forma eficiente para resolver um problema, pergunta ou tarefa

BIG-DATA + RECURSOS VISUAIS DE REPRESENTAÇÃO DE DADOS QUALI-QUANTI

- Multitarefas
- Pensamento computacional
- Numeramento
- Transmedia navigation
- Visual literacy
- Networking

METACOGNIÇÃO

- Entender como maximizar funções cognitivas usando uma variedade de ferramentas e técnicas
- Interagir de maneira significativa com ferramentas que expandem ou auxiliam nossas capacidades mentais

COLABORAÇÃO

Habilidades de comunicar, trocar, criticar e apresentar informações e ideias utilizando os recursos e aplicações oferecidos pelas TIC

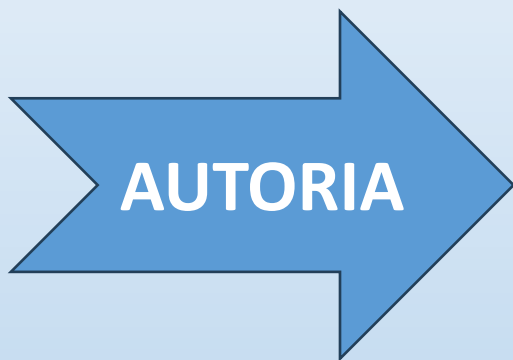
Cooperar e trabalhar em grupos heterogêneos; manejar e resolver conflitos.

Negociar, transitar por diversas comunidades e culturas com respeito e discernimento em relação às suas perspectivas e normas

Habilidade para contrastar informações e reunir conhecimento com grupos de pessoas em torno de metas comuns

Capacidade de acessar pessoas em rede para buscar, tratar, sintetizar e disseminar informação (networking)

Fato é que as formas de expressão ficam democratizadas – **todos somos autores, editores, curadores** –, havendo um convite aberto à produção multimídia pela facilidade de operar ferramentas gratuitas de produção, edição e publicação (CHARTIER, 1998).



- ☐ Usuários criativos e eficazes de ferramentas de produtividade
- ☐ Uso responsável das TIC, considerando aspectos humanos, culturais, sociais, éticos e legais do uso de tecnologia
- ☐ Apropriação, que implica em samplear e remixar conteúdos em diversas mídias
- ☐ Cocriação, que implica em elaborações coletivas em contexto de comunidades de militâncias específicas, ou coautorias textuais e midiáticas
- ☐ Simulação: construir modelos e simulações sobre processos reais
- ☐ Transmedia navigation: elaborar narrativas ou fluxos de informações em várias modalidades/mídias

CRÍTICA

- ✓ Compreensão do impacto das TIC na organização social contemporânea, com identificação e julgamentos a respeito de suas implicações econômicas, socioculturais e éticas
- ✓ Compreensão dos interesses subjacentes aos diversos usos dos produtos tecnológicos
- ✓ Compreensão do caráter histórico, contextual e social da criação de tecnologias
- ✓ Compreensão do funcionamento e capacidade de operar nas estruturas tecnológicas dos aplicativos, programas, linguagens e sistemas, incluindo conhecimento de máquinas e equipamentos

INCLUSÃO DIGITAL GAMBIARRA E APROPRIAÇÃO

Apropriação plena decorreria de um manuseio

- ✓ livre
- ✓ criativo
- ✓ imersivo

pertinente às necessidades e à curiosidade dos usuários, subvertendo as finalidades para as quais cada recurso foi inicialmente vislumbrado.

HUMANIDADES DIGITAIS – TEORIAS E METODOLOGIAS DE APRENDIZAGEM

Johanna Drucker: Autora de "Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production", Drucker examina como as representações visuais e gráficas são usadas na produção de conhecimento nas humanidades digitais, **explorando questões de visualização de dados e design de informação.**

Alan Liu: Fundador do projeto "Transliteracies: Research in the Technological, Social, and Cultural Practices of Online Reading" e autor de "The Laws of Cool", Liu **investiga as implicações culturais e sociais da tecnologia digital para as humanidades.**

Matthew K. Gold: Editor de "Debates in the Digital Humanities" e diretor do Centro de Humanidades Digitais da City University of New York, Gold é um **defensor das práticas colaborativas e inovadoras nas humanidades digitais, incluindo o uso de tecnologias digitais para promover a pesquisa, o ensino e a divulgação acadêmica.**

*** Alexander R. Galloway: *** Professor do Departamento de Cultura e Comunicação da Universidade de Nova York. Ele é autor de vários livros, incluindo Gaming: Essays on Algorithmic Culture (Minnesota, 2006), Protocol: How Control Exists After Decentralization e The Exploit: A Theory of Networks (Minnesota, 2007).

MODELOS DE APRENDIZAGEM: NATUREZA INTERATIVA – MULTIMÍDIA - GLOBAL

Personalização: Permita que os alunos personalizem sua experiência de aprendizagem, adaptando o conteúdo às suas preferências e interesses.

Aprendizagem ativa: Promova a participação ativa dos alunos, através de atividades práticas, projetos colaborativos e discussões online.

Aprendizagem baseada em problemas: Incentive os alunos a resolver problemas do mundo real, aplicando conceitos e habilidades em contextos relevantes.

Integração de tecnologia: Utilize ferramentas digitais e plataformas online para fornecer conteúdo interativo, recursos multimídia e oportunidades de colaboração.

MODELOS DE APRENDIZAGEM: NATUREZA INTERATIVA – MULTIMÍDIA - GLOBAL

Desenvolvimento de habilidades digitais: Ensine habilidades digitais essenciais, como alfabetização digital, pensamento crítico sobre informações online, colaboração online e segurança digital.

Aprendizagem ao longo da vida: Promova uma cultura de aprendizagem contínua, incentivando os alunos a buscar conhecimento e habilidades além da sala de aula tradicional.

- ***Literacia digital:*** Compreensão de como usar efetivamente a tecnologia para comunicação, colaboração, pesquisa e criação de conteúdo.
- ***Pensamento crítico e solução de problemas:*** Capacidade de analisar informações, avaliar fontes, tomar decisões informadas e resolver problemas complexos.
- ***Competências sociais e emocionais:*** Desenvolvimento de habilidades de comunicação, empatia, trabalho em equipe, resiliência e autoconsciência.
- ***Criatividade e inovação:*** Estimular a criatividade, a imaginação e a capacidade de pensar de forma inovadora para enfrentar desafios e criar soluções originais.
- ***Cidadania digital:*** Compreensão dos direitos e responsabilidades dos cidadãos online, incluindo ética digital, segurança e privacidade.



Modelo de aprendizagem centrado no aluno e adaptado ao mundo digital – alunos para ter sucesso em uma sociedade mais conectada a tecnologia

JOGOS E PRÁTICAS FACILITADORES NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

PPGCI - Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação

CBD5936 Humanidades Digitais

Simulações Históricas

Jogos que permitem aos alunos explorar eventos históricos ou períodos culturais através de simulações interativas, onde podem tomar decisões e ver as consequências dessas escolhas.

Jogos que desafiam os alunos a interpretar textos literários, documentos históricos ou obras de arte digital, incentivando a análise crítica e a compreensão profunda do material.

Jogos de Interpretação de texto

Jogos de realidade alternativa

Experiências imersivas que mesclam elementos do mundo real com elementos fictícios ou digitais, criando narrativas interativas que incentivam a exploração e a resolução de problemas.

Jogos de design digital

Ferramentas que permitem aos alunos criar seus próprios projetos digitais, como websites, vídeos ou apresentações multimídia, explorando conceitos de design e expressão criativa.

**Jogos de
colaboração
online**

Plataformas que facilitam a colaboração entre alunos em projetos de pesquisa, análise de dados ou criação de conteúdo, promovendo habilidades de trabalho em equipe e comunicação digital.

Atividades que ensinam habilidades básicas de tecnologia e alfabetização digital, como navegação na web, uso de ferramentas de busca, avaliação de fontes online e segurança digital.

**Jogos de
alfabetização
digital**

**Jogos de
resolução de
problemas
éticos**

Cenários que desafiam os alunos a enfrentar dilemas éticos relacionados ao uso da tecnologia, privacidade, liberdade de expressão e outros aspectos das humanidades digitais.

TEORIAS E JOGOS EM HUMANIDADES DIGITAIS

Ian Bogost: Autor de "How to Do Things with Videogames" e fundador do campo da "persuasive games" (jogos persuasivos), Bogost **explora como os videogames podem ser usados como forma de expressão cultural e crítica social.**

Gonzalo Frasca: Conhecido por seu trabalho em "serious games" (jogos sérios) e teoria de jogos, Frasca **examina como os jogos podem ser usados para simular situações do mundo real e promover a aprendizagem em diversas áreas, incluindo humanidades digitais.**

Janet H. Murray: Autora de "Hamlet on the Holodeck" e defensora da narrativa digital e da experiência interativa, Murray **explora as possibilidades de narrativa e expressão criativa oferecidas por ambientes digitais, incluindo jogos.**

Espen Aarseth: Autor de "Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature" e teórico de jogos, Aarseth **examina as formas como os jogos digitais podem ser considerados formas de literatura e como os jogadores interagem com textos não lineares e interativos.**

Henry Jenkins: Conhecido por seu trabalho em cultura participativa e convergência midiática, Jenkins **escreve sobre como os jogos podem ser integrados à cultura e à educação, promovendo a participação ativa e o aprendizado colaborativo.**

QUESTÕES PARA DEBATE

- ✓ Humanidades Digitais nos processos de ensino e aprendizagem precisa navegar entre arte, tecnologia, cultura e educação
- ✓ Incorporação da sensibilidade, da criatividade e da transformação social como elementos integrantes do ato de conhecer;
- ✓ Incorporação da experimentação investigativa como elemento-chave da formação;
- ✓ Políticas públicas para o fomento da experimentação na área da cultura e da educação

QUESTÕES PARA DEBATE

- ✓ Como a escola tem promovido usos criativos e inovadores das tecnologias visando o empoderamento de seus alunos para atuarem criticamente no contexto social por elas enriquecido?
- ✓ Qual o modo de acessar, nessa “infomaré”, o conhecimento necessário para se garantir a formação plena de indivíduos capazes de lidar criticamente com o contexto do novo século?
- ✓ Estratégias pedagógicas inovadoras e significativas tanto para o aluno como para a comunidade, o que implica apostar na formação pedagógica e tecnológica dos docentes, seja inicial, seja contínua (Coutinho; Lisboa, 2011);
- ✓ As barreiras entre educação formal e informal precisam ser minimizadas para que as escolas sejam mais permeáveis às maneiras pelas quais os jovens aprendem em suas redes sociais, sejam elas virtuais (internet, games etc.) ou presenciais (grupos juvenis, atividades culturais e artísticas etc);

REFERÊNCIAS

BRUN, Mario. Informe Final de Consultoría para la realización de un estudio sobre “Evaluación de impacto del uso educativo de TIC e indicadores para el público de alumnos”. Pesquisa realizada para o Instituto para o Desenvolvimento e a Inovação Educativa (IDIE) especializado em TIC e pela Organização dos Estados Ibero-americanos para Educação e Ciência e a Cultura (OEI) em parceria com a Fundação Telefônica Vivo Brasil, 2011

DEDE, Chris. Comparing Frameworks for “21st Century Skills”. Cambridge: Harvard Graduate School of Education, 2009. Disponível em: <http://www.watertown.k12.ma.us/dept/ed_tech/research/pdf/ChrisDede.pdf>. Acesso em: 26 maio 2013.

ROSE, Mike. 21st Century Skills: Education’s New Cliché. Truthdig, 2009. Disponível em: <http://www.truthdig.com/report/item/21st_century_skills_educations_new_cliche_20091208>. Acesso em: 27 maio 2013.

GALLOWAY, A. R. **Protocol: how control exists after decentralization**. Cambridge: The MIT Press, 2004. Acesso em 19 maio 2024.

COUTINHO, Clara; LISBÔA, Eliana. **Sociedade da Informação, do conhecimento da aprendizagem: desafios da educação no século XXI**. Revista de Educação, Braga, Portugal, v. 18, n. 1, p. 5-22, 2011. Disponível em: http://revista.educ.fc.ul.pt/arquivo/vol_XVIII_1/artigo1.pdf. Acesso em: 2 jun. 2021.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. Juventude conectada 8. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2016. Disponível em: <https://fundacaotelefonicavivo.org.br/wp-content/uploads/pdfs/Juventude-Conectada-2016.pdf>. Acesso em: 19 maio 2024.

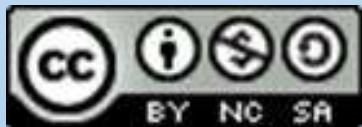
BIOGRAFIA DO AUTOR



Mestre em Ciência da Informação USP/ECA. Membro do Grupo de Pesquisa do Observatório do Mercado e Trabalho do Profissional da Informação Digital (OMTID) - Programa CNPQ. Especialização em Processos didático-pedagógicos para cursos na modalidade a distância pela UNIVESP. Monitoria pela USP/Programa Estágio Supervisionado em Docência, do Programa de Aperfeiçoamento de Ensino (PAE), nos temas “Estudo de Usuário de Informação” e “Disciplina Informação, Ciência e Tecnologia”. Pós Graduada em Gestão de Serviços de Informação e Graduada em Biblioteconomia e Documentação pela Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo (FESPSP). Certificações: FGV (SP)/Goldman Sachs e Babson College Programa 10.000 Mulheres: Empreendedorismo e Novos Negócios(2016) ; Universidade Solides - People Analytics (2021); Sociedade Brasileira de Programação Neurolinguística (SBPN) Master PNL" (2023). Professional DISC Certification Atools Soluções para Recursos Humanos (2018 e 2020); Professional Coach Certification International Association of Coaching (IAC)/European Mentoring Coaching Council (EMCC) / Sociedade Latino Americana de Coaching (SLAC) (2018). Formação de Líderes (FIA-USP) (2020) e (Amana Key) (2021). Mentora de Startups no Programa Inovativa Brasil. Como gestora da informação e do conhecimento vem atuando nos ramos de atividade da indústria, serviços e terceiros setor, ocupando funções de planejamento, governança e operações. Segmentos de domínio sempre atuando no ciclo de informação: bens de capital, metais preciosos, fármacos, energia elétrica, normalização, empreendedorismo e políticas públicas. Experiência na construção de metodologias de ensino digital para micro e pequenas empresas no segmento de normalização e no terceiro setor, no segmento de empreendedorismo para refugiados. Líder do Pilar Empreendedorismo do Grupo Mulheres do Brasil (GMDB) / Comitê Inserção do Refugiado e Migrante. Atualmente ocupa o cargo de Diretora de Operações do Instituto lado a lado pela vida.

<https://www.linkedin.com/in/angelicacintrafermann/>

[Lattes: http://lattes.cnpq.br/6502875184138659](http://lattes.cnpq.br/6502875184138659)



CBD5936 HUMANIDADES DIGITAIS

ENSINO-APRENDIZAGEM NA ERA DIGITAL

VICTÓRIA SIQUEIRA PEREIRA

9

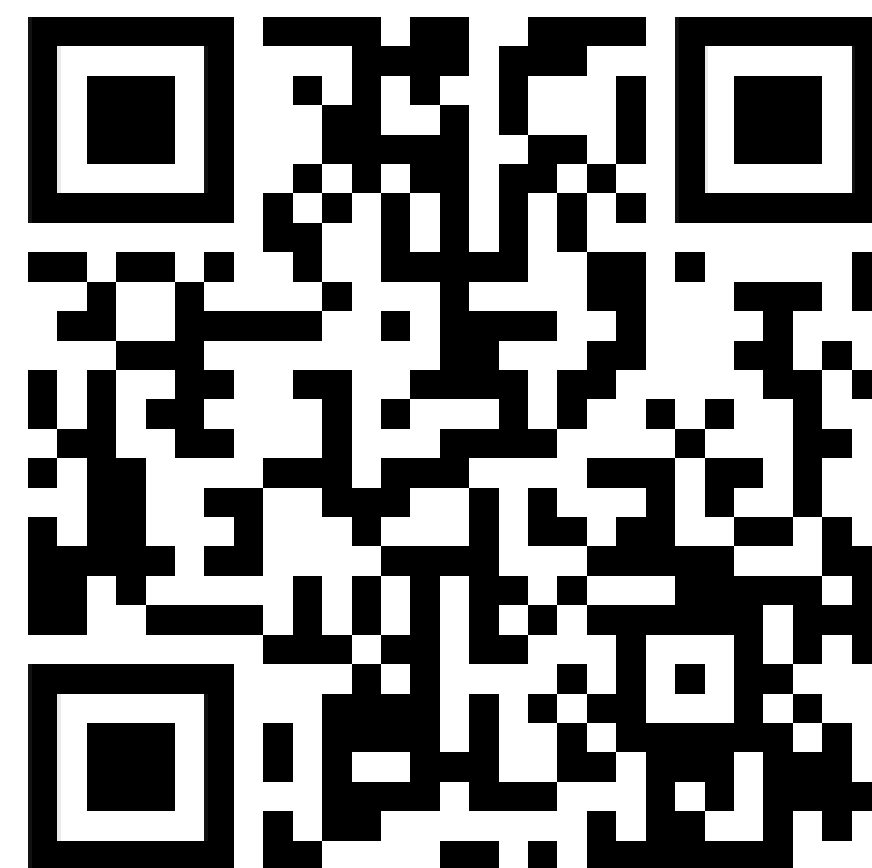




FORMULÁRIO - TESTE EXPERIMENTAL SOCIAL



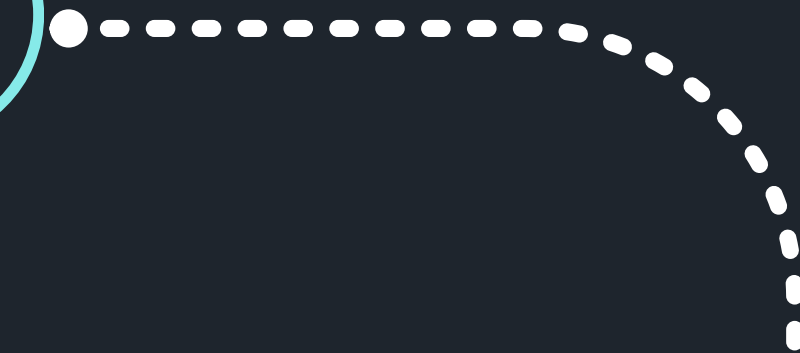
Google Forms



HUMANIDADES DIGITAIS

e sua relação com os videogames no ensino-
aprendizagem

LETRAMENTO
DIGITAL



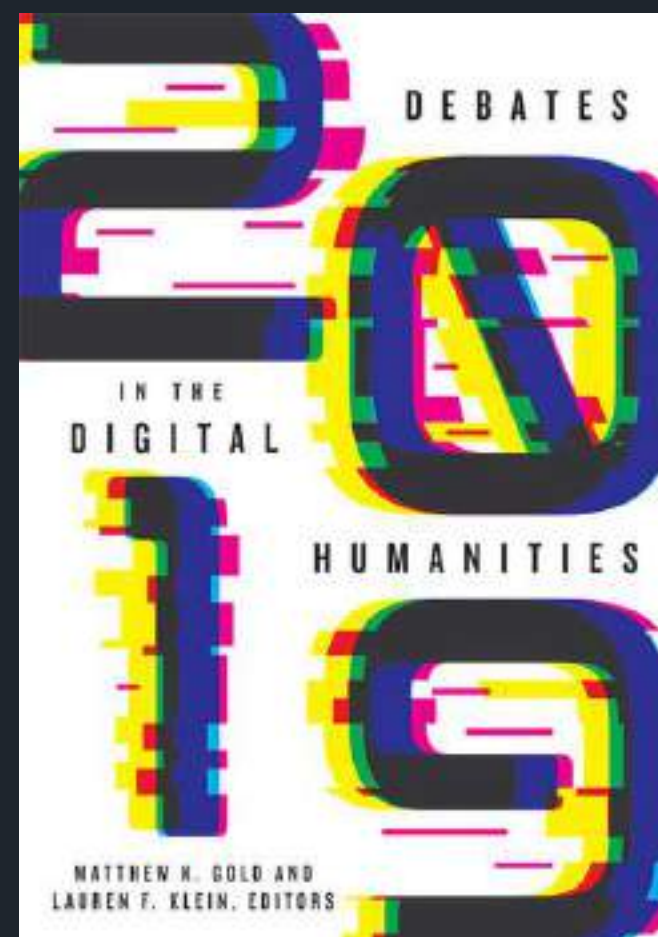
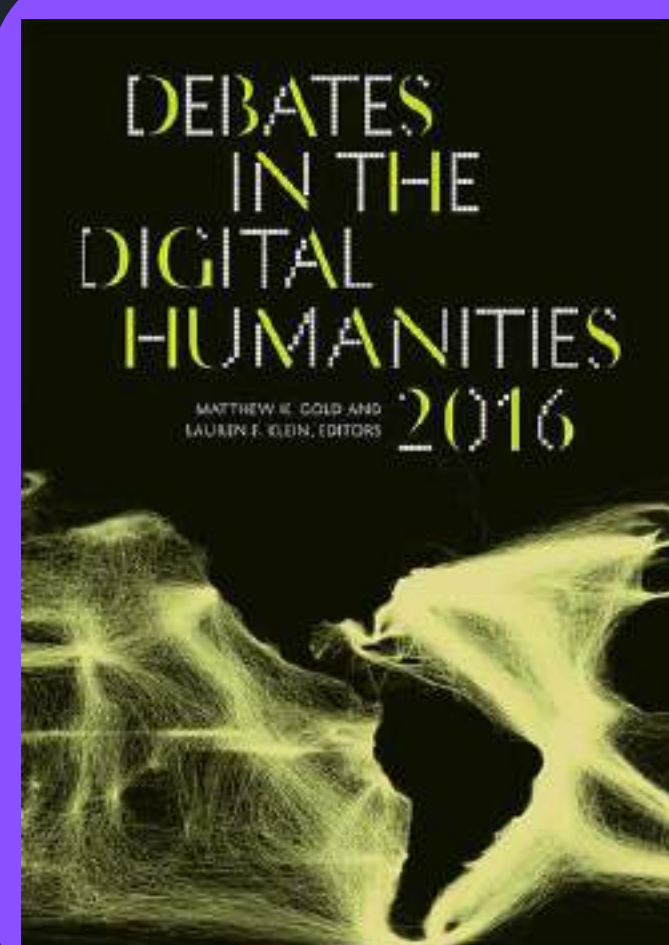
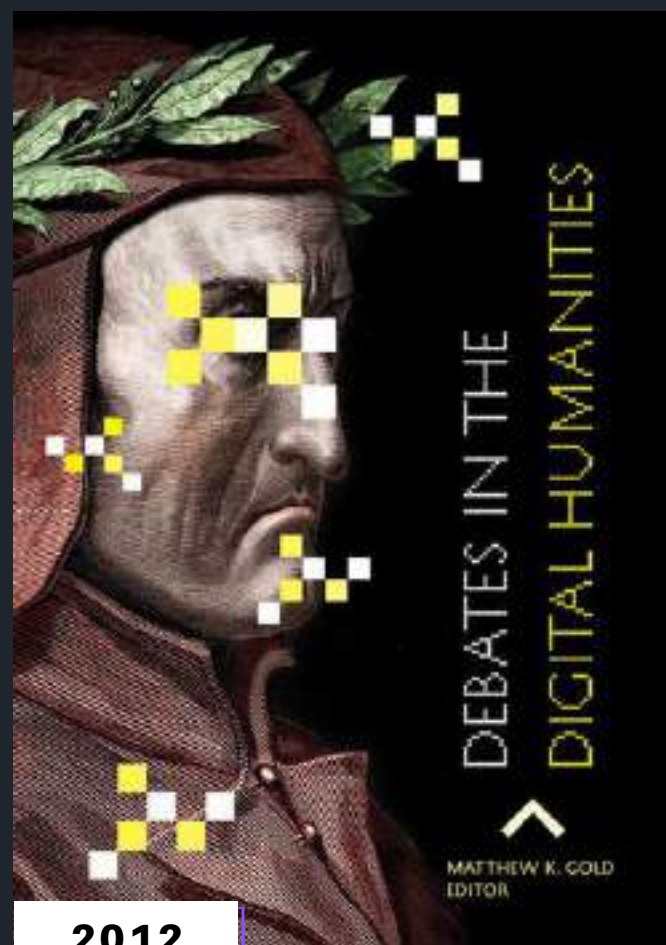
HUMANIDADES DIGITAIS

e sua relação com os videogames no ensino-
aprendizagem









CAPTURE PARA
ACESSAR



Fonte imagem: Hardqare.com.br

CIBERESPAÇO



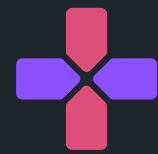
EVERSÃO
(*EVERSION*)

JONES, Steven E. Unveiling the dawn of the digital humanities (as the network unfolds its mysteries). In: KLEIN, Lauren F.; GOLD, Matthew K. Debates in the Digital Humanities 2016. University of Minnesota Press, 2016. Available at:
<https://dhdebates.gc.cuny.edu/read/untitled/section/09efe573-98e0-4a10-aaa3-e4b222d018fe#ch01>. (CHAPTER 1)



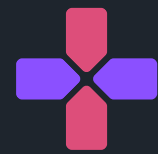
“Os videogames têm muito a ensinar às humanidades digitais porque são sistemas algorítmicos e formalmente sofisticados que modelam de maneiras específicas a dinâmica geral da **eversão** (*eversion*). Os jogos são concebidos para estruturar relações fluidas, entre os dados digitais e o mundo do jogo, por um lado, e entre os dados digitais e o jogador no mundo físico, por outro. ”

JONES, Steven E. The emergence of the digital humanities (as the network is everting). In.: KLEIN, Lauren F.; GOLD, Matthew K. Debates in the Digital Humanities 2016. University of Minnesota Press, Tradução nossa, 2016. Disponível em: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/read/untitled/section/09efe573-98e0-4a10-aaa3-e4b222d018fe#ch01>. (CAPÍTULO 1)



SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

COUTINHO, Clara Pereira; LISBÔA, Eliana Santana. Sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem: desafios para educação no século XXI, p.10, 2011.



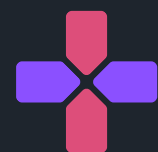
SOCIEDADE DA
INFORMAÇÃO

LETRAMENTO
DIGITAL

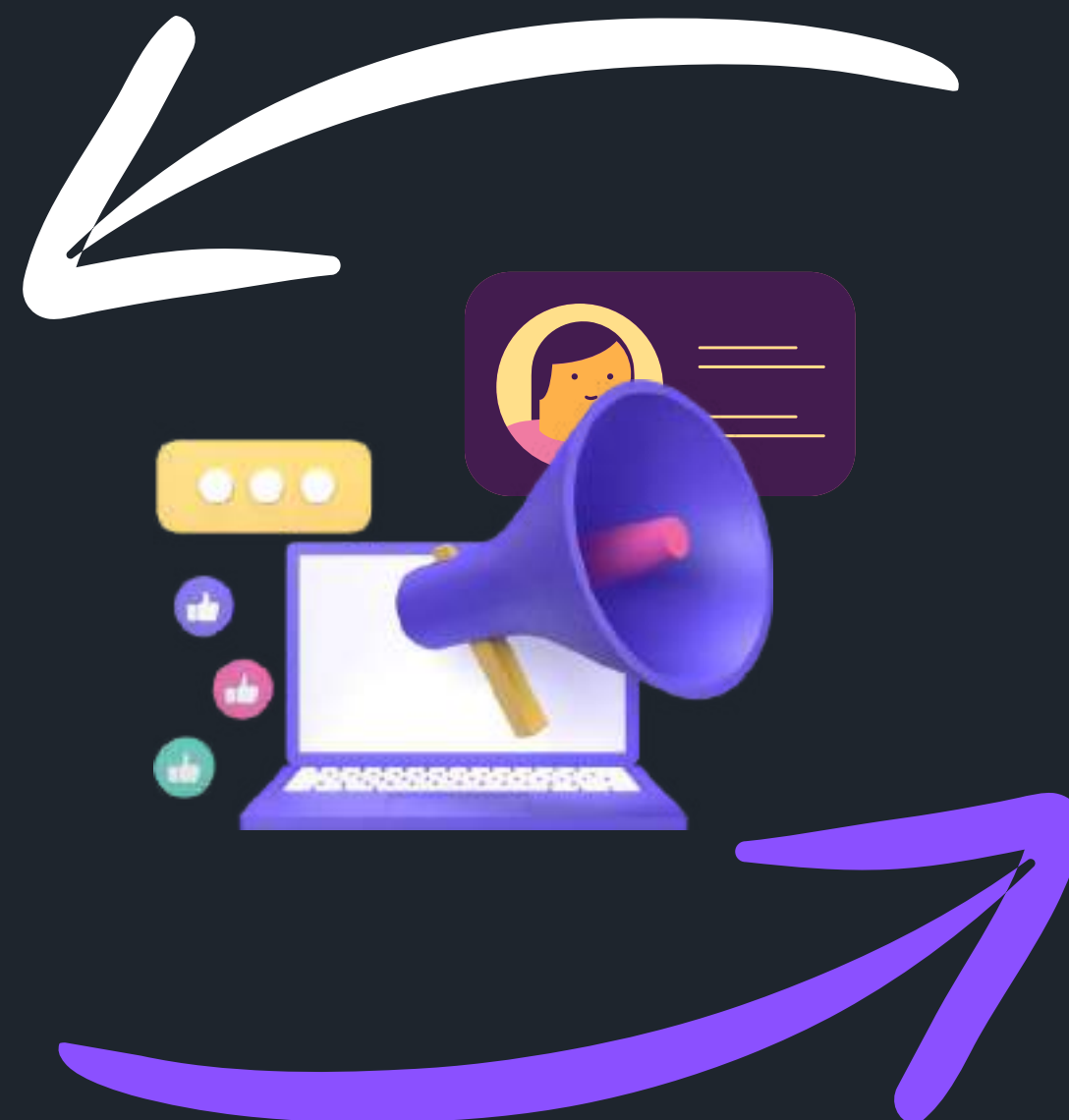


COMPETÊNCIA
PEDAGÓGICA

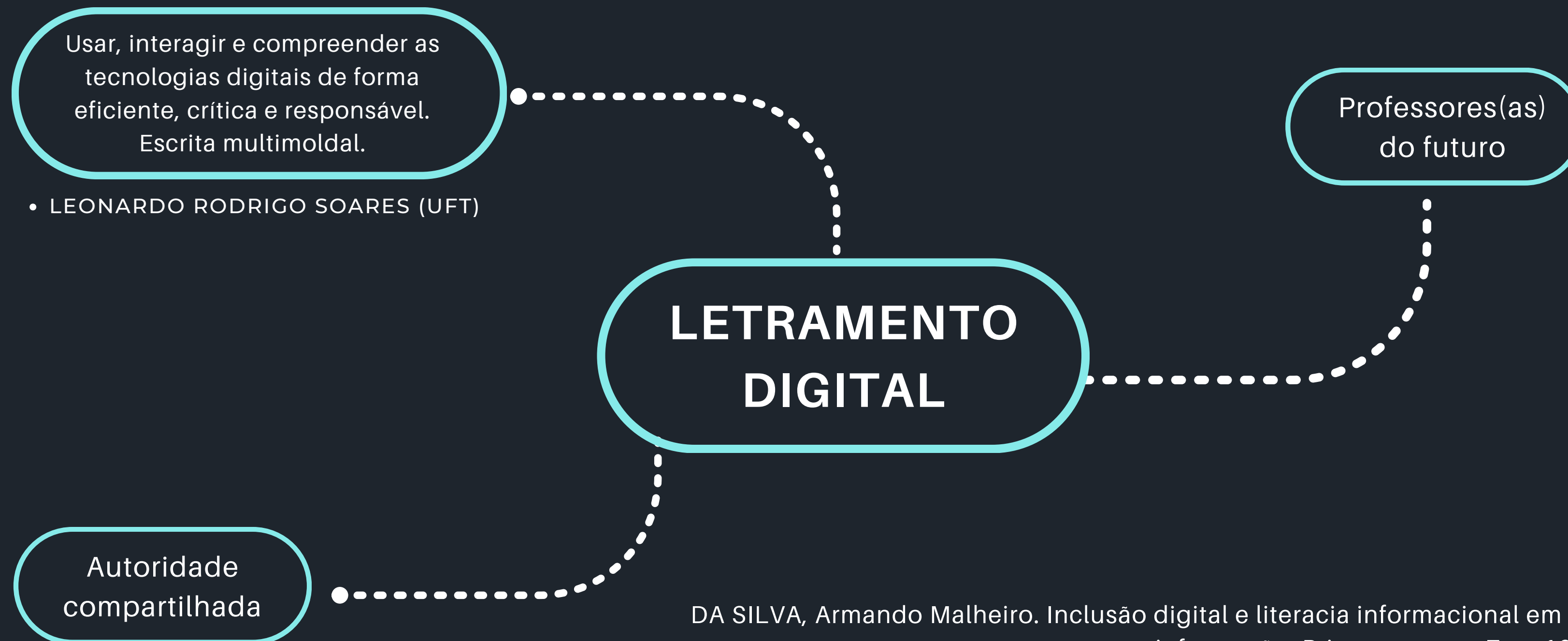
COUTINHO, Clara Pereira; LISBÔA, Eliana Santana. Sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem: desafios para educação no século XXI, p.10, 2011.



REFERÊNCIAS - DISCUSSÃO - DA SILVA



DA SILVA, Armando Malheiro. Inclusão digital e literacia informacional em ciência da informação. Prisma. com, n. 7, p. 16-43, 2008.



DA SILVA, Armando Malheiro. Inclusão digital e literacia informacional em ciência da informação. Prisma. com, n. 7, p. 16-43, 2008.

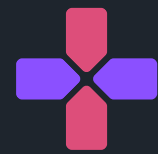


GAMEFICAÇÃO

Dinâmica



COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patricia Zeni. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 6, n. 2, p. 44-65, 2015.



GAMEFICAÇÃO

Mecânica



COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patricia Zeni. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 6, n. 2, p. 44-65, 2015.



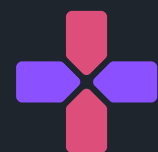
REFERÊNCIAS - GAMEFICAÇÃO

Componentes

GAMEFICAÇÃO



COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patricia Zeni. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 6, n. 2, p. 44-65, 2015.



REFERÊNCIAS - GAMEFICAÇÃO



COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patricia Zeni. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 6, n. 2, p. 44-65, 2015.



GAMEFICAÇÃO

"Com o lançamento do Nike+, em 2008, a companhia convenceu mais de 1,8 milhão de corredores a utilizarem seus produtos. O aplicativo desenvolvido permite a captura de dados como distância, ritmo e calorias queimadas através de um sensor GPS conectado ao iPod. Ao completarem desafios e baterem seus próprios recordes de corrida os usuários ganham recompensas. Além disso, após os treinos, os corredores podem acessar a loja online para fazer upload de seus dados, acompanhar as suas estatísticas, defenir metas, participar de desafios, e se conectar com colegas corredores (BUNCHBALL INC., 2010)."

COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patricia Zeni. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 6, n. 2, p. 46, 2015.



COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patricia Zeni. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 6, n. 2, p. 55, 2015.

Quadro 5 – Codificação Aberta: Variáveis e Pontos-Chave

Varlável	Pontos-Chave
Ano da Aplicação	2010, 2011, 2012, 2013 e 2014
Tipo da Aplicação	Modelo de ensino, aplicativo móvel, aplicação web, sistema de informação interno, plataforma e-learning.
Objetivos	Motivar estudantes, motivar estudo, engajar e motivar usuário, manter usuários, aumentar vendas, manter clientes, educar usuários, treinar usuários, engajar e motivar funcionários, treinar funcionários
Público Alvo	Clientes, estudantes, funcionários, fãs, organização, usuários, usuários experientes e crianças
Segmento/Área	Colaboratividade, Educação, Esportes, Marketing, Clientes, Produtividade, Produtos, Saúde, Treinamentos e Vendas.
Dinâmica	Restrições, Emoções, Narrativa, Progressão e Relacionamentos
Mecânica	Desafios, Chance, Cooperação e competição, Avaliação (Feedback), Aquisição de recursos, Recompensas, Transações, Turnos e Vitória
Componente	Conquistas, Avatar, Emblemas/medalhas, Boss, Coleções, Combate, Conteúdos desbloqueáveis, Presentes, Ranking, Níveis, Pontos, Missões, Gráfico Social, Times e Bens virtuais.

Fonte: Os autores



COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patricia Zeni. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 6, n. 2, p. 58-60, 2015.

QUADRO 8 - COMPONENTES MAIS UTILIZADOS POR SEGMENTO/ÁREA

	Educação
Conquistas	6
Avatar	1
Emblemas e medalhas	3
Combate	
Ranking	6
Níveis	4
Pontos	7
Quests	1
Gráfico Social	3
Times	2
Bens virtuais	2

QUADRO 9 – MECÂNICAS MAIS UTILIZADAS POR SEGMENTO/ÁREA

	Educação
Desafios	7
Cooperação e competição	8
Avaliação (Feedback)	7
Aquisição de recursos	
Recompensas	2
Vitória	1

QUADRO 10 – DINÂMICAS MAIS UTILIZADAS POR SEGMENTO/ÁREA

	Educação
Narrativa	1
Progressão	10
Relacionamentos	5



QUADRO 8 - COMPONENTES MAIS UTILIZADOS POR SEGMENTO/ÁREA

	Negócio (Externo) Marketing
Conquistas	8
Avatar	1
Emblemas e medalhas	12
Combate	
Ranking	3
Níveis	6
Pontos	15
Quests	6
Gráfico Social	4
Times	
Bens virtuais	2

QUADRO 9 – MECÂNICAS MAIS UTILIZADAS POR SEGMENTO/ÁREA

	Negócio (Externo) Marketing
Desafios	6
Cooperação e competição	3
Avaliação (Feedback)	12
Aquisição de recursos	2
Recompensas	15
Vitória	

QUADRO 10 – DINÂMICAS MAIS UTILIZADAS POR SEGMENTO/ÁREA

	Negócio (Externo) Marketing
Narrativa	
Progressão	11
Relacionamentos	9

COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patricia Zeni. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 6, n. 2, p. 58-60, 2015.



COSTA, Marcella Albaine Farias da. Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula. Curitiba: Appris, p.64-77, 2017.



ENTREVISTA COM
MARCELA
ALBAINE

AULA EXPOSITIVA
(ROMA ANTIGA)

• ALUNOS DE 11 A 13 ANOS

LIVRO E QUESTÕES

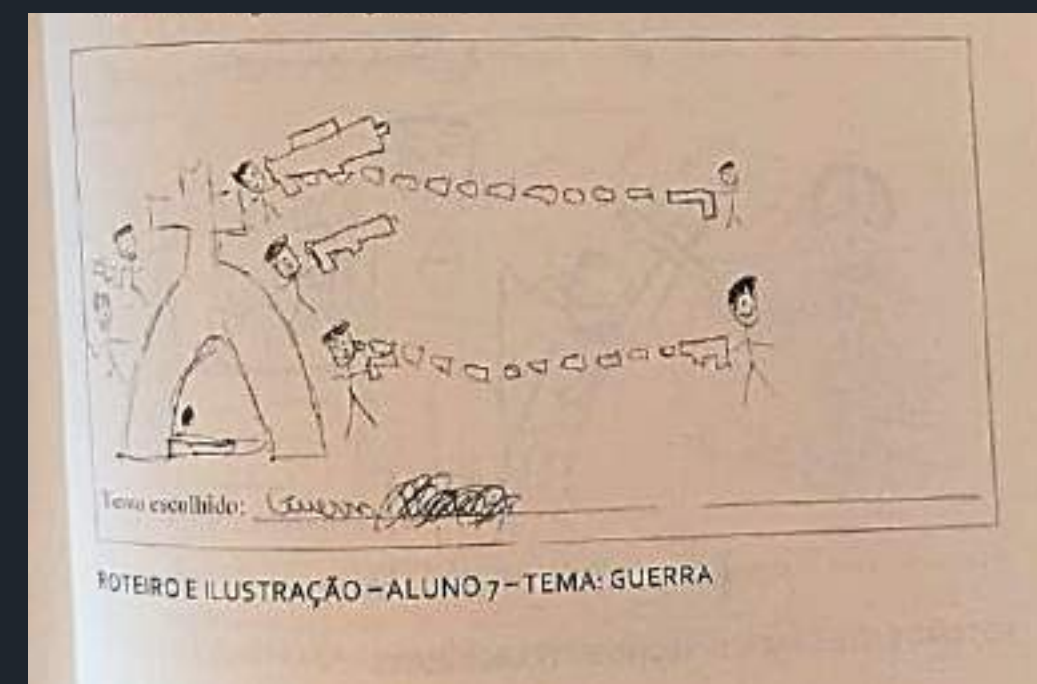
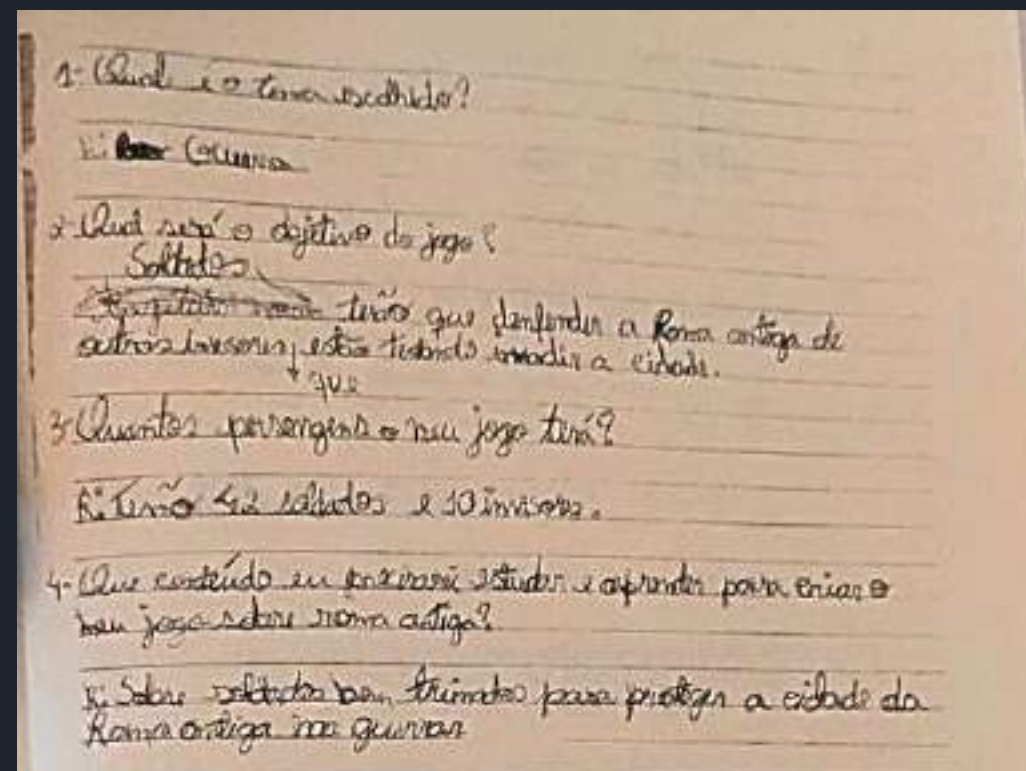
WIKIPÉDIA

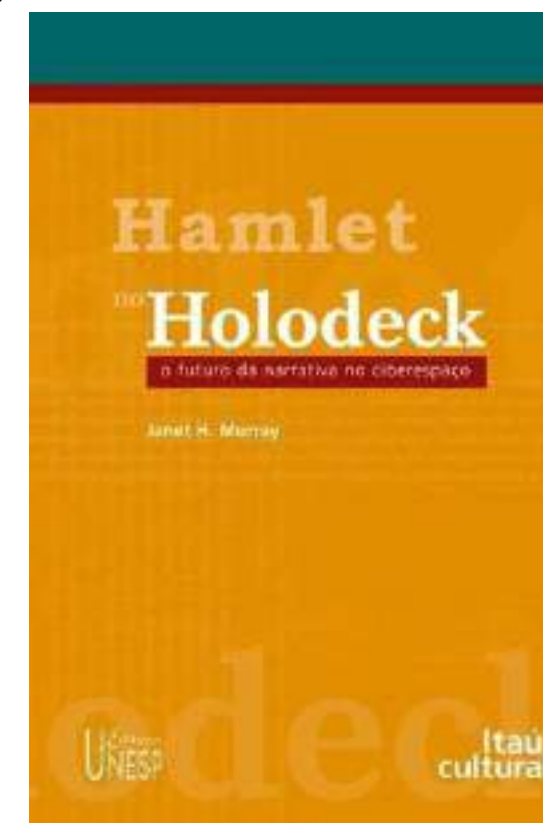
RELATÓRIO

ROTEIRO DE UM
GAME



COSTA, Marcella Albaine Farias da. Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula. Curitiba: Appris, p. 115, 2017.







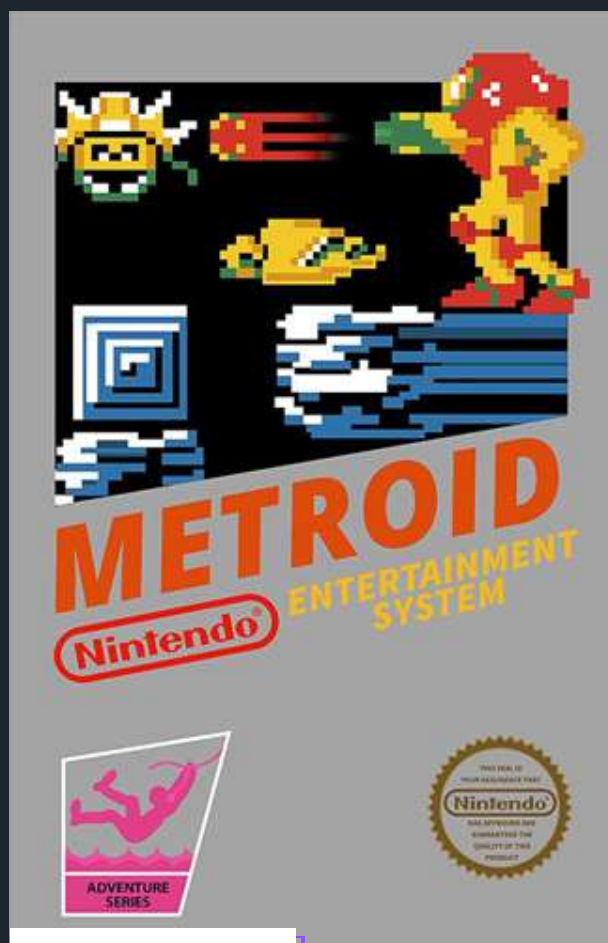
estão colaborando mais de perto com os
contadores de histórias

LINK: https://www.youtube.com/watch?v=PyI_b_a_lNs



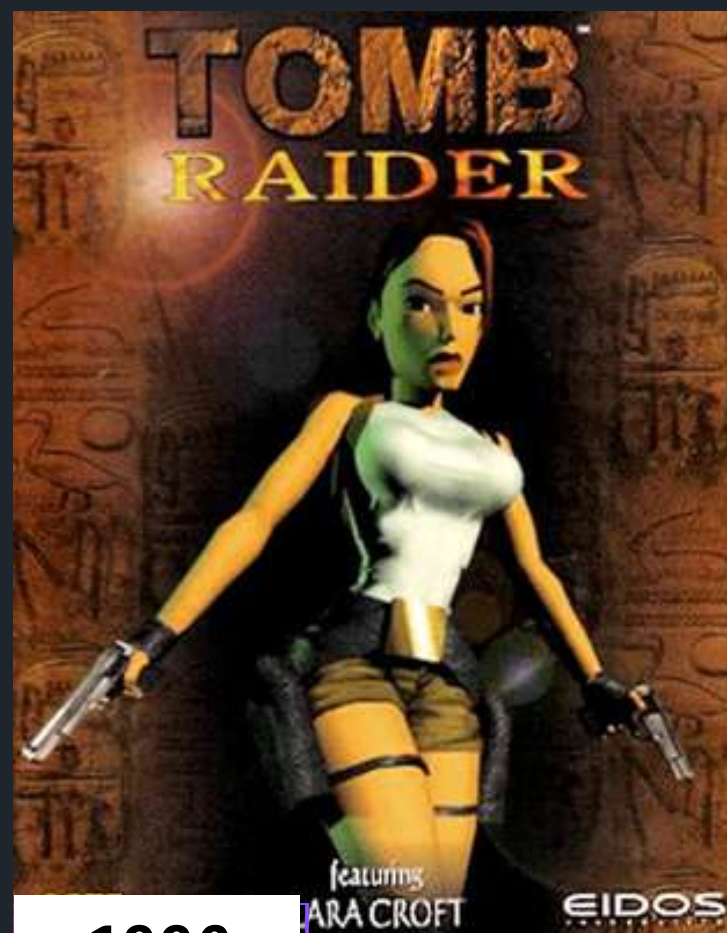
ESTERIÓTIPOS

RUPTURAS



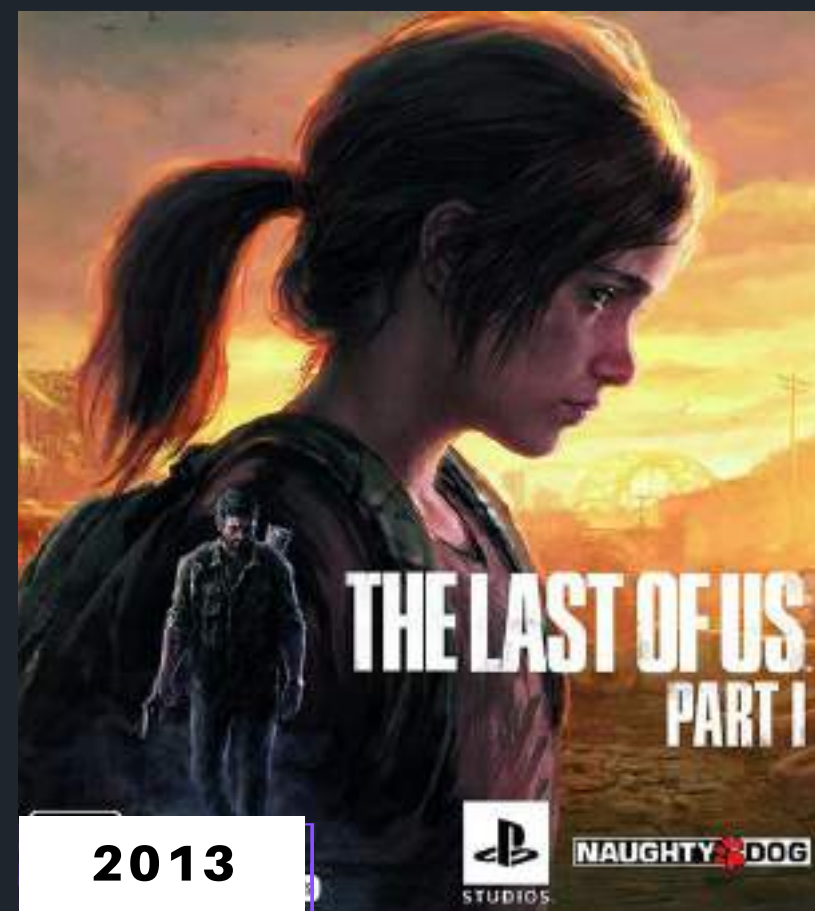
1986

Nintendo Entertainment System



1996

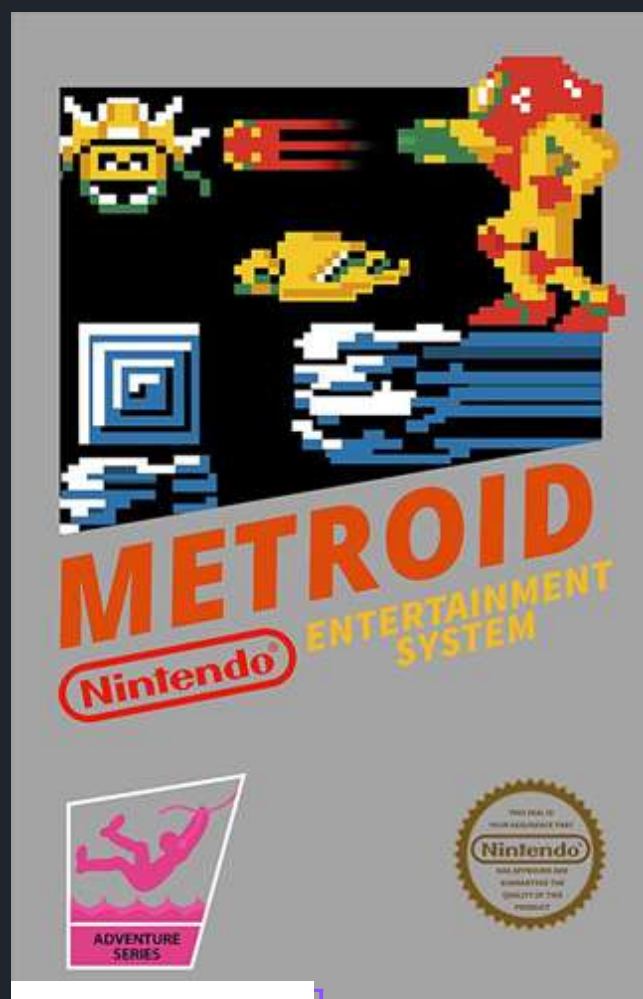
Desenvolvido pela Core Design e publicado pela Eidos Interactive



2013



2017



1986

Nintendo Entertainment System



“Os videogames fornecem um excelente exemplo da construção social do gênero. As mulheres raramente aparecem neles, exceto como donzelas que exigem resgate ou recompensas pela conclusão bem-sucedida da missão.” (JENKINS; CASSEL, 2000, p. 7)





deslocamento de
arquétipos de gênero





FORMULÁRIO - TESTE EXPERIMENTAL SOCIAL



Google Forms



PPGCI - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

CBD5936 HUMANIDADES DIGITAIS

ORIENTAÇÃO: PROF. DR. FRANCISCO CARLOS PALETTA

APRESENTAÇÃO: VICTÓRIA SIQUEIRA PEREIRA

CASSELL, Justine; JENKINS, Henry (Ed.). **From Barbie® to Mortal Kombat: Gender and Computer Games**. MIT press, 2000.

COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patricia Zeni. **Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência**. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 6, n. 2, p. 44-65, 2015.

COUTINHO, Clara Pereira; LISBÔA, Eliana Santana. **Sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem: desafios para educação no século XXI**, 2011.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula**. Curitiba: Appris, p.64-77, 2017.

DA SILVA, Armando Malheiro. **Inclusão digital e literacia informacional em ciência da informação**. Prisma. com, n. 7, p. 16-43, 2008.

JONES, Steven E. **Unveiling the dawn of the digital humanities (as the network unfolds its mysteries)**. In: KLEIN, Lauren F.; GOLD, Matthew K. Debates in the Digital Humanities 2016. University of Minnesota Press, 2016. Available at: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/read/untitled/section/09efe573-98e0-4a10-aaa3-e4b222d018fe#ch01>.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.

CONTATO



VICTORIA.SIQUEIRA@UNIFESP.COM.BR



@JOVEMVICTORIA



@JOVEMVICTORIA



PEREIRA, Victória S. Ensino-aprendizagem na Era Digital. **CBD5936 Humanidades Digitais 2024**
ECA/USP: Seminário Temático. Junho de 2024.



Victória Siqueira Pereira é mestranda do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP) e desenvolve pesquisa sobre as representações de gênero e os usos públicos do passado nos videogames. A autora também é professora de História do Ensino Fundamental II e Facilitadora da Universidade Virtual do Estado de São Paulo (UNIVESP). Áreas de interesse: História Digital, Humanidades Digitais, História Pública, Gênero, Teoria da História e Games no ensino de História.

Atribuição-Não Comercial-Compartilha Igual 3.0 Brasil (CC BY-NC-SA 3.0 BR)



PPGCI - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

CBD5936 HUMANIDADES DIGITAIS

ORIENTAÇÃO: PROF. DR. FRANCISCO CARLOS PALETTA

APRESENTAÇÃO: VICTÓRIA SIQUEIRA PEREIRA



Browsing, Collecting, Rereading, Creating, Disseminating & Information Anxiety

10

Prof. Francisco Paletta
Aluno Nelson Mitsuo Shimabukuro

INFORMAÇÃO | Consumo e Interações

Knowledge doubles	100 BC – 1700	1800 years
Knowledge doubles	1700 – 1900	200 years
Knowledge doubles	1900 – 1950	50 years
Knowledge doubles	1950 – 1970	20 years
Knowledge doubles	1970 - 1980	10 years
Knowledge doubles	1980 – 1988	8 years
Knowledge doubles	Now	Doubles every year
Soon it will double	Near the future	Doubles every 12 hour

Figure 1: Acceleration of Knowledge Doubling During the New Era (A.D.)



GLOBAL JOURNAL OF HUMAN SOCIAL RESEARCH
INTERDISCIPLINARY
Volume 18 Issue 9 Winter 1.0 Year 2018
Type: Double Blind Peer Reviewed International Research Journal
Publisher: Global Journals
Online ISSN - 2247-4633 & Print ISSN 0975-5075

INFORMAÇÃO | Consumo e Interações

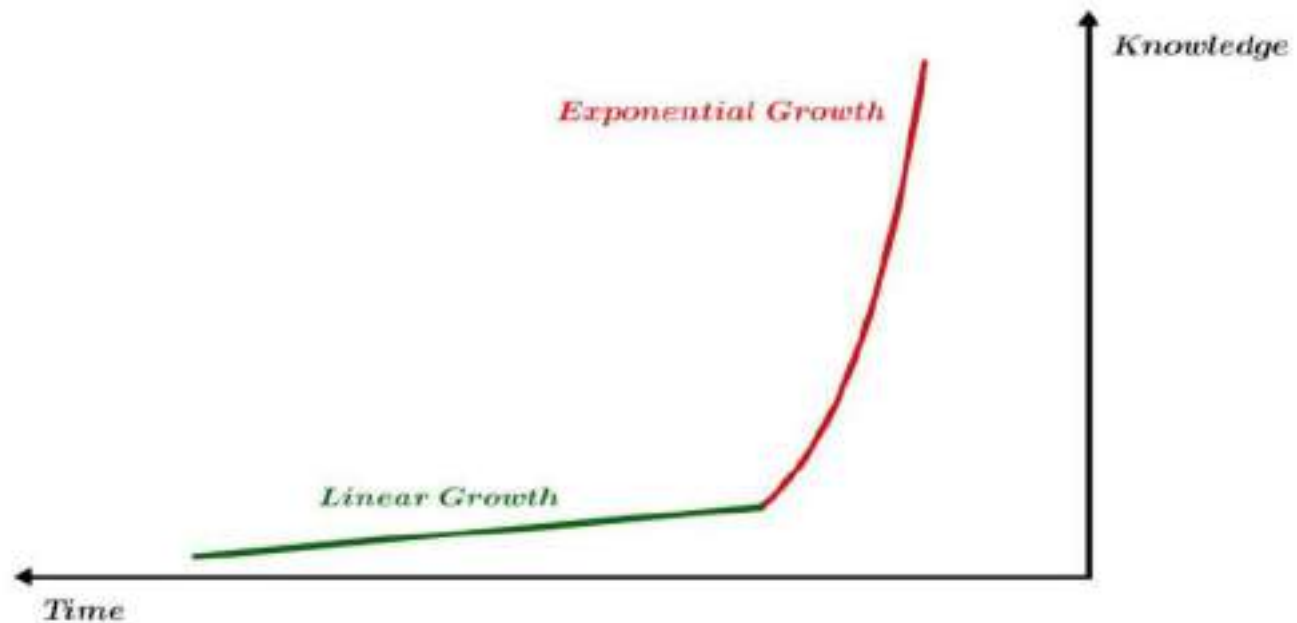


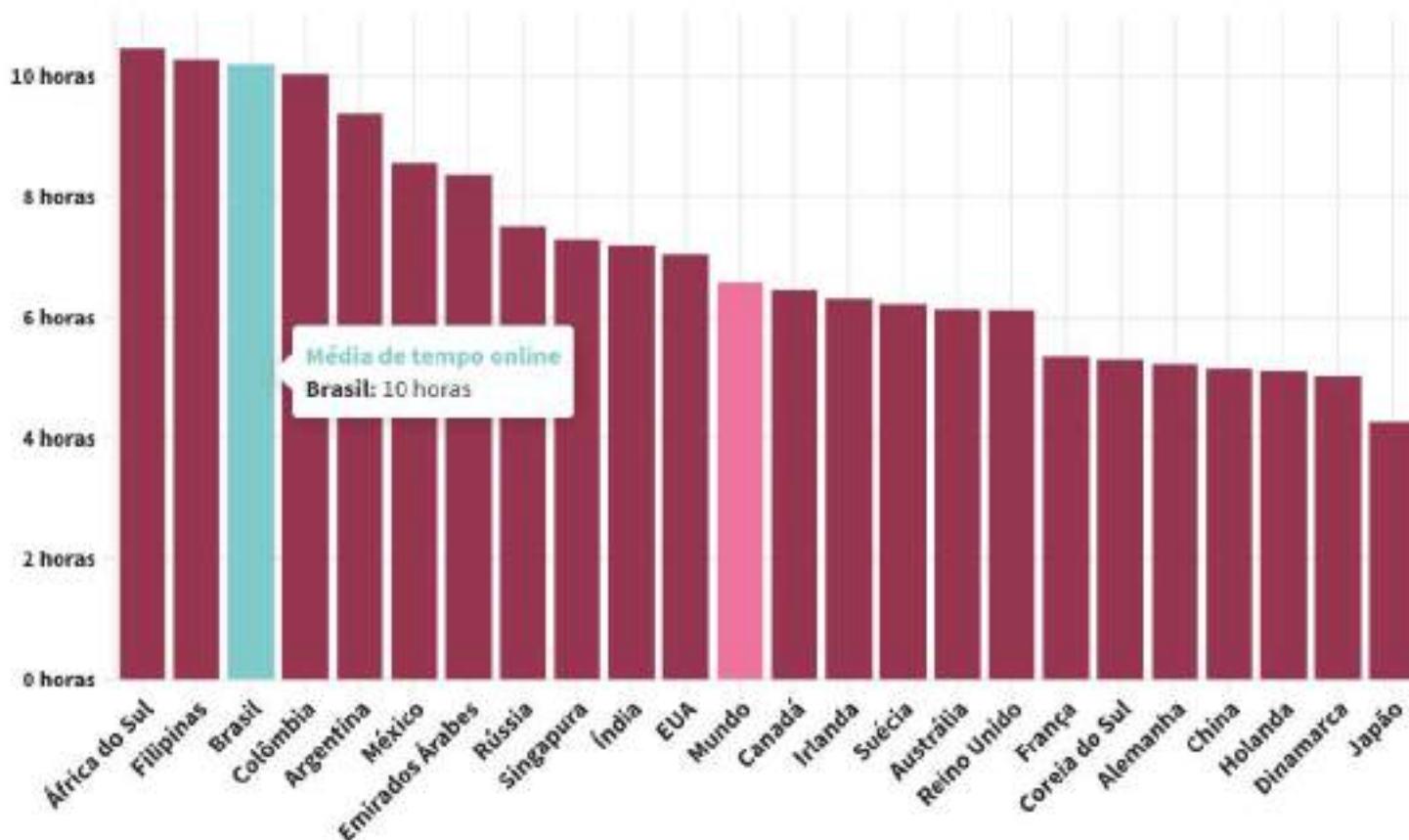
Figure 2: Knowledge Doubling Curve



JOURNAL JOURNAL OF HUMAN SOCIAL SCIENCE: AN
INTERDISCIPLINARY
Volume 18 Issue 3 Year 2018
Type: Double Blind Peer Reviewed International Research Journal
Publisher: Global Journals
Online ISSN: 2249-4628 & Print ISSN: 0975-5075

INFORMAÇÃO | Consumo e Interações

Média de tempo online diário em cada país



Fonte: Data Reportal - Global Overview Report 2022

Browsing, Colleting, Rereading, Creating, Disseminating

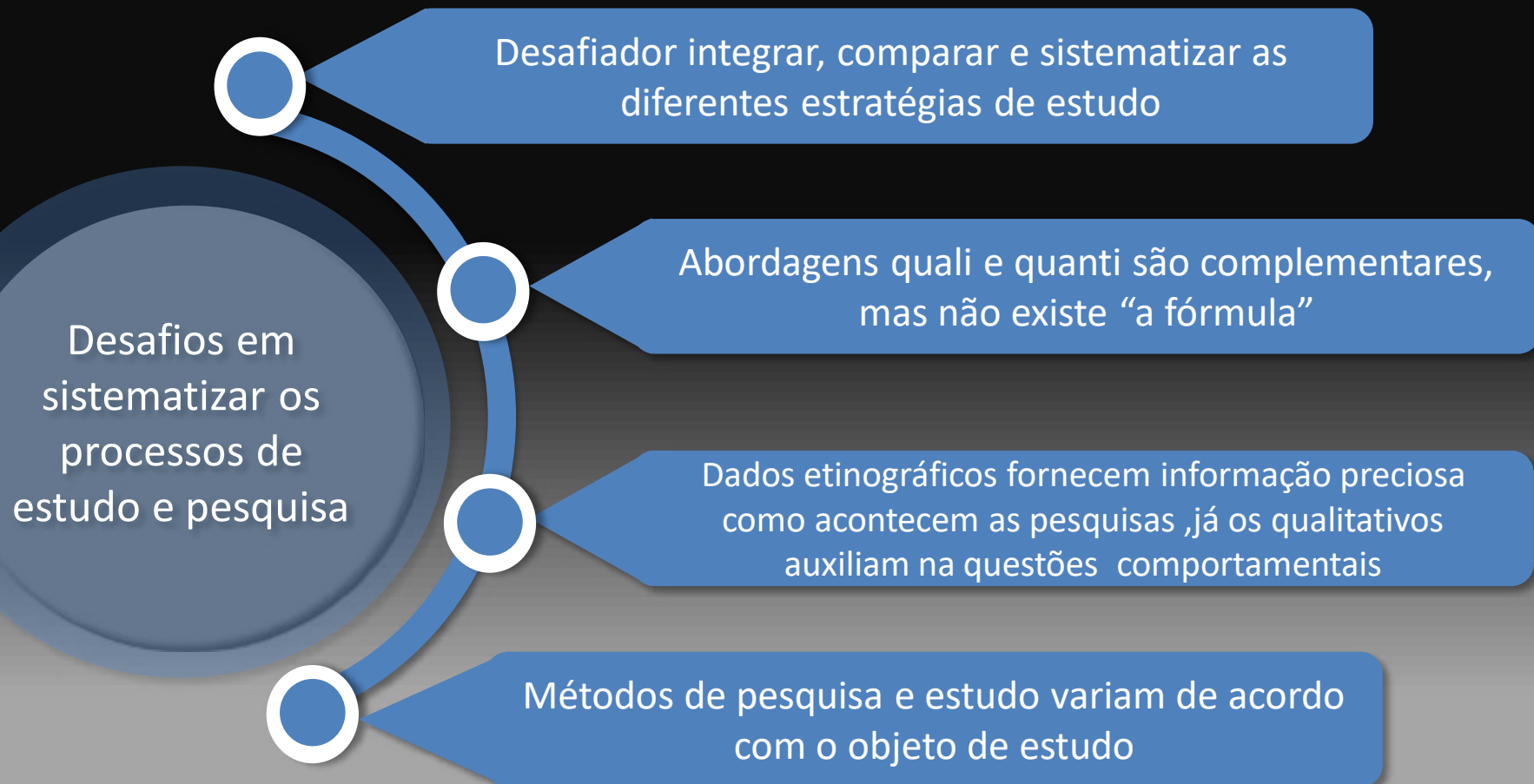
A informação é a representação simbólica de um fato ou uma idéia capaz (ou não) de alterar o conhecimento, cujo valor e definição só podem ocorrer de acordo com o contexto em que está inserida, portanto, ela pode ser tomada em três diferentes usos:

- **Processo** : quando, no ato de informar, ao saber de algo o conhecimento é modificado.
- **Conhecimento** : quando se obtém uma informação que transforma o conhecimento, reduzindo-o ou aumentando-o.
- **Coisa** : quando a informação é apenas um dado.

Fonte:

PALETTA, Francisco Carlos; PELISSARO, Bárbara. Estudo de usuários e modelos de busca da informação. Rev. digit. bibliotecon. cienc. inf., Campinas, SP, v.13, n.1, p.120-137, jan/abr. 2015.
Disponível em: <<http://www.sbu.unicamp.br/seer/ojs/index.php/rbci>>. Acesso em: 31 jan. 2015.

Browsing, Colleting, Rereading, Creating, Disseminating



Browsing, Colleting, Rereading, Creating, Disseminating

Duas linhas de pesquisa nessa área:

- a) Abordagem computacional, baseada em *softwares* (*buscadores, banco de dados e interfaces*)
- b) Centrada no usuário e em seu comportamento de busca, suas estratégias visando qualidade/confiabilidade

Fonte:

PALETTA, Francisco Carlos; PELISSARO, Bárbara. Estudo de usuários e modelos de busca da informação. Rev. digit. bibliotecon. cienc. inf., Campinas, SP, v.13, n.1, p.120-137, jan/abr. 2015.
Disponível em: <<http://www.sbu.unicamp.br/seer/ojs/index.php/rbci>>. Acesso em: 31 jan. 2015.

Gatilhos na busca pela informação

- **Cognitivo:** quando há uma interação usuário-informação, pois esta é obtida cognitivamente e interpretada.
- **Situacional:** quando uma situação cria no usuário a necessidade de busca por informação.
- **Emocional:** quando o usuário interage com as intenções e motivações associadas a outros sentimentos relacionados à busca pela informação, como satisfação ou frustração.

Fonte:

PALETTA, Francisco Carlos; PELISSARO, Bárbara. Estudo de usuários e modelos de busca da informação. Rev. digit. bibliotecon. cienc. inf., Campinas, SP, v.13, n.1, p.120-137, jan/abr. 2015.
Disponível em: <<http://www.sbu.unicamp.br/seer/ojs/index.php/rbci>>. Acesso em: 31 jan. 2015.

Atores na Organização da Informação

a) Autores – Produção e Recuperação da informação no texto

b) Profissionais da Informação – Acessibilidade ao documento

Segundo Rowley (2002 apud GARCIA, 2007, p. 40-41), todas as etapas se dão em quatro processos:

- **Representação descritiva.**
- **Representação temática.**
- **Registro de metadados.**
- **Armazenamento e processo de recuperação.**

Fonte:

PALETTA, Francisco Carlos; PELISSARO, Bárbara. Estudo de usuários e modelos de busca da informação. Rev. digit. bibliotecon. cienc. inf., Campinas, SP, v.13, n.1, p.120-137, jan/abr. 2015.
Disponível em: <<http://www.sbu.unicamp.br/seer/ojs/index.php/rbci>>. Acesso em: 31 jan. 2015.

Browsing, Collecting, Rereading, Creating, Disseminating

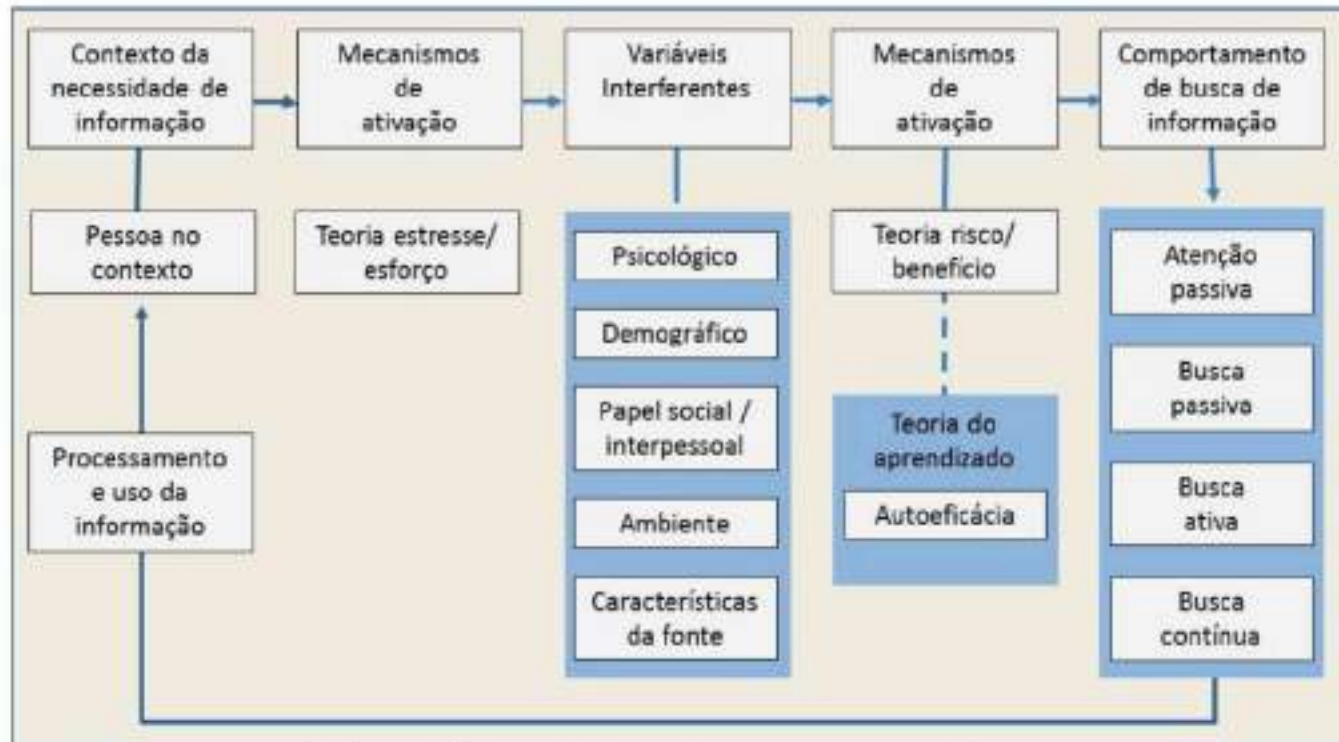


Figura 2 – Modelo geral comportamento de busca

Fonte: Wilson (1996 apud GARCIA, 2007, p. 85).

Fonte:

PALETTA, Francisco Carlos; PELISSARO, Bárbara. Estudo de usuários e modelos de busca da informação. Rev. digit. bibliotecon. cienc. inf., Campinas, SP, v.13, n.1, p.120-137, jan/abr. 2015. Disponível em: <<http://www.sbu.unicamp.br/seer/ojs/index.php/rbci>>. Acesso em: 31 jan. 2015.

Information Handling | Scholarly Primitives

- The notion of the **primitive** is distinct in that it is meant to refer to activities that are common across disciplines, at least within the humanities where the concept was originally developed and applied, and the examples provided by Unsworth(2000) suggests that the activities are relatively discrete in nature
- Sense of the primitive as something at the base or beginning of a larger process.
- Primitives—discovering, annotating, comparing, referring, sampling, illustrating and representing

Fonte:

Scholarly Information Practices in the Online Environment Themes from the Literature and Implications for Library Service Development

Carole L. Palmer Lauren C. Teffeau Carrie M. Pirmann

Graduate School of Library & Information Science (GSLIS)

Center for Informatics Research in Science & Scholarship (CIRSS)

University of Illinois at Urbana-Champaign



Searching



Collecting



Reading



Writing



Collaborating



Cross Cutting



- **Direct Searching**
 - Objetivo bem definido (Palavras-chave)
 - Confirmar entendimento
 - Averiguar precisão
 - Tendência a ser mais rápido e menos profundo
- **Chaining**
 - Procura usando referências bibliográficas
 - Citações, notas de rodapé e publicações relevantes
 - “minerar” bibliografias de especialistas
 - Descoberta através de contatos pessoais
- **Browsing**
 - Conteúdo amplo e flexível
 - Navegar na web ou em prateleiras de bibliotecas
 - Humanidades e campos interdisciplinares
- **Probing**
 - Estratégia exploratória usado por pesquisadores
 - Sondagem em múltiplos domínios
- **Accessing**
 - Descobrir não é o suficiente
 - Acesso direto ao material desejado



Fonte:

Scholarly Information Practices in the Online Environment Themes from the Literature and Implications for Library Service Development

Carole L. Palmer Lauren C. Teffeau Carrie M. Pirmann

Graduate School of Library & Information Science (GSLIS)

Center for Informatics Research in Science & Scholarship (CIRSS)

University of Illinois at Urbana-Champaign



Searching



Collecting



Reading



Writing



Collaborating



Cross Cutting



- **Gathering**
 - **Juntar o máximo de material possível sobre Determinado assunto de interesse**

- **Organizing**
 - **Conforme as coleções pessoais se tornam maiores e mais complexas é necessário organizar**
 - **Cópias impressas ou digitais**

Fonte:

Scholarly Information Practices in the Online Environment Themes from the Literature and Implications for Library Service Development

Carole L. Palmer Lauren C. Teffeau Carrie M. Pirmann

Graduate School of Library & Information Science (GSLIS)

Center for Informatics Research in Science & Scholarship (CIRSS)

University of Illinois at Urbana-Champaign



Searching



Collecting



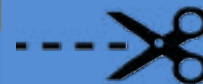
Reading



Writing



Collaborating



Cross Cutting



- **Scanning**
 - “Leitura dinâmica” antes de se aprofundar
 - Tendência de se aprofundar com material digital
 - Estudos sugerem que estudantes não estão lendo mais, mas sim “scaneando” mais
 - Leitura dinâmica na Web ou pulando de site para site
- **Assessing**
 - Diferenciar, comparar, peneirar
 - Orientação, overview, atenção direcionada, compreensão e gatilho para iniciar leitura adicional
- **Rereading**
 - Relembrar conteúdo
 - Ampliar a compreensão
 - Integrar com pesquisas prévias
 - Solidificar a base de informação

Fonte:

Scholarly Information Practices in the Online Environment Themes from the Literature and Implications for Library Service Development

Carole L. Palmer Lauren C. Teffeau Carrie M. Pirmann

Graduate School of Library & Information Science (GSLIS)

Center for Informatics Research in Science & Scholarship (CIRSS)

University of Illinois at Urbana-Champaign



Searching



Collecting



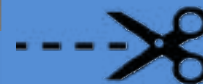
Reading



Writing



Collaborating



Cross Cutting



- **Assembling**
 - Compor seus pensamentos
 - Processos de integrar ideias
 - Mapear seus pensamentos no papel
 - Processo de formatação e interação
- **Co-authoring**
 - Prática está se ampliando fortemente
 - “Autores” nem sempre participam de todo o processo
- **Disseminating**
 - Tendência de acesso aberto para disseminar trabalhos científicos
 - Discussões da relevância dos canais de disseminação



Fonte:

Scholarly Information Practices in the Online Environment Themes from the Literature and Implications for Library Service Development

Carole L. Palmer Lauren C. Teffeau Carrie M. Pirmann

Graduate School of Library & Information Science (GSLIS)

Center for Informatics Research in Science & Scholarship (CIRSS)

University of Illinois at Urbana-Champaign



Searching



Collecting



Reading



Writing



Collaborating



Cross Cutting



- **Coordinating**
 - **Coordenação de grupos desafiadora**
 - **Mecanismos de controle**
 - **Avaliar o esforço equânime de cada um**

- **Networking**
 - **Relacioanamento**
 - **Laços fortes**
 - **Conexões face a face ou virtuais**
 - **Foruns digitais e repositórios virtuais**

- **Consulting**
 - **Assessoria de experts**
 - **Compartilhamento de materiais pessoais**
 - **Refinamento e testes de idéias**

Fonte:

Scholarly Information Practices in the Online Environment Themes from the Literature and Implications for Library Service Development

Carole L. Palmer Lauren C. Teffeau Carrie M. Pirmann

Graduate School of Library & Information Science (GSLIS)

Center for Informatics Research in Science & Scholarship (CIRSS)

University of Illinois at Urbana-Champaign



Searching



Collecting



Reading



Writing



Collaborating



Cross Cutting



- **Monitoring**
 - Manter o “radar” ligado física e eletronicamente
 - Ferramentas digitais para alertar o interessado
- **Notetaking**
 - Anotar , rabiscar e exercitar as idéias
 - Pedacos pequenos de esboços/criatividade
- **Translating**
 - Novas terminologias, conceitos e teorias
 - Adaptação de perspectivas e culturas
- **Data Practices**
 - Curadoria e compartilhamento
 - Adquirir, manter e prover acesso



Fonte:

Scholarly Information Practices in the Online Environment Themes from the Literature and Implications for Library Service Development

Carole L. Palmer Lauren C. Teffeau Carrie M. Pirmann

Graduate School of Library & Information Science (GSLIS)

Center for Informatics Research in Science & Scholarship (CIRSS)

University of Illinois at Urbana-Champaign

Fontes de Informação | Por Disciplina

Discipline	Information Sources											
	Journals	Mono-graphs	Conference proceedings	Data sets/ collections	Audio-visual materials	Archival materials	Preprints/ working papers	Dissertations	Government documents	Technical reports	Patent literature	Other Sources Noted
Sciences (Gault & Pearce, 1991)												
Astronomy	✓		✓	✓	✓	✓	✓			✓		star charts; photographic plates; satellite imagery
Biology	✓		✓	✓	✓						✓	museum collections
Chemistry	✓	✓	✓							✓	✓	handbooks; physical and chemical properties databases
Computer Science	✓		✓				✓			✓		
Engineering	✓	✓	✓	✓						✓	✓	standards literature
Geosciences	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓			maps; field guides
Math	✓	✓	✓				✓					translations
Physics	✓	✓	✓	✓			✓			✓		handbooks; letters/journals
Social Sciences (Gould & Handler, 1989)												
Anthropology	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓			museum collections; field notes; foreign language texts; grant information
Economics	✓			✓			✓		✓			international literature and data; disaggregated data
Political Science	✓		✓	✓			✓		✓			newspapers; policy papers; foreign government documents
Psychology	✓	✓	✓	✓				✓		✓		grant information
Sociology	✓	✓	✓	✓					✓			
Humanities (Gould, 1988)												
Art History	✓	✓	✓		✓	✓		✓				museum/exhibition catalogs; artist books; trade catalogs
Classical Studies	✓				✓	✓						papyri; inscriptions; iconography
History	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓			newspapers; popular culture materials; oral history archives; presidential libraries
Linguistics	✓	✓			✓		✓	✓				grammars; field notes
Literature	✓	✓			✓	✓						foreign language texts
Music	✓	✓			✓	✓						musical scores; opera librettos
Philosophy	✓	✓	✓			✓						
Religion	✓	✓				✓		✓				

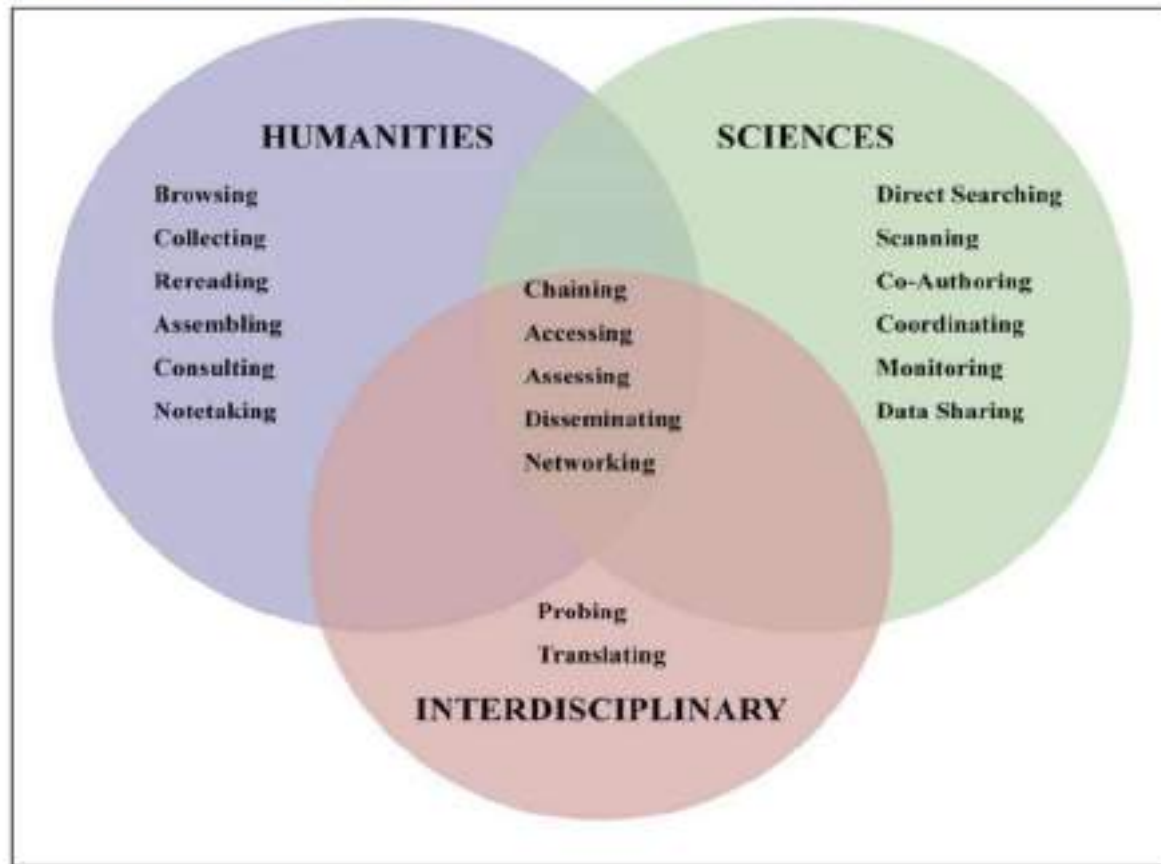
Fonte:

Scholarly Information Practices in the Online Environment Themes from the Literature and Implications for Library Service Development

Carole L. Palmer Lauren C. Teffeu Carrie M. Pirmann
Graduate School of Library & Information Science (GSLIS)
Center for Informatics Research in Science & Scholarship (CIRSS)
University of Illinois at Urbana-Champaign

Disciplinary Approach – Final Comments

Figure 1: Scholarly primitives associated with disciplinary approach



Fonte:

Scholarly Information Practices in the Online Environment Themes from the Literature and Implications for Library Service Development

Carole L. Palmer Lauren C. Teffeau Carrie M. Pirmann

Graduate School of Library & Information Science (GSLIS)

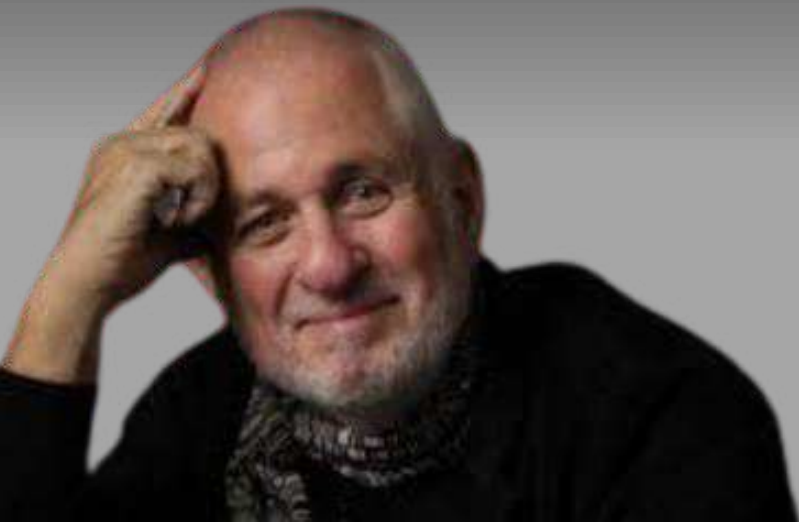
Center for Informatics Research in Science & Scholarship (CIRSS)

University of Illinois at Urbana-Champaign

Information Anxiety ?

A distância entre o que entendemos e o que
achamos que deveríamos entender

(WURMAN 1989)



ENCODING, MODELING, TEXT ANNOTATION + •

William Ricardo Silva Ramos

PPGCI - Programa de Pós-graduação
em Ciência da Informação

CBD5936 Humanidades Digitais

Prof. Dr. Francisco Carlos Paletta

11



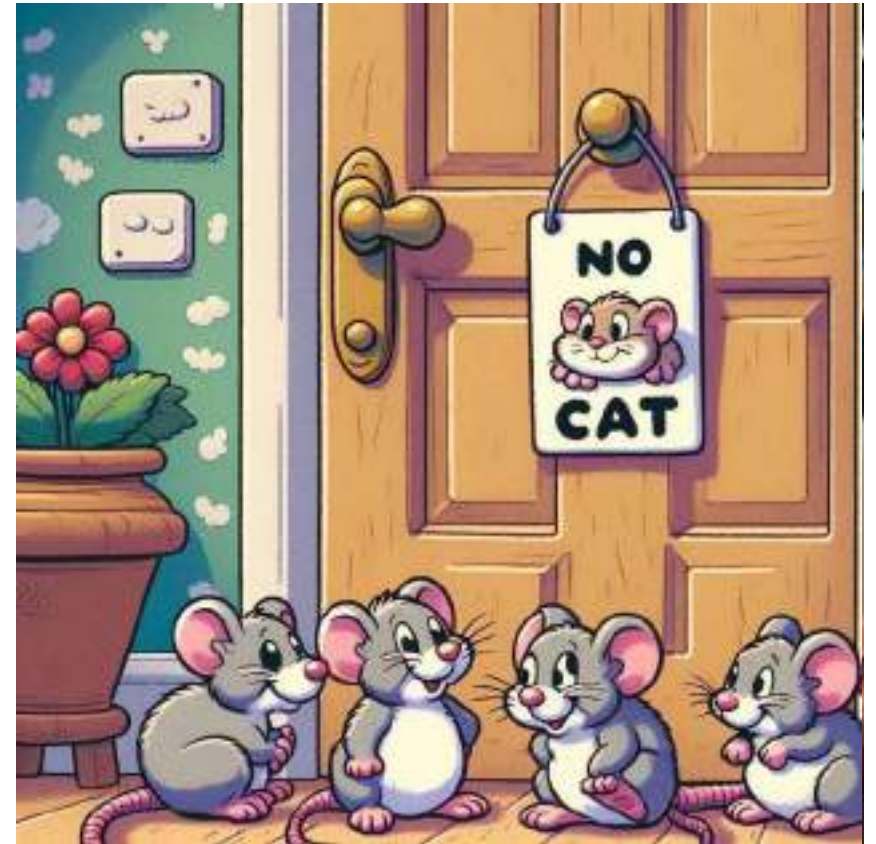
Objetivos

Evidenciar o papel da linguística nas humanidades digitais com ênfase em questões semânticas e discursivas implicadas na criação e aplicação de ferramentas digitais.

Palavras-chave: Linguística, processamento de linguagem natural (PLN), semântica, discurso digital, inteligência artificial generativa (IAG)

Elementos Linguísticos e Efeitos de Sentido

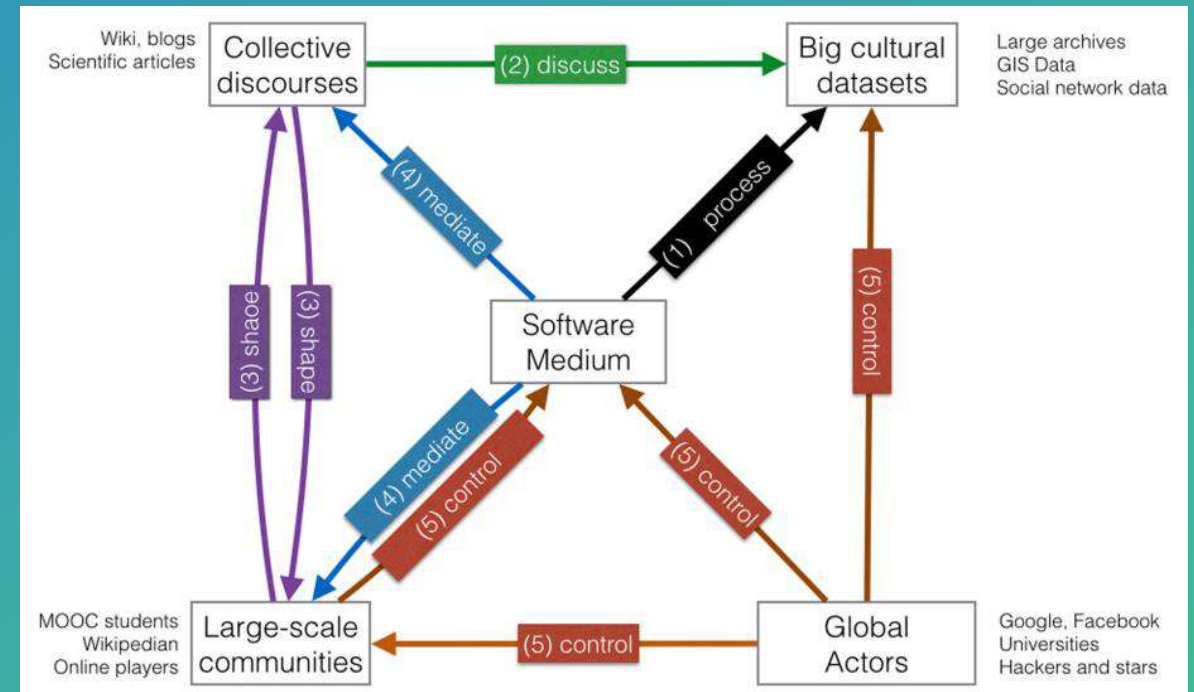
Ele ainda não cheg ou ! ?

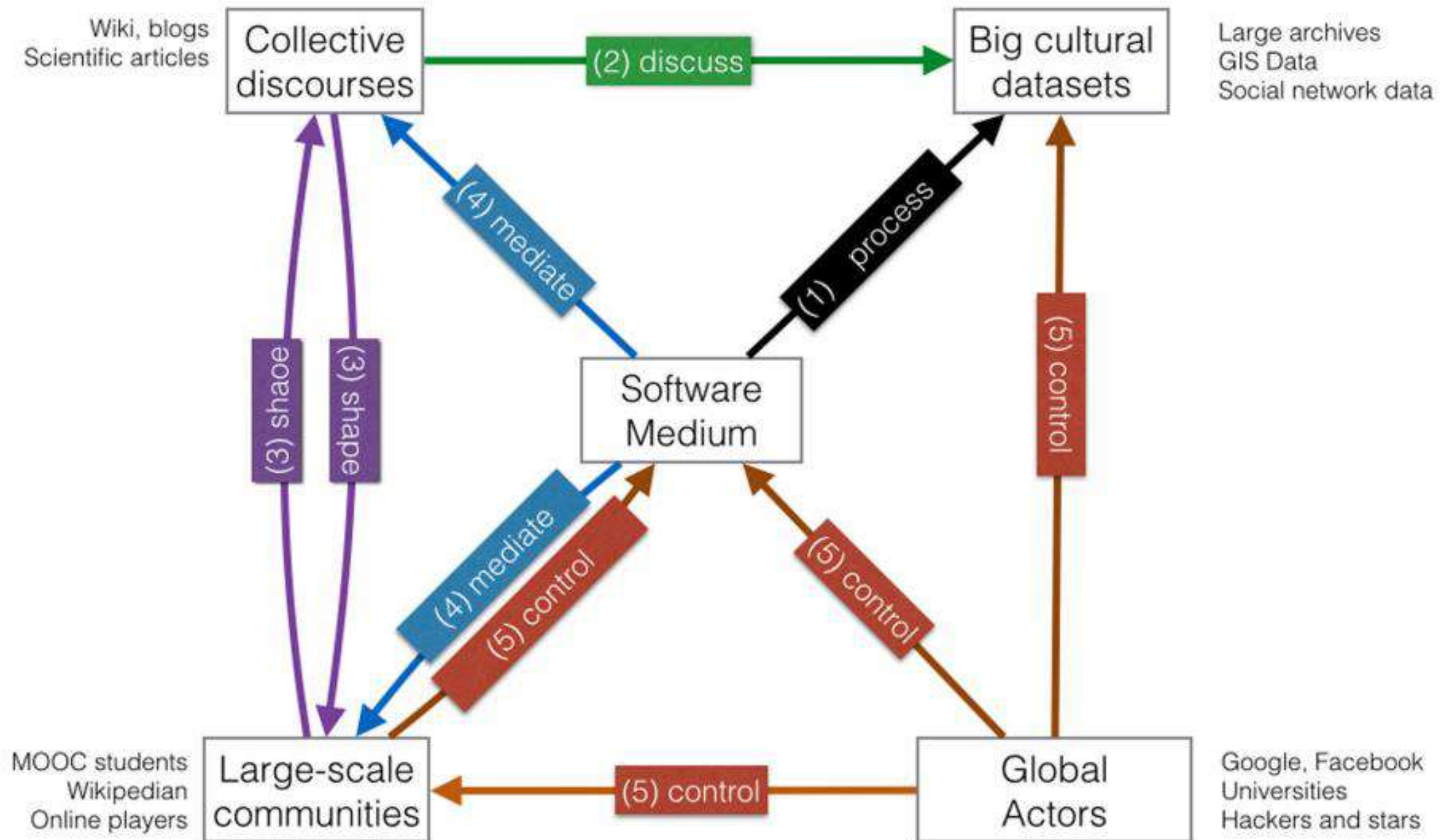


Fonte: [Criador de imagens do Microsoft Designer \(bing.com\)](#)

A MAP FOR BIG DATA RESEARCH IN DIGITAL HUMANITIES

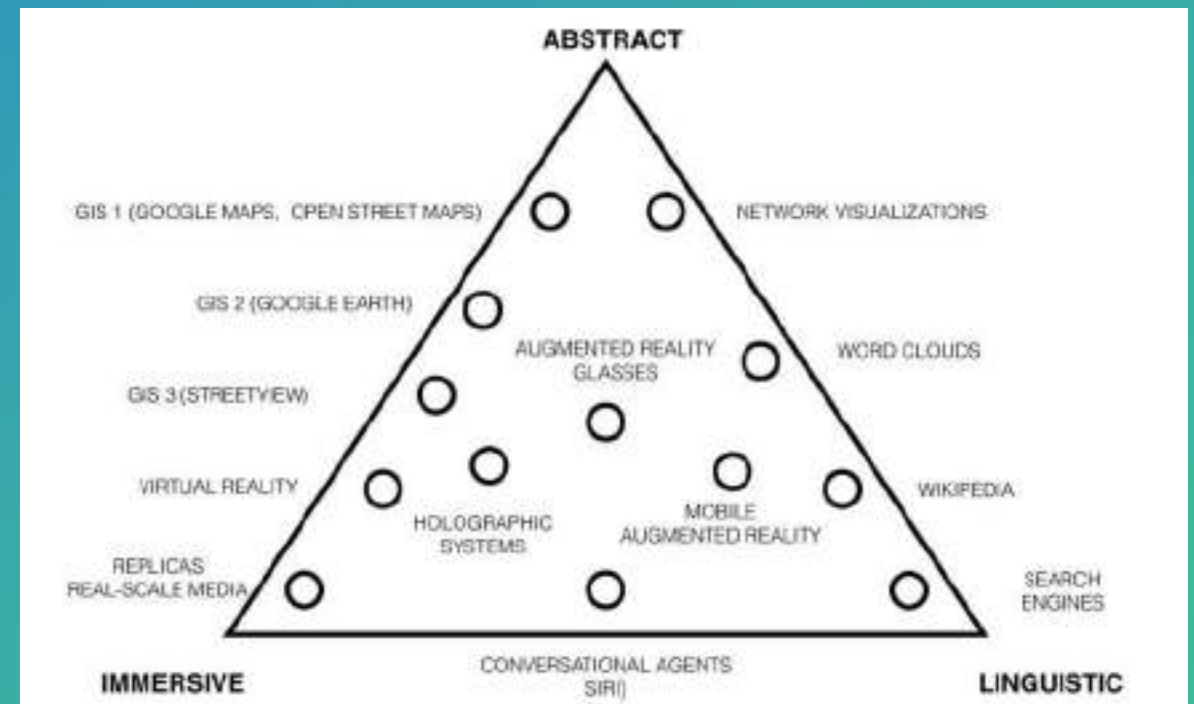
Fonte: KAPLAN,
Frédéric. (2015)

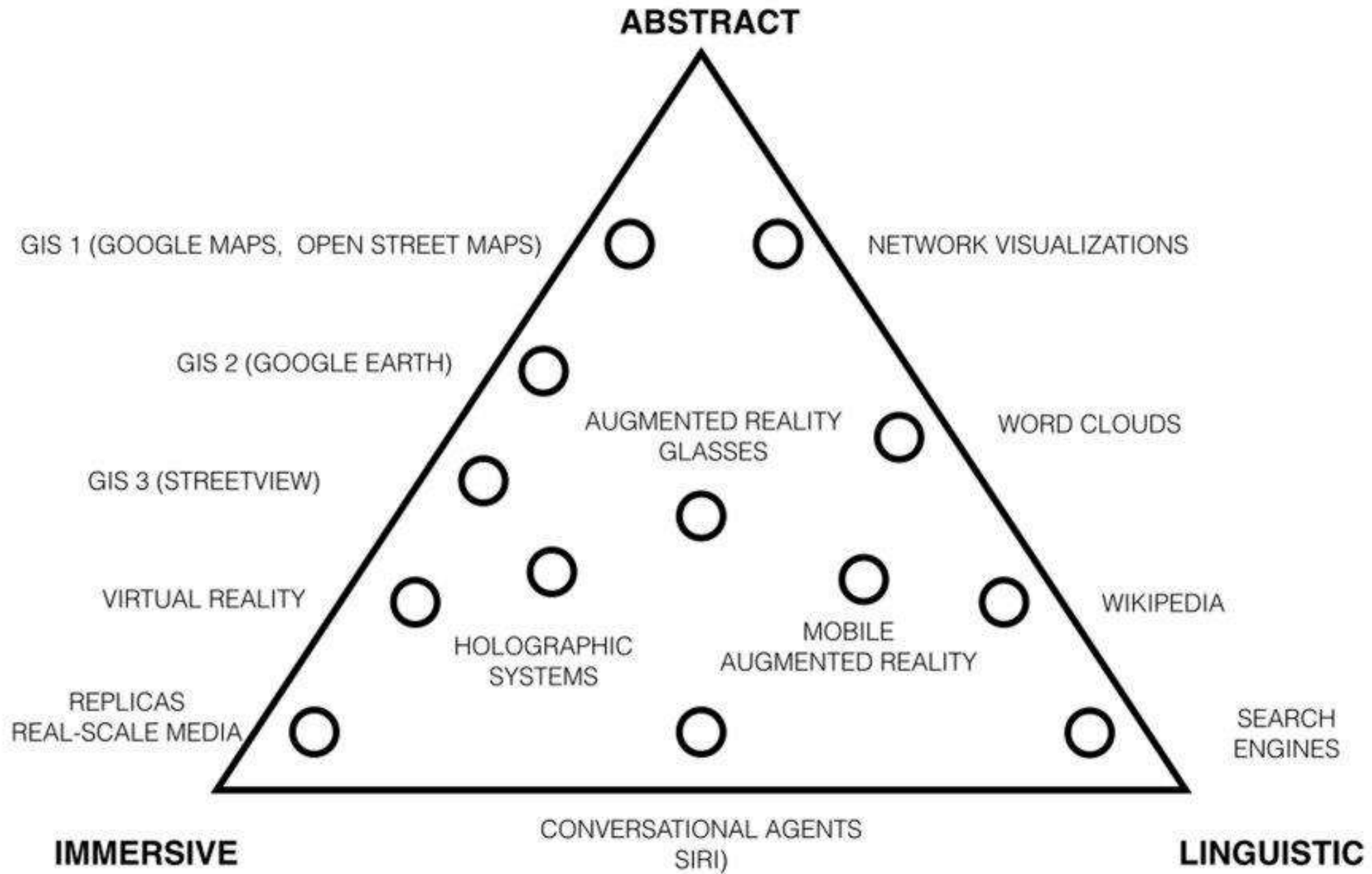




DIGITAL EXPERIENCES

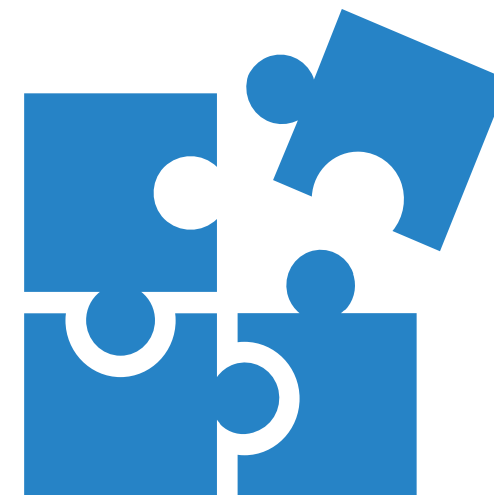
Fonte: KAPLAN,
Frédéric. (2015)





ELEMENTOS DE LINGUÍSTICA

- **Fonética:** estudo dos sons propriamente ditos.
- **Fonologia:** estudo das funções e organização dos sons.
- **Morfologia:** estudo da formação de palavras pelos seus componentes mínimos.
- **Sintaxe:** estudo da organização dos itens lexicais em sentenças.
- **Semântica:** estudo do significado das e nas línguas.
- **Pragmática:** estudo do uso ou prática linguística.
- **Discurso:** estudo da língua em sua materialidade simultaneamente linguística, social e histórica.
- **Escrita:** representação gráfica das línguas.



Encoding, Modeling e Text Annotation



Encoding: processo de transformar dados textuais em um formato que possa ser compreendido e manipulado por algoritmos de aprendizado de máquina e modelos computacionais.



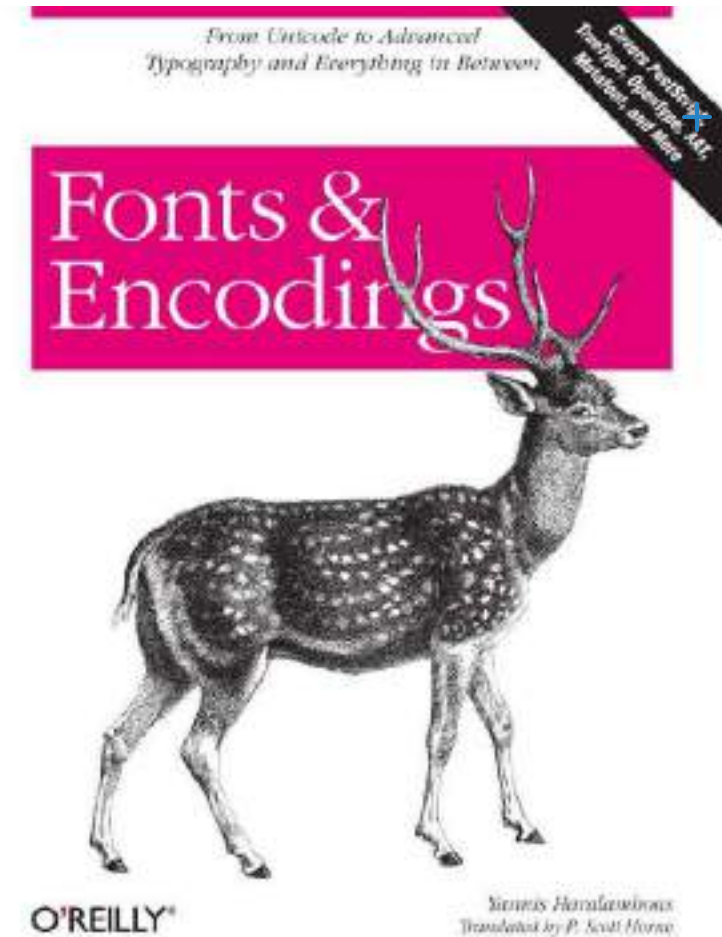
Modeling: processo de construção e treinamento de modelos de aprendizado de máquina ou deep learning para realizar tarefas específicas de PLN.



Text Annotation: processo de rotulagem de dados textuais com informações adicionais que são necessárias para treinamento e avaliação de modelos de PLN.

ENCODING

- Fala x escrita;
- Diferentes sistemas de escrita;
- Representações gráficas de unidades de sentido (letras, números, símbolos, pontuação, etc.)
- Ferramentas digitais de produção e interpretação de textos escritos e/ou orais.



Mandarin Chinese Pinyin Chart with Audio

On click: Show tone menu

	a	o	e	i	ü	er	ai	ei	ao	ou	an	en	ang	eng	ong	i	ia	iao	ie	iu	ian	in	iang	ing	iong	u	ua	uo	uai	ui	uan	un	uang	ueng	ü	üe	üan	ün	
	a	o	e			er	ai	ei	ao	ou	an	en	ang	eng		yi	ya	yao	ye	you	yan	yin	yang	ying	yong	wu	wa	wo	wai	wei	wan	wen	wang	weng	yu	yue	yuan	yun	
b	ba	bo					bai	bei	bao		ban	ben	bang	beng		bi		biao	bie		bian	bin		bīng		bu													
p	pa	po					pai	pei	pao	pou	pan	pen	pang	peng		pi		piao	pie		pian	pin		pīng		pu													
m	ma	mo	me				mai	mei	mao	mou	man	men	mang	meng		mi		miao	mie	miu	mian	min		mīng		mu													
f	fa	fo					fei		fou	fan	fen	fang	feng												fu														
d	da		de				dai	dei	dao	dou	dan	den	dang	deng	dong	di		diao	die	dīu	dian			dīng		du		duo		dui	duan	dun							
t	ta		te				tai	tei	tao	tou	tan		tang	teng	tong	ti		tiao	tie		tian			tīng		tu		tuo		tui	tuan	tun							
n	na		ne				nai	nei	nao	nou	nan	nen	nang	neng	nong	ni		niao	nie	niu	nian	nin	niang	ning		nu		nuo			nuan					nǚ	nǚe		
l	la		le				lai	lei	lao	lou	lan		lang	leng	long	li	lia	liao	lie	liu	lian	lin	liang	ling		lu		luo			luan	lun				lǚ	lǚe		
g	ga		ge				gai	gei	gao	gou	gan	gen	gang	geng	gong										gu	gua	guo	guai	gui	guan	gun	guang							
k	ka		ke				kai	kei	kao	kou	kan	ken	kang	keng	kong										ku	kua	kuo	kuai	kui	kuan	kun	kuang							
h	ha		he				hai	hei	hao	hou	han	hen	hang	heng	hong										hu	hua	huo	huai	hui	huan	hun	huang							
z	za		ze	zi			zai	zei	zao	zou	zan	zen	zang	zeng	zong										zu		zuo		zui	zuan	zun								
c	ca		ce	ci			cai		cao	cou	can	cen	cang	ceng	cong										cū		cuo		cui	cuan	cun								
s	sa		se	si			sai		sao	sou	san	sen	sang	seng	song										su		suo		sui	suan	sun								
zh	zha		zhe		zhi		zhai	zhei	zhao	zhou	zhan	zhen	zhang	zheng	zhong										zhu	zhua	zhuo	zhuai	zhui	zhuan	zhun	zhuang							
ch	cha		che		chi		chai		chao	chou	chan	chen	chang	cheng	chong										chu	chua	chuo	chuai	chui	chuan	chun	chuang							
sh	sha		she		shi		shai	shei	shao	shou	shan	shen	shang	sheng											shu	shua	shuo	shuai	shui	shuan	shun	shuang							
r			re		ri				rao	rou	ran	ren	rang	reng	rong										ru	rua	ruo		ruǐ	ruan	run								
j																ji	jia	jiao	jie	jiu	jian	jin	jiang	jing	jiong											ju	jue	juan	jün
q																qi	qia	qiao	qie	qiu	qian	qin	qiang	qing	qiong										qu	que	quan	qun	
x																xi	xia	xiao	xie	xiu	xian	xin	xiang	xing	xiong										xu	xue	xuan	xun	

Fonte: [Mandarin Chinese Pinyin Chart with Audio - Yabla Chinese](#)



Fonte: [Mandarin Chinese Pinyin Chart with Audio - Yabla Chinese](https://www.yabla.com/chinese/pinyin-chart/)

Detect language [English](#) Portuguese Japanese

human

'(h)yoo·men

Adjective +1 more [See dictionary](#)

5 / 5,000

[↔](#) [Greek](#) Japanese Portuguese

ο άνθρωπος

o ánthropos



☆

More translations

Expand all

ανθρώπινος Adjective human humane

[Send feedback](#)

Detect language [English](#) Portuguese Japanese

human

'(h)yoo·men

Adjective +1 more [See dictionary](#)

5 / 5,000

[↔](#) [Korean](#) Arabic Chinese (Simplified)

인간

ingan

[See dictionary](#)



☆

Fonte: [Google Translate](#)

Detect language **English** Portuguese Japanese

human

'(h)yōōmān

Adjective +1 more [See dictionary](#)



5 / 5,000

↔ **Arabic** Chinese (Simplified) Greek

بشر ☆

bashar

[See dictionary](#)



Detect language **English** Portuguese Japanese

human

'(h)yōōmān

Adjective +1 more [See dictionary](#)



5 / 5,000

↔ **Chinese (Simplified)** Greek Japanese

人类 ☆

Rénlèi

Adjective [See dictionary](#)

The **human** body

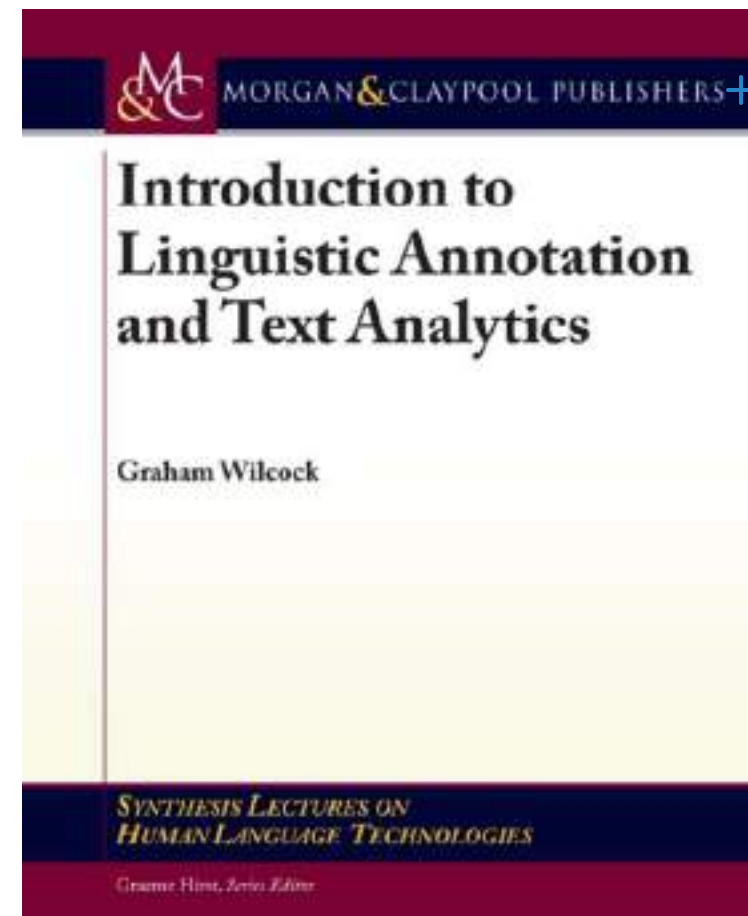
人类的身体

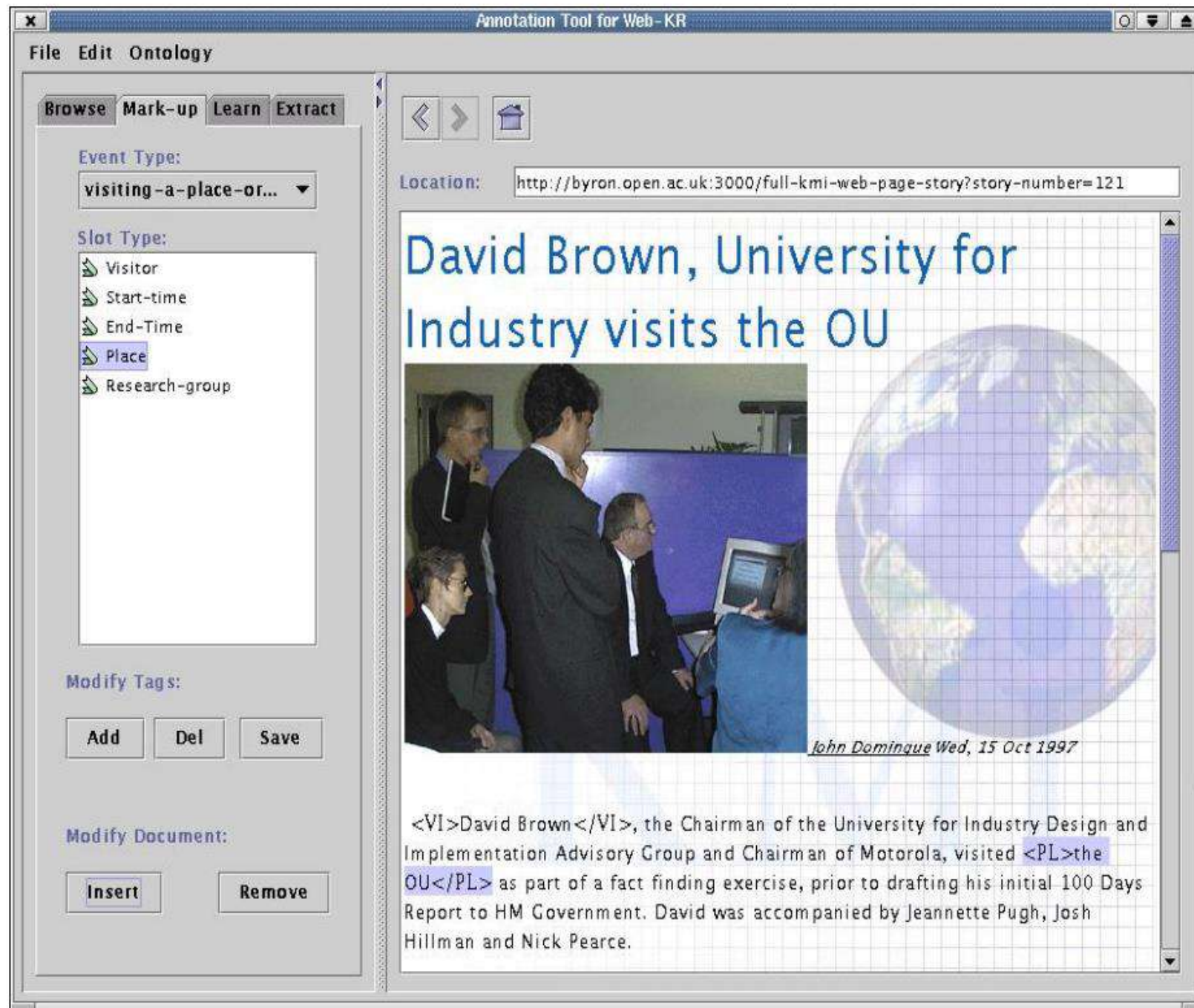


Fonte: [Google Translate](#)

MODELING E TEXT ANNOTATION

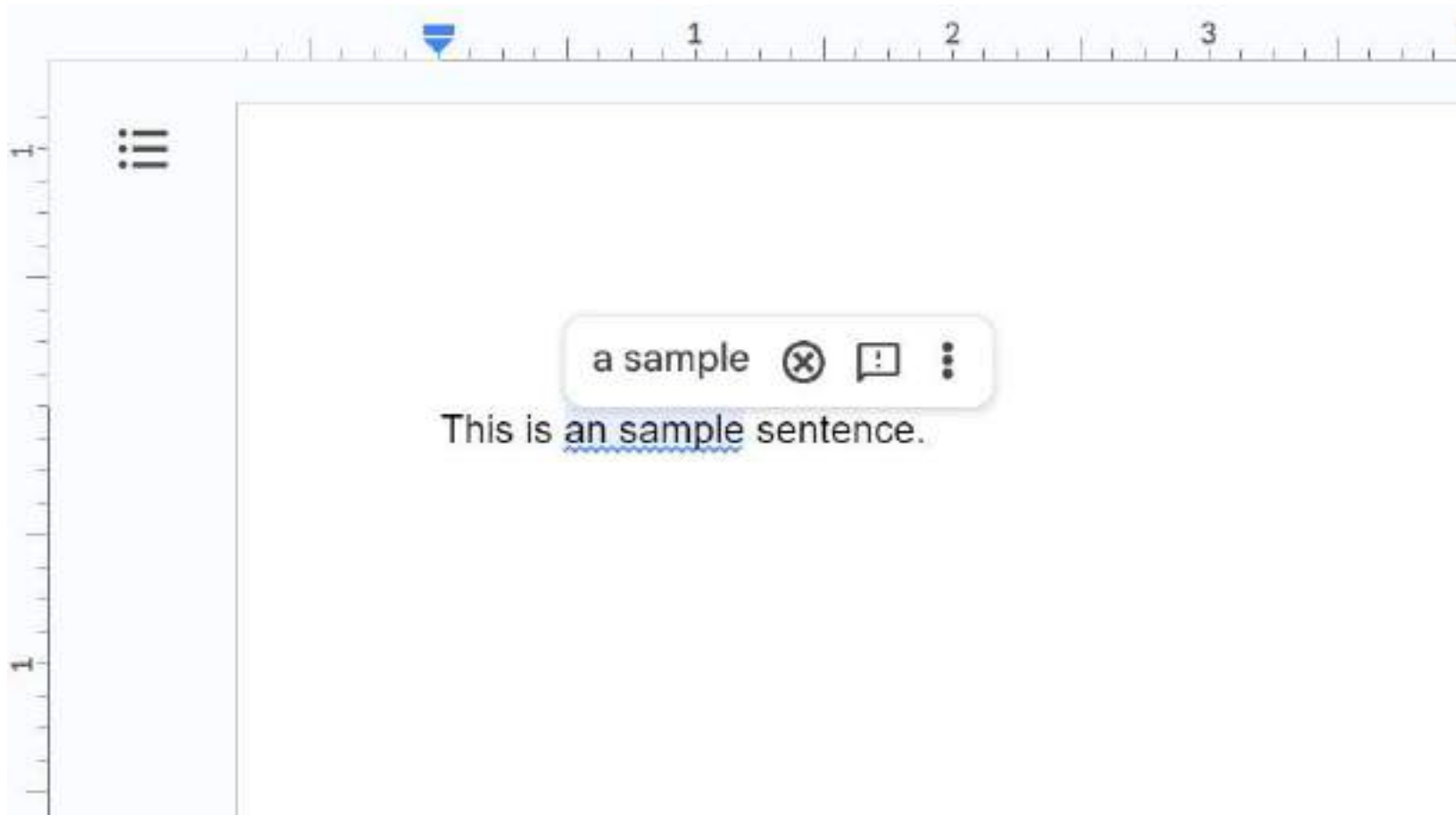
- Marcadores de sintaxe;
- Rotulação de partes do discurso (POS tagging);
- Anotações de relações semânticas;
- Classificação de sentimentos;
- Detecção de spam;
- Tradução automática de texto;
- Inteligência artificial generativa.





As ferramentas de anotação textual permitem a identificação e classificação de termos relevantes para um propósito específico.

FONTE: VARGAS-VERA, M. [et al.] (2001)



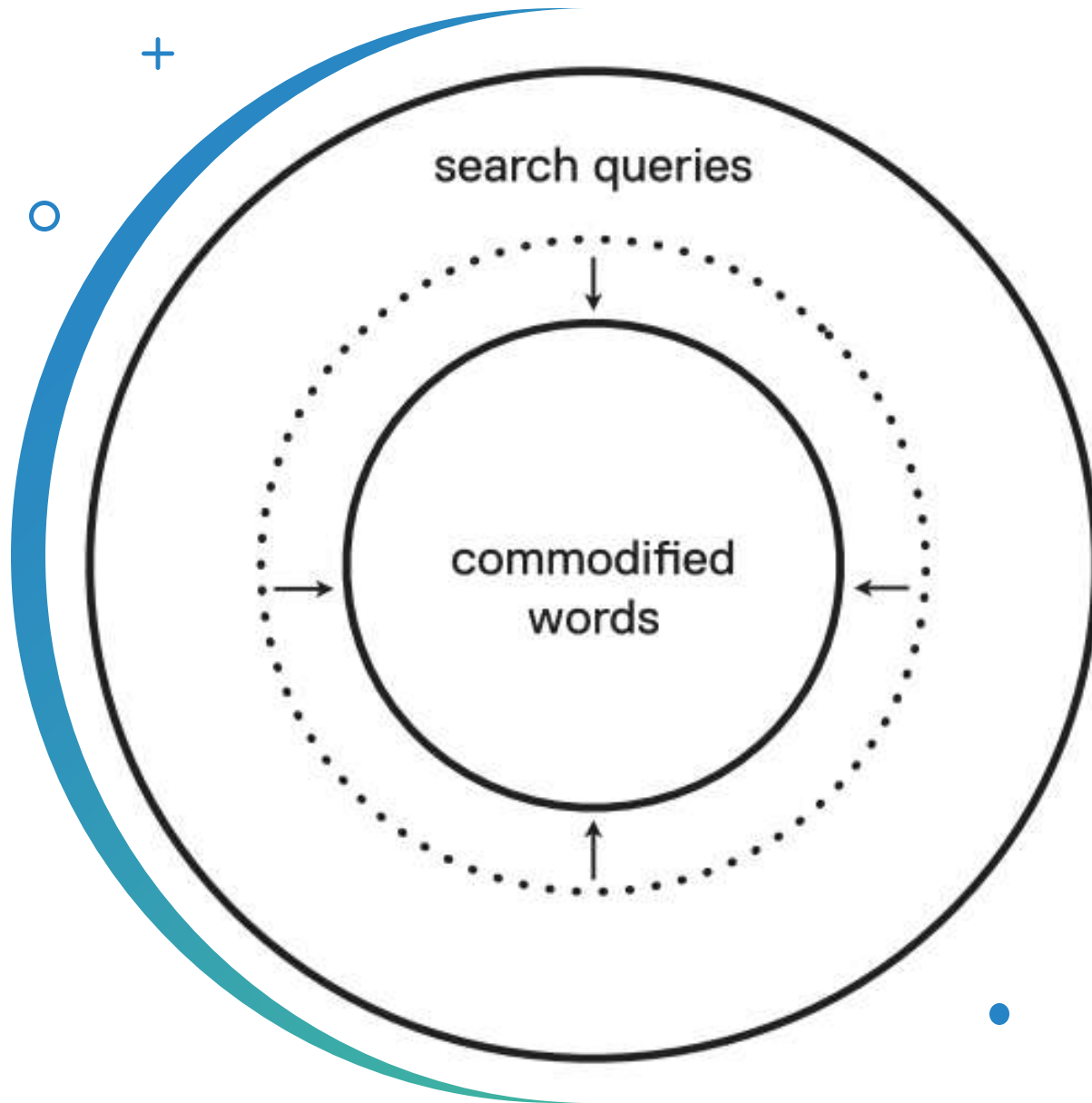
Modelos de aprendizado de máquina treinados em grandes corpora de texto são usados para identificar e corrigir erros ortográficos e gramaticais.

FERRAMENTAS DE BUSCA E CAPITALISMO LINGUÍSTICO

+
•
○



FERRAMENTAS DE BUSCA E CAPITALISMO LINGÜÍSTICO



- **BERT** (Bidirectional Encoder Representations from Transformers) – usado para entender o contexto das consultas e melhorar a precisão dos resultados de pesquisa.
- Ranqueamento de palavras pesquisadas;
- Palavras como *commodities*.

FONTE: KAPLAN, Frédéric. (2014)

BERT

Input: The man went to the [MASK]₁ . He bought a [MASK]₂ of milk .

Labels: [MASK]₁ = store; [MASK]₂ = gallon

Sentence A = The man went to the store.

Sentence B = He bought a gallon of milk.

Label = IsNextSentence

Sentence A = The man went to the store.

Sentence B = Penguins are flightless.

Label = NotNextSentence

O funcionamento bidirecional do BERT permite que a representação de palavras seja dada através de seu contexto numa oração.

FONTE: [Open Sourcing BERT: State-of-the-Art Pre-training for Natural Language Processin \(research.google\)](#)

FERRAMENTAS DE BUSCA E CAPITALISMO LINGÜÍSTICO

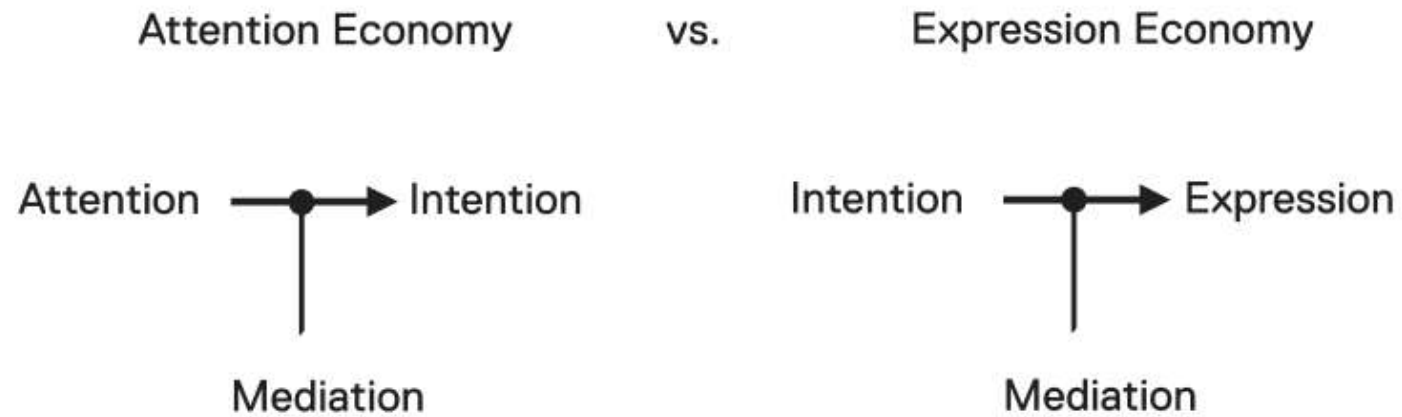


FIGURE 2. Attention economy vs. expression economy.

FONTE: KAPLAN, Frédéric. (2014)

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

As diferentes ferramentas de IAG disponíveis atualmente podem gerar textos (orais ou escritos), áudio, imagens ou vídeos a partir de *prompts* textuais.

- **NLP** (Natural Language Processing)
- **NLU** (Natural Language Understanding)
- **NLG** (Natural Language Generation)



Deseja ver como o Criador de Imagens funciona? Selecione Me Surpreenda e, em seguida, Criar

7

Criar

Surpreenda-me

Descreva uma imagem que você gostaria de criar

Aqui está um modelo para começar:

ADJETIVO + SUBSTANTIVO + VERBO + ESTILO
Fuzzy + creature + wearing sunglasses + digital art

Ajuda

Descreva uma imagem que você gostaria de criar

Aqui está um modelo para começar:

ADJETIVO + SUBSTANTIVO + VERBO + ESTILO
Fuzzy + creature + wearing sunglasses + digital art



Quais efeitos de sentido podem ser depreendidos destas imagens geradas por I.A.?



Quais efeitos de sentido podem ser depreendidos destas imagens geradas por I.A.?

Referências

- FIORIN, J. L. **Introdução à linguística II: princípios de análise**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- HARALAMBOUS, Y. **Fonts and Encodings**. HORNE, S. P. (trad). O'Reilly Media Inc. (2007)
- KAPLAN, F. **Linguistic Capitalism and Algorithmic Mediation** (2014) Disponível em: [Frédéric Kaplan — People - EPFL](#) acesso em 2 de junho de 2024.
- KAPLAN, F. **A map for big data research in digital humanities**. (2015) Disponível em: [Frontiers | A Map for Big Data Research in Digital Humanities \(frontiersin.org\)](#) acesso em 2 de junho de 2024.
- VARGAS-VERA, M. [et al]. **Knowledge Extraction by using an Ontology-based Annotation Tool**. (2001)
- WILCOCK, G. **Introduction to Linguistic Annotation and Text Analytics**. HIRST, G. (ed). Universit of Toronto (2009)