



Vista aerea AV 3D: UFMT e CSBC 2020

APRESENTAÇÃO

ARTIFICIALMENTE HUMANO OU HUMANAMENTE ARTIFICIAL?

POR

Cristiano Maciel e Eunice Pereira dos Santos Nunes
cmaciel@ufmt.br e eunice@ufmt.br

A presente edição da revista Computação Brasil (CB), publicação jornalística da Sociedade Brasileira de Computação (SBC), tem como eixo temático a Inteligência Artificial (IA), alinhada à realização da quadragésima edição do XL Congresso da Sociedade Brasileira de Computação (CSBC 2020), organizado pelo Instituto de Computação da Universidade Federal de Mato Grosso, cujo tema central é “Artificialmente

Humano ou Humanamente Artificial? Desafios para a Sociedade 5.0”. Essa é uma discussão premente em uma sociedade em que seres humanos e máquinas interagem cada vez mais, tendo seus papéis entrelaçados. A Sociedade 4.0, a da informação, avança para uma Sociedade 5.0, que posiciona o ser humano no centro da inovação e da transformação tecnológica. Os tempos atuais, que impuseram restrições em função da pandemia ocasionada

pelo CoronaVírus, aceleraram o uso de ambientes on-line, os quais permitem, entre outras coisas, comunicação, educação e trabalho remoto aos usuários da internet. Com tanto engajamento nas redes, o isolamento, muitas vezes, foi físico, mas não necessariamente social.

Com tudo isso, os eventos da SBC tiveram que se adaptar a um novo formato. Nesse bojo, temos o CSBC, evento anual da SBC desde 1980, que, pela primeira vez, foi realizado de forma totalmente on-line em 2020. Ele ocorreu em um “**Ambiente Virtual 3D do CSBC 2020**”, uma produção nacional cujo cenário tridimensional foi construído para o evento, representando parte do campus da UFMT e com estande virtual da SBC. Ao participar dos 22 eventos-base ou satélites, a comunidade de Computação do Brasil pôde se integrar e discutir diversos temas, em especial, a Inteligência Artificial e os fatores humanos associados às interações com máquinas, trazendo uma série de discussões que afetam toda a nossa sociedade. O evento originou 500 artigos, publicados na biblioteca digital SBC OpenLib (SOL) e acessíveis a todos. Ainda,

no evento foi lançado o livro “**Computação e Sociedade**”, uma obra da Editora da UFMT, com contribuição de 68 autores, em 24 capítulos divididos em 3 volumes. De forma inovadora, o evento contou com uma Cápsula Digital do Tempo, na qual as pessoas deixaram mensagens para serem abertas daqui a 10 anos, no 50º CSBC, em 2030. É o presente com olhos para o futuro!

Para registrar parte das discussões traçadas no evento, foram convidados sete pesquisadores e pesquisadoras, com visões e experiências que enriqueceram esta edição da Computação Brasil. Nas próximas páginas, você poderá, então, conferir: os desafios para o Brasil construir sua sociedade 5.0; ética e IA; IA a serviço da biodiversidade do Pantanal; IA no Governo Eletrônico em Cidades Inteligentes; o futuro da educação em IA; propagandas nas redes sociais e o problema da desinformação; e partições conexas balanceadas de grafos.

A Sociedade 5.0 é um movimento capitaneado pelo Japão, que passa pela compreensão de que tudo no futuro estará conectado e a sociedade terá que ser adaptável.. No coração do futuro modelo



Portal de entrada do CSBC 2020 no Teatro da UFMT

está o conceito de que a inovação e o bem-estar da população precisam trabalhar em conjunto e que, portanto, a utilização das novas tecnologias baseadas na inteligência artificial, big data, internet das coisas, robótica, entre outras, deve respeitar necessidades individuais e coletivas de seus usuários. Neste contexto, os sistemas inteligentes se tornarão aliados para resolver problemas como o envelhecimento da população, o recurso limitado à energia elétrica, desastres naturais, a desigualdade social e a falta de segurança. Assim, é premente que sociedades científicas,

academia, mercado, governo e sociedade discutam essa temática, que traz consigo preocupações éticas, sociais, políticas, econômicas e culturais.

Convidamos todos e todas a lerem os competentes textos gentilmente produzidos pelos autores e autoras por nós convidados para esta edição. E aproveitamos para agradecer aos internautas, às instituições de ensino, aos órgãos governamentais, de fomento e aos patrocinadores que têm possibilitado todo movimento de saberes na rede mundial de computadores.



Sala dos Tachos - um dos auditórios do Teatro



CRISTIANO MACIEL é Doutor em Ciência da Computação; professor do Instituto de Computação, dos Programas de Pós-Graduação em Educação, e em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação, pesquisador do LAVI e do LÊTECE da Universidade Federal do Mato Grosso. É bolsista de Produtividade em Pesquisa 2 do CNPq; membro da diretoria da Sociedade Brasileira de Computação e um dos coordenadores do Programa Meninas Digitais. Suas áreas de interesse são engenharia de software, interação humano-computador, legado digital pos-morte, educação a distância e tecnologias na educação.



EUNICE NUNES é Professora do Instituto de Computação da Universidade Federal de Mato Grosso - UFMT, com Doutorado (2014) pelo Programa de Engenharia Elétrica na Escola Politécnica da Universidade de São Paulo-USP com período sanduíche na Universidade de Coimbra. Está como Secretária de Tecnologia da Informação da UFMT e Secretária Regional da SBC Mato Grosso. Suas principais áreas de pesquisa são: Realidade Virtual e Aumentada, Ambientes Virtuais de Aprendizagem Tridimensionais, Games e Interação Humano-Computador.