

5

Referências - Capítulo 2

- ANDERSEN, P. B.. *A Theory of Computer Semiotics*. Updated ed. from 1977. New York: Cambridge University Press, 1990.
- ASHBY W.R.. *Cibernética e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1973
- CALL, C.; J. PALACIOS; A. MARCHESI. *Desenvolvimento Psicológico e Educação – Psicologia da Educação*. Trad. Angélica Alves. Porto Alegre: Artes Médica Sul, 1996
- CARRETERO, M.; L. JACOTT.; M. LIMON.; A. LOPEZ-MAJON y J.A. LEON. *Historical knowledge. Cognitive and instructional implications*. In M. CARRETERO y J.F. VOSS (eds.) *Cognitive and Instructional Processes in History and Social Sciences*. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1994.
- CASE, R.. *Potential contributions of research in the Piagetian tradition to the planning of curriculum and instruction*. In M. CARRETERO (Ed.), *Contemporary research on learning and instruction* (pp. 1-34). Pergamon, 1991.
- , *The role of central conceptual structures in the development of children's scientific and mathematical thought*. In A. DEMETRIOU, R. SHAYER, & A. ELFKLIDES (Eds.), *Neo-Piagetian theories of cognitive development: Implications and Applications for Education* (pp. 52-64). London: Routledge, 1992.
- CHIAVENATO, I.. *Teoria Geral da Administração v.1 e v.2*. São Paulo: Makron Books, 1997.
- CHIAVENATO, I.. *Teoria Geral da Administração v.1 e v.2*. São Paulo: Makron Books, 1997.
- DAVENPORT, Thomas H.. *Working knowledge*. Boston: Harvard Business Press, 2000.
- DE MASI, Domenico. *A Sociedade Pós-Industrial*. In DE MASI, Domenico (org.). *A Sociedade pós-industrial*. 2. ed. São Paulo: SENAC, 1999.
- DRUCKER, P. F.. *The Comming of The New Organization*. In Harvard Business Review; Jan-Fev, pp. 45–53, 1988.
- ECO, Umberto & SEBOK Thomas A.. *O Signo de Três*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- ERICKSON, T. D.. *Working with Interface Metaphors*. In Brenda Laurel (org.). *The Art of Human-Computer Interface Design*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company, 1990.
- FELDHUSEN, J. F.. *Two views of the development of educational psychology*. In *Educational Psychologist*, 14, 297-304, 1978.
- FRANCO, S. R. K.. *O construtivismo e a educação*. Porto Alegre: Mediação, 1997.
- GAGNE, R. M.. *Some Reflections on Learning and Individuals differences*. In P. L. Ackerman (ed.). *Learning and Individuals Differences – Advances in Theory and Research*. New York: Freeman, 1989.
- , *The Conditions of Learning*. New York: Holt, 1985.
- , *Essentials of Learning for Instruction*. New York: Holt, 1974.

- GERSHUNY, J.. *After Industrial Society? The emerging self-service economy*. Londres: Mac Millan, 1978.
- GUBMAN, E.. *Talento: desenvolvendo pessoas e estratégias para obter resultados extraordinários*. Rio de Janeiro: Campus, 1999.
- GUITMAN, L.. *Princípios de Administração Financeira*. São Paulo: Harbra, 1997.
- HABERMAS, J.. *Três Modelos Normativos de Democracia*. São Paulo: Lua Nova, Cedec, n. 36, 1995.
- HAMEL, G. e C. K. PRAHALAD. *Competindo pelo futuro*. Rio de Janeiro: Campus, 1995
- HUSEN, T.. *General Theories in Education: a Twenty-five Years Perspectives*. In *Revue Internationale de Pédagogie*, 25, 245-325, 1979.
- IANNI, O.. *Sociedade global*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992.
- ILLICH, I.. *Tools for Conviviality*, London: Fontana, 1975.
- INOSE H. and J. PIERCE.. *Information Technology and Civilization*, New York: W.H. Freeman and Company, 1984.
- JÓIA, L. A.. *Using Intellectual Capital to evaluate educational technology projects*. In *Journal of Intellectual Capital*, v. 4, p.341-356, 2000.
- JOHNSON, S. [Cultura da Interface](#). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001;
- KANTER, R. M.. *When Giants Learn to Dance*. In *Harvard Business Review*, v.67, n.3, p.80-89, 1989.
- KAY, Alan. *User Interface: A Personal View*. In Brenda Laurel (org.). *The art for human-computer interface design*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company, 1990.
- KEEN, P.. *Shaping the Future*. Boston: Harvard Business School Press, 1991.
- LERNER, J. and J. TIROLE. *Some Simple Economics of Open Source*. In *Journal of Industrial Economics*, 46 (2), 125-156, 2002.
- MACHLUP, F.. *Knowledge: Its Creation, Distribution and Economic Significance*. NJ: Princeton University Press, 1980.
- MADSEN, K.H.. *A Guide to Metaphorical Design*. In *Communications of the ACM*, vol.37, no.12, pp 57-62, 1994.
- MALONE, Thomas; R.J. LAUBACHER & M.S. Scott Morton (Eds.). *Inventing the Organizations of the 21st Century*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- e R.J. Laubacher. *The dawn of the E-lance Economy*. In *Harvard Business Review*, setembro-outubro 1998.
- ; Robert J. LAUBACHER and MIT Scenario Working Group. *Two Scenarios for 21st Century Organizations: Shifting Networks of Small Firms or All-Encompassing "Virtual Countries"?*. Boston: MIT Initiative on Inventing the Organizations of the 21st Century Working Paper, disponível na Internet www.csc.mit.edu, 1997.
- MARTIN, R. *Introduction*. In: MARTIN, R. (Org.). *Money and the space economy*. Wiley: West Sussex, 1999.
- MCLUHAN, M.. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix, 1971.
- MOORE, J.F.. *The Death of Competition: Leadership & Strategy in the Age of Business Ecosystems*. New York: Harper Business, 1996

- MOTTA, Paulo Roberto. *Gestão contemporânea: a ciência e a arte de ser dirigente*. Rio de Janeiro: Record, 1999.
- NAISBIT, John. *Megatrends*. New York: Warren Books, 1983.
- NORMAN, D. A., S. W. DRAPER. *User Centered System Design in New Perspectives on Human-Computer Interaction*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1986.
- PIAGET, J.. *Os Fatores Sociais do Desenvolvimento Intelectual*. In J. Piaget, *Psicologia da Inteligência*. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.
- , *O Nascimento da Inteligência na Criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.
- ; B. INHELDER. *Gênese das Estruturas Lógicas Elementares*. Rio de Janeiro: Zahar, 1981
- , *O Estruturalismo*. São Paulo: Difel, 1979a.
- , *L'Épistémologie Génétique*. Paris: P.U.F., 1979b.
- , *O desenvolvimento do pensamento: equilíbrio das estruturas cognitivas*. Lisboa: Dom Quixote, 1977.
- PORTER, M. E.. *Competitive Advantage*. New York: The Free Press., 1985.
- QUESTÕES GLOBAIS. *Comunidades da Internet Unem o Mundo*. Publicação Eletrônica do Departamento de Estado dos Estados Unidos, vol. 5, n. 3, disponível na Internet <http://www.4uth.gov.ua/usa/english/trade/ijee0500/ijgp1100.htm> Novembro de 2000.
- RAMONET, I.. *Geopolítica do Caos*. Trad. Guilherme J.F. Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1998.
- SANTAELLA, Lucia e Winfried Nöth. *Imagem - Cognição, Semiótica, Mídia*. São Paulo: Editora Iluminuras, 1998.
- SANTOSUS, M. & J. Surmacz. *The ABC of knowledge Management. Knowledge Management Research Center*, disponível na Internet www.cio.com/research/knowledge/edit/kmabes, 2001.
- SAVOIA, R. *Naisbitt: as Megatendências* In: MASI, Domenico de (org.). *A Sociedade Pós-industrial*. São Paulo: SENAC, 1999.
- SCHRAGE, M.. *Shared Minds: The New Technologies of Collaboration*. New York: Random House, 1990.
- SHANNON, C. et W. WEAVER. *Teoria matemática da comunicação*. São Paulo: Difel, 1975.
- SOO, Christine W.; MIDGLEY, David F.; DEVINNEY, Timothy. *The process of knowledge creation in organizations*. Fontainebleau: INSEAD, Working Papers, 2000.
- TEECE, D.J.; PISANO, G.. *Firm capabilities and the concept of strategy: four paradigms of strategic management*. Berkeley: University of California, 1990.
- TOFFLER, A.. *A terceira onda*. Rio de Janeiro: Record, 1995.
- TORVALDS, L.; D. DIAMOND.. *Só por Prazer: Linux, os Bastidores da sua Criação*. Rio de Janeiro: Campus, 2001.
- TURBAN, E., J. LEE., D. KING, H. M. CHUNG. *Electronic commerce: a managerial perspective*. New Jersey: Prentice-Hall, 1999.

- VISMARA, Giovanni. *Inose e Pierce: tecnologias informáticas e cultura*. in DE MASI, Domenico (org.). *A Sociedade pós-industrial*. São Paulo: SENAC, 1999.
- VYGOTSKY, Lev S.. *Linguagem Desenvolvimento e Aprendizagem*. São Paulo: Ícone, 1988.
- . *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- . *A Formação Social da Mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- . *The Genesis of Higher Mental Functions*. In J.V.Wertsch (org.), *The Concept of Activity in Soviet Psychology*. New York: M.E.Sharpe, 1981.
- WEBER, S.. *The Success of Open Source*. Boston: Harvard University Press, 2004.
- . *The Political Economy of Open Source Software*. Berkeley, BRIE Working Paper 140, E-conomy Project Working Paper 15, 2000.
- WIENER, N.. *Cibernética e Sociedade – o uso humano de seres humanos*. São Paulo: Cultrix, 1973.

Referências – Capítulo 3

- DENIS, Rafael Cardoso. *Uma Introdução à História do Design*. São Paulo: Ed. Edgard Blücher, 2004.
- . *Design, Cultura Material e o Fetichismo dos Objetos*. In Arcos 1, vol. 1 n. 5, Rio de Janeiro: ESDI, 1998.
- DAMÁSIO, Antonio R.. *Em Busca de Espinoza: prazer e dor na ciência dos sentimentos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- . *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*. New York: Harcourt, 2000.
- . *O Erro de Descartes*. São Paulo: Editora Schwarcz, 1996.
- ECO, Umberto & SEBEOK Thomas A.. *O Signo de Três*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- FISSETTE, Jean. *A Formação do Simbólico*. Trad. Maria Nazaré McLeod. In Paru dans Canadart V, Revista do Núcleo de Estudos Canadenses, Salvador, Bahia, Universidade do Estado da Bahia, Associação Brasileira de Estudos Canadenses, 1997, pág. 147-162.
- GUDWIN, Ricardo R. [*Semiotic Synthesis and Semiotic Networks*](#). In Semiotics, Evolution, Energy, and Development Journal, 2, 2, p. 55-83, 2002.
- . *On The Generalized Deduction, Induction And Abduction As The Elementary Reasoning Operators Within Computational Semiotics*. In: IEEE ISIC/CIRA/ISAS Joint Conference. Gaithersburg, MD, USA, v.1. p.795 – 800, 1998.
- . [*Contribuições ao Estudo Matemático de Sistemas Inteligentes*](#). Tese de Doutorado, DCA-FEEC-UNICAMP-SP-Brasil, 1996.
- MARGOLIN, Victor. *O Design e a Situação Mundial*. In Arcos 1, vol. 1 n. 5, Rio de Janeiro: ESDI, 1998, pag. 47.
- MORRIS, Charles. *Writings on the General Theory of Signs*. The Hague: Mouton, 1971.
- MOTTA, Luiz Carlos do Carmo e Vera Lucia Nojima. *Educação à Distância: Design Instrucional e Efetividade Comunicacional*. In Anais do 6º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, São Paulo: FAAP, 2004.
- NADIN, M.. *Interface design: A semiotic paradigm*. Semiotica. V. 69, n.3/4, p.269-302, 1988.
- . *The Paradigm of Self-Organization*. In IV Congresso da Associação Internacional de Estudos Semióticos. Barcelona/Perpignan, 31 March-4 April p. 165-176, 1989.
- PYLYSHYN, Zenou W.. *Computation atrd Cognition: Toward a Foundation of Cognitive Science*. Cambridge: M.I.T. Press, 1984.
- PEIRCE, Charles. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- . *Pragmatism as a Principle and Method of Right Thinking: the 1903 Harvard Lectures on Pragmatism*. Patricia Ann Turrissi (ed.) Albany, New York: State University of New York Press, 1997.

- REVISTA IHU On-Line. São Leopoldo, Unisinos. Disponível na Internet
<http://www.unisinos.br/ihuonline/uploads/edicoes/1159985817.84pdf.pdf>,
31.07.2006.
- SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- e Winfried Nöth. *Imagem - Cognição, Semiótica, Mídia*.
São Paulo: Editora Iluminuras, 1998.
- SEBEEK Thomas. *Signs: An Introduction to Semiotics*. Toronto: University of Toronto Press, 1994
- SOO, Christine W.; MIDGLEY, David F.; DEVINNEY, Timothy. *The process of knowledge creation in organizations*. Fontainebleau: INSEAD, Working Papers, 2000.

Referências – Capítulo 4

- HEFFNER, Reid R.; T. S. TURRENTINE; K. S. KURANI. *A Primer on Automobile Semiotics*. In Institute of Transportation Studies University of California, Davis, disponível na Internet em eScholarship Repository, University of California, <http://repositories.cdlib.org/itsdavis/UCD-ITS-RR-06-01>, 2006.
- KARJALAINEN, Toni-Matti. *It Looks Like a Toyota: Educational Approaches to Designing for Visual Brand Recognition*. In International Journal of Design, vol. 1(1), p. 67-81, April 2007.
- KRESS, G. and T. VAN LEEUWEN. (1996) *Reading Images (The grammar of visual design)*, Routledge, London.
- KROES, Peter. *Technological explanations: The relation between structure and function of technological objects*. In Techné, vol. 3, n. 3, também disponível na Internet <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/SPT/v3n3/html/KROES.html>, 1998.
- O'NEILL, Shaleph. *Comparing Compatible Semiotic Perspectives for the Analysis of Interactive Media Devices*. In Applied Semiotics Tenth Anniversary Issue, 6, p.1-36, 2005.
- WESTERLUND, Bosse. *Form is Function*. In proceedings for DIS2002 “Serious reflection on designing interactive systems”, CID, CENTRE FOR USER ORIENTED IT DESIGN, London 25-28, p. 117–124, June 2002.

Glossário – Capítulo 2

Cibernética: palavra de origem grega (kybernytiky) que Platão empregou como sendo a arte de dirigir um navio, um carro ou homens. Ampère usou este termo com o sentido de controle. James MaxWell utilizou-o com o significado de regulador, governador. Ciência criada por Nobert Wiener com a finalidade de orientar o desenvolvimento das outras ciências. Posteriormente, acrescida dos estudos da Teoria Matemática da Comunicação de Claude Shannon, Warren Weaver e da Teoria Geral dos Sistemas de Von Betalanffy, a Cibernética passou a atuar no desenvolvimento de máquinas que reproduzissem o comportamento humano ou animal. Atualmente Cibernética é a ciência da comunicação e do controle seja em seres vivos, seja em máquinas (Chiavenato, 1997).

Cidadania Deliberativa: este conceito provem da Teoria da Ação Comunicativa de Jurgen Habermas, pensador da Escola de Frankfurt. Na teoria da Ação Comunicativa, Habermas (1995) analisa o choque existente entre o sistema e o mundo da vida. O sistema é composto por dois subsistemas: o Estado e o mercado, que têm, como mecanismos de coordenação da ação, o poder e o dinheiro. São ações baseadas na racionalidade estratégica e/ou instrumental. Enquanto, por outro lado, o mundo da vida caracteriza-se pela ação comunicativa, formada pelas tradições, pela cultura compartilhada, pela solidariedade e pela cooperação. Para Habermas, “o agir comunicativo” está apoiado na força dos atos do entendimento, portanto, em acordos obtidos de forma comunicativa. A Cidadania Deliberativa seria, portanto, aquela na qual o foco das coordenações das ações estaria nos espaços públicos e nos procedimentos comunicativos, com a participação de todos os atores da sociedade.

Copy Exactly: modelo de produção empregado pela empresa Intel Corporation em que há copia exata de todo o processo de produção em todos os locais geográficos onde a empresa possui unidades de produção

Convivialidade (ou convivencialidade): princípio descrito por Ivan Illich (1975) - pensador e professor de filosofia, ciência, tecnologia e sociedade - segundo o qual as pessoas deveriam consumir o que realmente necessitassem, no qual os bens deveriam estar a serviço dos indivíduos e não o contrário. Assim, numa sociedade ideal, cada um decidiria e faria os seus objetos segundo suas necessidades de uso. A formação dessa sociedade passaria pela inversão das instituições, ou seja, pelo retirar o poder de decisão às instituições, devolvendo-o às pessoas que, desta forma, se tornariam mais independentes e autônomas.

Fordista: relativo a Henry Ford, industrial, idealizador da linha de montagem que permitiu a produção em série de produtos padronizados, por meio de métodos e processos de racionalização do trabalho (Chiavenato, 1997).

Free-lancer: pessoa que trabalha sem remuneração fixa, sem documentação formal de trabalho.

Hackers: pessoas especializadas com conhecimentos de computação suficientes para invadir computadores alheios

Kernel: núcleo central dos sistemas operacionais utilizados em computadores pessoais onde ficam as principais funções de controle e coordenação.

Market share (tradução literal – fatia do mercado): percentual de participação de determinada empresa ou grupo no mercado consumidor.

Mercados Off-shore: mercados financeiros internacionais onde não há taxaço ou a taxaço é menor do que nos mercados tradicionais e onde há maior sigilo, privacidade nos negócios, liberdade de câmbio e acesso a financiamentos internacionais a juros menores do que nos mercados tradicionais. As corporações que investem nestes mercados são conhecidas como "offshore companies", sendo que offshore significa estar além das fronteiras de um país.

Outsourcing: o mesmo que mão-de-obra terceirizada e contratação de serviços externos às organizações. Normalmente este tipo de serviço não está sujeito às mesmas regras burocráticas das contratações formais e sobre ele recaem menores encargos tributários e sociais.

Stock options: é um procedimento amparado contratualmente, firmado entre as corporações e seus principais executivos e funcionários, que prevê que, uma vez atingidas e ultrapassadas determinadas metas, em determinado período de tempo, estes colaboradores possam adquirir uma parte do capital da empresa a um valor pré-determinado. É uma forma de remuneração adicional vista como um incentivo ao atingimento das metas. (tradução: opções de ações): incentivo que permite aos membros da administração e aos colaboradores que se destacam comprarem ações ao preço de mercado fixado à época da concessão (Gitman, 1997).

(tradução: opções de ações): incentivo que permite aos membros da administração e aos colaboradores que se destacam comprarem ações ao preço de mercado fixado à época da concessão (Gitman, 1997).

Taylorista: relativo a Frederick Winslow Taylor, fundador da Administração Científica. Taylor foi quem primeiro tratou a Administração como ciência e os princípios básicos de seu método de produção eram: estudo do tempo e padrões de produção, supervisão funcional, padronização de instrumentos e ferramentas, planejamento de tarefas, utilização de instrumentos para economizar tempo, utilização de fichas de instrução e de controle, prêmios por produtividade, definição de rotinas de trabalho (Chiavenato, 1997).

Teoria Matemática da Informação: esta Teoria foi desenvolvida em paralelo à Teoria Matemática da Comunicação e muitos autores a consideram como parte desta. Também formulada por Shannon e Weaver e baseada na teoria das probabilidades e em estatísticas, (1975) aplica-se a sistemas de comunicação,

transmissão de dados, informática, cibernética, etc. Define a medida de informação contida numa mensagem e abre espaço referencial para o estudo da entropia, partindo do princípio de que todo sistema tende à entropia. Com o conceito de entropia pode-se definir a quantidade de informação transmitida e os limites ótimos de compressão dessa informação.

Teoria Matemática da Comunicação: desenvolvida por Shannon e Weaver (1975) com o objetivo de, através de um modelo formal, detetar e resolver problemas técnicos de comunicação. Esta Teoria conceitua os principais elementos de um processo comunicacional, a saber Fonte da Informação, Canal, Sinal, Transmissor, Receptor, Ruído, operando nos níveis técnico, semântico e de eficácia. Foi fundamental para o desenvolvimento da Cibernética e de outras teorias de comunicação e informação posteriormente formuladas

Unidades Focais: unidades negociais formadas por parceiros – organizações e/ou pessoas – que tenham um mesmo objetivo, durante um certo período de tempo. O termo focal indica que estes parceiros estão voltados para um determinado “foco”, um determinado alvo, um determinado objetivo, de forma consistente e dedicada.

Venture ou joint-venture: uma sociedade na qual os participantes concordam contratualmente em contribuir com montantes específicos de dinheiro e “expertise” em troca de participações estabelecidas na propriedade e nos lucros. No caso, os colaboradores, em troca de sua “expertise” recebem participação na propriedade e nos lucros (Gitman, 1997) .

Glossário - Capítulo 3

Aistheton palavra grega que significa sensível, perceptível pelos sentidos. Platão usava este termo em contraposição ao termo noeton (inteligível), para indicar o aspecto visível of the primeval cause of the manifested world. (FSO 194)

Transducer é um mecanismo que converte informação (sinais) de uma meio físico para um outro meio (outras formas de sinais). São sistemas que transformam sinais do ambiente em outros tipos de sinais que possam ser reconhecidos por organismos, possam ser reconhecidos por outros sistemas ou mecanismos, e/ou possam ser transformados em representações mentais (Pylyshin, 1984).

Os transducers podem ser de 2 tipos básicos:

Físicos: que efetuam a mediação entre sistemas e seus ambientes

Semânticos: que efetuam a mediação entre símbolos e seus referentes.

Estes mecanismo podem ser utilizados em uma enorme gama de atividades: em eletrônica, manufaturas, tecnologia da informação, neurociência, eletricidade, etc.