

LUCIANE CHIODI NOGUEIRA

(Capítulo Dissertação Mestrado: A Web 2.0 e a Cultura dos Blogs).

A INTERNET

“(...) embora não determine a evolução histórica e a transformação social, a tecnologia (ou sua falta) incorpora a capacidade de transformação das sociedades...” (CASTELLS, 1999)

A internet tem revolucionado o mundo dos computadores, das comunicações e a forma como as pessoas se relacionam, como nenhuma outra invenção foi capaz de fazer. O desenvolvimento e a comercialização do microprocessador (unidade de cálculo aritmético e lógico localizada em um pequeno chip eletrônico) dispararam diversos processos econômicos e sociais de grande amplitude (CIPRIANI, 2006:45; LEVY, 2000:88).

Essas características da web se consolidaram devido a um padrão simples e universal, para a troca de informação. Abiteboul (2000:02) completa:

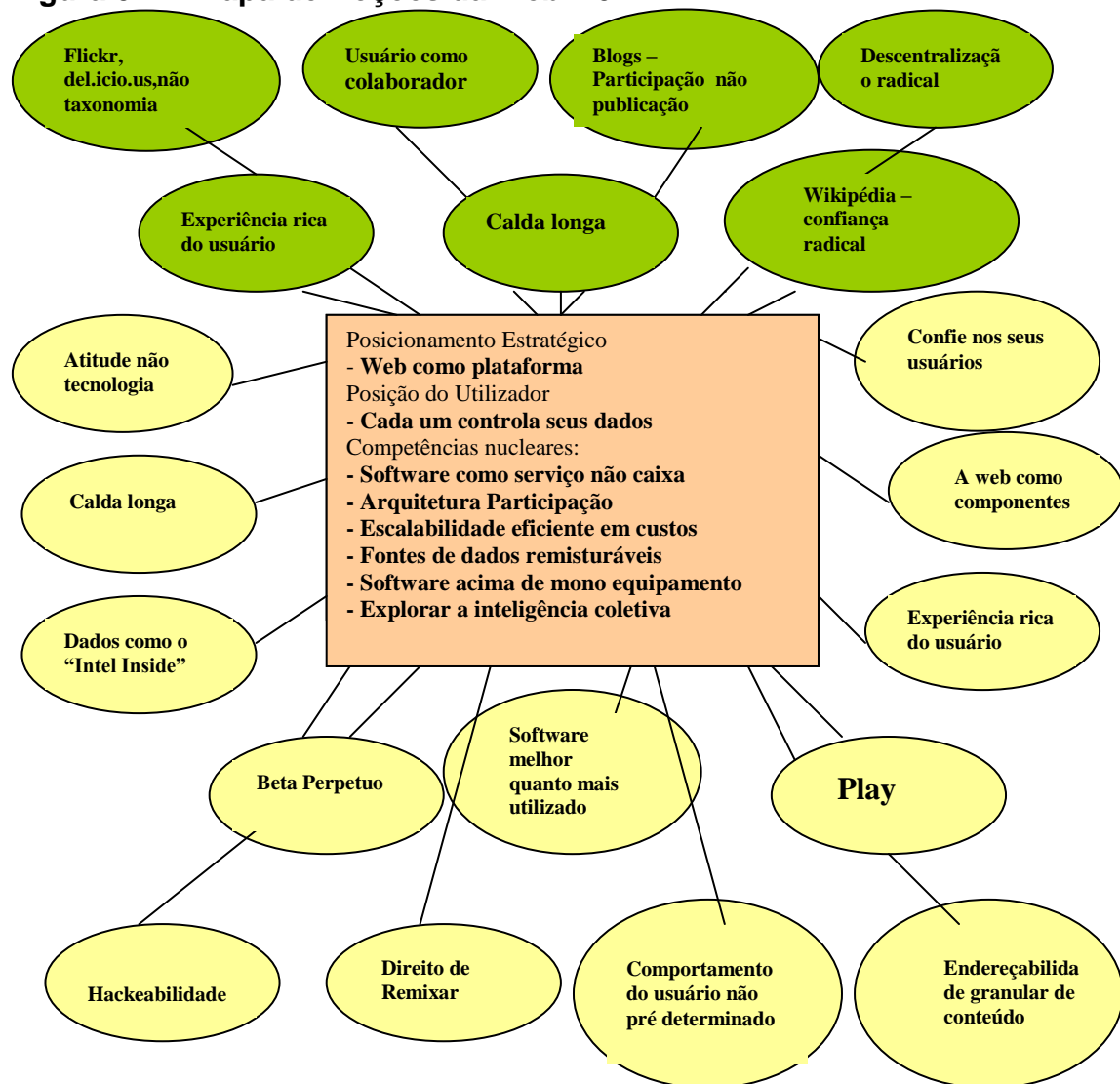
O princípio central é decompor a informação em unidades que possam ter nomes e ser transmitidas. Hoje a unidade de informação é tipicamente um arquivo criado por um usuário da web e compartilhado com outros por meio da disponibilização de seu nome na forma de um URL (Uniform Resource Locator – Localizador Uniforme de Recurso).

O governo, a indústria e o mundo acadêmico têm sido parceiros na evolução e uso dessa tecnologia, como a própria história da Internet tem nos mostrado. A internet, hoje, representa um dos mais bem sucedidos exemplos dos benefícios da manutenção do investimento e do compromisso com a pesquisa para o

desenvolvimento da informação (KUROSE, 2006:87). Por isso, a intenção desse capítulo é compreender a Internet atual e entender os recursos oferecidos pela web 2.0.

O termo web 2.0 aparece conceituado por Tim O'Reilly, numa série de conferências, sobre o mesmo tema, promovidas pela *O'Reilly Media* e pela *MediaLive International* tendo-se popularizado a partir dessa data. A Web 2.0, segundo Tim O'Reilly, tem algumas premissas básicas, a saber:

Figura 01: Mapa de Noções da Web 2.0



A figura 01 mostra o mapa de noções da web 2.0, desenvolvido na conferência da O'Reilly Media. Evidencia as várias idéias que irradiam do centro da Web 2.0.

1. A internet, como plataforma, deixa de ser considerada uma rede de computadores. Esta idéia de plataforma é claramente visível na figura acima.
2. Melhor experiência do usuário, associada à combinação de tecnologias surgidas no final da década de 90 e ao aumento de velocidade, surgem como os responsáveis pela edição democratização e massificação da edição e pela edição colaborativa, sendo os *blogs* e *wikis* bons exemplos.
3. Valorização do conteúdo colaborativo e da inteligência coletiva: o conteúdo deve ser produzido e consumido por qualquer um, de forma simples e direta.
4. Fim dos ciclos de lançamento e atualização de softwares tradicionais". Os aplicativos web podem ser atualizados de forma constante, linear e independente da ação do usuário final. (O'REILLY, 2004)
5. Quanto mais simples a programação, melhor.

As diferenças entre a Web 1.0 e a Web 2.0, são vistas em oposição na seguinte tabela, colhida do artigo de O'Reilly. Nela cada funcionalidade da Web 1.0 é contrastada com a Web 2.0.

Diferenças entre a Web 1.0 e a Web 2.0

Web 1.0

Web 2.0

DoubleClick

-->

Google AdSense

Ofoto

-->

Flickr

Mp3.com

-->

Napster

Britannica Online

-->

Wikipedia

personal websites

-->

blogging

domain name speculation

-->

search engine optimization

page views

-->

cost per click

screen scraping

-->

web services

Publishing

-->

participation

content management systems

-->

wikis

Atualmente podemos pensar que a internet implica o reconhecimento do outro, a aceitação e a ajuda mútuas, a cooperação, a associação e a negociação, independentemente do ponto de vista e de interesses. A internet é responsável por propiciar um contato amigável entre as pessoas de qualquer parte do mundo, pois ela foi capaz de eliminar as barreiras que existiam antes de sua invenção, além de enriquecer as trocas de conhecimentos, a transmissão do saber e a convivência pacífica entre as possíveis diferenças (LEVY, 2000: 87)

No entanto, podemos perceber que a internet foi capaz de facilitar a rapidez na troca de informações, em tempo real, por todas as vias de comunicações existentes. Levy (2000:34) afirma que: *“Pode-se transportar fisicamente os suportes (discos, disquetes etc) por estrada, trem, barco ou avião. Mas a conexão direta, ou seja, em rede ou on-line é evidentemente mais rápida”*.

Hoje a internet serve de instrumento de trabalho, pesquisa e entretenimento para uma variedade imensurável de usuários, de estudantes recém-alfabetizados a doutores, incluindo profissionais de todas as áreas (SPYER, 2007: 87).

Este processo atual de interação tecnológica expande-se exponencialmente, em razão de sua capacidade de transitar entre campos tecnológicos mediante uma linguagem digital comum, na qual a informação é gerada, armazenada, recuperada, processada e transmitida (CASTELLS, 1999:115).

Nos dias atuais, o termo rede de computadores apresenta-se como um termo desatualizado, devido a equipamentos não tradicionais, ou seja, equipamentos que não seja o computador, que estão sendo ligados à internet, a exemplo de televisores, câmeras web e telefones celulares (KUROSE, 2006:38).

Também é notável uma mudança na web, na qual o mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos da rede para se tornarem melhores quanto mais são utilizados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva. A consolidação da internet apresentou-se como um grande repositório de dados e agente transformador dos meios de comunicação. Pelo fato de ser global e não

burocrática, viabiliza a contribuição, a opinião e a inteligência coletiva (CIPRIANI, 2006:55).

Pode-se dizer que a web 2.0 é a segunda fase da www (word wide web). Essa nova etapa tem um caráter mais participativo e colaborativo, no qual os usuários vão acrescentando e reformulando seus conteúdos. Segundo Spyer (2006, p. 27): “a *Web 2.0 é o termo mais difundido dentro da indústria de tecnologia como sinônimo de sites colaborativos*”.

Mattar (2007:85) alega que: “A *Web 2.0 pode ser definida em função da comunicação em duas direções, colaboração e ler/escrever*”. E essa colaboração de ler e escrever permite aos usuários, além de realizarem *downloads*, também realizarem *uploads*, o que torna a web mais atraente.

Com a popularização da banda larga e o desenvolvimento de novas linguagens, a Web 2.0 permite a criação de aplicativos sem a necessidade de um software adicional. A web 2.0 está próxima de ser um sistema operacional, como se fosse um windows (MATTAR, 2007:56).

2.1 Conceitos da Web 2.0

Um acontecimento importante, que contribuiu para a conceituação da Web 2.0, foi a conferência denominada *Conferência Web 2.0*, que foi organizada pela *O'Reilly Media*, em outubro de 2004.

A idéia central da conferência foi reunir os maiores e mais importantes especialistas da internet, para debater o que funciona e o que não funciona, o que deve ou não ser usado nesta nova fase.

Nessa conferência foram tratados alguns princípios: a web como plataforma, a inteligência coletiva e a arquitetura da participação.

A web como plataforma, de acordo com O'Reilly (2005: 05) pode ser vista como: *“um conjunto de princípios e práticas que interligam um verdadeiro sistema solar de sites que demonstram alguns ou todos esses princípios e que estão a distâncias variadas do centro”*.

Uma plataforma é o lugar onde os programas existem. Então a web seria a plataforma e os sites fazem o papel dos softwares. Os softwares seriam como um serviço na web 2.0, os quais funcionam também pela internet. Isso proporciona a facilidade de vários programas poderem se unir para formar uma plataforma (O'RELLY, 2005:06).

A Web 2.0 é capaz de desenvolver interfaces completas e funcionais, sendo que alguns aplicativos Web, ainda em versão beta, são considerados como *desktops on-line*, o que proporciona ao usuário um ambiente de trabalho totalmente baseado na www, acessível de qualquer computador conectado à internet.

Outro conceito interessante da Web 2.0 é o do beta perpétuo. Esse conceito pode ser entendido como o final do ciclo de lançamento de programas, pois estes são corrigidos, alterados e melhorados a todo o momento, pelo próprio usuário.

O google é um exemplo de padrão da Web 2.0 e também de beta perpétuo. Ele não trabalha com prazos marcados para lançamento de novos *softwares*, mas sim com aperfeiçoamentos contínuos. Não faz uso de licenças e oferece apenas a disponibilização dos serviços aos usuários, e ele roda sistemas operacionais de código aberto. Acontece no espaço entre navegador e ferramenta de busca, e o servidor de conteúdo de destino, como um intermediário entre o usuário e a experiência *on-line* (O'REILLY, 2005:06).

Ainda com relação ao aperfeiçoamento contínuo da Web 2.0, Mattar (2007: 85) afirma que:

Na web 2.0 tudo é matéria-prima para ser usada e remixada. Com a Web 2.0, diversos conteúdos são criados e mantidos de forma dinâmica por usuários e comunidades, e, portanto, não são mais considerados acabados nem com uma finalidade específica. Ao

contrário, tudo é visto como matéria prima, que pode ser retrabalhada em função dos interesses e das necessidades dos usuários. Daí a idéia de remixagem, que pode ser considerada uma palavra-chave dessa tendência, assim como a idéia da versão beta permanente.

Diante desses fatores, é possível perceber que o usuário não é mais passivo, mas sim um agente transformador e produtor de conteúdo. O que faz com que a web 2.0 seja interessante e evolutiva, a tal ponto que Mattar (2007:85) afirma que é possível tratar a Web 2.0 como: *“uma sociedade de autores”*.

A inteligência coletiva também é um dos conceitos básicos da Web 2.0. No que diz respeito a esse assunto, O'Reilly (2005:09) afirma que:

o principal princípio por trás do sucesso dos gigantes nascidos na era Web 1.0 que sobreviveram para liderar a era Web 2.0 parece ser porque eles souberam aproveitar o poder que a rede tem de tirar partido da inteligência coletiva.

É possível entender que quanto mais o usuário adiciona conteúdos e sites novos, mais eles passam a integrar a rede, ao mesmo tempo em que outro usuário descobre esse conteúdo e interage com ele, participando e colaborando para a formação do conceito.

Na Web 2.0, a inteligência coletiva é relevante, pois é claramente visível e confirmado que são os usuários que fazem a diferença. Spyer (2006:28) afirma:

Em sua origem, ele deveria distinguir sites ou aplicativos com baixo custo de desenvolvimento, em que o conteúdo surge de baixo para cima (*bottom-up*) a partir do relacionamento entre participantes (*user generated content ou UGT*), e que pode combinar as soluções e o conteúdo de mais de um site para produzir uma experiência integrada – o que no jargão tech se convencionou chamar de *mash-up*.

Em outras palavras, um *Mashup* é um web site ou aplicativo web que combina os conteúdos de mais de uma fonte. Mattar (2007:88) afirma que o *mashup*: *“além de crescer exponencialmente, diferentes formatos de conteúdo tendem a se misturar e a confundir seus próprios limites”*.

A arquitetura da participação também é um dos conceitos-chave da Web 2.0. Segundo O'Reilly (2005:11): *“a maioria dos servidores web apóiam-se nos métodos de produção comunitária de código aberto, eles próprios um exemplo de inteligência coletiva possibilitada pela rede”*

Existem mais de cem mil projetos¹ de softwares abertos na rede. Qualquer pessoa pode adicionar um projeto, baixar e usar seu código. E os novos projetos migram da periferia para o centro, como resultado de usuários que os fazem funcionar, em um processo de construção e utilização da inteligência coletiva. (O'Reilly, 2005:11).

Já no que diz respeito à arquitetura da participação, O'Reilly (2005:11) afirma que: *“Alguns sistemas são projetados de forma a encorajar a participação. E esses sistemas ficam melhores quanto mais pessoas os utilizam.*

Na definição de O'Reilly (2005:11):

as companhias Web 2.0 programam padrões para agregar dados do usuário e gerar valor como um efeito paralelo ao uso comum do aplicativo”. Por isso, a arquitetura da participação tem um aspecto importante para o sucesso do software de código aberto.

O'Reilly (2005:13) ainda explica que:

Cada um desses projetos tem um pequeno centro – mecanismos de extensão bem definidos – e uma abordagem que permite que qualquer componente seja adicionado por qualquer usuário, aumentando as camadas externas, daquilo que Larry Wall, se refere como *a cebola*.

Então é possível entender que as tecnologias utilizadas mostram os efeitos de rede simplesmente pelo modo como foram projetadas. E que os usuários agregam valor na medida em que eles acrescentam seus próprios dados àqueles que já foram fornecidos, e quanto maior o envolvimento dos usuários, maior será o valor do aplicativo. No entanto, é necessário que o design da web 2.0 crie padrões para

¹ SorceForge.net.

agregar dados de usuário como efeito colateral ao uso do aplicativo (O'Reilly, 2005: 28).

Para a formação da inteligência coletiva, a web 2.0 conta com seus chamados *filhotes*, os quais proporcionam uma boa interatividade com os usuários, e segundo Cipriani (2006:22): *“a rede mundial de computadores nos traz uma excelente fonte de informação com sua numerosa variação étnica e cultural independentes.”*

2.1.1 Filhotes da Web 2.0 e o seu potencial para a formação da inteligência coletiva

São infinitas as possibilidades dos assuntos que podem ser abordados através da web 2.0 e seus *filhotes*. Neste estudo chamamos de *filhotes* os sites que tornaram a colaboração e a participação um dos aspectos mais importantes da web 2.0, os quais são retratados abaixo.

2.1.1.1 Chats

O Chat, que também é conhecido como sala de bate papo, funciona como um fórum online, no qual os participantes conseguem se comunicar em tempo real, dentro de um mesmo ambiente. A dinâmica de funcionamento de um chat, de acordo com Spyer (2007:77) *“é parecida com a das mesas de bar, onde muitas pessoas conhecidas ou não entre si, falam e escutam conversas distintas simultaneamente”*.

Geralmente as conversas acontecem entre duas pessoas, no entanto é possível que mais indivíduos participem das conversas *online*. Nas salas de bate papo da UOL², por exemplo, é possível fazer a opção para que o diálogo aconteça reservadamente, assim somente as pessoas envolvidas no diálogo podem ler as mensagens.

As primeiras salas de bate papo (chats) permitiam apenas as mensagens escritas, mas a ferramenta foi evoluindo e hoje já é possível, de acordo com Spyer (2007: 40):

² Universo on line

“a publicação de imagens, de áudio e mesmo de vídeo transmitido por webcams, recursos utilizados comercialmente para reuniões, conferências, treinamentos e cursos à distância”.

2.1.1.2 Comunicadores Instantâneos

Segundo Spyer (2007:43):

O conceito do comunicador instantâneo é parecido com o do email. Ambos necessitam de um programa de instalação para gerenciar o fluxo de informação, sendo possível que o usuário registre seus contatos. Esse programa permite que o usuário forneça informações através do status, como: disponível, ausente, ocupado, em horário de almoço. Dessa forma, os amigos não se sentem constrangidos para iniciar uma conversa.

Os programas para comunicação instantâneas mais populares atualmente, segundo Spyer (2007:44) são: *“Qnest, MSN Messenger, AOL Instant Messenger, Yahoo!, Skype, Google Talk, Net Messenger Service, Jabber, QQ, iChat e ICQ”.*

No Brasil, o comunicador instantâneo mais conhecido é o Messenger (MSN). No entanto, *Messenger* é o nome do produto que a Microsoft lançou para essa finalidade

2.1.1.3 Fóruns e listas de discussão

Os fóruns e as listas de discussão são ferramentas que permitem a participação e a colaboração, além de organizar um conteúdo que deixem as discussões em evidência. Eles dispensam a presença simultânea de quem recebe a mensagem, para que a comunicação se estabeleça. Além disso, possuem muitos nomes, tais como: mural de discussão, fórum de discussão, web fóruns, discussion boards ou simplesmente fóruns. (SPYER, 2007:88).

O fórum cumpre a função de comunicação grupal, pois facilita que a audiência troque pontos de vista e opiniões a partir dos anúncios colocados.

De acordo com Spyer (2007:48): *“o mural estabelece hierarquias para ordenar a informação. Existe a parte superior definida pelos responsáveis pela ferramenta, e as áreas inferiores onde os participantes se encontram para trocar mensagens”*

Colocar uma mensagem num fórum é como escrever um e-mail; existem os campos: título, autor e texto. Mas, de acordo com Spyer (2007:49) *“ao invés dessa informação ser transmitida para a caixa postal de pessoas previamente definidas, a discussão do mural fica disponível à comunidade de usuários”*.

Já as listas de discussão são facilitadoras da colaboração online, e utilizam o email como fonte de distribuição. De acordo com Spyer (2007:50), *“o conceito é parecido com o da mala direta, onde uma relação de endereços serve para se enviar a mesma informação a um grupo de pessoas.”*

A mensagem parte de um lugar para muitos outros. A lista funciona como um refletor de mensagens eletrônicas, que geram um endereço de email para cada grupo criado, permitindo aos participantes mandar mensagens para os integrantes da lista de discussão (SPYER, 2007:88).

Existem serviços gratuitos para a criação de listas ou grupos, por exemplo: Yahoo!, Google e Hotmail, que permitem ao criador definir como o refletor irá funcionar. Pode ser da seguinte forma: somente o moderador tem permissão de enviar conteúdo, ou pode ser aberta, o que autoriza que qualquer participante envie emails.

2.1.1.4 Wikipédia

A ferramenta wiki gera páginas na internet, as quais podem ser alteradas de forma simples e rápida, diretamente pelo browser, representando uma solução eficiente para a escrita colaborativa. O maior wiki em funcionamento hoje é www.wikipedia.org, que utiliza o programa MediaWiki. (SPYER, 2007:65)

De acordo com SPYER (2007:57): *“não é por acaso que a palavra wiki vem da expressão havaiana ‘wiki wiki’, que poder ser traduzida informalmente para o português como ‘rapidinho’, no sentido de ser uma coisa sem complicações”*.

É correto pensarmos em wiki, de acordo com Mattar (2007:102), como:

(...) um software colaborativo que permite a edição coletiva dos documentos de uma maneira simples. Em geral não é necessário registro, e todos os usuários podem incluir, alterar ou até excluir textos, sem que haja revisão antes de as modificações serem aceitas(...)

Geralmente as pessoas possuem dúvidas com relação a esse ambiente. Por ser um ambiente aberto é possível que alguém possa vir a apagar algo importante ou mesmo todo o conteúdo. No entanto, a estratégia adotada pelo wiki, nesse caso, é gravar as últimas revisões, além de deixar disponível todo o histórico da página.

Atualmente existem inúmeras ferramentas disponíveis para a criação e o gerenciamento dos ambientes wiki, dentre os quais: Wikispaces, Wetpaint, Mídia Wiki (MATTAR, 2007:46).

2.1.1.5 You tube

É um site na internet que permite que seus usuários carreguem, assistam e compartilhem vídeos em formato digital. Foi fundado em fevereiro de 2005, por três pioneiros do PayPal, um famoso site da internet ligado a gerenciamento de doações. O YouTube utiliza o formato Macromedia Flash, para disponibilizar o conteúdo. É o mais popular site do tipo, devido à possibilidade de hospedar quaisquer vídeos (exceto materiais protegidos por copyright, apesar de este material ser encontrado em abundância no sistema). Hospeda uma grande variedade de filmes, video-clipes e materiais caseiros. O material encontrado no YouTube pode ser disponibilizado em blogs e sites pessoais, através de mecanismos (APIs) desenvolvidos pelo site.

De acordo com Mattar (2007:118), *“existem outros serviços além do You tube, como por exemplo o Google Vídeo, que permite download de quase todos os vídeos, e o Teacher Tube, voltado para vídeos instrucionais”*.


2.1.1.6 Agregadores de conteúdo

Do inglês *content syndication* (sindicar conteúdo), significa utilizar o serviço de uma empresa para distribuir o produto de um autor para diversos meios de comunicação.

Ou seja, trata-se de uma reunião comercial de produtos editoriais para que sejam divulgados em diversos locais. De acordo com SPYER (2007:63), *“desde 2001 grandes veículos de mídia adotaram essa tecnologia, permitindo ao internauta uma experiência de navegação personalizada ao acessar a Web”*.

Isso pode ser efetivado com a utilização de um agregador. O internauta pode assinar o conteúdo dos sites preferidos e, sempre que acessar a rede, seu computador importa as atualizações, montando um informativo sob medida. Mas para que a distribuição funcione, é necessário ter um disponibilizador de conteúdo, também chamado de feed e um arquivo para fornecimento de informação, que lista uma linguagem de sistema o conteúdo oferecido pelo site. (SPYER, 2007:87).

Os agregadores, de acordo com Spyer (2007:63):

são programas independentes que podem ser instalados no leitor de e-mail ou em browsers como o Mozilla Firefox e o Internet Explorer a partir da versão 7. Pelo browser, o usuário identifica a existência do serviço por meio de ícones específicos, como .

2.1.1.7 Folksonomia

É um sistema de etiquetas eletrônicas que permite aos integrantes de comunidades categorizarem o conteúdo compartilhado. De acordo com Spyer (2007:66): *“folksonomia – neologismo formado por folk (gente, povo) e taxonomia (ciência ou técnica de classificação). Funciona a partir de ferramentas que dão às comunidades o poder de indexar o conteúdo que consideram relevantes na web”*.

No entanto, podemos pensar em folksonomia como a classificação direta dos recursos da internet pelos próprios usuários, que acontecem geralmente dentro de ambientes sociais e que utilizam etiquetas digitais (*tags*). Porém, ela depende da participação maciça dos usuários e está relacionada à utilização de uma ferramenta que exija pouco esforço e que renda benefícios. (SPYER, 2007:50).

Spyer (2007: 68), nos mostra claramente um exemplo de folksonomia:

O sistema convida o internauta a descrever o que está armazenado por meio de etiquetas digitais (tags) que são palavras-chaves indicando os assuntos relacionados àquela informação. Por exemplo: as tags para o site do The New York Times podem ser “jornal”, “mídia”, “diário” “notícias” e “nova york.

2.1.1.8 Redes Sociais

As redes sociais propiciadas pela web 2.0 é uma contribuição muito importante para o fortalecimento da inteligência coletiva. O potencial das redes de relacionamento, para a construção da inteligência coletiva, é uma das marcas da web 2.0. Mattar (2007:80) afirma que as redes sociais:

(...) propiciam o estudo em grupo, oferecendo mecanismos para comunicação com outros usuários, tais como fóruns, chats, e-mail, recados ou mensagens instantâneas. Possibilitam também identificar pessoas que possuem interesses similares aos nossos e assim, criar uma rede por afinidades (...)

As redes sociais também favorecem a colaboração e a participação e ainda permite que pessoas com os mesmos interesses comuns se encontrem. Os sites de relacionamento deixaram de ser apenas sites onde as pessoas se cadastravam com as suas características com o intuito de arrumar um namorado ou namorada. De acordo com Spyer (2007:71): *“Esse conceito evoluiu para atender à demanda por relacionamento em outros níveis como o profissional e o social, ou ainda por temas de interesse específico”*.

As novas redes sociais oferecem uma forma para as pessoas conseguirem reconstruir, pela internet, sua rede de familiares, amigos e conhecidos. O programa funciona como uma agenda de endereços, na qual cada usuário cria seu perfil, preenchendo um formulário e a partir daí, procura conhecidos que também estejam cadastrados no sistema. De acordo com Spyer (2007:71):

(...) na medida em que você encontra essas pessoas, pode convidá-las a fazer parte da sua rede de contatos, que funciona como uma caderneta de endereços: uma relação de nomes de conhecidos e suas informações pessoais, com a diferença de que essas cadernetas se interconectam, permitindo que uma pessoa explore a lista de conhecidos de outra.

A rede social mais conhecida no Brasil é o orkut, e fora do Brasil é o MySpace, que oferece uma interface que agrega vários conteúdos como: perfis, blogs, MP3, vídeos e fotos. No entanto, existem outras redes de relacionamentos, como o Facebbok, que de acordo com Mattar (2007:108): *“é uma rede de relacionamentos voltada especificamente para estudantes de nível superior”*.

Existe ainda o *Elgg*, que é uma rede social voltada para a educação e que oferece a cada aluno o seu próprio blog, seu repositório de arquivos, um profile on-line e um leitor de RSS, com graus diferenciados de privacidade. E o *Linkekln*, que é uma rede voltada para contatos profissionais (MATTAR, 2007:56).

Referencias Bibliográficas

BUGAY, Edson Luis; ULBRICHT, Vânia Ribas. Hipermídia. Florianópolis: Bookstore, 2000.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CIPRIANI, Fábio. Blog Corporativo. São Paulo: Novatec, 2006.

DICIONÁRIO DE CIÊNCIAS SOCIAIS/FUNDAÇÃO GETULIO VARGAS, Instituto de documentação; BENEDITO DA SILVA, coordenação geral; ANTONIO GARCIA DE MIRANDA NETTO.../et al./Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1986 – pág. 624

DOMINGUES, Diana (org). A arte no século XXI – A humanização das tecnologias. São Paulo: 1997

ELLIS, Andrew W. Leitura, Escrita e Dislexia – Uma análise cognitiva. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

FERRARI, Pollyana. Hipertexto e Hipermídia: As novas Ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2007.

FISCHER, Steven R. História da Leitura. São Paulo: UNESP, 2006.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas, 1991.

HEWITT, Hught. Blog: Entenda a Revolução que vai mudar no seu mundo – São Paulo: Thomas Nelson Publishers, 2007

JOHSON, Steven. Cultura da Interface: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001.

KUROSE, James F. Redes de computadores e a Internet: uma abordagem top-down. São Paulo: PEARSON, 2006.

LEÃO, Lucia. Ingterlab: Labirintos do pensamento contemporâneo – São Paulo: Iluminuras Ltda, 2002.

LÉVY, P. As tecnologias da Inteligência – São Paulo: 34. 1993

LÉVY, P. Cibercultura – São Paulo: 34, 1999

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. Campinas: Editora Papirus, 1997

Morin, Edgard. A religação dos saberes: o desafio do século XXI. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

MOURA, Moura. Design de Hipermídia: dos princípios aos elementos – São Paulo: Rosari, 2007.

MOURA, Moura. O Design de Hipermídia.. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

O'REILLY, Tim. O que é web 2.0: Padrões de Design e modelos de negócios para a nova geração de software. 30/09/2005

ORDUÑA, Octavio (org). Blogs: Revolucionando os meios de comunicação. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

PREECE, Jennifer, ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de Interação. Além da interação homem computador. Bookman, 2005.

PRIMO, Alex. Interação Mediada por Computador – Comunicação, Cibercultura, Cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SPYER, Juliano. Conectado – O que a internet fez com você e o que você pode fazer com ela. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2007.

ULBRICHT, Vânia Ribas: Ambientes Adaptativos: Trilhando novos caminhos para a hipermídia. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda, 2006.

VALENTE, Carlos. Second Life e Web 2.0 na Educação. O potencial revolucionário das novas tecnologias / Carlos Valente, João Mattar: São Paulo: NOVATEC, 2007.

ZUFFO, João Antonio. A sociedade e a economia no novo milênio: os empregos e as empresas no turbulento alvorecer do Século XXI, livro 1: a tecnologia e a infossociedade. Barueri/SP, 2003

Periódicos

GARATTONI, Bruno S. Futuro traz armadilhas para a web. Jornal O Estado de São Paulo. LINK. Página L10. 12/06/2006.

Websites utilizados no trabalho

<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG75221-5856-433,00.html> –

Acesso em 28/05/2008

SANTAELLA, Lucia. A ecologia pluralista das mídias locativas. Revista FAMECOS. Dezembro de 2008. Disponível em <http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/37/lucia.pdf> - Acesso em 18/01/2009.

VIEIRA. Eduardo. Histórias e Segredos da bolha. Disponível em <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos/eno120820031.htm>. Acesso em 28/05/2008.

SILVA, Fabrício. Redes eletrônicas de comunicação. Disponível em <http://www.cvm.gov.br/ingl/Public/publ/artigo5/ecns.asp>. Acesso em 29/05/2008.

CERDEIRA, Fábio. Web 2.0. Disponível em http://oglobo.globo.com/blogs/tecnologia/post.asp?cod_Post=11919 – acesso em 19/05/2008

ALVES, Gilberto. Web 2.0. A nova internet é uma plataforma. Disponível em <http://webinsider.uol.com.br/index.php/2005/12/07/web-20-a-nova-internet-e-uma-plataforma> - Acesso em 28/05/2008.

Blog Corporativo. Fabio Cipriani. Disponível em: <http://wiki.blogcorporativo.net/index.php/Listas/UniversityBlogs> . Acesso em 28/05/2008.

Teses, Dissertações e Trabalhos apresentados em Congressos

MOURA, Mônica. A interatividade no Design de Hipermídia. Trabalho apresentado no 7º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Paraná, 2006.