

Disciplina de Módulo I (Conceitos Fundamentais)

Disciplina: Fundamentos da Computação Social (FCS)

Nível: Mestrado (código da turma TIDD01TA) e Doutorado (código da turma TIDD02NA)

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Interação Humano-computador e Computação Social

Professor: Dr. Daniel Couto Gatti (cód. 5906, responsável) / Dr. Demi Getschko (cód. 004354/ colaborador)

Semestre: 2º semestre de 2024

Horário: quinta-feira – 14h00 às 17h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Tipo: eletiva [Mestrado e Doutorado]

1. Descrição e ementa da Disciplina

Ementa

A Computação Social é a área da ciência da computação que se ocupa de trabalhos na intersecção entre o comportamento social e os sistemas computacionais. Nesta disciplina, os discentes entrarão em contato com padrões de design para computação social e sistemas colaborativos e engajarão nos estudos e desenhos de novos ambientes sociais mediados por computador. Fenômenos sociais emergentes na rede também poderão ser estudados por meio de métodos de computação social e análise de redes sociais.

Objetivos

- Compreender a intersecção entre comportamento social e sistemas computacionais
- Aprender padrões de design para computação social e sistemas colaborativos
- Estudar e desenhar de novos ambientes sociais mediados por computador
- Discutir fenômenos sociais emergentes na rede
- Aplicar métodos de computação social e análise de redes sociais

Metodologia:

O curso constará de

- Aulas expositivas,
- Aulas de discussão de bibliografia a partir de roteiros de leitura,
- Aulas de discussão dos passos para a elaboração dos projetos de pesquisa dos estudantes.

2. Detalhamento da ementa da disciplina

Semana 1: Introdução à Computação Social

Visão geral da computação social

História e evolução dos sistemas computacionais sociais

Semana 2: Comportamento Social e Sistemas Computacionais

Teorias do comportamento social aplicadas à computação

Estudo de caso: redes sociais

Semana 3: Padrões de Design para Computação Social

Princípios de design para plataformas sociais

Análise de interfaces sociais populares

Semana 4: Sistemas Colaborativos

Conceitos e tipos de sistemas colaborativos

Ferramentas e tecnologias para colaboração

Semana 5: Design de Novos Ambientes Sociais

Metodologias para o design de novos ambientes

Prototipagem e feedback do usuário

Semana 6: Engajamento com Ambientes Sociais Mediados por Computador

Estratégias para engajamento do usuário

Gamificação e dinâmicas sociais

Semana 7: Análise de Redes Sociais

Conceitos básicos em análise de redes

Ferramentas e técnicas para análise

Semana 8: Métodos Quantitativos em Computação Social

Coleta e análise de dados sociais

Introdução à mineração de dados sociais

Semana 9: Métodos Qualitativos em Computação Social

Estudos etnográficos em ambientes virtuais

Entrevistas e grupos focais online

Semana 10: Privacidade e Ética na Computação Social

Discussão sobre privacidade de dados

Ética no design de sistemas sociais

Semana 11: Projeto I – Ideação e Concepção

Desenvolvimento de ideias para projetos

Definição do escopo e objetivos

Semana 12: Projeto II – Desenvolvimento e Implementação

Técnicas ágeis para desenvolvimento social computacional

Implementação de protótipos funcionais

Semana 13: Projeto III – Teste e Iteração

Testes com usuários reais

Iterações baseadas em feedback

Semana 14: Desenvolvimento de Projeto

Desenvolvimento de melhorias e otimização do projeto

Semana 15: Fenômenos Sociais Emergentes na Rede

Estudo sobre viralização e memes

Análise do impacto social das tecnologias emergentes

Semana 16: Apresentações dos Projetos dos Alunos

Revisão dos conceitos chave da disciplina

Preparação para avaliação final

Semana 17: Apresentações dos Projetos dos Alunos

Realização do exame final

Discussão sobre aprendizados e próximos passos na área

3. Bibliografia

CERN. Tim Berners-Lee's proposal. 2008. Disponível em: <http://info.cern.ch/Proposal.html>. Acesso em: 24 agosto. 2018.

Don Tapscott and Anthony D. Williams. Wikinomics: How Mass Collaboratio Changes Everything Who Controls the Internet? Jack Goldsmith and Tim Wu.

"Illusions of a Borderless World". Portfolio Hardcover. ISBN: 1591841380

Don Tapscott, Blockchain Revolution: How the Technology Behind Bitcoin Is Changing Money, Business, and the World. London: Portfolio, 2016.

HAZAËL-MASSIEUX, Dominique. Virtual Reality is the Next Computing Platform for Development. Disponível em: <<https://dig.watch/sessions/virtual-reality-next-computing-platform-development-challenges-and-opportunities-ws248>>. Acesso em: 20 ago. 2018.

SELIGMAN, M.; RAILTON, P. Homo Prospectus. UK: Oxford Press, 2016.

MURRAY, Janet. Inventing the Medium: Principles of interaction design as a cultural practice. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press, 2012

JOHNSON, Steven. De onde vêm as boas ideias. Trad. Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

LOWDERMILK, Travis. Design Centrado No Usuário: Um Guia Para o Desenvolvimento de Aplicativos Amigáveis. São Paulo: Novatec, 2013.

4. Avaliação

A avaliação levará em conta: 1. Frequência, interesse dialógico e participação ativa nas discussões; 2. Organização e apresentação dos projetos; 3. Dedicção ao desenvolvimento do projeto de pesquisa; 4. Capacidade de incorporação crítica da bibliografia e das discussões necessárias ao desenvolvimento contínuo do projeto de pesquisa, tendo em vista sua versão final; 5. Apresentação final do projeto. Os itens 1 a 4 terão peso 1 e o 5 terá peso 2.

Esta disciplina corresponde a 3 (três) créditos ou 255 (duzentas e cinquenta e cinco) horas, o que equivale aproximadamente a um tempo de estudo de 12 (horas) por semana, além das aulas. Para aprovação, serão consideradas as exigências do TIDD para frequências às aulas. No Regulamento da Pós-Graduação está previsto 86,6% de frequência. Confira o artigo 66 do regulamento disponível em <http://pos.pucsp.br/sites/default/files/posgraduacao/secretarias/downloads/regimen_to_da_pos_graduacao.pdf>.