

# Pesquisa e Inovação em Ciberdemocracia

**Código do projeto:** RA01

**Responsável:** Profa. Renata Mendes de Araujo

**Linha de pesquisa:** Gestão e Desenvolvimento de Sistemas

**Número de vagas:** 1

## Descrição geral

Programa de pesquisa que aborda os sistemas de informação para ciberdemocracia e governança digital, contribuindo para o arcabouço teórico-conceitual e tecnológico nestas áreas, visando especificação, desenvolvimento e avaliação do impacto de soluções computacionais para apoiar a dinâmica de funcionamento e ampliar as relações de acesso à informação, participação, gestão de conhecimento e inovação, nas relações sociais e entre pessoas e instituições (empresas e governos), em particular no Brasil. O programa está aberto para interessados nas temáticas abordadas no âmbito do CIBERDEM ([ciberdem.mack.com.br](http://ciberdem.mack.com.br)), dando preferência aos seguintes projetos:

1. Jogos Digitais Baseados em Processos de Negócio: concepção, desenvolvimento, avaliação e aplicação de jogos digitais baseados em processos de negócio para promover a gestão participativa de processos organizacionais. [Classe et. al., 2021a][Classe et. al., 2021b][Lopes et.al., 2022]
2. Mineração e Visualização de Argumentos em Discussões em Redes Sociais: desenvolvimento de soluções computacionais que facilitem o entendimento do debate e discussões em redes sociais, estimulando o pensamento crítico de seus usuários, com base em técnicas modernas de Mineração de Argumentos e Visualização da Informação.[Sousa et.al., 2021][Tavares et.al., 2012]

## Perfil desejado

O candidato deve ter interesse, disponibilidade e comprometimento para estudos avançados, compreendendo leitura aprofundada e em volume de textos acadêmico-científicos, análise crítica, geração de novos conhecimentos, e escrita científica nas temáticas abordadas pelo CIBERDEM. Para o projeto 1, é desejável que o candidato deseje desenvolver competências ou possua conhecimento prévio em design de jogos digitais. Para o projeto 2, é desejável que o candidato deseje desenvolver competências ou possua conhecimento prévio em análise de redes sociais, inteligência artificial/processamento de língua natural ou visualização da informação.

## Referências

CLASSE, T. ; ARAUJO, R. ; XEXÉO, G. ; SIQUEIRA, S . Public Processes are Open for Play. Digital Government: Research and Practice, v. 2, p. 1-18, 2021a. <http://dx.doi.org/10.1145/3474879>

CLASSE, T. M. ; JANSSEN, F ; ARAUJO, R.M. . VAPBr: Values in Digital Games for Public Service in Brazil. International Journal Of Serious Games , v. 8, p. 25-48, 2021b. <http://dx.doi.org/10.17083/ijsg.v8i4.430>

LOPES, T. N. ; ARAUJO, R.M. ; CLASSE, T.; SILVA, T. G. PYP4Training - Ludifying Business Process Training. In: Workshop on Social and Human Aspects of Business Process Management, 2022, Munster. BPMS2 - Workshop on Social and Human Aspects of Business Process Management, 2022. [t.ly/UnIX](https://t.ly/UnIX)

SOUSA, J. P. S. ; NASCIMENTO, R. C. U. ; ARAUJO, R. M. ; COELHO, O. B. . Não se perca no debate! Mineração de Argumentação em Redes Sociais. In: X Brazilian Workshop on Social Network Analysis and Mining, 2021, Florianópolis . 2021: Anais Estendidos do XVII Simpósio Brasileiro de Sistemas de Informação. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 139-150.

<https://sol.sbc.org.br/index.php/brasnam/article/view/16132>

LAGE TAVARES, RAFAEL ; PIMENTEL, MARIANO ; DE ARAUJO, RENATA MENDES . Visualizing Clashes and Alliances in Social Networks of Political Discussions. Social Networking, v. 03, p. 94-101, 2014. <http://dx.doi.org/10.4236/sn.2014.32012>