INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO ESPIRITO SANTO – CAMPUS COLATINA

CURSO SUPERIOR DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

**CEZAR SOARES VELLOSO JUNIOR**

**RAFAEL DOS SANTOS GOMES**

**SAMA:**

**SISTEMA COLABORATIVO DE DOAÇÕES PARA AS ONGS**

COLATINA

2015

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO ESPIRITO SANTO – CAMPUS COLATINA

CURSO SUPERIOR DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

**CEZAR SOARES VELLOSO JUNIOR**

**RAFAEL DOS SANTOS GOMES**

**SAMA:**

**SISTEMA COLABORATIVO DE DOAÇÕES PARA AS ONGS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenadoria de Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espirito Santo – Campus Colatina, como requisito parcial para a obtenção do título de Graduação em Sistemas de Informação.

Orientador: Prof. M.Sc Vanderson José Ildefonso Silva.

COLATINA

2016

Sumário

[1. Introdução e justificativa 5](#_Toc497931870)

[2. Referencial Teórico 6](#_Toc497931871)

[2.1 Sistemas Colaborativos 6](#_Toc497931874)

[2.2 Comunidades virtuais 9](#_Toc497931875)

[2.2.1 Evolução do conceito de comunidades 9](#_Toc497931876)

[2.2.2 Comunidades virtuais 11](#_Toc497931877)

[2.2.3 Conclusão 14](#_Toc497931878)

[2.3 Ativismo Social (Ciberativismo) 15](#_Toc497931879)

[3. Diagnóstico 16](#_Toc497931880)

[3.1 Pesquisas 16](#_Toc497931882)

[3.2 Interpretação dos dados 17](#_Toc497931883)

[3.3 Proposta 18](#_Toc497931884)

[4. Referências 19](#_Toc497931885)

Projeto

* **Problema Real**: dificuldade de doadores na identificação de necessidades das Ongs em Colatina;
* **Problema Científico**: como facilitar para os doadores, a identificação das necessidades das Ongs em Colatina?
* **Hipótese**: se desenvolvermos um sistema colaborativo para cadastro das carências das Ongs, então facilitaremos para os doadores, a identificação das necessidades;
* **Variável Independente**: desenvolvimento de um sistema colaborativo para cadastro das carências das Ongs;
* **Variável dependente**: facilitação para os doadores, na identificação das necessidades;
* **Objetivo**: facilitar para os doadores, a identificação das necessidades das Ongs em Colatina.

# Introdução e justificativa

# Referencial Teórico



## Sistemas Colaborativos

A sociedade em que vivemos nos dias atuais possui hábitos e costumes novos, resultantes de uma recente transformação nos ciclos sociais que iniciou a partir das conexões de diversos meios, possibilitado pela internet. A tecnologia da rede de computadores, desenvolvida no fim do século passado, abriu caminho para uma nova revolução social, trazendo com ela, uma nova forma de sociedade.

De acordo com (Fuks & Pimentel, 2012) uma revolução é caracterizada por uma inovação que provoca descontinuidade nos mais variados setores da vida em sociedade. A chegada da internet seria a última grande revolução, antes dela, os exemplos de igual impacto na sociedade seria a revolução agrícola e a industrial.

É questionável o motivo do por que no meio de tantas tecnologias criadas, apenas o computador pode causar essa revolução. As tecnologias de maior influência, criadas no século XX, como o rádio, o cinema, automóveis ou aviões, entre outras, não tiveram o poder de criar um espaço de convivência, igual ao espaço fornecido pelas tecnologias originadas a partir do computador.

Dentre as tecnologias advindas do computador, destaca-se a internet, uma rede mundial de compartilhamento de informações. Através dessa rede, indivíduos de todo o globo compartilham informações em um espaço público, criando novas práticas sociais. Estes espaços foram nomeados em 1982 por Willian Gibison como “ciberespaços”.

É nesse ambiente em que se foca o tipo de sistema estudado no presente projeto, os sistemas colaborativos, que nada mais são do que ciberespaços para o trabalho em grupo.

(Fuks & Pimentel, 2012) diz que no Brasil, “Sistemas Colaborativos” é uma tradução adotada para a junção de dois termos: “groupware[[1]](#footnote-1)” e “CSCW[[2]](#footnote-2)” (Computer Supported Cooperative Work). Ambos os termos, surgiram antes da web e estão relacionados a sistemas computacionais para apoio na colaboração.

No desenvolvimento de um sistema colaborativo, o projetista não desenvolve apenas mais um software. O sistema a ser desenvolvido deverá servir de instrumento para novos palcos para a convivência humana. Então ao desenvolver um sistema desse tipo, conhecer apenas as linguagens de programação e tecnologias não é o suficiente. É preciso entender das relações humanas e das necessidades dos indivíduos da nova sociedade digital, suas novas formas de trabalho e organização.

Um sistema colaborativo bem elaborado terá a função de facilitar o controle, a coordenação, a colaboração e a comunicação entre as partes do grupo que utilizam o sistema para um bem comum, mesmo estando em locais distintos. O sistema então irá diminuir as barreiras impostas pelo espaço físico e o tempo (Maiochi, 2008).

(Maiochi, 2008) Cita algumas das principais finalidades de um sistema colaborativo:

• Coordenação e gerenciamento do trabalho em equipe dos responsáveis pela manipulação dos dados e do conhecimento;

• O trabalho dos responsáveis pela manipulação da informação deve ser integrado em todos os níveis e funções da organização;

• Integração da organização com o meio externo, como: clientes, fornecedores, órgãos públicos;

• Criação, armazenamento, gerenciamento, recuperação e disseminação de documentos;

• Análise e definição de programação das tarefas/compromissos para indivíduos e grupos;

• Apoiar a comunicação de voz e dados para indivíduos internos e externos a organização;

• Gerenciamento de contatos e relacionamentos internos/externos e das informações sobre usuários, clientes e fornecedores.

Seguindo essas características, o presente projeto tem como foco, criar um sistema colaborativo, entendendo as necessidades e dificuldades dos doadores na cidade de Colatina e das Ongs. O resultado a ser obtido será uma de interesse de ambos.

O sistema a ser desenvolvido terá informações concretas em tempo real, facilitando a transação de doações, sendo este o objetivo em comum de doadores e Ongs.

## Comunidades virtuais

O presente tópico apresenta uma abordagem teórica sobre a nova de comunidade que ganhou grande importância, criando indivíduos com características espelhadas em um mundo com informação de fácil acesso. As novas tecnologias, principal identidade desse novo mundo que foi citado, vêm redesenhando os espaços das pessoas juntamente com as estruturas da sociedade.

O presente projeto faz parte desse novo grupo por se tratar de uma comunidade virtual.

O tópico é dividido em três subtópicos: evolução do conceito de comunidades; comunidades virtuais; Conclusão.

### Evolução do conceito de comunidades

Em decorrência à nova era digital em que nos encontramos e as novas formas organizações de indivíduo que vem surgindo em decorrência dela, o termo “comunidade” é alvo de discussão entre diversos teóricos. Alguns teóricos apontam um desgaste no termo ao realizar uma comparação da utilização da palavra nos dias atuais, acusando até mesmo, uma perda de sentido no termo. Outros teóricos por sua vez, insistem, dizendo que o termo ainda resiste, apontando para exemplos em meio uma sociedade individualizante. Há também aqueles que dizem que o termo simplesmente evoluiu e mudou de sentido. (Recuero, 2001) fala cita essas críticas:

As novas tecnologias de comunicação têm, como é natural, agido de modo a reconfigurar os espaços como os conhecemos, bem como a estrutura da sociedade. A Comunicação Mediada por Computador (CMC) também trouxe as mais variadas modificações para o meio. Com isso, alguns conceitos da sociologia, como o de comunidade, foram transpostos para os novos fenômenos, recebendo críticas por isso.

A atual sentido do termo “comunidade” diz respeito à um grupo social, que compartilha alguma característica em comum, podendo ser normas, valores, localização geográfica entre outros. (Primo, 1997) escreveu sobre a definição do termo:

O conceito de comunidade tem evoluído. É costumeiramente usado para descrever um conjunto de pessoas em uma determinada área geográfica. Também inclui a idéia de que esse conjunto possui uma estrutura social. Isto é, existe algum tipo de relacionamento entre essas pessoas. Além disso, pode existir um espírito compartilhado entre os membros da comunidade e um sentimento de pertencer ao grupo.

Ainda (Primo, 1997) explica que com a evolução da sociedade a idéia de "comunidade" como a sociologia clássica a concebia, como um tipo rural, ligado por laços de parentesco em oposição à ideia de sociedade, parece desaparecer, não da teoria, mas da prática. Dessa forma as comunidades estariam desaparecendo da vida moderna, devido à falta dos lugares que Ray Oldenburg, em sua obra “The Great Good Place”, citado por (Primo, 1997), chamava "great good places".

De acordo com o autor (Ray Oldenburg), existiam três importantes tipo de locais na vida cotidiana do homem: sua casa, seu local de trabalho e os "terceiros lugares" ou como já citando anteriormente, "great good places". Esses lugares fazem referência aos locais onde os laços sociais que fomentam as comunidades seriam formados, como a igreja, o bar, a praça e etc.

Os chamados “terceiros lugares” eram os locais mais indicados para uma possível relação social entre os membros de uma sociedade que o autor julga importante para o cultivo de um “sentimento de comunidade”. O motivo dessa importância se dá ao fato desses locais serem aonde as pessoas iriam para a busca de lazer, se encontrando com outros indivíduos sem interesses formais de trabalho ou questões do tipo, se encontrando apenas para se divertirem. Ray Oldenburg denominava esses locais de lugares de vida pública "informal".

Com a diminuição desses locais em alguns lugares na vida moderna, seja devido aos afazeres do dia a dia, mudança de comportamento das pessoas, entre outros motivos, algumas pessoas estariam percebendo que um “sentimento de comunidade” estaria enfraquecendo.

A publicação de Ray Oldenburg mostra que a teoria do autor faz sentido na maioria das cidades da América e do Ocidente, revelando uma diminuição constante dos chamados “terceiros lugares”. As razões para isso estar acontecendo seria a evolução da sociedade.

(Primo, 1997) cita que Oldemburg acredita que esse desaparecimento ocorreria por diversas razões, entre elas, a construção padronizada, típica do modernismo, constituía subúrbios e hostilizava o espaço com suas estruturas.

(Primo, 1997) aponta para esta ausência desses locais que fomentavam o "sentimento de comunidade" descrito por Oldemburg, como uma das causas do surgimento das comunidades virtuais. Os pontos de encontros virtuais poderia ser uma espécie de substitutos aos “terceiros lugares“.

### Comunidades virtuais

É relevante compreender a relevância das tecnologias de hoje na comunicação entre as pessoas, pois essas tecnologias tendem a modificar o modo como a sociedade que as utilizam, se relaciona, moldando com o passar do tempo a ideia que temos do termo “comunidade”.

A forma de relacionamento moldada ou evoluída a partir dessas novas tecnologias deu origem a um novo meio de comunicação denominada CMC ou “Comunicação Mediada por Computador”. Esse novo meio vem influenciando o cotidiano dos indivíduos da sociedade moderna, moldando a noção de comunidade conhecida por eles. Por esse fato (Recuero, 2001) diz que muitos autores optaram por definir as novas comunidades, surgidas no seio da CMC por "comunidades virtuais".

(Dornelles, 2002, p. 277) explica que o termo "Comunidade Virtual" seria utilizado para os agrupamentos humanos que surgem no ciberespaço, através da comunicação mediada pelas redes de computadores (CMC).

Ciberespaço por sua vez é defino por Lemos (2001) citado por (Dornelles, 2002) podendo ser entendido sob duas perspectivas: a primeira é definida "como o lugar onde estamos quando entramos em um ambiente virtual", ou seja, num ambiente como as salas de chat, e a segunda como o "conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta".

(Schlemmer, 2001) define o termo comunidades virtuais como redes eletrônicas de comunicação interativa autodefinida, organizadas em torno de um interesse ou finalidade compartilhados. Ainda (Schlemmer, 2001), faz uma observação sobre as comunidades virtuais:

Esse novo sistema de comunicação pode abarcar e integrar todas as formas de expressão, bem como a diversidade de interesses, valores e imaginações, inclusive a expressão de conflitos, isso tudo devido a sua diversificação, multimodalidade e versatilidade.

Rheingold (1996) citado por (Recuero, 2001), que segundo o autor, foi um dos primeiros autores a utilizar o termo "comunidade virtual" para designar os grupos de pessoas que mantinham relações sociais no ciberespaço, definiu:

As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimento humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético.

De todas essas características, temos então uma espécie de receita básica para a formação de uma comunidade virtual: um ciberespaço com uma zona para discussões, os indivíduos que através desse espaço virtual, se encontram e mantém laços através da internet. Algo que se assemelha aos “terceiros lugares” de Oldenburg, citado no tópico 2.2.1.

Porém ao juntarmos essas características básicas para determinar um tipo de comunidade, no caso uma comunidade virtual, não é encontrado um dos pontos mais essenciais para definir uma comunidade: um agrupamento humano dentro de uma determinada base territorial. (Recuero, 2001) fala sobre essa questão:

“...este constitui-se um dos grandes problemas da aplicação do conceito de comunidade ao ciberespaço, para a definição da comunidade virtual, que foi logo apontado por diversos pesquisadores: a ausência de uma base territorial, até então um dos sustentáculos da ideia de comunidade desenvolvida pela sociologia clássica.”

Por este motivo, alguns teóricos tendem a criticar a ideia de uma comunidade virtual. A existência de um termo “comunidade” sem um local específico passou a receber críticas e trouxe a necessidade de uma localidade geográfica física, onde as pessoas deva se estabelecer, para ser chamado de comunidade.

(Recuero, 2001) cita (Jones, 1997) e sua ideia, sobre a definição de “comunidade virtual”, dividindo-a em duas expressões. A primeira ele nomeia de "virtual settlement" (estabelecimento virtual) e faz referência ao local do ciberespaço, destinado as interações entre indivíduos abrangendo as diversas formas da CMC. A segunda o autor faz referência a verdadeira comunidade virtual, sendo as novas comunidades virtuais surgidas a partir da CMC.

A teoria de Jones aborda a ideia de que todo virtual settlement, em geral sustenta a existência de uma comunidade virtual a ela associada, sendo possível identificar uma comunidade virtual a partir de um virtual settlement.

O virtual settlement de Jones, trata-se de um ciberespaço que corresponde a um tópico de interesse comum entre os indivíduos que o frequenta, ocorrendo várias interações entre os membros. Esses espaços apresentam as seguintes características:

* Nível de interatividade: se trata da extensão de uma série de trocas comunicativas, ou seja, diz respeito ao nível de interatividade entre uma sequencia de mensagens, o quanto as mensagens se relacionam entre si;
* Variedade de comunicadores: é a condição associada a primeira característica;
* Espaço público comum: é o espaço onde a maioria das interações ocorre. O espaço público comum é onde se encontra a comunidade, acessível a todos que a utilizam e é diferente do espaço privado, onde ocorre troca de mensagens individuais;
* Nível mínimo de associação sustentada: diz respeito a uma quantidade mínima de membros constantes. É necessária para a primeira característica.

Separando os dois termos, a comunidade virtual, passa a ter uma base, um local, não físico como pede a filosofia clássica, mas também limitado, como explicado por (Recuero, 2001):

A comunidade virtual possui, deste modo, uma base no ciberespaço, um senso de lugar, um locus virtual. Este espaço pode ser abstrato, mas é "limitado", seja ele um canal de IRC, um tópico de interesse, uma determinada lista de discussão ou mesmo um determinado MUD. São fronteiras simbólicas, não concretas.

A teoria explicada por Jones vai de encontro às ideias publicadas por (Palacios, 1996), que diz que a sociedade clássica é constituída das seguintes características:

* Uma territorialidade (geográfica e/ou simbólica);
* A existência de formas próprias de comunicação;
* A tendência à institucionalização.
* A permanência;
* O sentimento de pertencimento;
* A ligação entre sentimento de comunidade, caráter cooperativo e emergência de um projeto comum;

A teoria de Jones explica quase todos os requisitos existe em uma comunidade virtual, exceto os dois ultimo elementos, o sentimento de pertencimento e a ligação entre sentimento de comunidade, caráter cooperativo e emergência de um projeto comum.

O sentimento de pertencimento é o que liga os membros de uma comunidade, segundo (Palacios, 1996), não pode haver comunidade (seja de que tipo for) sem a presença do sentimento de pertencimento. (Recuero, 2001) diz que é preciso que os indivíduos tenham consciência de que são partes de uma comunidade e sintam-se responsáveis por ela, como "partes de um mesmo corpo". (Primo, 1997) diz que esse sentimento é encontrado em todas as comunidades virtuais: "Os participantes de chats reconhecem-se como parte de um grupo e responsáveis pela manutenção das relações.". Dessa forma (Recuero, 2001) conclui que a comunidade virtual não seria uma nova forma de sociabilização, mas simplesmente a comunidade tradicional transposta para um novo suporte para manter seus laços sociais.

### Conclusão

O texto anteriormente cita praticamente todas as semelhanças entre as chamadas novas comunidades, utilizando as características do significado do termo “comunidade” de acordo com a filosofia clássica. Porém não havia citado ainda, uma característica relevante, se não a mais importante entra elas: a ligação entre sentimento de comunidade, caráter cooperativo e emergência de um projeto comum. Essa característica descreve a identidade do presente projeto, que resulta na criação de uma comunidade virtual de doadores na cidade de Colatina.

Como a comunidade que é desejado formar a partir do projeto, é baseado em caráter cooperativo e emergência de um projeto comum, assim como muitas outras comunidades espalhadas pela web, essa torna-se uma questão determinante.

As comunidades modernas possuem uma versão tribal (Palacios, 1996), ou seja, são unidos por uma forma de linguagem comum entre os membros, costumes e tradições. Essas comunidades estariam mais ligadas por pelo menos um projeto voltado para o futuro, do que por um sentimento de afeto entre os indivíduos que a compõe. Dessa forma é explicado porquê, nas comunidades modernas, um indivíduo se sente parte, ou se conduz até ela, conforme a temática do momento, gostos ou objetivos em comum e não por afeto aos membros.

O cyberespaço contém uma quantidade enorme de comunidades virtuais, fruto da facilidade de relacionamento entre as pessoas, que não necessitam de estar presente fisicamente para uma interação social. Por esse fato, a navegação de usuários procurando assuntos de seu interesse, acaba por leva-los à um ciberespaço onde existem pessoas que buscam um mesmo tema. Muitas dessas comunidades apontam, de forma clara, para a ideia de um projeto, seja para desenvolver um produto ou realizar alguma outra ação.

No meio dessas comunidades de acordo com (Palacios, 1996) têm renascido um sentimento de solidariedade e cooperação:

“Tal solidariedade e ajuda mútua são observáveis na maioria dos grupos formados na Rede, em sua agilidade na troca de informações, de programas, de dicas de todos os tipos, bem como em intervenções especificamente voltadas para a ajuda de outros membros da comunidade virtual.”

Muitas comunidades, como a que o projeto propõe, foram criadas com o objetivo fundamental de prestar solidariedade, como por exemplo as diversas redes de arrecadação de fundos. Outras comunidades apresentaram cooperação entre os membros para um bem de todos, como por exemplo a grande comunidade de software livre e a Wikipédia, rede de compartilhamento de conhecimento. Assim a ligação entre sentimento de comunidade, caráter cooperativo e emergência de um projeto comum, está presente em todas essas comunidades. Todos os grupos, de um modo ou de outro, parecem conter um elemento desse espírito solidário, comunitário em seu sentido mais clássico. Um pouco como a ética do radioamador em uma escala nunca antes imaginada (Palacios, 1996). O autor ainda ressalta que a realidade da interação e convivência de indivíduos no ambiente virtual está expandindo uma nova forma de ativismo político. Essa forma alcança um número impressionante de pessoas em tempo recorde, nunca antes alcançado. Grupos criados em redes sociais são um exemplo atual de ponto de encontro de indivíduos que compartilham a mesma posição política.

A partir desses fatos podemos concluir que o significado do termo comunidade, não desapareceu com a expansão dos novos meios de comunicação, distância entre as pessoas ou por sua estética. Mas o contrário aconteceu: achegada de novas tecnologias, trouxe uma nova forma de se socializar, formando um novo tipo de comunidade. O número de comunidades no ciberespaço cresce todos os dias de forma exponencial, acessível a diferentes grupos de usuários, onde um indivíduo pode ingressar facilmente.

Muitos exemplos que aconteceram atualmente, mostram que a nova sociedade que surgiu no cyberespaço deve ser levado a sério, a ponto de ser um tema fundamental na agenda de pesquisa da sociedade moderna. Essas comunidades cresceram e se tornaram tão significativas no cotidiano, que passaram a influenciar de forma direta na vida das pessoas e até o rumo de um país.

Com base nas informações apresentadas, a criação de um local no ciberespaço, para dar suporte à uma comunidade com um objetivo específico, é uma ideia válida.

## Ativismo Social (Ciberativismo)

# Diagnóstico



## Pesquisas

## Interpretação dos dados

## Proposta

# Referências

1. Software que apoia o trabalho em grupo. [↑](#footnote-ref-1)
2. CSCW ou "Computer Supported Cooperative Work" (trabalho cooperativo auxiliado por computador), diz respeito à área que estuda a forma como o trabalho em grupo pode ser auxiliado por tecnologias de informação e comunicação. [↑](#footnote-ref-2)