



PROJETO DE EXTENSÃO

Rio de Janeiro
2022

FUNDAÇÃO GETULIO VARGAS

Mantenedora

**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, MÍDIA E INFORMAÇÃO
DA FUNDAÇÃO GETULIO VARGAS**

FGV ECMI

Mantida

CURSO DE COMUNICAÇÃO DIGITAL

**PROJETO
DE EXTENSÃO**

Rio de Janeiro

2022

Apresentação

O projeto de extensão da Escola de Comunicação, Mídia e Informação da Fundação Getúlio Vargas (FGV ECMI) está centrado em três eixos de enquadramento: i) Mídia e Tecnologia Digital; ii) Inovação e Empreendedorismo; e iii) Debate Público e Democracia Digital. Para cada um desses eixos, os professores da FGV ECMI poderão submeter projetos, por meio de edital de chamada, que contemplem a realização de oficinas, disciplinas, eventos e algum tipo de produto final, como, por exemplo, o lançamento de um podcast sobre o tema abordado no projeto. Recomenda-se que os projetos de extensão envolvam outras instituições de ensino, pesquisa, culturais e/ou organizações do terceiro setor e empresariais nas atividades listadas e calendarizadas no projeto.

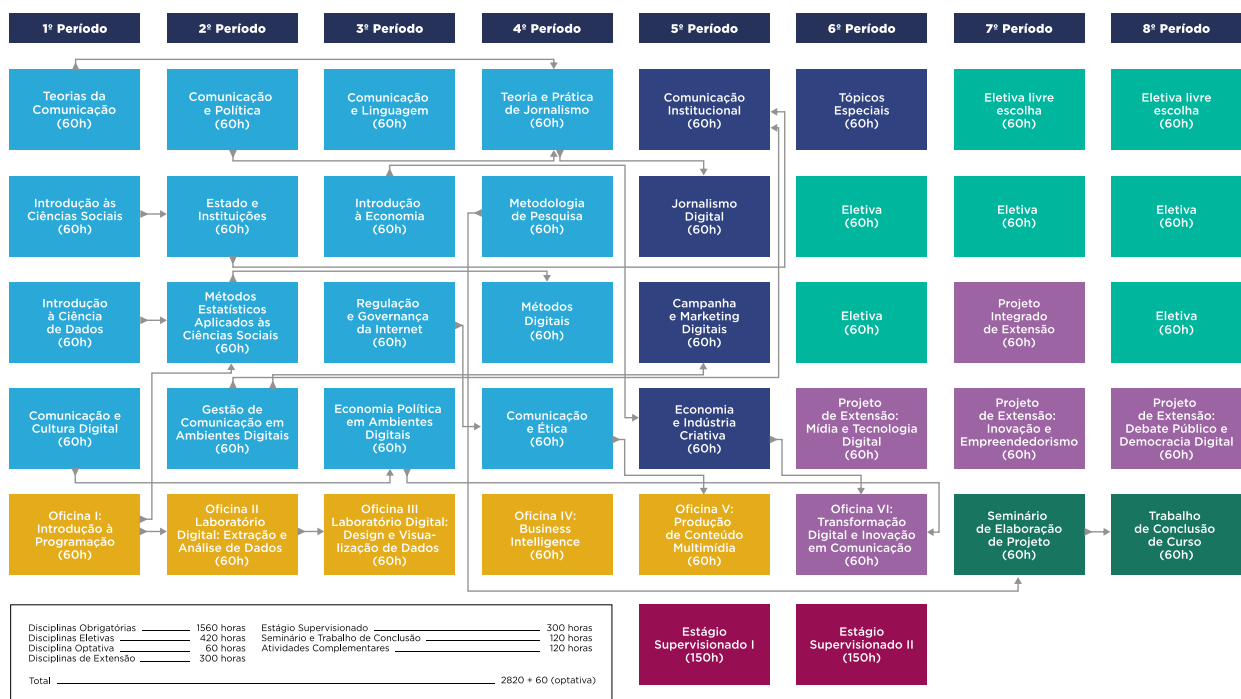
Todos os projetos aprovados e executados serão depositados em um repositório digital de práticas de extensão, para a divulgação das atividades de extensão e a criação de uma memória de projetos da FGV ECMI. A carga horária correspondente às atividades de extensão deve ser contabilizada para fins de integralização do curso e, por isso, a FGV ECMI disponibilizou cinco disciplinas de 60h para este fim; as atividades deverão ser acompanhadas na intranet da Escola, com os devidos registros na Secretaria de Registros Acadêmicos (FGV SRA).

A Resolução Nº. 7, de 18 de dezembro de 2018, estabelece as diretrizes para a extensão na Educação Superior Brasileira e regimenta o disposto na Meta 12.7, da Lei nº. 13.005/2014, que aprova o Plano Nacional de Educação - PNE 2014-2024 e dá outras providências. Os seguintes artigos da referida Resolução informam esta proposta:

“Art. 4º As atividades de extensão devem compor, no mínimo, 10% (dez por cento) do total da carga horária curricular estudantil dos cursos de graduação, as quais deverão fazer parte da matriz curricular dos cursos; (...)

Art. 8º As atividades extensionistas, segundo sua caracterização nos projetos políticos pedagógicos dos cursos, se inserem nas seguintes modalidades: I - programas; II - projetos; III - cursos e oficinas; IV - eventos; V - prestação de serviços.”

Nesse sentido, a FGV ECMI tem como proposta a integralização da extensão por meio de cinco disciplinas: Projeto de Extensão: Mídia e Tecnologia Digital (60h), Projeto de Extensão: Inovação e Empreendedorismo (60h), Projeto de Extensão: Debate público e Democracia Digital (60h), Oficina VI Transformação Digital e Inovação na Comunicação (60h) e Projeto Integrado de Extensão (60h). Estas disciplinas disponibilizarão, dentro de suas respectivas cargas-horárias, atividades extensionistas criando pontes e conexões entre os discentes e a sociedade civil. Todas estão disponíveis na grade do curso de graduação em Comunicação Digital, como pode ser observado a seguir:



Deve-se ressaltar que um projeto de extensão não precisa cumprir, em uma única ocasião, todas as atividades indicadas nesta proposta, mas indicar uma delas como atividade a ser cumprida.

As atividades de extensão da Escola de Comunicação, Mídia e Informação da Fundação Getulio Vargas, deverão estar relacionadas às abordagens que promovam: inclusão social, étnico-racial, regional e de gênero.

A seguir, são descritos os três eixos de enquadramento do projeto de extensão da Escola de Comunicação, Mídia e Informação da Fundação Getulio Vargas (FGV ECMI).

Eixos de enquadramento

Mídia e Tecnologia Digital

1. Literacia Digital

Esta linha de extensão está centrada no uso da programação e de metodologias digitais no campo da comunicação. Isso tem sido uma tendência crescente, além de ser um recurso apreciado pelas novas agendas de pesquisa social e aplicada, das áreas das humanidades e ciências sociais. Diante disso, a Escola de Comunicação, Mídia e Informação da Fundação Getúlio Vargas (FGV ECMI) busca promover a estudantes de ensino médio do município do Rio de Janeiro, a partir de oficinas de treinamento, novas habilidades e capacidades digitais adquiridas pelo corpo discente da Escola.

1.1 Edital de projeto de extensão

Está prevista a abertura anual de chamadas para recepção de projetos de extensão na linha de Literacia Digital. Os professores poderão submeter seus projetos, tendo sempre um docente como responsável pela orientação dos alunos do curso de graduação nas atividades de extensão. Este eixo está associado a uma disciplina de 60h chamada “Projeto de Extensão: Mídia e Tecnologia Digital” que será oferecida no 6º período da graduação em Comunicação Digital. A oferta dessa disciplina estará vinculada à proposta aprovada nesse eixo.

1.2 Oficinas

É importante frisar que os projetos submetidos no eixo Mídia e Tecnologia Digital poderão contemplar também a oferta de oficinas sobre programação e metodologias digitais, com foco na ampliação do conhecimento sobre dados digitais e na aplicação de metodologias. Dessa maneira, pretende-se contribuir para a disseminação e o fortalecimento de uma literacia digital entre os participantes dos treinamentos. As oficinas poderão ocorrer de forma presencial ou *on-line*. Caso as oficinas sejam realizadas de forma remota, elas podem ser gravadas com antecedência e ficar disponíveis em um repositório de cursos gratuitos de curta duração da FGV.

Espera-se que os participantes das oficinas, após a sua participação, sejam capazes de utilizar ferramentas digitais e/ou analisar objetos digitais de forma crítica. Assim, é esperado que os alunos e professores da FGV ECMI atuem juntos na oferta de *workshops* de curta duração, tendo como premissa a construção de uma pedagogia crítica a respeito do uso das plataformas, dos métodos e dos objetos digitais.

Local das atividades: em formato virtual, na plataforma Zoom, ou presencial, na sede da FGV ECMI.

1.3 Eventos

É esperado que os projetos de extensão submetidos contemplem eventos em formato de congressos, mesas-redondas, *webinars*, entre outros. Esses eventos podem ser organizados em parceria com instituições que façam parte do projeto e que tenham impacto na e para a sociedade civil.

Consideramos como eventos congressos, seminários, mesas-redondas, conferências e ciclo de debates. Essas participações podem fazer parte das atividades complementares dos alunos e também contam como atividades de extensão.

1.4 Produto de mídia

Cada projeto de extensão deverá ter como resultado um produto final de mídia. Esse produto poderá ser combinado com outras atividades propostas no âmbito do projeto, tais como eventos e cursos. Um exemplo de produto final é a elaboração de um *podcast*; no entanto, os professores responsáveis pela submissão do projeto poderão propor outros objetos midiáticos que sejam mais relevantes para o tema que propuserem.

Inovação e Empreendedorismo

1. Cubo de Inovação

Outra linha de extensão que será contemplada na submissão dos projetos de extensão é a de Inovação. Essa linha é inspirada no Cubo de Inovação, um dos laboratórios da FGV ECMI, que tem como premissa desenvolver e aplicar projetos experimentais. Nesse sentido, os projetos de extensão que se enquadram nessa linha deverão estar em consonância com as pesquisas e os parceiros envolvidos no Cubo, propondo inovações em torno dos temas dos jogos digitais, da realidade mista, virtual ou aumentada, dos conteúdos digitais e da inteligência artificial, além de elementos que perpassam essas temáticas, como, por exemplo, o *design* de interface. A partir dessa linha de pesquisa, a FGV ECMI buscará eventualmente reunir estudantes dos ensinos médio e superior para pensarem e desenvolverem coletivamente soluções para problemas sociais que afligem as comunidades cariocas, com o objetivo de responderem a uma determinada questão aplicada.

Este eixo está associado a uma disciplina de 60h chamada “Projeto de Extensão: Inovação e Empreendedorismo” que será oferecida no 7º período da graduação em Comunicação Digital. A oferta dessa disciplina estará vinculada à proposta aprovada nesse eixo.

1.1 Hackathons sociais

Essa seção compreende maratonas para o desenvolvimento de soluções, cujo modelo agrega a capacidade dos participantes de tomarem decisões em grupo, a sua criatividade e a sua habilidade de criar em espaços de tempo limitados. Os hackathons podem ser realizados de forma *on-line* ou presencial e deverão compor as atividades regulares do Cubo, com periodicidade anual.

Os projetos desenvolvidos terão apoio dos alunos e professores da FGV ECMI e serão avaliados por uma comissão transdisciplinar, formada por professores da FGV ECMI (que não participaram do desenvolvimento dos projetos) e especialistas do terceiro setor e do setor privado.

Os alunos do ensino médio se dividirão em equipes e terão como tutores ao menos dois alunos da FGV ECMI. Já as hackathons com os alunos da FGV ECMI e de outras escolas da FGV irão se dividir em equipes e terão como tutores os professores da FGV ECMI e os pesquisadores do Cubo. Também aqui, os professores da FGV ECMI poderão incluir outros grupos como alvo (alunos do ensino médio são apenas um exemplo), mas deverão sempre ter como premissa o emprego de oficinas em formato de co-competição. Dessa forma, as equipes poderão discutir propostas de soluções para o desafio, definir o objetivo e o público-alvo, considerar sua viabilidade técnica e capacidade de alcance, bem como estruturar um plano de trabalho para o desenvolvimento e a implementação do projeto. Nessa etapa, os participantes poderão buscar aconselhamento dos seus tutores.

Os resultados esperados para a oficina deverão contemplar a apresentação de um protótipo ao final do dia para avaliação da comissão transdisciplinar. Prevemos três tipos de hackathons que podem, inicialmente, ocorrer no Cubo: sociais, de jogos digitais e de desenvolvimento de produtos digitais. Cada hackathon terá sua duração definida pelo edital anual de Extensão e a previsão é que ocorram com periodicidade anual, intercalando os diferentes tipos. Espera-se que os hackathons estejam vinculados à disciplina proposta para o referido eixo.

1.2 Desenvolvedora experimental

Como parte do projeto de extensão da linha de Inovação, anualmente, alunos e professores da FGV ECMI podem submeter projetos de inovação, em produtos ou serviços, para serem incubados enquanto ideias e desenvolvidos no formato de protótipo, em parceria com a equipe do Cubo de Inovação. Os projetos selecionados irão contar com o apoio das dependências e tecnologias disponíveis no Cubo de Inovação, assim como com a mentoria e o acompanhamento dos pesquisadores do laboratório, que deverão dar suporte adequado para o desenvolvimento das ideias selecionadas anualmente, a serem implementadas durante o período de um ano letivo. Ao final do desenvolvimento na pré-incubadora, a proposta inovadora será apresentada em evento organizado para os demais membros da FGV ECMI.

1.3 Edital de projeto de extensão

Está prevista a abertura anual de chamadas para recepção de projetos de extensão na linha de Inovação e Empreendedorismo. Os professores poderão submeter seus projetos, tendo sempre um docente como responsável pela orientação das atividades de extensão para os alunos do curso de graduação.

1.4 Eventos

Projetos de extensão submetidos nessa linha podem contemplar eventos em formato de congressos, mesas-redondas, *webinars*, entre outros, tendo como foco a apresentação dos resultados obtidos ou previstos no projeto. Esses eventos podem ser organizados em parceria com instituições que façam parte do projeto e que tenham impacto na e para a sociedade civil. A previsão é que, no contexto do Cubo, semestralmente, seja organizado um *webinar*.

1.5 Produto de mídia

Cada projeto de extensão deverá ter como resultado um produto final de mídia. Esse poderá ser combinado com outras atividades propostas no âmbito do projeto, como, por exemplo, eventos e cursos, e, no caso específico da linha de pesquisa de Inovação, poderá estar combinado com a realização dos *hackathons*. Um exemplo pensado como produto final é a elaboração de um *podcast*; no entanto, os professores responsáveis pela submissão do projeto poderão propor outros objetos midiáticos que sejam mais relevantes enquanto contribuição para o tema que propuserem. Para o projeto piloto, sugerimos a criação de um podcast mensal, no formato de entrevista com convidados, sobre questões emergentes na relação entre tecnologias e sociedade.

Debate Público e Democracia Digital

1. Literacia Midiática e Checagem de Fatos

Este enquadramento para os projetos de extensão visa abordar o letramento midiático, a partir do desenvolvimento da capacidade de identificar diferentes tipos de mídia e de compreender as mensagens que estão sendo enviadas, tais como mensagens de texto, memes, vídeos virais, mídia social, videogames, publicidade e muito mais. Todas as mídias compartilham uma coisa: **alguém as criou, e foram criadas por uma razão**. Compreender essa razão é a base da literacia midiática, que terá vínculos com o desenvolvimento de projetos em checagem de fatos e nas áreas de produção de conteúdo digital e de conteúdo de comunicação.

1.1 Edital de projeto de extensão

Está prevista a abertura anual de chamadas para recepção de projetos de extensão na linha de extensão sobre Democracia Digital e Estudos de Mídia. Os professores poderão submeter seus projetos, tendo sempre um docente como responsável pela orientação das atividades de extensão para os alunos do curso de graduação. Este eixo está associado a uma disciplina de 60h chamada “Projeto de Extensão: Debate Público e Democracia Digital” que será oferecida no 8º período da graduação em Comunicação Digital. A oferta dessa disciplina estará vinculada à proposta aprovada nesse eixo.

1.2 Oficinas

Sob esse enquadramento, os projetos submetidos poderão contemplar a oferta de *workshops* sobre checagem de dados, detecção de notícias falsas digitais, com foco na ampliação do conhecimento sobre dados digitais e sobre a produção de conteúdo multimidiáticos. Dessa maneira, pretende-se contribuir para a disseminação e o fortalecimento de uma literacia midiática entre os participantes dos treinamentos. As oficinas poderão ocorrer de forma presencial ou *on-line*. Caso as oficinas sejam realizadas de forma remota, elas podem ser gravadas com antecedência e ficar disponíveis em um repositório de cursos gratuitos de curta duração da FGV.

Espera-se que os alunos, após a participação nessas oficinas, sejam capazes de utilizar ferramentas digitais ou analisar objetos digitais de forma crítica. Assim, é recomendado que os alunos e professores da FGV ECMI atuem juntos na oferta de *workshops* de curta duração, tendo como premissa a construção de uma pedagogia crítica a respeito do uso das plataformas, dos métodos e dos objetos digitais.

1.3 Eventos

É esperado que os projetos de extensão submetidos contemplem eventos em formato de congressos, mesas-redondas, *webinars*, entre outros. Esses eventos podem ser organizados em parceria com instituições que façam parte do projeto e que tenham impacto na e para a sociedade civil.

1.4 Produto de mídia

Cada projeto de extensão deverá ter como resultado um produto final de mídia. Esse produto final poderá ser combinado com outras atividades propostas no âmbito do projeto, tais como eventos e cursos. Um exemplo de produto final é a elaboração de um *podcast*; no entanto, os professores responsáveis pela submissão do projeto poderão propor outros objetos midiáticos que sejam mais relevantes enquanto contribuição para o tema que propuserem.

Anexo I

Atividades possíveis para implementação da Extensão no Eixo I:

Proposta de atividades para a linha de Literacia Digital

Atividades de Extensão	Carga horária anual	Público-alvo	Vínculo
Curso de extensão de programação	60h	Alunos do Ensino Médio de escolas públicas e privadas da cidade do Rio de Janeiro	Relacionada à disciplina Projeto de Extensão: Mídia e Tecnologia Digital
Workshop de programação	-	Aberto a interessados – sociedade em geral	Relacionada à disciplina Projeto de Extensão: Mídia e Tecnologia Digital
Curso de extensão de extração e análise de dados	60h	Alunos do Ensino Médio de escolas públicas e privadas da cidade do Rio de Janeiro	Relacionada à disciplina Projeto de Extensão: Mídia e Tecnologia Digital
Workshop de extração e análise de dados	-	Aberto a interessados – sociedade em geral	Relacionada à disciplina Projeto de Extensão: Mídia e Tecnologia Digital
Curso de extensão de visualização de dados	60h	Alunos do Ensino Médio de escolas públicas e privadas da cidade do Rio de Janeiro	Relacionada à disciplina Projeto de Extensão: Mídia e Tecnologia Digital
Workshop de visualização de dados	-	Aberto a interessados – sociedade em geral	Relacionada à disciplina Projeto de Extensão: Mídia e Tecnologia Digital

Atividades possíveis para implementação da Extensão no Eixo II:

Propostas de atividades na área de Inovação e Empreendedorismo

Atividades de Extensão	Carga horária anual	Público-alvo	Vínculo
Hackathon	-	Alunos do Ensino Médio de escolas públicas e privadas da cidade do Rio de Janeiro. Comunidade acadêmica da FGV. Foco em resolução de problemas comunitários.	Relacionado à disciplina Projeto de Extensão: Inovação e Empreendedorismo
Pré-incubadora	60h	Inicialmente, para alunos da FGV ECMI, foco em projetos inovadores com a comunidade.	Cubo de Inovação + Disciplina Projeto de Extensão: Inovação e Empreendedorismo
Workshops de produção e gerenciamento de conteúdo online	60h	Focado em pequenos negócios e ações sociais da comunidade.	Cubo de Inovação + Disciplina Projeto de Extensão: Inovação e Empreendedorismo
Workshops de produção e edição de vídeo	60h	Focado em pequenos negócios e ações sociais da comunidade.	Cubo de Inovação + Disciplina Projeto de Extensão: Inovação e Empreendedorismo
Podcast sobre tecnologias e sociedade	60h	Elaborado pelos alunos da FGV ECMI, direcionado para a comunidade em geral.	Cubo de Inovação + Disciplina Projeto de Extensão: Inovação e Empreendedorismo

<p>Observatório de inteligência artificial</p>	<p>60h</p>	<p>Acompanha criticamente a implementação de inteligência artificial em setores públicos brasileiros, tais como o reconhecimento facial. Abre diálogo com a comunidade sobre essas tecnologias, para compreensão dos efeitos de sua adesão. Curadoria realizada por alunos e professores da FGV ECMI, direcionada ao público em geral.</p>	<p>Cubo de Inovação + Disciplina Projeto de Extensão: Inovação e Empreendedorismo</p>
--	------------	--	---

Atividades possíveis para implementação da Extensão no Eixo III:

Propostas de atividades na linha de Literacia Midiática e Checagem de Fatos

Atividades de Extensão	Carga horária anual	Público-alvo	Vínculo
Oficina de checagem de fatos	60h	Alunos do Ensino Médio de escolas públicas e privadas da cidade do Rio de Janeiro. Comunidade acadêmica da FGV.	DAPP Lab + Oficina VI: Transformação digital e inovação e comunicação + Projeto de Extensão: Debate Público e Democracia Digital
Polo de soluções em comunicação e tecnologia	60h	Inicialmente, para alunos da FGV ECMI em parceria com agências de jornalismo de dados.	DAPP Lab + Oficina VI: Transformação digital e inovação em comunicação + Projeto de Extensão: Debate Público e Democracia Digital
Agência digital de notícias em tecnologia e sociedade	60h	Alunos da FGV ECMI, de outras Escolas da FGV e de outras Universidades	DAPP Lab + Projeto de Extensão: Debate Público e Democracia Digital
Assessoria em mídias sociais	60h	Alunos da FGV ECMI em parceria com pequenos empreendedores e organizações da sociedade civil.	DAPP Lab + Projeto de Extensão: Debate Público e Democracia Digital

Anexo II

Ementas

Projeto Integrado de Extensão

Edital anual para submissão de propostas pelos professores da Escola de Comunicação, Mídia e Informação da Fundação Getulio Vargas (FGV ECMI). As propostas devem seguir as linhas definidas no Projeto de Extensão da Escola e serão avaliados pela Direção, Coordenação e Comissão de Extensão.

Projeto de Extensão: Mídia e Tecnologias Digitais

Período: a partir do 5º **Carga horária:** 60 horas

Ementa

Esta é uma disciplina extensionista e nela pretende-se desenvolver conceitos e atividades nas seguintes temáticas: Literacia Digital. Fundamento dos Métodos Digitais. Programação Básica.

Objetivos

Apresentar os fundamentos da literacia digital, a partir da disseminação do conhecimento em programação, informação sobre os diversos tipos de dados, estruturas de dados, construção e limpeza de um banco de dados. Oferta de workshops de Introdução à programação, Métodos Digitais e Extração e Análise de dados.

Visão

A Literacia Digital tem como principal premissa a democratização do acesso às tecnologias digitais. Essa disciplina de extensão pretende que o conhecimento adquirido pelos discentes da FGV ECMI nas diversas oficinas e disciplinas sobre programação, extração de dados, visualização e métodos digitais possa ser transbordado para a sociedade civil.

Atividades sugeridas para a disciplina:

Atividades de Extensão	Carga horária anual	Público-alvo
Curso de extensão de programação	60h	Alunos do Ensino Médio de escolas públicas e privadas da cidade do Rio de Janeiro/ Sociedade Civil/ Mídia Ativismo
Curso de extensão de extração e análise de dados	60h	Alunos do Ensino Médio de escolas públicas e privadas da cidade do Rio de Janeiro
Curso de extensão de visualização de dados	60h	Alunos do Ensino Médio de escolas públicas e privadas da cidade do Rio de Janeiro

Projeto de Extensão: Inovação e Empreendedorismo

Período: a partir do 5º **Carga horária:** 60 horas

Ementa

Esta é uma disciplina extensionista e nela pretende-se desenvolver conceitos e atividades nas seguintes temáticas: Inovação e Empreendedorismo. Tecnologia e Sociedade. Produção de Conteúdo Online.

Objetivos

Apresentar os conceitos de inovação e empreendedorismo com foco em comunicação e tecnologias digitais. Inovação social a partir da resolução de problemas, com abordagem prático-aplicada. Oferta de workshops de Produção e Gerenciamento de Conteúdo Online e de Produção e Edição de Vídeo. Produção e publicação de podcast, com temporadas definidas, sobre Tecnologia e Sociedade. Curadoria e produção de conteúdo através do Observatório da Inteligência Artificial.

Visão

A inovação e o empreendedorismo dependem da criação de contextos propícios à criação de soluções e do desenvolvimento de habilidades práticas para lidar com o cotidiano de um negócio. Essa disciplina de extensão pretende que o conhecimento adquirido pelos discentes da FGV ECMI sobre inovação e empreendedorismo ao longo do curso de graduação possa ser transbordado para a sociedade civil.

Atividades sugeridas para a disciplina:

Atividades de Extensão	Carga horária anual	Público-alvo
Pré-incubadora	60h	Inicialmente, para alunos da FGV ECMI, foco em projetos inovadores com a comunidade. Pode ser desenvolvido com apoio do Cubo de Inovação. Os projetos devem ser desenvolvidos com organizações e instituições parceiras, com foco na resolução de problemas.
Workshops de produção e gerenciamento de conteúdo online	60h	Em parceria como pequenos negócios e ações sociais da comunidade.
Workshops de produção e edição de vídeo	60h	Em parceria como pequenos negócios e ações sociais da comunidade.
Podcast sobre tecnologia e sociedade	60h	Elaborado pelos alunos da FGV ECMI, direcionado para a comunidade em geral.
Observatório de inteligência artificial	60h	Acompanha criticamente a implementação de inteligência artificial em diferentes setores no Brasil. Abre diálogo com a comunidade sobre essas tecnologias, para compreensão dos efeitos de sua adesão. A Curadoria pode ter diferentes formatos (newsletter, site, entre outros) direcionada ao público em geral.

Projeto de Extensão: Debate Público e Democracia Digital

Período: a partir do 5º **Carga horária:** 60 horas

Ementa

Disciplina de caráter extensionista concentrada nas discussões sobre os seguintes temas: Democracia Digital. Opinião Pública. Checagem de fatos. Bens públicos digitais.

Objetivos

A disciplina busca introduzir os alunos em aplicações, estratégias e modelos de intervenção no debate público digital visando à promoção da democracia. Será estimulada a parceria com organizações da sociedade civil, terceiro setor, empresas jornalísticas e órgãos de governo com o objetivo de: i) compreender as dinâmicas e desafios da atuação dessas organizações e setores em termos de comunicação digital; ii) buscar inovações e metodologias que possam explorar novas possibilidades ou aumentar a eficiência da atuação digital dessas organizações.

Visão

A inserção de empresas, organizações da sociedade civil e órgãos de estado nos ambientes digitais se tornou um desafio inescapável para gestores e estrategistas. As transformações das dinâmicas da opinião pública com a crescente influência da comunicação mediada abrem possibilidades e riscos para a produção de bens públicos de promoção da democracia e também para a atuação digital desses setores de maneira ampla. Essa disciplina busca aproximar os alunos desses desafios e oportunidades, dialogando e contribuindo para a criação de soluções inovadoras e eficazes de comunicação digital.

Atividades sugeridas para a disciplina:

Atividades de Extensão	Carga horária anual	Público-alvo	Vínculo
Oficina de checagem de fatos	16h	Alunos do Ensino Médio de escolas públicas e privadas da cidade do Rio de Janeiro. Comunidade acadêmica da FGV.	DAPP Lab + Oficina VI Casos de ensino: transformação digital e inovação e comunicação + Projeto de Extensão: Debate Público e Democracia Digital
Polo de soluções em comunicação e tecnologia	40h	Inicialmente, para alunos da FGV ECMI em parceria com agências de jornalismo de dados	DAPP Lab + Oficina VI Casos de ensino: transformação digital e inovação e comunicação + Projeto de Extensão: Debate Público e Democracia Digital
Agência digital de notícias em tecnologia e sociedade	40h	Alunos da FGV ECMI, de outras Escolas da FGV e de outras Universidades	DAPP Lab + Projeto de Extensão: Debate Público e Democracia Digital
Assessoria em mídias sociais	40h	Alunos da FGV ECMI em parceria com pequenos empreendedores e organizações da sociedade civil.	DAPP Lab + Projeto de Extensão: Debate Público e Democracia Digital

Oficina VI: Transformação Digital e Inovação em Comunicação

Período: 6º **Carga horária:** 60 horas

Ementa

Transformação Digital; Novas estruturas organizacionais baseadas nos processos, recursos e tecnologias digitais; Empreendedorismo Digital; *FinTech*, *CivicTech*, *GovTech*; Jornalismo Digital; Campanhas em ambientes digitais.

Objetivos

Disciplina extensionista oferecerá ao discente um contato direto com as implicações das tecnologias digitais na estrutura e no formato de organizações diversas. O objetivo é debater como instituições de diferentes setores têm buscado soluções para os desafios da transformação digital. Para isso, utilizará Casos de Ensino e estes devem incluir modelos de negócios de *startups*, a adaptação das atividades jornalísticas ao mundo digital, a reestruturação de organizações complexas apoiada pelas tecnologias digitais e o crescimento do investimento público na consolidação de laboratórios governamentais para inovação no setor público, os *GovLabs* ou *GovTech*.

Visão

O formato da disciplina proporcionará ao discente uma aprendizagem ativa em que será orientado a tomar decisões com base no estudo e análise de problemas reais ou verossímeis enfrentados por organizações do campo da comunicação digital. Além disso, estão previstas a realização de seminários com profissionais de diferentes setores envolvidos em casos de redesenho organizacional com base na incorporação das tecnologias digitais em diferentes instituições.

Bibliografia básica

MOREIRA, F; AU-YONG-OLIVEIRA, M; GONÇALVES, R; COSTA, C. **Transformação Digital:** Oportunidades e ameaças para uma competitividade mais inteligente. Lisboa: Sílabas & Desafios, 2017.

HININGS, B; GEGENHUBER, T; GREENWOOD, R. Digital innovation and transformation: An institutional perspective. **Information and Organization**, v. 28, n. 1, p. 52-61, 2018.

ROGERS, D. L. **Transformação digital**: repensando o seu negócio para a era digital. São Paulo: Autêntica Business, 2017.

Bibliografia complementar

DUTIL, P. Rethinking government-public relationships in a digital world: Customers, clients, or citizens?. **Journal of Information Technology & Politics**, v. 4, n. 1, p. 77-90, 2008.

MACHADO, L; ALMEIDA, A. Inovação e novas tecnologias. **Review of African Political Economy**, n. 98, p. 627-642, 2003.

TOMAÉL, M; ALCARÁ, A; DI CHIARA, I. Das redes sociais à inovação. **Ciência da informação**, v. 34, n. 2, p. 93-104, 2005.

BERMAN, S. J. Digital transformation: opportunities to create new business models. **Strategy & Leadership**, vol. 40, n. 2, p. 16-24, 2012.

MERGEL, I; EDELMANN, N; HAUG, Nathalie. Defining digital transformation: Results from expert interviews. **Government Information Quarterly**, v. 36, n. 4, p. 101385, 2019.



FGV ECMI
ESCOLA DE
COMUNICAÇÃO
MÍDIA E
INFORMAÇÃO