

Computação Social

- Computação social é uma área da ciência da computação que se preocupa com a intersecção de comportamento social e sistemas computacionais.
- Tornou-se um conceito importante para o uso em negócios.

Computação Social

- No sentido mais fraco do termo, a computação social envolve o apoio qualquer tipo de comportamento social ou por meio de sistemas computacionais. Baseia-se na criação ou recriação de convenções sociais e contextos sociais através do uso de software e tecnologia. Assim, blogs, e-mail, mensagens instantâneas, serviços de redes sociais, wikis, social bookmarking e outros exemplos do que é muitas vezes chamado software social ilustram idéias da computação social, mas também outros tipos de aplicações de software, onde as pessoas interagem socialmente.

Computação Social

- No sentido mais forte do termo, a computação social tem a ver com o apoio de "cálculos" que são realizados por grupos de pessoas, uma idéia que foi popularizado no livro de James Surowiecki, *The Wisdom of Crowds*. Exemplos de computação social neste sentido incluem **filtragem colaborativa, leilões on-line, mercados de previsão, sistemas de reputação, escolha social computacional, tagging, e jogos de verificação.**

Computação Social

- Computação social tornou-se mais conhecido por causa de sua relação com uma série de tendências recentes. Estes incluem a crescente popularidade do software social e Web 3.0, aumento do interesse acadêmico em análise de redes sociais, o aumento do open source como um método viável de produção, e uma crescente convicção de que tudo isso pode ter um impacto profundo na vida diária.

2008



The Impact of Social Computing on the EU Information Society and Economy

2009

1. Key Findings, Future Prospects and Policy Implications	15
1.1. <i>What is Social Computing, what is new and major impacts</i>	15
1.2. <i>Cross-cutting findings</i>	20
1.3. <i>Future prospects of Social Computing</i>	23
1.4. <i>Policy challenges and opportunities</i>	26

2. The Adoption and Use of Social Computing	33
2.1. <i>Introduction</i>	33
2.2. <i>The state of Social Computing</i>	33
2.3. <i>Demographic profiles of adopters</i>	36
2.4. <i>What comes next?</i>	36
2.5. <i>Policy implications</i>	40
2.6. <i>References</i>	40

3. Social Computing from a Business Perspective	43
3.1. <i>The Social Computing industry and its value chain</i>	43
3.2. <i>Business models for application providers</i>	46
3.3. <i>Industrial impact</i>	48
3.4. <i>Europe's position in Social Computing</i>	51
3.5. <i>Policy implications</i>	55
3.6. <i>References</i>	56

4. Social Computing and the Mobile Ecosystem	61
4.1. <i>Industry and its market expectations</i>	62
4.2. <i>The user's behaviour</i>	64
4.3. <i>Challenges and opportunities</i>	66
4.4. <i>Trust and perceived value</i>	68
4.5. <i>Policy implications</i>	69
4.6. <i>References</i>	70

5. Social Computing and Identity	73
5.1. <i>Technical trends: social identity management</i>	73
5.2. <i>Social trends: identity construction and disclosure in Social Computing</i>	74
5.3. <i>Economic trends: the economics of identity in Social Computing</i>	75
5.4. <i>Challenges</i>	76
5.5. <i>Policy implications</i>	79
5.6. <i>References</i>	80

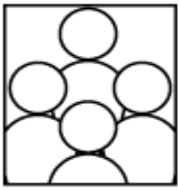
Part III: Sectoral Impacts of Social Computing: Opportunities and Challenges **87**

6. Social Computing and Learning	87
6.1. <i>Social computing for education and training</i>	87
6.2. <i>Emerging trends and drivers</i>	88
6.3. <i>Challenges</i>	91
6.4. <i>Policy implications</i>	92
6.5. <i>References</i>	93

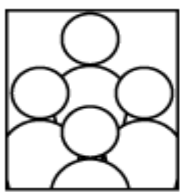
7. Social Computing and Social Inclusion	97
7.1. <i>Social exclusion and digital exclusion</i>	97
7.2. <i>Social computing, digital inclusion and social inclusion</i>	100
7.3. <i>Emerging trends and drivers</i>	103
7.4. <i>Challenges</i>	105
7.5. <i>Policy implications</i>	106
7.6. <i>References</i>	107

8. Social Computing and Health	111
8.1. <i>European healthcare and health 2.0</i>	111
8.2. <i>Opportunities for Social Computing and health</i>	113
8.3. <i>Challenges for Social Computing and health</i>	116
8.4. <i>Policy implications</i>	117
8.5. <i>References</i>	118

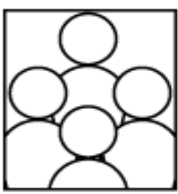
9. Social Computing and Governance	121
9.1. <i>Introduction</i>	121
9.2. <i>Emerging trends and drivers</i>	121
9.3. <i>Assessing impacts of Social Computing for governance</i>	122
9.4. <i>Opportunities and challenges</i>	130
9.5. <i>Policy implications</i>	131
9.6. <i>References</i>	133



- Em Harvard, realizam-se tanto a pesquisa teórica e experimental como o objetivo de compreender as alavancas do projeto de computação social, suas interações, e os modelos de comportamento dos participantes de sistemas de computação social, enquanto empurra a fronteira de novas aplicações de computação social.
- Alguns exemplos de recentes esforços de pesquisa incluem:



- ***Algoritmos para a disseminação de informação*** : concentra-se em estudar as propriedades fundamentais das redes sociais e, em seguida, desenvolver estruturas algorítmicas que aproveitam estas propriedades para o benefício da divulgação de informações.
- ***Desenho do mercado de trabalho on-line*** : estuda-se em como combinar as tarefas com os trabalhadores e como precificá-las para melhorar a eficiência dos mercados de trabalho on-line. Além disso, investiga-se também a concepção de sistemas de reputação para os mercados de trabalho on-line.



- ***Estudos experimentais de incentivos em crowdsourcing*** : elaboram-se experimentos humanos sujeitos a entender como aparato financeiro, social e incentivos psicológicos afetam o comportamento dos participantes em sistemas de computação social e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar o desenho dos fluxos de trabalho.
- ***Informações de elicitação*** : Estudam o problema fundamental de extrair informações privadas dos indivíduos. Quando a informação pode ser verificada ou objetivamente e avaliada no futuro, os mecanismos de mercado podem ser projetadas e utilizadas para obter com precisão tais informações.



The Dog Programming Language

Salman Ahmad, Zahan Malkani and Sepandar Kamvar

- **Dog is a new programming language that makes it easy and intuitive to create social applications.** Dog focuses on a unique and small set of features that allows it to achieve the power of a full-blown application development framework. One of Dog's key features is built-in support for interacting with people. Dog provides a natural framework in which both people and computers can be given instructions and return results. It can perform a long-running computation while also displaying messages, requesting information, or even sending operations to particular individuals or groups. By switching between machine and human computation, developers can create powerful workflows and model complex social processes without worrying about low-level technical details.

Visão IBM

SOCIAL COMPUTING

Social Media (Content)









- Wiki, Blog, Facebook, Twitter
- No mapable networks
- Conversation Locked to Tools
- One-to-many

Social Networks (Connections)

- Identifies Clusters and Gaps
- Persistent mapable networks
- Tool Agnostic
- Any-to-Any

Note: Facebook and Twitter are Social Media, not Social Networks.

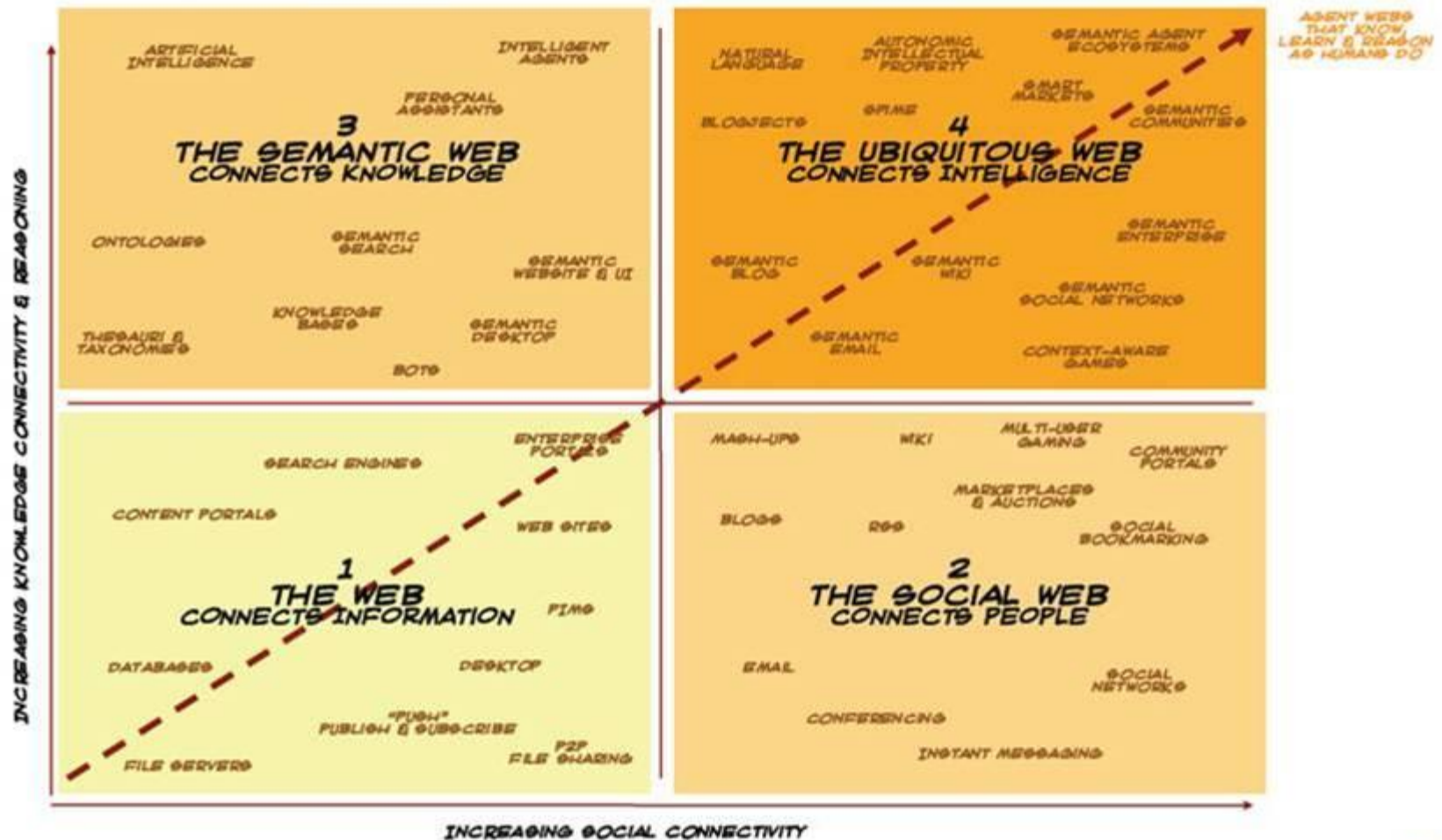
E o mercado???

 <p>Platforms</p>	 <p>ECM</p>	 <p>"Suites"</p>	 <p>Community</p>
<p>Wikis</p> 	<p>Blogs</p> 	<p>Niche</p> 	<p>Public</p> 

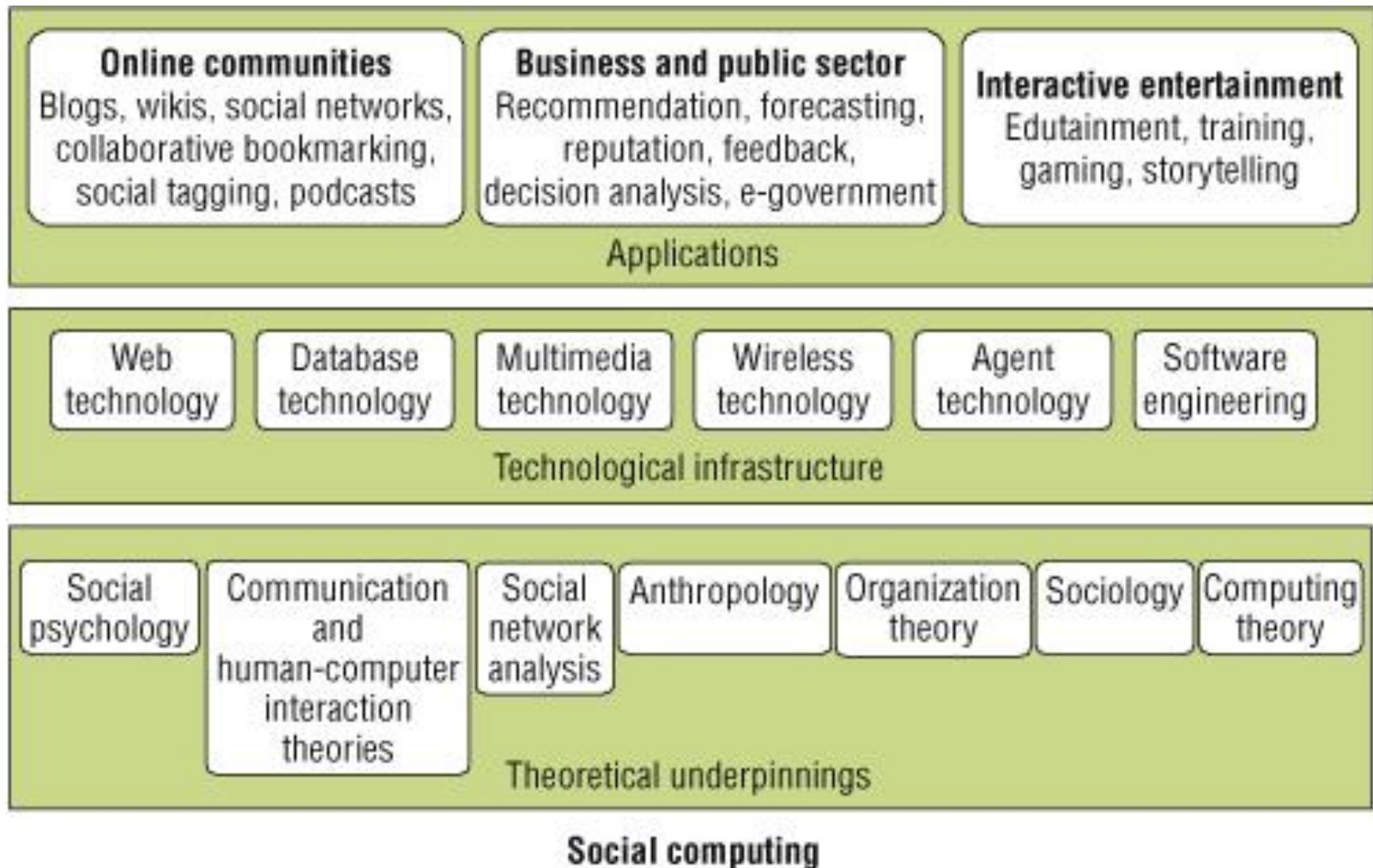
Source: <http://www.cmswatch.com/Research/Channel/Collaboration/Vendors>

CS e a Evolução na Internet

What is the evolution of the internet to 2020?



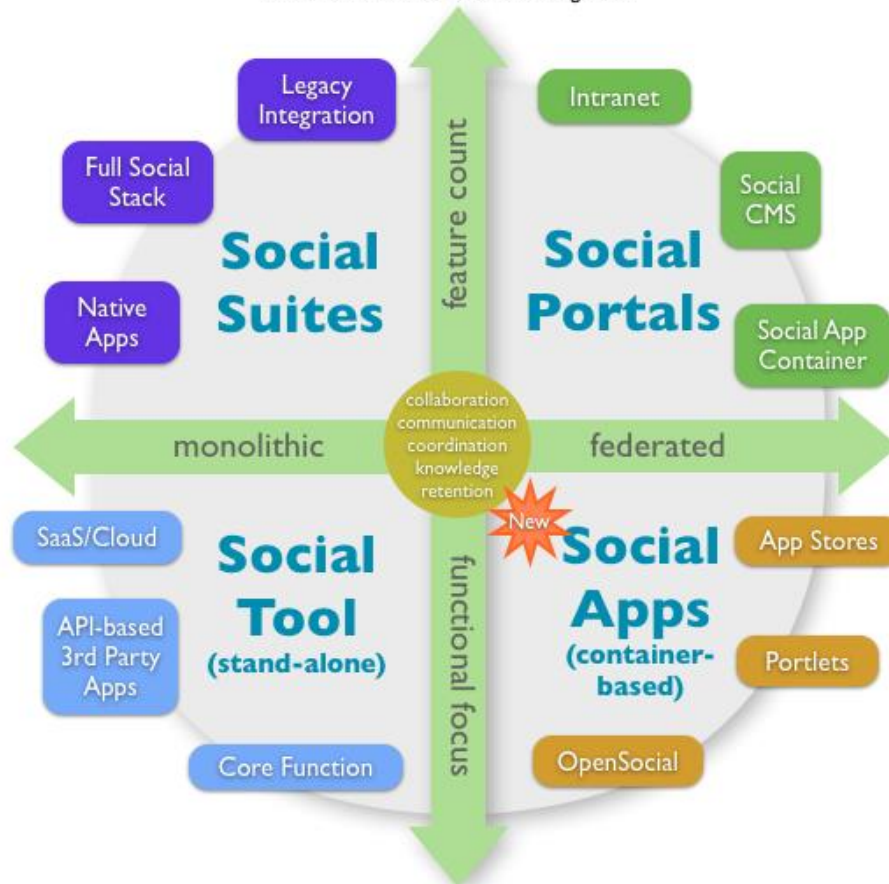
CS Arquitetura



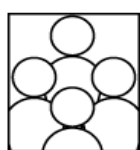
Categorizing Enterprise Social Software

Categorizing Enterprise Social Software

with a view towards what's coming next



From <http://blogs.zdnet.com/Hinchcliffe>



CRCS Center for Research on
Computation and Society
at Harvard School of Engineering and Applied Sciences



IBM Social Computing Guidelines



SBP12
2012 International Conference on
**Social Computing, Behavioral-Cultural
Modeling, and Prediction**
April 3 - 5, 2012 @ University of Maryland, College Park, MD

MIT Media Lab

About Research People Events News Admissions

Research Social Computing

Embracing Social Media At Intel

The Evolution of Social Media @ Intel

2010



Research People About

Social Computing Research



WICSOC 2014

"Social Media, Crowd Sourcing, and Public Health"

San Francisco, USA, 2014