

Cibercultura e Prática Profissional em TI

PROF. RAVEL TEIXEIRA DE
VASCONCELOS



Como funcionam minhas avaliações?

O que é obrigatório:

(máximo 10 pontos no total)

- Participação e presença na sala de aula (2 ~ 3 pontos)
- Prova de avaliação ou projeto (8 pontos)

O que é excepcional:

(EXTRA)

- Competições (Kahoot)
- Atividades extra curriculares

Relação com o professor

Faltas reprovam - Eu não posso remover faltas, mas vocês podem justificar elas na coordenação. Faltas justificadas não contam para a % de ausência.

Entregas apenas por e-mail - Whatsapp é prático mas é informal e desorganizado. Entregas de atividades devem ser feitas no e-mail (vasconcelos.ravel@gmail.com) com a devida identificação.

Os slides serão compartilhados - Todo slide em sala de aula vai para vocês em formato PDF para servir de auxílio nos estudos.

Dúvidas podem ser tiradas no Whatsapp - (83 988993611) Respeitando obviamente os horários do professor. Quem me enviar dúvida de 22 horas da noite vai dormir me esperando responder.



Quem sou?

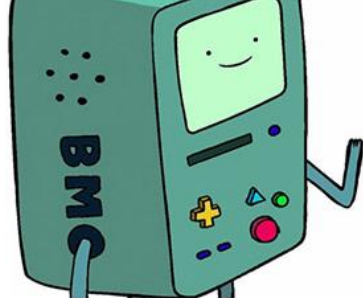
Professor Ravel Teixeira de Vasconcelos

- Psicólogo com atuação no desenvolvimento individual e aperfeiçoamento de dinâmicas sociais.
- Formação em Sistemas para Internet onde desenvolvi foco em Python, Node.js e React.js.
- Especialista em Soluções de Inteligência Artificial.
- Nerd viciado em jogos de estratégia em tempo real e jogos de luta.
- Designer de Jogos, com foco em designer de gameplay.
- Turista profissional na vida, intercambio linguístico e trabalho formal para empresas do exterior como desculpa para viajar o mundo.



"Quem não se movimenta, não sente as correntes que o prendem." — Rosa Luxemburgo

"Empty your mind, be formless, shapeless — like water. Now you put water in a cup, it becomes the cup. You put water into a bottle it becomes the bottle. You put it in a teapot it becomes the teapot. Now water can flow or it can crash. Be water, my friend." — Lee Jun-Fan



E vocês?



O Universo da Ciberultura

Conceito Chave:

- Para Pierre Lévy, a ciberultura traz a "universalidade sem totalidade". Antes, para um grupo se unir, precisava estar no mesmo lugar ou seguir a mesma autoridade (totalidade). Hoje, podemos estar conectados a todos (universalidade) sem perder nossa individualidade. Ele foca muito na **Inteligência Coletiva**: a rede permite que somemos nossos conhecimentos mentais.
- Já **Manuel Castells** argumenta que vivemos em uma **Sociedade em Rede**. Para ele, a tecnologia da informação é para essa nova era o que a eletricidade foi para a Era Industrial. Não é apenas uma ferramenta, é o próprio tecido onde a sociedade, a economia e o poder se organizam.



O Universo da Cibercultura

Conceito Chave:

- **A Lente da Inteligência Coletiva (Lévy):** Focar em como eles, como desenvolvedores, criarão ferramentas para as pessoas pensarem juntas (ex: Wikipedia, Stack Overflow).
- **A Lente da Transformação do Poder (Castells):** Focar em como as hierarquias tradicionais (bancos, empresas, mídia) estão sendo desafiadas por redes descentralizadas.

Aqui estão os pontos principais dessa transformação de Castells:

Da Coerção para a Comunicação: No modelo antigo, o poder era vertical e hierárquico (o Estado, a Igreja, o Exército). Na sociedade em rede, o poder está na capacidade de influenciar o que as pessoas pensam. Como a maioria das informações chega até nós por redes digitais, quem controla essas redes tem o poder.

Programadores e Comutadores Castells identifica dois novos atores principais no poder: Os Programadores: Não apenas de software, mas quem define os objetivos da rede (ex: donos de redes sociais que decidem priorizar o lucro sobre a privacidade).

Os Comutadores (Switchers): Aqueles que têm a capacidade de conectar redes diferentes. Por exemplo, grandes grupos de mídia que conectam a rede "política" com a rede "opinião pública".

A Mente é o Campo de Batalha: O poder depende de processarmos informações. Se a rede molda a informação que chega até você (via algoritmos, por exemplo), ela molda a sua realidade sem precisar encostar um dedo em você.

Pensando em grandes plataformas como o Google ou o TikTok, como você acha que elas exercem esse "novo poder"?





Se algo foi de graça,

significa que você é o produto

Tudo tem um custo, esse custo precisa ser sustentável para o modelo de negócio.

Pierre Lévy foca na estrutura e no poder

"ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o conhecimento reside na humanidade".

A Mudança: Antes, o conhecimento estava concentrado em especialistas ou bibliotecas. Agora, o conhecimento está distribuído.

O Papel da Tecnologia: A rede serve para mobilizar e coordenar essas inteligências em tempo real.

Exemplo para ADS: O GitHub ou o Stack Overflow. Um programador sozinho não resolve tudo, mas a comunidade resolve problemas complexos colaborando.

Tempo de vídeo:

1 minuto



Você sabe
fazer um
lápis?

LINK - https://www.youtube.com/shorts/LuhYl_HDa-0?feature=share

Sem Totalidade:

Ao contrário de sistemas antigos (como uma religião dogmática ou um estado totalitário) que tentavam fechar o sentido e dizer "a verdade é esta", o ciberespaço é aberto. Não há um "centro" que define o significado final de tudo. É um caos organizado.

Para Lévy (baseado em Gilles Deleuze), isso está **errado**. O virtual **é real**, ele existe de verdade. A diferença não é de realidade, mas sim de "estado". Algo estando em um estado “virtual” ou “atual”.

Você me diz:

Professor, seu boboca. Isso sequer faz sentido! Se eu imaginar algo, existe apenas na minha imaginação, isso torna o que eu imaginei real? O senhor é um otário!



A Diferença Fundamental

❑ **Possível vs. Real:** O "possível" é algo que já está todo desenhado na imaginação, só falta existir fisicamente. É estático.

❑ **Virtual vs. Atual:** O "virtual" é um complexo de forças, um "problema" que pede uma solução, mas não define *exatamente* como essa solução será.

Trazendo para a Tecnologia (ADS)

A passagem do Virtual para o Atual chama-se **Atualização**. É um ato de criação! A árvore "inventa" sua forma a partir da semente e do ambiente.

No mundo digital, essa dinâmica acontece o tempo todo. O software não é "falso", ele é uma potência esperando interação.

Referências:

Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. (Em Portugal, editado pelo Instituto Piaget; no Brasil, pela Editora 34).

Lévy, P. (1994). *A Inteligência Coletiva: Por uma antropologia do ciberespaço*.

Castells, M. (1996). *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura - Volume 1: A Sociedade em Rede*. (Editado pela Fundação Calouste Gulbenkian em Portugal).

Referências?



Exercício de Ancoragem do aprendizado

Imagine um **código-fonte** de um aplicativo (o texto escrito pelo programador) e o **aplicativo rodando** na tela do celular do usuário.

Qual deles você diria que representa o estado **Virtual** e qual representa o estado **Atual**? Por quê?

Enviar respostas para:
Vasconcelos.Ravel@Gmail.com

Não enviem por whatsapp! Usem sempre e-mail, informando seu nome e a sua turma!

