

OBRAS PODEM SER COISAS & EVENTOS

(Copyrightleft  Koiti Egoshi, 23 de Novembro de 2023)

Resumo

Esta obra trata da taxonomia de obras – obras intelectuais em geral, mais particularmente. Dentre palavras-chave listamos tão somente a de primeiro nível e as duas de segundo nível desta taxonomia – omitindo todas as outras do terceiro nível, para não ocupar espaço demasiadamente desnecessário – mesmo porque, todas as palavras-chave compõem a presente taxonomia e se caso as listarmos aqui, desfigurarão este resumo e desvirtuarão a finalidade do resumo.

Palavras-Chave: Coisas; Eventos; Obras.

Considerações Iniciais

Esta obra trata da **Taxonomia de Obras Intelectuais**.

Obras Intelectuais em geral podem ser **Coisas** (estáticas) (tanto impressas quanto digitais e analógicas) e **Eventos** (dinâmicos) (tanto presenciais quanto remotos pela Internet).

Eventos quando acontecem são **dinâmicos (ao longo do tempo presente)** e depois de acontecerem se tornam **estáticos (do tempo passado)** – desde que os tenham gravado com alguma ferramenta tecnológica hoje facilmente disponível como smartphone – assim, **eventos (do presente) tornam-se coisas (do passado)**.

Taxonomia de Obras Intelectuais

Sem mais delongas, segue a **Taxonomia de Obras Intelectuais** em geral – **Coisas e Eventos**:

1 – **Coisas** (digital e / ou analógico):

Artigo no Formato-Padrão Acadêmico, Livro no Formato-Padrão Acadêmico, Monografia, Resenha no Formato-Padrão Acadêmico, Relato, Relatório, Apresentação, Documento, Foto, Áudio, Música, Vídeo, Game, Desenho, Ilustração, Pintura, Arte Digital, HQ, Storyboard, Algoritmo, Código Algorítmico, Código Executável, Código Criptográfico, Código Qualquer e Invenção.

Artigo no Formato-Padrão Acadêmico (digital ou analógico (impresso)): obra escrita de 15 a 30 páginas, no formato acadêmico seguindo padrão de conteudização ABNT-ISO (ABNT = Associação Brasileira de Normas Técnicas ([WIKIPÉDIA, 2023](#)); ISO = International Standardization Organization ([ISO, 2023](#))) – essa quantidade de páginas é só para se ter uma ideia, na prática tanto pode ser um pouco mais como um pouco menos. Artigo e Livro seguem o mesmo Formato-Padrão Acadêmico de Monografia.

Livro no Formato-Padrão Acadêmico (digital ou analógico (impresso)): obra escrita de 48 páginas ou mais (aqui também vale a observação feita no Artigo) encadernadas com capa e contracapa, no formato acadêmico seguindo padrão de conteudização ABNT-ISO – pode-se conceituar o livro (impresso) como um artigo protegido entre capa e contracapa duras, muito embora a UNESCO (United Nations of Education, Scientific and Culture Organization) ([UNESCO, 2023](#)) considere como livro uma obra escrita (não periódica) com 48 páginas ou mais ([NOTAS LIVRES, 2023](#)) (aqui também pode valer a observação feita no Artigo, seguindo o bom-senso). Livro e Artigo seguem o mesmo Formato-Padrão Acadêmico de Monografia.

Monografia (digital ou analógico (impresso)): é o próprio Formato-Padrão Acadêmico de Escrita, com partes sequenciais de início, meio e fim de uma obra escrita – assim, o mesmo Modelo de Monografia é utilizado tanto para escrever um Artigo quanto para escrever um Livro.

Resenha no Formato-Padrão Acadêmico (digital ou analógico (impresso)): obra escrita que descreve, analisa e sintetiza outra obra escrita, para por fim e avaliar prós e contras do seu conteúdo em termos de conhecimentos que podem agregar, habilidades que podem desenvolver e atitudes positivas que podem promover.

Relato (digital ou analógico (impresso)): uma narrativa objetiva e subjetiva de fatos ocorridos, citando datas, horas, pessoas, coisas, ambientes, sensações, sentimentos, emoções etc.

Relatório (digital ou analógico (impresso)): um conjunto de informações com um título no cabeçalho, reportando síntese e análise de atividades realizadas e decisões e ações tomadas ao longo da sequência de um evento, citando datas, horas, pessoas, coisas, ambientes etc.

Apresentação (digital ou analógico): um conjunto de slides apresentando textos, gráficos, imagens, desenhos, fotos etc sob a forma de aulas e explicações sobre coisas em geral. É geralmente conteudizado em PowerPoint ou Similar. Também pode ser à moda antiga, com slides plásticos e transparentes.

Planilha (digital ou analógico): um conjunto de formulários padronizados sob a forma de tabelas de linhas e colunas (células), apresentando números, equações, cálculos, gráficos etc, para organizar, analisar, sintetizar, expor e explicar determinadas coisas. É geralmente conteudizado em Excel ou Similar. Também pode ser à moda antiga, com formulários feitos e preenchidos à mão e textos explicativos escritos à mão.

Documento (digital ou analógico (impresso)): qualquer registro em qualquer meio que informa sobre uma determinada coisa ou pessoa, tais como Certidão de Nascimento, Carteira de Identidade (RG), CPF, CNPJ, Carteira de Motorista, Certificado de Propriedade, logomarca, escritura, diploma, certificado etc. “De acordo com o Dicionário Brasileiro de Terminologia Arquivística, o documento é uma “Unidade de registro de informações, qualquer que seja o suporte ou formato”. Para tanto, a informação pode ser entendida como o conteúdo, ou seja, aquilo que o documento informa.” ([ACERVONET, 2023](#)).

Foto (digital ou analógico (impresso)): fotografia em geral registrada e reproduzida em imagem estática de seres, coisas e eventos em um determinado momento.

Áudio (digital ou analógico): gravação e reprodução de quaisquer tipos de som.

Música (digital ou analógico): Áudio com uma combinação de vários sons (com altura (de grave para agudo), intensidade (ou volume de alto para baixo), duração (unidade de tempo de uma dada nota musical escolhida) e timbre (som diferenciado de uma fonte para outra)) e silêncios (pausas entre sons) com ritmo (ou batida rítmica que determina o gênero de uma música se é rock, pop, country, soul, blues, forró, sertanejo, enka, clássica etc), harmonia (encadeamento de sons paralelos e simultâneos chamados de acordes) e melodia (é a música em si com a sua sequência de notas musicais – é a essência de todas as canções que cantamos e tocamos com instrumentos musicais).

Vídeo (digital ou analógico): gravação, reprodução e apresentação de imagens (com ou sem sons) em movimentos animados.

Game (digital ou analógico): jogo audiovisual interativo, com a participação de um ou mais players locais e / ou remotos.

Desenho (digital ou analógico (impresso)): representação bidimensional de seres, coisas e eventos de modo estático.

Ilustração (digital ou analógico (impresso)): quaisquer imagens utilizadas para explicar textos e / ou agregar informações e / ou transmitir mensagens.

Pintura (analógico): trabalho manual de desenhar com os mais diversos tipos de tintas e pigmentos líquidos sobre quaisquer superfícies (tela, papel, parede, chão, rocha, árvore etc).

Arte Digital (digital): imagem em 2D ou 3D criada por computadores.

HQ (História em Quadrinhos) (digital ou analógico (impresso)): sequência de desenhos dentro de quadrinhos com textos contando uma determinada história – se originou em pequenas tirinhas em jornais impressos que passaram para o formato próprio de revista gibi (brasileira) / comic (norte-americana) e mangá (japonesa).

Storyboard (digital ou analógico (impresso)): série de desenhos com palavras (e frases) curtas – bem semelhante à HQ – retratando a sequência de um roteiro de um filme.

Algoritmo (digital ou analógico (impresso)): Passo a Passo por escrito em Português (Inglês etc), de atividades a serem desenvolvidas, para a obtenção ou consecução de determinados resultados.

Código Algorítmico (digital): Programa-Fonte – o Algoritmo traduzido para uma determinada Linguagem de Programação.

Código Executável (digital): Programa Executável (.exe).

Código Criptográfico (digital ou analógico (impresso)): Conjunto de Algoritmos Cifrados e Codificados em um determinado padrão de criptografia.

Código Qualquer (digital ou analógico (impresso)): qualquer escrita cifrada e codificada.

Invenção (digital ou analógico): qualquer **coisa nova** (criada pela 1ª vez) ou **coisa renovada** (aprimorada).

Outra Coisa (cite): _____.

2 – **Eventos** (presencial e/ ou online):

Curso, Palestra, Seminário, Simpósio, Conferência, Fórum, Workshop, Mesa-Redonda, Painel, Jornada, Encontro e Congresso.

Curso: Aulas em Séries de Curta ou Longa Duração de Profissionais Qualificados para Estudantes nos mais diversos ramos de atividades humanas.

Palestra: Exposição de um tema por um profissional ou qualquer pessoa para outras pessoas e / ou profissionais, podendo haver perguntas do público participante.

Seminário: Exposição de um apresentador sobre um tema, o mesmo é debatido (com prós e contras) e finalmente é feita a conclusão (parecer final).

Simpósio: Exposição de especialistas que apresentam temas específicos, com a intermediação de um moderador.

Conferência: Exposição para debater temas específicos entre vários especialistas que se reúnem sob a moderação de um presidente de mesa.

Fórum: Apresentação de um determinado tema em questão, onde participantes expõem suas opiniões, sob a orientação e a moderação de um profissional que tem o domínio desse tema apresentado.

Workshop: oficina – um encontro de profissionais e / ou acadêmicos interessados em realizar determinadas coisas de modo mais prático, construtivo e informal, suportado por um mínimo de teoria e dirigido por um profissional.

Mesa-Redonda: debate entre especialistas em torno de uma mesa-redonda conduzida por um moderador, com a participação do público.

Painel: debate entre especialistas, conduzido por um moderador, sem a participação do público.

Jornada: encontro entre grupos profissionais para nortear suas profissões.

Encontro: um encontro de profissionais ou simplesmente de pessoas interessadas em realizar determinadas coisas em comum, de modo mais formal ou mais informal.

Congresso: Evento multi-eventos – podendo haver todos os eventos aqui elencados – geralmente promovido por associações e entidades de classe e patrocinado por empresas e organizações interessadas em compartilhar temas em comum.

Outro Evento (cite): _____;

Considerações Finais

Para o desenvolvimento desta taxonomia alguns websites foram úteis como o [DOITY \(2023\)](#) que recomendamos para agregar mais conhecimentos sobre coisas e eventos. Os demais websites úteis estão citados e referenciados seguindo rigorosamente preceitos da Metodologia Científica ao longo desta obra, como fontes fidedignas de pesquisa para desenvolver fundamentações teóricas e conteudizar a presente obra.

Esta taxonomia é a de Versão 1.0 que poderá ter atualizações futuras 2.0, 3.0 e assim por diante, sempre que forem necessárias.

Referências Bibliográficas

ACERVONET. **O que é Documento?** Disponível em <<https://acervonet.com.br/blog/o-que-e-documento-tudo-o-que-voce-precisa-saber/#:~:text=De%20acordo%20com%20o%20Dicion%C3%A1rio,aquilo%20que%20o%20documento%20informa.>>. Acesso em 22 nov 2023.

DOITY. **Tipos de Eventos Acadêmicos que você pode realizar.** Disponível em <<https://doity.com.br/blog/voce-sabia-que-existem-12-tipos-de-eventos-academicos-conheca-agora/>>. Acesso em 22 nov 2023.

ISO (INTERNATIONAL STANDARDIZATION ORGANIZATION). **Global Standards for trusted goods and services.** Disponível em <<https://www.iso.org/home.html>>. Acesso em 22 nov 2023.

NOTAS LIVRES. **De Livros e eLivros.** Disponível em <<https://www.notaslivres.com.br/2011/09/de-livros-e-elivros.html>>. Acesso em 22 nov 2023.

UNESCO (UNITED NATIONS OF EDUCATION, SCIENTIFIC AND CULTURE ORGANIZATION). **Our Mission and Strategic Objectives.** Disponível em <<https://www.unesco.org/>>. Acesso em 22 nov 2023.

WIKIPÉDIA. **Associação Brasileira de Normas Técnicas.** Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Associa%C3%A7%C3%A3o_Brasileira_de_Normas_T%C3%A9cnicas>. Acesso em 22 nov 2023.