

## ANEXO 1 - Versão (piloto) da matriz de análise:

**Quadro 1. Relação entre variáveis e questões do formulário.**

Questão da Matriz / Objetivo	Dados Gerais	SAC'S	Canais de Comunicação e interação	Comentários
ESTADO				
Http				
DESCRIÇÃO DA HOMEPAGE				
DATA DE ACESSO				

SAC				
Educação				
Infra-estrutura				
Saúde				
Transporte				
Segurança				
Turismo/ Cultura/ Lazer				
Judiciário				
Compras/ Licitação e cadastro				
Orçamento Participativo				
Indicadores sócio-econômicos				
Legislação				
Ouvidoria				
Atendimento ao cidadão				
VÍNCULO SOCIAL				
PROVEDOR PÚBLICO				
INTERAÇÃO COM REPRESENTANTES				
NEWS				
DIÁRIO OFICIAL				
COMÉRCIO ELETRÔNICO				
SECRETARIA E ÓRGÃOS				
SERVIÇO DE BUSCA				
MAPA DO SITE				
CONTADOR				
DATA DE INÍCIO				
DATA DE ATUALIZAÇÃO				
CONSIDERAÇÕES FINAIS				

- LEMOS, A. **Ciber-Flânerie**. no prelo.
- LEMOS, A. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LEMOS, A. **As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço**. in Textos, n.36, Facom/UFBa. 1997.
- LÉVY, P. **L'Intelligence Collective**. Pour une Anthropologie du Cyberspace. Paris, la Découverte, 1994.
- LÉVY, P. **Cyberculture**. Paris, Editions Odile Jacob, 1997.
- Living Memory**. Disponível em: <http://www.living-memory.org/project.html>. Acesso em 20 de jul. 2000.
- MAFFESOLI, M. **A Conquista do Presente**. Rio de Janeiro: Rocco, 1984.
- MAFFESOLI, M. **Du Nomadisme**. Vagabondages Initiatiques. Paris, Le Livre de Poche, 1997.
- MITCHELL, W. **City of Bits**. Disponível em: [http://mitpress.mit.edu/e-books/City\\_of\\_Bits](http://mitpress.mit.edu/e-books/City_of_Bits). Acesso em: 10 de maio 2000.
- Mitchell, W. **E-topia**. MIT Press, 2000.
- OLAQUIAGA, Celeste. Megalópolis. **Sensibilidades Culturais Contemporâneas**. São Paulo: Nobel, 1998.
- PARKE, Dan. **Digital Exclusion and Inclusions**. Commentary on Mitchell's City of Bits. Disponível em: <http://landow.stg.brown.edu/cpace/cpace/cityofbits/parke.html>.. Acesso em: 13 de jul. 2000.
- PYNCHON, T. **O Leilão do Lote 49**. Lisboa: Fragmentos, 1987.
- ROSELLO, Mireille. **The Screener's Maps**: Michel de Certeau's "Wandersmäner" and Paul Auster's Hypertextual Detective., in Landow, George., Hyper/Text/Theory. The John Hopkins University Press, 1994.
- ROSNAY, J. de. **L'Homme Symbiotique**. Paris, Seuil, 1995.
- RYBCZYNSKI, Witold. **Vida nas Cidades**. Expectativas Urbanas no Novo Mundo. Rio de Janeiro: Record, 1996.
- SOJA, Edward W. **Geografias Pós-Modernas**. A reafirmação do espaço na teoria social crítica. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.
- TAN, Shuschen. **Digital City, Amsterdam**. An Interview with Marleen Stikker. Disponível em: [http://www.ctheory.com/a-digital\\_city.html](http://www.ctheory.com/a-digital_city.html). Acesso em: 10 de jul. 2000.
- TREANOR, Paul. **Why telecity projects are wrong**. Disponível em: <http://web.inter.nl.net/users/Paul.Treanor/telecities.html> Acesso em: 07 de jul. 1999.
- Universidade de Aveiro**, Portugal Telecom/CET.Aveiro, junho de 1998. p. 15 e ss.
- VIRILIO, P. **O Espaço Crítico**. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Virtual Cities Project**. Disponível em: <http://www.geog.ucl.ac.uk/casa/vc.html>. Acesso em: 13 de jul. 2000.
- WEBER, M. **La Ville**. Paris: Aubier, 1982.
- Wheeler, J. O, Aoyama, Y., et.alli (org). **Cities in the Telecommunications Age**. The Fracturing of Geographies. Routledge, 2000
- WOOLEY, B. **Virtual Worlds**. A Journey in Hype and Hyperreality. Penguin Books, 1992.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- About Living Memory.** Disponível em: <http://lime.qmced.ac.uk/AboutLM2.htm>. Acesso em 20 de jul. 2000.
- ANSAY, Pierre., Schoonbrodt, René. **Penser la Ville.** Choix de Textes Philosophiques., Bruxelles, AAM editions., 1989.
- Ars Eletronica. **Cyber City.** Disponível em: <http://www.aec.at/center/proj/level1e.html>> Acesso em 13 de jul. 2000.
- AURIGI, Alessandro, GRAHAM, Stephen. **The Crisis in the urban public realm.** in Loader, B.D. (ed.), *Cyberspace Divide: Equally, Agency and Policy in the Information Society.*, London, Routledge, 1998., pp. 57-80.
- AUSTER, P. **Trilogia de Nova York.** Rio de Janeiro: Record.
- Aveiro Cidade Digital.** in Aveiro. Revista da Câmara Municipal de Aveiro., Aveiro, nov. 1999.
- BARBERO, J.Martín., **La Ciudad Virtual.** Transformaciones de la sensibilidad y nuevos escenarios de comunicaión. In Revista de la Universidad del Valle. n. 14, agosto de 1996, Cali. p. 26-38.
- BATTY, M. **The Computable City.** Disponível em: <http://www.geog.ucl.ac.uk/casa/melbourne.html>. Acesso em: 13 de jul. 2000.
- BAUDELAIRE, C. **O Spleen de Paris,** pequenos poemas em prosa. Rio de Janeiro: Imago, 1995.
- BENJAMIN, W., **Obras Escolhidas III.** São Paulo: Brasiliense, 1997.
- BRAUDEL, F. **The structure of everyday life: the limits of the possible.**, NY, Harper & Row, 1981.
- BRISSAC, Nelson P. **Paisagens Urbanas.** 2. ed. São Paulo: Marca d'Água, 1998.
- CASTELLS, M. **The Rise of the Network Society.** Volume I. The Information Age: Economy, society and culture., Oxford, Blackwell Publishers, 1996.
- Cidade Digital. **Programa Aveiro Cidade Digital.** Câmara Municipal de Aveiro, Universidade de Aveiro, Portugal Telecom/CET. Aveiro, junho de 1998. p. 15 e ss.
- CISLER, Steve. **Global Village.** Third International Symposium. Disponível em: <http://www.si.umich.edu/Community/connections/archives/021597.html>. Acesso em: 13 de jul. 2000.
- COX, Harvey Gallagher. **A Cidade do Homem.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1971.
- De CERTEAU, M. **A Invenção do Cotidiano.** 1. Artes de Fazer. Petrópolis: Vozes, 1996.
- DELEUZE, G. **Image-temps.** Paris: Minuit, 1985.
- Digital City.** Disponível em: <http://www.lab7.kuis.kyoto-u.ac.jp/dc/dc.html>. Acesso em: 13 de jul. 2000.
- DO RIO, João. **A Alma Encantadora das Ruas.** São Paulo: Cia das Letras, 1997.
- ALAN POE, Edgar. **The Man of the Crowd.** (versão eletrônica).
- FRAGOSO, Sueli. **Espaço, Ciberespaço, Hiperespaço.** mimeo. inédito.
- GIST, Neel Pitts. **A Cidade e o Homem.** Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1961.
- GRAHAM, S., MARVIN, S. **Telecommunications and the city.** Routledge, 1996.
- HINSEN, Peter. **Life in the Digital City.**, in *Wired*, 3.06, june 1995., pp.90-94.
- HORAN, Thomas. **Digital Places – Building our city of Bits.** Urban Land Institute, 2000.
- LANDOW, George. **Hypertext.** The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. The John Hopkins University Press, 1992.
- LEFEBVRE, H. **La Révolution Urbaine.** Paris: Gallimard, 1970.

4. discussão e criação do modelo de inteligência coletiva aplicado as cibercidades

5. elaboração do relatório final

## **CRONOGRAMA**

Atividade 1 - revisão bibliográfica (meses março a setembro). A bolsista fará fichamentos e participará das discussões com a equipe.

Atividade 2 - elaboração final da matriz de análise (meses março a maio). Participa da elaboração da matriz de análise

Atividade 3 - análise dos portais brasileiros (meses maio a dezembro). Navegação pelos sites governamentais e preenchimento da matriz.

Atividade 4 - etapa analítica com os resultado da análise dos portais (dezembro a fevereiro de 2004). Elaboração do relatório parcial de análise junto com a equipe.

Atividade 5 - modelo de análise de cidades digitais (junho a fevereiro de 2004). Participação das discussões sobre o modelo.

## **CAPACIDADE A SER ATINGIDA**

Espera-se que ao final da pesquisa a bolsista tenha tido um primeiro contato com a pesquisa acadêmica e possa estar apta a inserir-se em uma pós-graduação. Esperamos também que, com a pesquisa, a bolsista possa ter uma formação ampliada que permita a sua inserção seja na vida acadêmica, seja no mercado de trabalho.

## **PLANO DE TRABALHO DO BOLSISTA**

### **OBJETO**

A estudante participará de todas as etapas do projeto, desde o levantamento e a revisão bibliográfica, passando pela construção da matriz de análise e visita aos portais para colher informações, chegando a discussão sobre o modelo a ser criado para análises e implementações de projetos de cibercidades.

### **FINALIDADE**

A finalidade é a mesma do plano de trabalho. Ela participará de todas as atividades da pesquisa. Na realidade ela (Luize) já está participando, cursando disciplinas ministradas sobre o tema e participando de reuniões com o grupo de pesquisa em cibercidades (CNPq). Pensamos que o bolsista não deve ser apenas força de trabalho, mas participar de todas as etapas para a sua formação enquanto pesquisador. Será solicitado da bolsista artigos e papers sobre a temática da pesquisa

### **JUSTIFICATIVA**

O tema da cibercultura é novo e todo profissional de comunicação deve ter uma inserção de alto nível na temática. Achamos que o tema das cibercidade e governo eletrônico é prioritário na área de comunicação social. Com o grupo constituído pelo coordenador e duas mestrandas, podemos oferecer um excelente ambiente de pesquisa para um graduando com vocação à pesquisa.

### **ATIVIDADES**

1. revisão bibliográfica
2. discussão e confecção da matriz de análise
3. aplicação da matriz nos portais brasileiros

## **ALGUNS RESULTADOS**

Produtos já realizados e em realização

1. disciplina na Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas (Realizada. Semestre 2002.1)
2. disciplina optativa na graduação da Faculdade de Comunicação (Em andamento. Semestre 2002.2)
3. Portal sobre Cibercidades e Governo Eletrônico (iniciado em 2002. Em andamento. Atualização constante)
4. Desenvolvimento de uma Metodologia para análise dos portais brasileiros (em andamento)
5. Análise dos portais brasileiros (em andamento).
6. Artigos e palestras sobre o tema (vários, ver curriculum lattes do coordenador da pesquisa em anexo)
7. Livro cibercidades, colóquio Aveiro-UFBa (em andamento, no prelo. Livro já editado faltando apenas o trabalho de publicação)
8. Modelo Lemos-Lévy para cibercidades (em andamento junto com a University of Ottawa).
9. Livro teórico sobre a questão das cibercidades a partir das análises da pesquisa.

## **CUSTO REAL LIBERADO**

**Nome:** André Luiz Martins Lemos  UFBA

**AREA:** Teoria da Comunicação

**Projeto:** CIBERCIDADES. CIDADES E NOVAS TECNOLOGIAS DE COMUNICAÇÃO

**CAPITAL** – R\$ 12.500,00 = (câmera mini dv/tripé/microfone/fitas – R\$4000,00; tv/dvd (2000,00); desktop wireless/bluetooth (3000,00); estantes/armários (1000,00), impressora/scanner(1100,00).

**CUSTEIO** - 16.450,50 – webdesigner (9600,00); livros (3000,00); consumo (1000,00); 2500 (passagens e diárias)

**CUSTEIO + CAPITAL** - 28.950,50

## **ORÇAMENTO**

1. SERVIÇOS DE TERCEIRO, PESSOA FÍSICA – Contratação de um técnico (webdesigner) para o gerenciamento (alimentação de informação, design gráfico e atualização permanente) do Portal Cibercidades já em construção e acessível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/cibercidades>.

Custo: R\$ 400,00/m – total – R\$ 9600,00

### **2. MATERIAL PERMANENTE**

2.1 EQUIPAMENTOS – Dois computadores desktop multimídia Pentium, um computador notebook multimídia Pentium, uma impressora laser, um scanner, uma televisão 29' e um DVD player. Custo – 2 computadores desktop (R\$ 5000,00), 1 computador notebook (6000,00), 1 impressora laser (R\$ 1000,00), um scanner (R\$ 500,00), uma TV 29' (R\$ 2000,00), um DVD Player (R\$ 500,00).

2.2 BIBLIOGRAFIA – Recursos de R\$ 3000,00 para aquisição de livros e assinaturas de periódicos relativos à temática da comunicação em interseção à questão urbana. Novas tecnologias, cibercultura e urbanismo.

3. MATERIAL DE CONSUMO. Cartucho para impressoras, material de papelaria, xerox, correio. Custo total R\$ 1000,00

4. PASSAGENS E DIÁRIAS. Passagens e diárias para visita a projetos de cibercidades no Brasil (telecentros, experiências em andamento). Passagens no Brasil (R\$3000,00), diárias no Brasil (R\$1000,00), Custo total – R\$ 4000,00.

**CUSTO TOTAL DO PROJETO – R\$ 32.600,00**

## **VIABILIDADE**

O projeto é totalmente viável. Temos uma estrutura mínima para análise dos portais, a matriz de análise já está em desenvolvimento e o modelo de análise de cibercidades também. A Faculdade de Comunicação através do seu programa de Pós-graduação (conceito cinco na Capes) dá todas as condições para a realização da pesquisa.

Assim, sendo temos que os municípios devem ser compreendidos em sua totalidade para que possa ser identificado o potencial de ação. Nesse sentido uma primeira etapa prevê a identificação desses capitais in loco. Num segundo momento a implantação de projetos em torno dos quatro capitais. Segue sugestão para implementação ainda provisória:

- Capital Social – Portal da Cidade (informações de Ong's/ fóruns de debates por regiões livre e induzido/ chats/ transparência informativa da prefeitura/ serviços on-line/informações políticas ao cidadão); Telecentros em Instituições e Centros Comunitários (terminal de livre acesso), e-mail para todos; enquetes sobre a região...
- Capital Cultural – Portal da Cidade (museus, galerias, bibliotecas, centros culturais, arte, escolas, meio ambiente on-line, informações, documentação).
- Capital Intelectual – Cursos on-line, publicações, formação profissional e a cidadania, universidades, home pages pessoais, competências da comunidade...
- Capital Técnico – Rede de alta velocidade, telecentros, quiosques públicos, formação técnica, desenvolvimento de softwares e design de sites...

O modelo será desenvolvido, aperfeiçoado no andamento desta pesquisa.

## **CRONOGRAMA**

Atividade	DATAS		
	Início	Fim	Ano
1- Revisão bibliográfica	março	setembro	2003
2 - Elaboração final da matriz de análise	maio	dezembro	2003
3 - Análise dos portais brasileiros	janeiro	fevereiro	2004
4 - Etapa analítica com os resultados da análise dos portais	Dezembro	fevereiro	2004
5 - Modelo de análise de cidades digitais	junho	fevereiro	2004
6 – Elaboração e Finalização do Livro Cibercidades	Março/ 03	fevereiro	2005

**Contador** – contador de números de visitantes.

**Data de início e atualização** – Data de início do site e de última atualização.

### **Modelo de Inteligência Coletiva aplicado a Cibercidades.**

Por último será construído um modelo teórico (modelo “Lévy-Lemos”) de análise que parte do princípio dos quatro capitais essenciais (técnico, social, cultural e intelectual). Esta etapa visa desenvolver o modelo de inteligência coletiva para construção de cidades digitais. Essa etapa está relacionada ao convênio de cooperação entre a University of Ottawa e a Faculdade de Comunicação da UFBA.

O “Modelo Lévy-Lemos” parte do seguinte pressuposto. Ele visa valorizar os quatro capitais principais de uma determinada localidade. Nesse sentido, podemos considerar que o modelo parte do pressuposto que a valorização da inteligência coletiva pode ser estimulada pelas novas tecnologias digitais e em rede. Essa valorização se dá a partir de quatro capitais que em seu conjunto formam a inteligência coletiva de uma localidade.

São eles:

- Capital Social – potência comunitária e política. A identidade social e a capacidade de articulação política através de grupos organizados, ong's, fóruns de discussão, informações políticas ao cidadão, etc...
- Capital Cultural – potência histórica; memória da comunidade, percepção da coletividade (museus, galerias, bibliotecas, centros culturais, arte, meio ambiente...).
- Capital Intelectual – potência Cognitiva individual; percepção, conhecimento do indivíduo (escolas, publicações, formação profissional, cursos on-line, formação a cidadania, universidades...).
- Capital Técnico – potência técnica, potência de ação e de comunicação; estado da arte dos artefatos de uma localidade (redes elétrica/sanitária/telefônica/digital), competências técnicas (empresas e indivíduos) (telecentros, redes de informática, capacitação técnica, Internet livre, acesso a computadores...).

**Atendimento ao cidadão** – Um link específico com serviços centralizados e direcionado ao cidadãos com informações diretas dos serviços oferecidos pelo Portal. Informações gerais aos cidadãos. Serviços aos servidores públicos. Será online ??????????, será informação?????????;

**Vínculo social** – mecanismos on-line de convivialidade: fóruns, chats, grupos temáticos, etc. Mas também informação sobre enquetes, formas de participação. Será considerado serviço online quando houver a possibilidade de contato e interação social entre os usuários. Se houver apenas resultados de enquetes ou programas de inclusão esses dados serão considerados informação.;

**Provedor Público** – se possui provedor de acesso estatal ou municipal.;

**Interação com os representantes** – se o portal oferece links e formas de contato direto (email, formulário, etc) com os representantes políticos (no caso Governador e Prefeitos). Será serviço online se tiver email, formulário eletrônico, possibilidade de agendar reunião, etc.. Será informação se tiver endereço, telefone, agenda ou qualquer tipo de informação referentes somente aos representantes.

**Notícias** - Relato de acontecimento atual, de interesse público geral, ou de determinado segmento da sociedade, veiculado em jornal, rádio, televisão, etc. Será serviço online se houver possibilidade de personalização do recebimentos das notícias, ou sistemas de busca. Será informação se houver apenas as notícias no site sem interatividade.

**Diário Oficial** – se o diário oficial está disponível para consulta online ou download. Nesse caso será considerado serviço online. Ou se há apenas possibilidade de leitura no site. Neste o dado é apenas informativo.

**Comércio eletrônico** – Formas de comércio eletrônico como lojas, shoppings ou demais serviços online. Se houver possibilidade de comércio interativo e online será considerado serviço online. Se houver apenas informações ou projetos futuros, será considerado informação.

**Órgão e Secretarias** – Disponibilidade de uma rubrica específica no Portal contendo a listagem de todos os órgãos e secretarias. Será informação se houver apenas a listagem com telefones e endereços, listas de responsáveis, etc. Será serviço online se houver links e emails específicos para cada órgão ou secretaria.

**Serviço de busca** – se o portal tem um serviço de busca de informação interna.

**Mapa** – mapa do site

cadastro refere-se a listagem de fornecedores) e licitação são dados relativos à informações ou serviços sobre tomadas de preço, editais, leilões. Serão considerados serviços online a diversas formas, nessas rubricas de acesso personalizado e interativo a informações como editais online, leilão online, cadastro online, compras online, etc. Todos os dados referentes à área que não permita interatividade são considerados informação;

**Orçamento e Orçamento Participativo** - Orçamento público que especifica não somente os custos dos diversos programas, sub-programas e projetos, desdobrados setorialmente, por funções, segundo as categorias de despesas de custeio e capital, mas também as metas físicas anuais que devem ser atingidas mediante a aplicação dos recursos orçamentários. E, no caso do orçamento participativo, permite a participação dos cidadãos na priorização da aplicação dos recursos públicos. Será considerado serviço online as possibilidade de download de orçamento ou a participação pela rede na definição do orçamento. Todos os dados referentes à área que não permita interatividade são considerados informação, como por exemplo o demonstrativo de orçamento;

**Indicadores sócio-econômicos** - Dado estatístico relativo à situação da economia e da sociedade. Será considerado serviço online quando houver a possibilidade de fazer downloads, realizar buscas ou personalizar relatórios. Os demais serão considerados apenas informação.;

**Legislação** - A totalidade das leis dum Estado, ou de determinado ramo do direito. Será serviço online quando houver possibilidade de busca específica ou de download. Os demais serviços serão considerados informativos (consulta da legislação e leis apenas na página, por exemplo).;

**Ouvidoria** – Se o portal disponibiliza informação sobre Ouvidorias ou disponibiliza um serviço de ouvidoria on-line.;

considerados serviços online formas de interatividade entre o usuário e o portal como (dados personalizados sobre coleta de lixo, poda de árvores, agendamento de serviços, entre outros. Todos os dados referentes à área que não permita interatividade são considerados informação, como por exemplo endereços das companhias envolvidas, informações genéricas, etc.

**Saúde** - coordena as ações de política de saúde da Prefeitura ou Governo. Busca-se dados relativos à informações sobre a área. São considerados serviços online disponíveis (a relação de hospitais online por rua ou bairro, consultas online, marcação online, exames online, médicos online, links, emails, etc). Será considerado informação se houver apenas dados relativos à área, informações diversas sem possibilidade de interação.;

**Transporte** – informações sobre infra-estrutura de transporte, malha urbana, informação sobre transportes e serviços on-line disponíveis. Dados relativos à informações sobre a área. Os serviços online disponíveis podem ser busca de linhas de ônibus, trem, metrô, itinerários interativos, mapas interativos, serviços online do DETRAN, etc). Todos os dados referentes à área que não permita interatividade são considerados informação, como por exemplo horários, projetos, informações diversas;

**Segurança** - informações sobre infra-estrutura de segurança. Como serviços online podemos ter sérios como boletim de ocorrência online, informações personalizadas sobre furto, chamada de sérios pela Internet, entre outros. Dados relativos a relação de órgãos, projetos, endereços físicos, serão considerados apenas informativos;

**Turismo, Cultura e Lazer** - O conjunto dos serviços necessários para provisão de itinerários, guias, acomodações, transporte, rotas, etc. Serão considerados serviços online a possibilidade de intermediação com órgãos de turismo online, reservas diversas online, guias dinâmicos, etc. Todos os dados referentes à área que não permita interatividade são considerados informação, como por exemplo, história da cidades, pontos turísticos sítios de interesse, relação de teatros, museus, casas de espetáculo, etc;

**Judiciário** - Relativo ao direito processual ou à organização da justiça. Serão considerados serviços online a consulta individualizada de processos, por exemplo. Todos os dados referentes à área como dados gerais, endereços físicos, projetos de lei, etc, serão considerados informação;

**Compras/ Licitação e cadastro** - Procedimento pelo qual a administração pública seleciona a proposta mais vantajosa, quando compra bens e serviços ou faz outras transações. O item Compras refere-se à informações e serviços do que esta sendo comprado pela administração),

Os resultados da pesquisas pretendem retratar o perfil dos portais dos Estados e Prefeituras no País e contribuir para identificar o estado atual da arte dos projetos de cibercidade e governança eletrônica no Brasil. A pesquisa contribui também para a criação de um modelo de análise dos portais e do modelo de análise de projetos de cibercidades.

### **Conceituação das variáveis investigadas:**

Buscamos criar uma matriz de análise dos dados baseados na identificação de serviços online oferecidos pelos portais, ou apenas informações aí veiculadas. A matriz parte da identificação dos diversos serviços a partir de algumas variáveis. São elas:

1. Serviços Online – identificação de serviços online que permitem uma interatividade, compreendida aqui como a possibilidade de demandas personalizadas por parte do usuário no acesso ao portal governamental ou municipal.;
2. Informação – serviços meramente informativos sem possibilidade de interatividade por parte do usuário.;
3. Manutenção – quando o serviço é em parte existente mas não totalmente disponível. No caso, quando há a marcação dessa opção na matriz, isso significa que foi considerada a existência do serviço. Também estão nessa rubrica serviços que estejam sendo atualizados;
4. Não tem – Quando não há nenhuma referencia do assunto no portal

Os serviços analisados a partir das variáveis acima são:

**Educação** – Identificação no portal de serviços online e/ou informações relativos à área de educação do Estado ou da capital. Serão considerados serviços online formas de interatividade entre o usuário e o portal como (matrícula online, escolas online, links, emails, etc). Todos os dados referentes à área que não permita interatividade são considerados informação (por exemplo, o numero de escolas, endereços físicos de lugar de matrícula, programas, etc. );

**Infra-estrutura** – Consideramos infra-estrutura o conjunto das instalações necessárias às atividades humanas, como rede de esgotos e de abastecimento de água, energia elétrica, coleta de lixo e águas pluviais, rede telefônica e gás canalizado, entre outros. Como no item acima, Serão

O formulário é aplicado em todos os portais, e seu conteúdo é transformado numa análise mais profunda e qualitativa do portal.

### **Coleta das informações**

A coleta das informações da pesquisa será realizada pelo Grupo de Pesquisa Cibercidade (CNPq) da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, por período médio de seis meses. Trata-se de um grupo pequeno, formado por um coordenador e quatro pesquisadores, que executam todo o trabalho da pesquisa: construção do instrumento, coleta da informação e análise dos dados. A rotina da coleta não se limita ao simples preenchimento dos formulários, durante a pesquisa são realizadas reuniões de análises, críticas e intervenções do material coletado, que permitem sanar eventuais dúvidas que possam surgir e a troca de informações. Soma-se a isso discussão bibliográfica e produção de pequenos ensaios.

### **Análise dos dados**

Os dados da pesquisa passam por duas fases importantes de análise no processo de apuração, que são a crítica de dados e a análise qualitativa. A crítica de dados consiste em submeter os formulários a uma crítica individual. No formulário eletrônico (meio magnético), a crítica integra o sistema de preenchimento, permitindo sua correção imediata.

Essa etapa está dividida da seguinte forma: um pesquisador só analisa os projetos de inclusão digital de todos os portais, os outros quatro preenchem as matrizes de análise.

Concluído o preenchimento das matrizes, elas são redistribuídas entre os pesquisadores que executam uma espécie de revisão dos conteúdos, fazendo novas visitas aos portais e atualizando as informações e, por fim, elaborando um relatório de cada portal com base na matriz de análise. O mesmo procedimento para o pesquisador que está focado nos projetos de inclusão digital.

### **Resultados Esperados**

Cadastramento de 48 portais oficiais de capitais e estados.

na primeira fase. Assim, a matriz será reaplicada em fevereiro de 2003, 12 meses depois da aplicação da primeira etapa exploratória.

6ª Etapa - Criação do Modelo de análise da Cibercidade. Elaboração do modelo de referência baseado nos pontos fortes de todos os portais, segundo critérios de análise estabelecidos durante a confecção e a análise das matrizes.

### **Âmbito da pesquisa**

O âmbito da Pesquisa sobre cibercidades e e-gov no Brasil inclui os portais que têm links no Portal do Governo Federal – [www.brasil.gov](http://www.brasil.gov)

### **Unidade de investigação**

A unidade de investigação da pesquisa é o portal, definido como uma interface que fornece um ponto de acesso único a múltiplas fontes de informação que podem ser internas ou externas.

### **Instrumento de coleta**

Para proceder ao levantamento das informações requeridas dos portais selecionados será construído um formulário de análise detalhada, a matriz de análise. O formulário deverá está dividido em quatro partes, discriminadas conforme as características das informações levantadas, assim definidas: *Dados Gerais, Serviços de Atendimento ao Cidadão, Canais de Comunicação, Comentários (ver quadro em anexo).*

A versão do formulário contempla um conjunto de críticas que são conferidas e atualizadas pelo pesquisador. Este procedimento garante maior agilidade na captura do dado, bem como, principalmente, aumenta a qualidade do dado coletado, uma vez que não permite o preenchimento da matriz com erros básicos.

## **Etapas da pesquisa**

A primeira etapa da pesquisa está dividida de forma sumária em três etapas:

1ª Etapa Exploratória – Consiste na construção de uma Matriz de Análise com base no modelo conceitual de cibercidade. Busca-se aqui identificar os operadores de análise e descrever os critérios de escolha das variáveis. Em seguida será efetuada uma prospecção e catalogação das cidades (estado e capitais) no Brasil.

2ª Etapa Descritiva – Análise qualitativa detalhada dos portais oficiais e preenchimento e Análise das Matrizes (ver matriz abaixo). Preenchimento e Análise – utilizando a observação e o formulário. Nessa etapa haverá o cuidado da homogeneização da equipe de trabalho, sendo os pesquisadores distribuídos de maneira aleatória. Os formulários da matriz serão todos revisados pela equipe.

3ª Etapa Quantitativa – Depois da análise qualitativa dos portais será realizada a etapa quantitativa que consiste em sintetizar em números os operadores de análise desenvolvidos na primeira etapa. Aqui buscamos uma visão quantitativa do conjunto, sua tabulação e confecção de gráficos informativos. Por exemplo, devemos responder com dados a questões como: quantos portais oferecem a população serviços na área da educação online? Quantos são meramente informativos sem utilizar o potencial da rede?

4ª Etapa Criação da Cibercidade Referência. Análise da matriz e elaboração de um modelo de referência dos portais das cibercidades, segundo critérios de análise estabelecidos durante a confecção e a análise dos formulários. O objetivo aqui é construir um modelo de referência de portais governamentais, ou seja, o modo ideal de oferecer informações e serviços online a partir dos portais analisados.

5ª Etapa Comparativa. Nessa etapa será refeita a análise para todos os portais após um ano, visando detectar a mudança nos Portais e buscando compreender se a mudança governamental irá influenciar as mudanças no fornecimento de informações e serviços por parte dos sites analisados

São esses os passos:

1. Revisão Bibliográfica da tema
2. Metodologia da pesquisa empírica nos Portais Governamentais no Brasil. O modelo a ser implementado é detalhados abaixo.

A atual pesquisa tem por objetivo descrever as características estruturais básicas dos portais do Governo e das Prefeituras das capitais dos Estados do País. Trata-se de um mapeamento das experiências de Cibercidades e E-gov no Brasil buscando descrever o estado da arte no Brasil. O foco desse trabalho é traçar um panorama dos casos brasileiros, e em seguida criar um modelo referência para os portais das cidades, baseado na interação entre a sociedade civil e o Estado. Cruza-se assim temas como ciberdemocracia, ciberespaço e espaço público, exclusão digital, governo eletrônico. A pesquisa visa analisar todos os portais dos Estados e Capitais do Brasil, um total de 48, tendo como base cadastral o portal do Brasil.gov. (<http://www.brasil.gov>) atualizado pelo Governo Federal.

A metodologia deverá assim:

- Construir um sistema de informações que garanta a comparabilidade nos portais pesquisados;
- Identificar os pontos fortes e fracos dos portais;
- Obter uma caracterização mais detalhada dos portais, especialmente no que diz respeito aos canais de comunicação e informação entre a cidade, a sociedade e o governo;
- Mapear a distribuição nacional dos serviços e informações nos portais;
- Fazer uma análise de interface dos portais (design de interface). Esta parte deverá contar com a colaboração do Prof. José Mamede que está em doutoramento na Universidade de Aveiro, desenvolvendo uma pesquisa sobre as interfaces digitais em portais governamentais, também chamado de “cidade WEB” (Mamede, J., Branco, V., 2002).
- Criar um modelo referência para os portais de cibercidades no Brasil a partir da análise dos portais brasileiros criando uma referência ideal de portal.

portais governamentais estaduais e municipais (capitais) a fim de traçar um panorama do estado da arte da questão no Brasil. Desdobram-se vários objetivos específicos. São eles:

1. Fazer um levantamento do estado da arte no Brasil a partir de uma análise dos portais de todos os estados e capitais para análise das experiências concretas em cibercidades e governo eletrônico no Brasil,
2. Consolidação do Portal Cibercidades já implementado na Faculdade de Comunicação da UFBA,
3. Desenvolver um modelo teórico para análise e implementação de projetos de cibercidades. O modelo está sendo desenvolvido em parceria com a University of Ottawa com a equipe do professor Pierre Lévy.
4. Aplicar o modelo na experiência da cidade de Aveiro, Portugal. A cidade digital de Aveiro, em Portugal, foi escolhida para sediar a experiência Aveiro Cidade Digital por haver uma forte dimensão comunitária e excelência em termos de tecnologias de comunicação e informação. Ela pretende funcionar como um instrumento de mobilização da sociedade a partir de projetos de intervenção propostos pela própria comunidade, interferindo no espaço concreto da cidade através de quiosques públicos, acesso a escolas e bibliotecas, além de várias iniciativas em termos culturais e artísticos.
5. Elaborar um livro sobre o tema teórico com resultados da pesquisa.
6. Publicar papers e realizar conferências e seminário sobre a temática.
7. Orientação a nível de mestrado e doutorado (já em andamento), bem como estudantes de iniciação científica
8. Oferecer disciplinas em cursos de graduação e pós-graduação, além de um curso on-line, de extensão, dentro do Projeto Sala de Aula (<http://www.facom.ufba.br/saladeaula>) da Faculdade de Comunicação da UFBA

## **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A metodologia consiste em aprofundar o referencial teórico-bibliográfico citado nesse projeto. Visamos assim, em primeiro lugar, realizar uma revisão bibliográfica do assunto e, em seguida, realizar a pesquisa sobre portais brasileiros e desenvolver o modelo de Inteligência Coletiva.

capitais do Brasil, bem como uma introdução ao Modelo de Inteligência Coletiva aplicada às cibercidades.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVOS GERAIS**

Discutir o surgimento de cibercidades (cidades virtuais, telecidades, village virtual, freenets...) tendo em vista a relação entre as novas tecnologias de comunicação e a questão urbana. A virtualização das cidades e a emergência dos novos espaços de fluxo. A formação de comunidades virtuais ancoradas em um determinado espaço urbano. As esperanças, acertos e erros na regeneração do espaço público. As formas de comunicação disseminadas para neste processo. Problemas e perspectivas na formação de cidades digitais. Estarão no horizonte de nossas preocupações buscar compreender:

1. Quais os aspectos gerais das cibercidades em meio à expansão das novas tecnologias de comunicação na cultura contemporânea?;
2. Como se dá a questão política, visto que um dos motes principais é o reaquecimento do espaço público, o resgate da cidadania e a apropriação social das tecnologias telemáticas?;
3. Partindo desse princípio, como se estrutura, conforma, evolui e se desenvolve a vida social nas suas diversas formas de sociabilidade nas cibercidades? e;
4. Qual a melhor forma de inter-relação entre os usuários e as diversas ferramentas das cibercidades? Dito de outro modo, como é pensada as interfaces e a interatividade do usuário nesses sistemas, visto que deve ser organizado o espaço de fluxo em projetos de cibercidades?

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Desenvolver um modelo de análise de portais governamentais no Brasil e desenvolver um modelo teórico de Inteligência Coletiva aplicado à temática das cibercidades (“Modelo Lévy-Lemos”), como explicitado acima. Buscamos assim, analisar as experiências brasileiras dos

Coletiva aplicado a projetos de cibercidades, em cooperação com a Universidade de Ottawa, Canadá com a equipe do professor Pierre Lévy.

Podemos ainda justificar esse projeto pelos convênios de cooperação técnica, em andamento com apoio da CAPES/MEC (o coordenador dessa pesquisa é o coordenador brasileiro do convênio com Portugal) entre o Programa de Pós-Graduação da faculdade de Comunicação da UFBA (através do Centro de Estudos e Pesquisa em Cibercultura – Ciberpesquisa) e a Universidade de Aveiro, através da Faculdade de Comunicação e Arte e a Faculdade de Telecomunicações. Busca-se nesse acordo de cooperação a formação e intercâmbio de pesquisadores e analisar a experiência local do projeto Aveiro Cidade Digital (<http://www.aveiro-digital.pt>).

## **OBJETO**

O Brasil entrou na era da informação e estratégias estão sendo adotadas após o lançamento do programa Sociedade da Informação no Brasil em 2000. Vários estados estão fazendo iniciativas para dotar seus portais de ferramentas de informação, de transparência e de governança eletrônica. Poucos estudos existem no Brasil que possam detectar o estado atual dessas iniciativas. Nosso projeto visa, através de uma matriz de análise mostrar os problemas e potencialidades dessas experiências. Visamos assim mapear todos os estados brasileiros. Visamos também criar um modelo teórico (Modelo Lévy-Lemos) de análise para implementação e avaliação de projetos em cibercidades.

O objetivo específico dessa pesquisa é responder a pergunta: como a sociedade brasileira, através de seus portais governamentais estaduais e municipais estão se preparando para a era da informação e dos espaços de fluxos? Analisando sites governamentais (estado e capital) pretendemos responder a essa pergunta e traçar um retrato atual dos projetos de utilização das novas tecnologias de informação e comunicação pelos governos brasileiros de todos os estados, incluindo aí as capitais.

Segue (na metodologia), a título de exemplo, um piloto da matriz de análise que está em desenvolvimento e análise para ser aplicada em todos os portais governamentais, estados e

Acredita-se que o potencial do ciberespaço em instaurar uma comunicação ágil, livre e social pode ajudar a criar uma democratização dos meios de comunicação, assim como dos espaços tradicionais das cidades. Neste sentido, os cidadãos poderiam colocar seus problemas de forma coletiva, incentivando o debate, a tomada de posição política, cultural e social. Não se trata aqui de uma utopia, mas de uma constatação do potencial do ciberespaço e de forçar os poderes públicos à instaurarem práticas neste novo espaço de fluxo. As cibercidades devem aproveitar este potencial para criar formas de relação direta entre um espaço e outro.

A cidade é um conjunto de redes simbólicas e sóciotécnicas. Nesse sentido visamos compreender a relação das cidades contemporâneas com as NTICs. O modelo não deve ser substitutivo, nem transpositivo, mas complementar. As cibercidades devem potencializar trocas entre seus cidadãos e a ocupação de espaços concretos da cidade real, ao invés de ser uma simples substituição. O espaço de fluxos complexifica o espaço de lugar das cidades. Estamos longe do fim das cidades, embora as cidades reais estejam em crise desde o surgimento da modernidade industrial.

Esse é o grande desafio do urbanismo contemporâneo em sua interface com as ciências da comunicação. E é aqui que o atual projeto encontra sua justificativa, pertinência e interesse.

## **JUSTIFICATIVA**

Poucos estudos existem hoje no Brasil sobre o tema das cibercidades. O grupo de pesquisa em cibercidades (cadastrado no CNPq) dentro de Centro de Estudos e Pesquisa em Cibercultura da Facom/UFBa é o primeiro do Brasil dedicado à temática das cidades em interface com as novas tecnologias de comunicação e informação na área de comunicação.

Uma das justificativas desse projeto de pesquisa é colaborar para criar uma massa crítica nessa temática e fazer uma análise da situação no Brasil particularmente e do mundo em geral. A equipe já vem trabalhando nesse sentido e o coordenador já desenvolveu artigos, palestras e conferências nacionais e internacionais sobre o tema (ver CV Lattes do coordenador). Buscamos agora aprofundar a questão. Para tanto desenvolvemos uma matriz de análise dos portais e estamos elaborando um modelo de construção e avaliação desse projeto, o modelo de Inteligência

No processo de virtualização das cidades deve-se evitar a mera transposição de informações para o espaço eletrônico, os portais, a fim de evitar o esvaziamento do espaço público urbano. O objetivo deve ser o de criar formas efetivas de comunicação e de reapropriação do espaço físico, reaquecer o espaço público, e a democracia contemporânea. Não se trata aqui do abandono da cidade física pela cidade virtual, mas de propiciar a sinergia entre o espaço de fluxos planetário e o espaço de lugar das cidades “reais”. Assim, o objetivo dos projetos de cibercidades não seria substituir o espaço urbano pela descrição de seus dados, mas insistir em formas de fluxos comunicacionais e de transporte através da ação à distância (característica das redes telemáticas) e da ação local, no espaço local (terminais, telecentros, quiosques...). O que está em jogo com as cibercidades é o intuito de lutar contra a exclusão social, regenerar o espaço público e promover a apropriação social das novas tecnologias. Não é à toa que a Comissão Européia considera as cibercidades, ou telecities, como projetos prioritários.

Assim, as cibercidades passam a ser pensadas como formas emergentes do urbano que, pelo potencial do ciberespaço, poderia re-estabelecer o espaço público, colocar em sinergia diversas inteligências coletivas, ou mesmo reforçar laços comunitários perdidos na passagem da comunidade à sociedade moderna. Algumas iniciativas daquilo que os americanos chamam de *Free-Net* tiveram algum sucesso nos anos 80, como Cleveland FreeNet, Public Electronic Network em Santa Mônica, e diversos BBSs comunitários. Estas experiências comprovaram a possibilidade de através de redes telemáticas, efetivar uma troca de informação livre, descentralizada, ajudando pessoas a encontrar teto, vender coisas ou simplesmente achar uma comunidade de pessoas de mesmos interesses.

A grande rede tem, desde então, alimentado a esperança de que através da construção de espaços de sociabilidade, ela poderia resgatar a vida social da *urbis*, lutar contra a erosão do espaço público, a separação criada por séculos de individualismo (como figura emblemática da modernidade) e a comodificação da vida nas grandes cidades. Esta crença está hoje presente nas crescentes iniciativas de construção de cibercidades.

*marchandes*), criando uma função urbana comercial que dá forma a este novo espaço. No século XVI e XVII, a invenção de mapas das cidades, as torna mais funcionais, embora ainda sendo uma mistura de mapa, obras de arte e de representações do poder, criando uma cidade que comportava desde já uma escrita e que passa a ser vista como espaço abstrato. Neste sentido, Lefebvre fala de uma cidade que se constrói como imagem a partir de seus mapas (*plans*). Notemos que a emergência de projetos de portais das cidades (cidades digitais em sua interface com a WEB) encontra eco na história da representação gráfica das cidades no século XVI. Os portais são representações atuais do espaço urbano no ciberespaço.

Os projetos de cibercidades atuais devem ser colocados em perspectiva, projetados na atual cibercultura (Lemos 2002) em sua forma pós-industrial. Trata-se da urbanização generalizada das cidades ocidentais dentro do atual espaço de fluxos, como propõe Manuel Castells (Castells, 1996). Esses projetos vão constituir-se em tentativas de virtualização das cidades (transparência informativa, formas de contatos social, governança eletrônica), como prolongamento da urbanização pós-industrial e da “*ville mondiale*”.

A cidade física e os atuais projetos de cibercidades devem ser vistos como formas espaço-temporal que se constróem pelo movimento: transporte e comunicação. O que compreendemos hoje como cibercidade nada mais é do que a cidade permeada por mais uma rede, agora as redes telemáticas planetárias. As cidades sempre passaram e passam por reformulações com a introdução de novas infra-estruturas técnicas. Foi assim com as primeiras redes de telecomunicações, como a escrita, a imprensa, o telégrafo, o telefone, a televisão, e com as redes de transporte, como a estrada de ferro, o automóvel, os aviões.

O que chamamos de cibercidade não deve ser compreendido como uma novidade radical. Isso seria acalentar ilusões e insistir em um determinismo tecnológico anacrônico. Não se trata da emergência de uma nova cidade ou da destruição da velhas formas urbanas, mas reconhecer a instauração de uma nova dinâmica de reconfiguração urbana que faz com que o espaço das cidades seja reconfigurado com a emergências das novas tecnologias de comunicações e as redes telemáticas (redes de celular, *home-banking*, escolas virtuais, teletrabalho, telemedicina, cartões inteligentes, etc...).

Eugênia Rigitano, Mestranda em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Facom/UFBA, projeto “Inclusão Digital”. (CV lattes em anexo).

Flávia Rocha, Mestranda em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Facom/UFBA, projeto “Governo Eletrônico”. (CV lattes em anexo).

Patrícia Moraes, Mestranda em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Facom/UFBA, projeto “Cibercidades”. (CV lattes em anexo).

## **CIDADES E TELECOMUNICAÇÕES**

Cidades são artefatos criados pelos homens, no tempo e no espaço, na organização da vida em comum. Na Idade Média, os vilarejos fechados eram chamados de burgos, do alemão *burg*, que significa castelo ou fortaleza. O burgo medieval nos dá a imagem de um lugar fechado, agregando no seu espaço interior os habitantes, no caso os burgueses. Já o termo urbano vem do latim *urbs*, significando cidade em oposição ao rural, *rus*. O urbano torna-se assim um conceito mais ligado ao comportamento nas cidades, o urbano, o urbanismo. Já a palavra inglesa *city* vem do francês *cité* que originalmente significava lugares de importância, do poder, como aqueles regidos por um bispado, por exemplo. A *cité* era a sede da autoridade, como é hoje a *city* em Londres, lugar do poder econômico.

As ciências sociais interessam-se pelo tema desde o século XIX com seus fundadores. A questão emerge com força com as idéias de rede e de organismo propostas por Claude de Saint Simon (Musso, 1997). Este tratava as cidades como um organismo vivo, construídas através de duas formas de redes: a rede material (energia e matérias primas) e a rede espiritual (dinheiro). Neste sentido, Saint Simon vai influenciar a sociologia urbana da Escola de Chicago e a atual emergência de redes telemáticas, o ciberespaço. A idéia de cidade como organismo, composto por redes, será importante para a compreensão sociológica da questão urbana (o espaço urbano) e da relação contemporânea entre as cidades atuais e as novas tecnologias de comunicação e informação.

O que chamamos, entretanto, de espaço urbano estrutura-se, para Lefebvre, a partir do século XIV na Europa Ocidental quando as cidades transformam-se em cidades comerciais (*villes*

## **APRESENTAÇÃO**

Esta pesquisa é fruto da necessidade de reflexão teórica sobre os fundamentos da construção de cidades digitais, tidas como prioritárias em vários países da Europa, bem como nos EUA e na Ásia. A pesquisa faz parte de um projeto de cooperação entre a Faculdade de Comunicação da UFBA e os Departamentos de Comunicação e Telecomunicações da Universidade de Aveiro, aprovado pela CAPES em março de 1999 e a Universidade de Ottawa, dentro do *Cadre de recherche sur l'Intelligence Collective* coordenado pelo professor Pierre Lévy.

A presente proposta pretende integrar ainda outras unidades da UFBA (como a Escola de Arquitetura – dois mestrados e um doutorando estão em colaboração permanente com o Ciberpesquisa, além de inserir estudantes de iniciação científica, mestrados e doutorandos no projeto (a equipe hoje é composta de três mestrados - um pesquisando cibercidades, outro governo eletrônico e um terceiro inclusão digital) incorporados à pesquisa através do Grupo de Pesquisa Cibercidades - cadastrado no CNPq).

Busca-se, como objetivo geral, realizar um estudo sobre a relação entre as cidades contemporâneas e as novas tecnologias de comunicação e informação (produção de um livro sobre o assunto) e, particularmente, analisar os portais governamentais brasileiros a fim de mostrar o estado da arte da relação entre o espaço urbano e as novas tecnologias de comunicação. Devemos apontar ainda para a construção de uma matriz de análise dos sites e de um modelo (“Modelo Lévy-Lemos” de Inteligência Coletiva) aplicado ao tema das cibercidades. O projeto é pioneiro no Brasil e já conta com um portal sobre o tema em <http://www.facom.ufba.br/cibercides>. Devemos apontar ainda para a possível construção de uma experiência piloto com cidades digitais na Bahia. A equipe do projeto está em fase inicial de negociação com o governo estadual da Bahia, através da Fundação Luís Eduardo Magalhães, para a implementação da experiência através do modelo desenvolvido nessa pesquisa.

## **EQUIPE**

André Lemos, PhD. Coordenador (CV lattes em anexo).

# SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO

CIDADES E TELECOMUNICAÇÕES

JUSTIFICATIVA

OBJETIVOS

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

CRONOGRAMA

ORÇAMENTO

ALGUNS RESULTADOS

PLANO DE TRABALHO DO BOLSISTA

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXO 1 - Versão (piloto) da matriz de análise

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA  
CONTEMPORÂNEAS  
CENTRO DE ESTUDOS E PESQUISA EM CIBERCULTURA - CIBERPESQUISA  
GRUPO DE PESQUISA CIBERCIDADES (CNPq)

**CIBERCIDADES. CIDADES E NOVAS TECNOLOGIAS DE COMUNICAÇÃO**

Desenvolvimento de um "Modelo de Análise de Portais Governamentais Brasileiros" e de um "Modelo de Inteligência Coletiva aplicado a projetos de Cibercidades"

**ANDRÉ LEMOS, PhD.**

SALVADOR - BAHIA  
JANEIRO DE 2003