

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 concepção, desenvolvimento e avaliação do impacto de soluções computacionais para apoiar a dinâmica de funcionamento e/ou ampliar as relações de acesso à informação, participação, colaboração e inovação nas relações sociais, entre pessoas e entre pessoas e instituições, em particular no Brasil. O programa está aberto para interessados em quaisquer temáticas abordadas no âmbito do CIBERDEM. Veja os temas em: <https://ciberdem.mack.com.br/index.php/linhas-de-atuacao/>

Há dois projetos em andamento, no momento, com particular interesse do grupo, mas não exclusivos:

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. [Lopes et. al. 2024][Classe et. al., 2021a][Classe et. al., 2021b] Detalhes em: <https://ciberdem.mack.com.br/index.php/play-your-process/>

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][Silva et. al. 2024a][Silva et. al. 2024b] Detalhes em: <https://ciberdem.mack.com.br/index.php/projeto-heiwa/>

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 qualquer projeto, é desejável que o candidato esteja aberto a realizar pesquisas multidisciplinares, sobretudo que toquem em áreas como Administração, Ciências Sociais e Ciências

Políticas. É desejável também que o candidato esteja aberto para pesquisas sociotécnicas (que envolvam tanto questões tecnológicas como humanas). Para o projeto 1, é desejável que o candidato tenha interesse em desenvolver competências ou possua conhecimento prévio em design de jogos digitais. Para o projeto 2, é desejável que o candidato tenha interesse em 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, TATIANE NEVES ; ARAUJO, R. M. ; CLASSE, T. ; SANT'ANNA, F. S. PYP4Training: designing digital games for business process training. *BUSINESS PROCESS MANAGEMENT JOURNAL*, v. 1, p. 1, 2024. <http://dx.doi.org/10.1108/bpmj-02-2024-0117>

SILVA, L. J. ; ARAUJO, R. M. ; CORREA, A. G. D. . Pipeline para monitoramento de discussões políticas no Twitter: estudo de caso com o evento político de 8 de janeiro de 2023. In: *BRAZILIAN WORKSHOP ON SOCIAL NETWORK ANALYSIS AND MINING (BRASNAM)*, 2024, Brasília. XIII *BRAZILIAN WORKSHOP ON SOCIAL NETWORK ANALYSIS AND MINING (BRASNAM)*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024. <http://dx.doi.org/10.5753/brasnam.2024a.1965>

SILVA, L. J. ; SANTOS, L. A. ; ARAUJO, R.M. ; COELHO, O. B. ; CORREA, A. G. D. ; OLIVEIRA, I. C. A. . Tweet_Eleições_2022: Um dataset de tweets durante as eleições presidenciais brasileiras de 2022. In: *BRAZILIAN WORKSHOP ON SOCIAL NETWORK ANALYSIS AND MINING (BRASNAM)*, 2024, Brasília. XIII *BRAZILIAN WORKSHOP ON SOCIAL NETWORK ANALYSIS AND MINING (BRASNAM)*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024b. <http://dx.doi.org/10.5753/brasnam.2024.1940>

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>