

GLOSSÁRIO

TERMO/CONCEITO	DEFINIÇÃO
Fabrico aditivo	O fabrico aditivo utiliza dados, <i>software</i> de desenho assistido por computador (CAD) ou <i>scanners</i> 3D de objetos para direcionar o equipamento/hardware para depositar material, camada após camada em formas geométricas precisas. Como o próprio nome indica, o fabrico aditivo adiciona material para criar um objeto. Embora os termos «impressão 3D» e «prototipagem rápida» sejam ocasionalmente utilizados para se referirem ao fabrico aditivo, cada processo é, na realidade, um subtipo de fabrico aditivo.
Robótica avançada	O termo «robótica avançada» refere-se à conceção, produção e utilização de máquinas capazes de realizar tarefas difíceis e complexas utilizando a inteligência artificial (IA) para interagir com o mundo real que as rodeia.
Inteligência artificial (IA)	A IA refere-se a sistemas que apresentam comportamentos inteligentes através da análise do seu ambiente e da realização de ações — com algum grau de autonomia — para atingir objetivos específicos. Os sistemas à base de IA podem ser simplesmente baseados em <i>software</i> , atuando no mundo virtual (p. ex., assistentes de voz, <i>software</i> de análise de imagens, motores de busca, sistemas de reconhecimento facial e da fala) ou podem estar integrados em equipamentos (p. ex., robôs avançados, veículos autónomos, <i>drones</i> ou aplicações da Internet das Coisas). ¹
Gestão de trabalhadores baseada em IA (GTIA)	Refere-se a um sistema de gestão de trabalhadores que recolhe dados, muitas vezes em tempo real, sobre o local de trabalho, os trabalhadores e o trabalho que fazem, e que depois são introduzidos num modelo baseado em IA que toma decisões automatizadas ou semiautomatizadas ou que fornece informações aos decisores sobre questões relacionadas com a gestão de trabalhadores.
Modelos de previsão alimentados por IA	Modelos de previsão que utilizam a IA para a análise de dados, por forma a preverem diferentes fatores relacionados com os trabalhadores, tais como os utilizados para a análise de pessoas. Estes podem ser utilizados, por exemplo, para prever quais os trabalhadores com maiores probabilidades de saírem em breve da empresa devido a stresse ou esgotamento ou por falta de motivação, pelo que devem merecer mais atenção por parte dos gestores.

¹ Grupo de peritos de alto nível sobre inteligência artificial. (2018). *A definition of AI: Main capabilities and scientific disciplines*. Comissão Europeia. https://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=56341

Algoritmo	Um conjunto explicitamente definido de instruções que descrevam o modo como um computador ou um ser humano poderia realizar uma ação, tarefa ou procedimento ou resolver um problema.
Gestão algorítmica	Um sistema de gestão de trabalhadores em que se utilizam algoritmos simples (ou seja, sem «inteligência») e tecnologias digitais (p. ex., dispositivos de monitorização de trabalhadores, computadores ou <i>software</i> de reconhecimento facial) para gerir os trabalhadores de forma automatizada ou semiautomatizada. ² Proporciona os meios para automatizar um grande número de tarefas de gestão de trabalhadores (p. ex., elaboração de horários e de turnos, monitorização dos trabalhadores através de dispositivos vestíveis – relógios inteligentes, óculos com dados ou outros dispositivos com etiquetas ou sensores integrados). A gestão de trabalhadores baseada em IA implica a <i>simulação da inteligência</i> necessária para lidar com a incerteza (p. ex., fornecer diferentes resultados baseados em alterações no ambiente), enquanto a gestão algorítmica é de natureza <i>determinística</i> (ou seja, fornece sempre os mesmos resultados para os mesmos dados introduzidos).
Transparência algorítmica	A transparência algorítmica é o princípio de que os fatores que influenciam o funcionamento dos algoritmos e os resultados por eles produzidos devem ser visíveis, ou transparentes, para os empregadores, decisores políticos e trabalhadores que utilizam, regulam e são afetados pelos sistemas que empregam esses algoritmos. A participação dos representantes dos trabalhadores é essencial para reforçar a confiança dos trabalhadores nos sistemas.
Antropomorfismo	A atribuição de características, emoções ou intenções humanas a entidades não humanas (p. ex., robôs).
Automatização	Utilização de sistemas ou procedimentos técnicos para permitir que um dispositivo ou sistema execute (parcial ou totalmente) uma função que anteriormente era, ou era suscetível de ser, realizada (parcial ou totalmente) por um ser humano. ³
Megadados	Conjuntos de dados caracterizados pelo volume (grande dimensão), velocidade (crescimento constante) e variedade (forma estruturada e não estruturada, como textos), que são frequentemente utilizados por máquinas de inteligência artificial. ⁴

² Mateescu, A., & Nguyen, A. (6 de fevereiro de 2019). *Explainer: Algorithmic management in the workplace*. Data & Society. <https://datasociety.net/library/explainer-algorithmic-management-in-the-workplace/>.

³ Com base em Parasuraman et al., 2000, p. 287.

⁴ OCDE. (2016). Big data: Bringing competition policy to the digital era. *Background note by the Secretariat*. [https://one.oecd.org/document/DAF/COMP\(2016\)14/en/pdf](https://one.oecd.org/document/DAF/COMP(2016)14/en/pdf)

Câmaras para monitorizar atividades	Existem dois tipos de câmaras: sistemas básicos que apenas registam sinais, que podem ser armazenados e/ou monitorizados ativamente; e sistemas inteligentes que utilizam algoritmos para interpretar dados, por exemplo, relacionados com o ambiente e/ou com comportamentos. ⁵
Software de gestão de relacionamento com os clientes (CRM)	A gestão de relacionamento com os clientes (CRM, do inglês Customer Relationship Management) é um sistema integrado de gestão de informações que é utilizado para calendarizar, planear e controlar as atividades de venda e pré-venda numa empresa. Os sistemas de CRM incluem ferramentas de <i>hardware</i> , <i>software</i> e gestão de redes, que visam melhorar o rastreamento e a comunicação com os clientes.
(A) nuvem	A nuvem é uma rede de servidores remotos espalhados por todo o mundo que estão ligados entre si e que funcionam como um único ecossistema. Estes servidores destinam-se a armazenar e gerir dados e executar aplicações ou a fornecer conteúdos ou um serviço (p. ex., transferência de vídeo em contínuo, <i>webmail</i> , <i>software</i> de escritório ou redes sociais). Os ficheiros e os dados são acessíveis em linha a partir de qualquer dispositivo ligado à Internet.
Computação em nuvem	A computação em nuvem consiste na disponibilidade, a pedido, de serviços hospedados na nuvem (p. ex., armazenamento de dados, capacidade de computação) fornecidos a um utilizador através da Internet.
Cobô (robô colaborativo)	Um tipo de robô concebido para executar tarefas em colaboração com os trabalhadores de vários setores. ⁶
Tarefa cognitiva	Uma tarefa que requer uma série de processos mentais para a sua conclusão, como a tomada de decisões, o reconhecimento de padrões e tarefas baseadas na fala ou na linguagem.

⁵ Cocca, P., Marciano, F. e Alberti, M. (2016). Video surveillance systems to enhance occupational safety: A case study. *Safety Science*, 84, 140-148. <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2015.12.005>

Gavrila, D. M. (1999). The visual analysis of human movement: A survey. *Computer Vision and Image Understanding*, 73(1), 82-98. <https://doi.org/10.1006/cviu.1998.0716>

Boult, T. E., Micheals, R. J., Gao, X. e Eckmann, M. (2001). Into the woods: Visual surveillance of noncooperative and camouflaged targets in complex outdoor settings. *Proceedings of the IEEE*, 89(10), 1382-1402. <https://doi.org/10.1109/5.959337>

Diehl, C. P. (2000). *Toward efficient collaborative classification for distributed video surveillance* (dissertação de doutoramento, Universidade Carnegie Mellon). <https://www.proquest.com/openview/b89c92184f2b8596c163ae0687cd895f1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>

⁶ International Federation of Robotics. (s.d.). *World Robotics R&D Program*. Acedido a 29 de abril de 2022, em <https://ifr.org/r-and-d>

Cibersegurança	A proteção dos sistemas e redes informáticas relativamente à divulgação de informações e roubo ou danos causados ao equipamento, ao <i>software</i> ou aos dados eletrónicos, assim como à interrupção ou desvio dos serviços que prestam. ⁷
Análise de dados	Um processo de extração de informações e conhecimentos a partir dos dados com recurso à estatística ou a outras técnicas e ferramentas. ⁸
Enviesamento dos dados	O enviesamento dos dados ocorre quando os dados contêm de forma sistemática certos tipos de erros, relativamente aos quais, alguns elementos num conjunto de dados têm um peso e/ou representação maior ou menor do que outros. Os preconceitos e as crenças socioculturais dos programadores ou criadores de <i>software</i> , podem ser a razão pela qual os sistemas recolhem e produzem dados enviesados.
Aprendizagem profunda	O ramo da aprendizagem automática que utiliza redes neuronais (artificiais) para imitar um cérebro humano e melhorar as capacidades de aprendizagem da inteligência artificial. ⁹
Desqualificação	A perda de competências e conhecimentos necessários para desempenhar uma função em consequência da automatização. ¹⁰
Plataforma de trabalho digital	Um recurso ou mercado em linha que opera através de tecnologias digitais (incluindo a utilização de aplicações móveis) que pertencem e/ou são operadas por uma empresa e facilitam a correspondência entre a procura e a oferta de trabalho prestado por um trabalhador da plataforma. São exemplos de plataformas a Uber, Glovo, Wolt e Task Rabbit.
Trabalho em plataformas digitais	O trabalho em plataformas digitais é um trabalho remunerado realizado através de/ou numa plataforma em linha ou mediado por ela, ou seja, um mercado em linha que opera através de tecnologias digitais que facilitam a correspondência entre a oferta e a procura de trabalho.

⁷ Schatz, D., Bashroush, R. e Wall, J. (2017). Towards a more representative definition of cyber security. *Journal of Digital Forensics, Security and Law*, 12(2), artigo 8. <https://commons.erau.edu/jdfs/vol12/iss2/8/>

⁸ Gandomi, A. e Haider, M. (2015). Beyond the hype: Big data concepts, methods, and analytics. *International Journal of Information Management*, 35(2), 137-144. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2014.10.007>

⁹ Goodfellow, I., Bengio, Y. e Courville, A. (2017). *Deep learning*, 1. The MIT Press.

¹⁰ Joh, E. E. (2019). The Consequences of Automating and Deskillling the Police. *UCLA Law Review Discourse*, 67, 133.

Exoesqueletos	Os exoesqueletos são dispositivos vestíveis que modificam as forças internas ou externas que atuam sobre o corpo e que, por conseguinte, melhoram ou suportam a força do utilizador. Para os trabalhadores que utilizam exoesqueletos profissionais (ativos e passivos), podem ser identificados vários cenários de risco, relacionados com a sua utilização prolongada. ¹¹
Ludificação/Gamificação	A ludificação/gamificação refere-se a trazer ideias e conceitos dos jogos, como prémios por atingir objetivos intermédios, para o ambiente de trabalho e para os processos de trabalho, a fim de levar os trabalhadores a comportamentos desejados pelo empregador para, em última análise, melhorar o rendimento e a produtividade. ¹² Pode promover a colaboração e a interação entre equipas, reduzir o stresse e melhorar a satisfação global dos trabalhadores no local de trabalho. ¹³
Abordagem de detenção do controlo por parte do Homem	Na abordagem de detenção do controlo por parte do Homem para a transformação digital, a inteligência artificial (IA) e as tecnologias digitais apoiam, mas não substituem, o controlo humano e as decisões ou informações, consultas e participação dos trabalhadores. A conceção, desenvolvimento e utilização de sistemas digitais centrados nos seres humanos permite a sua utilização para apoiar os trabalhadores e, ao mesmo tempo, possibilita que os seres humanos assumam o controlo.
Interação Homem-Robô(IHR)	A interação Homem-Robô (IHR) consiste no estudo das interações entre as pessoas (utilizadores) e os robôs. A IHR é multidisciplinar, com contributos provenientes dos domínios da interação entre seres humanos e computadores, da inteligência artificial, da robótica, do reconhecimento de voz e das ciências sociais (psicologia, ciência cognitiva, antropologia e fatores humanos).
Robô industrial	Um robô industrial é um manipulador polivalente, reprogramável, controlado automaticamente, programável em três ou mais eixos, que pode ser fixo ou móvel. ¹⁴

¹¹ EU-OSHA (2021). Exoesqueletos no trabalho: dispositivos robóticos vestíveis e prevenção das lesões musculoesqueléticas relacionadas com o trabalho no local de trabalho do futuro. <https://osha.europa.eu/en/publications/occupational-exoskeletons-wearable-robotic-devices-and-preventing-work-related>

¹² Savignac, E., (2019). La gamification du travail: L'ordre du jeu. ISTE Group.

¹³ Makanawala, P., Godara J., Goldwasser E. e Le, H. (2013). Applying gamification in customer service application to improve agents' efficiency and satisfaction. In A. Marcus (Ed.), *Design, user experience, and usability. Health, learning, playing, cultural, and cross-cultural user experience*. Lecture Notes in Computer Science (8013). Springer.

¹⁴ ISO 8373:2012 Robots and robotic devices. Disponível em: <https://www.iso.org/standard/55890.html>

Internet das Coisas (IdC)	A IdC é um sistema ciberfísico no qual as informações recolhidas são fornecidas, através da Internet, a computadores para reunir dados sobre os processos de produção e de trabalho, bem como para analisar esses dados com um nível de detalhe sem precedentes. ¹⁵ Isto implica que os seres humanos criem um «mundo onnipresente» no qual todos os dispositivos (...) estarão completamente ligados em rede. ¹⁶ A IdC reformula a nossa interação com o mundo físico, através de dispositivos interligados numa plataforma (p. ex., (a) nuvem) e a executar funções de forma adaptativa com base nos dados introduzidos e na programação. ¹⁷
Cinemática	A cinemática é um ramo da física, desenvolvido na mecânica clássica, que descreve o movimento geometricamente possível de pontos, corpos (objetos) e sistemas de corpos (grupos de objetos) independentemente das forças envolvidas (ou seja, as causas e efeitos dos movimentos).
Aprendizagem automática	A aprendizagem automática é um ramo da inteligência artificial que se dedica à forma como os computadores podem aprender, desenvolver e melhorar por si próprios a partir de dados sem intervenção humana. ¹⁸
Novos sistemas de monitorização da segurança e saúde no trabalho (SST)	Os novos sistemas de monitorização da SST utilizam tecnologias digitais para recolher e analisar dados dos trabalhadores e/ou do ambiente de trabalho, a fim de identificar perigos, avaliar os riscos, prevenir e/ou minimizar os danos e promover a SST.
Análise de pessoas ou trabalhadores	A aplicação da gestão de trabalhadores baseada na IA é utilizada para auxiliar a tomada de decisões sobre os aspetos da gestão de recursos humanos. Utiliza ferramentas e dados digitais para medir, comunicar e compreender o desempenho dos trabalhadores. ¹⁹
Tarefa física	Uma tarefa que requer um ou mais atos físicos para a sua conclusão.

¹⁵ Fundação Europeia para a Melhoria das Condições de Vida e de Trabalho. (2018). *Game changing technologies: Exploring the impact on production processes and work*. https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/fomeef18001en.pdf

¹⁶ EU-OSHA – Agência Europeia para a Segurança e Saúde no Trabalho, *A review on the future of work: Robotics*, 2015. Disponível em: <https://osha.europa.eu/sites/default/files/Robotics%20discussion%20paper.pdf>

¹⁷ Grupo do Banco Mundial. (2017). *Internet of things. The new government to business platform. A review of opportunities, practices, and challenges*. <https://openknowledge.worldbank.org/bitstream/handle/10986/28661/120876.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

¹⁸ Sharma, N., Sharma, R. e Jindal, N. (2021). Machine learning and deep learning applications-A vision. *Global Transitions Proceedings*, 2(1), 24-28. <https://doi.org/10.1016/j.gltp.2021.01.004>.

¹⁹ Collins, L., Fineman, D. R. e Tshuchica, A. (2017). *People analytics: Recalculating the route*. Deloitte Insights. <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/focus/human-capital-trends/2017/people-analytics-in-hr.html>, p. 98.

Identificação por radiofrequência (RFID)	A IRF é «uma tecnologia de sensores sem fios que se baseia na deteção de sinais eletromagnéticos que inclui três componentes: uma antena ou bobina, um emissor-recetor (com descodificador) e um transponder (etiqueta RF). [...] Existe a emissão de sinais de rádio pela antena para que a etiqueta seja ativada e os dados sejam lidos e escritos nela.» ²⁰
Trabalho à distância	O trabalho à distância é qualquer tipo de acordo de trabalho para realizar o trabalho no domicílio ou, de um modo mais geral, num local que não seja as instalações do empregador ou um local fixo. Neste contexto, a tónica é colocada no trabalho à distância possibilitado pelas tecnologias digitais (por exemplo, computadores pessoais, telemóveis inteligentes, computadores portáteis, pacotes de <i>software</i> e Internet).
Requalificação	O processo de aquisição/aprendizagem de novas competências.
Decisões semiautomatizadas e totalmente automatizadas	A tomada de decisões semiautomatizadas refere-se a decisões humanas apoiadas por resultados de algoritmos informáticos automáticos (com ou sem integração de IA), enquanto a tomada de decisões automatizadas se refere a conceder total autonomia aos algoritmos informáticos para tomarem decisões. ²¹
Sistemas digitais inteligentes	É um termo genérico destinado a indicar sistemas digitais para monitorizar e melhorar a segurança e a saúde dos trabalhadores, incluindo, por exemplo, EPI (equipamentos de proteção individual) inteligentes (que podem identificar níveis de gases e de toxinas, níveis elevados de ruído e ambiente térmico), dispositivos vestíveis (capazes de interagir com os trabalhadores, com sensores que podem estar integrados em capacetes ou nos óculos de proteção), sistemas móveis ou estáticos que utilizam câmaras e sensores (p. ex., <i>drones</i> que conseguem alcançar e monitorizar zonas perigosas dos locais de trabalho, evitando colocar os trabalhadores em perigo na indústria mineira e no setor da construção).

²⁰ Domdouzis, K., Kumar, B. e Anumba, C. (2007). Radio-frequency identification (RFID) applications: A brief introduction. *Advanced Engineering Informatics*, 21(4), 350-355. <https://doi.org/10.1016/j.aei.2006.09.001>

²¹ Deobald, U. L., Busch, T., Schank, C., Weibel, A., Schafheitle, S., Wildhaber, I. e Kasper, G. (2019). The challenges of algorithm-based HR decision-making for personal integrity. *Journal of Business Ethics*, 160(2), 377-392. <https://doi.org/10.1007/s10551-019-04204-w>.

Equipamento de proteção individual (EPI) inteligente	O EPI inteligente constitui o último nível de proteção a ser usado contra os riscos para os trabalhadores. É essencialmente utilizado nos casos em que os riscos não podem ser eliminados ou evitados por medidas coletivas ou organizacionais, nem por projetos de engenharia ou práticas de manutenção — combina o vestuário normal com componentes inteligentes, tais como sensores, detetores, módulos de transferência de dados, baterias e cabos. ²²
Confiança	A confiança pode ser definida como a atitude de que um agente [tecnologia de automatização, ou seja, robótica avançada] irá ajudar a alcançar um objetivo individual numa situação caracterizada por incerteza e vulnerabilidade. ²³
Sistema de aeronaves não tripuladas (Unmanned Aerial System - UAS)	Os UAS são «compostos por: fuselagem, fonte de alimentação, sensores, operador remoto, computador de bordo e acionadores da aeronave. Os sensores reúnem informação sobre o ambiente da aeronave e os atuadores fazem com que a aeronave se mova. O operador pode receber informações ao olhar diretamente para a aeronave (voando por «linha de visão») ou assistindo a um vídeo transmitido a partir da aeronave (voando por «visão de primeira pessoa») ²⁴ .
Melhoria de competências	O processo de aquisição/aprendizagem de novas competências.

²² EU-OSHA – Agência Europeia para a Segurança e Saúde no Trabalho, *Smart personal protective equipment: Intelligent protection for the future*, 2020. Disponível em: https://osha.europa.eu/sites/default/files/Smart_personal_protective_equipment_intelligent_protection_of_the_future.pdf

²³ Lee, J. D. e See, K. A. (2004). Trust in automation: Designing for appropriate reliance. *Human Factors*, 46(1), 50-80. https://doi.org/10.1518/hfes.46.1.50_30392

²⁴ Howard, J., Murashov, V. e Branche, C.M. (2017). Unmanned aerial vehicles in construction and worker safety. *American Journal of Industrial Medicine*, 61(1), 3-10. <https://doi.org/10.1002/ajim.22782>

<p>Realidade virtual (RV) e realidade aumentada (RA)</p>	<p>A realidade virtual (RV) é um cenário concebido por computador que simula uma experiência do mundo real, enquanto a realidade aumentada (RA) combina experiências do mundo real com conteúdos produzidos pelo computador.²⁵ A RA pode ser definida como uma tecnologia «imersiva», que confunde as fronteiras entre a realidade e o mundo virtual, melhorando a interação do utilizador com o ambiente.²⁶ Na prática, os utilizadores da RA apontam os seus dispositivos (telemóveis inteligentes, dispositivos vestíveis, etc.) para uma imagem específica, que é obtida e processada para criar projeções (2D ou 3D), com as quais o utilizador pode interagir.²⁷</p>
<p>Dispositivos vestíveis</p>	<p>Os dispositivos vestíveis são pequenos dispositivos eletrónicos com sensores e capacidade computacional (p. ex., relógios inteligentes, óculos com dados ou outros dispositivos com etiquetas ou sensores integrados) que podem ser colocados em diferentes partes do corpo para recolher dados que irão alimentar outros sistemas digitais para fins de processamento. Podem ser utilizados para analisar dados fisiológicos e psicológicos, tais como sensações, sono, movimentos, frequência cardíaca, temperatura corporal e tensão arterial, através de aplicações instaladas no próprio dispositivo ou em dispositivos externos, tais como telemóveis inteligentes ligados à nuvem.</p>
<p>Monitorização dos trabalhadores</p>	<p>A prática de recolha de informações sobre os trabalhadores, como a sua localização, bem-estar e tarefa atual, com o objetivo de acompanhar o desempenho, garante que nenhum trabalhador está a infringir as políticas da empresa e identifica questões de saúde ou riscos profissionais. Considera-se que a monitorização dos trabalhadores implica a violação da legislação em matéria de proteção de dados e dos direitos pessoais dos trabalhadores, podendo resultar em stress e problemas de saúde mental.²⁸</p>

²⁵ Eurofound. (2021). *Digitisation in the workplace*. Serviço das Publicações da União Europeia. <https://www.eurofound.europa.eu/publications/report/2021/digitisation-in-the-workplace>

²⁶ Pierdicca, R., Prist, M., Moneriù, A., Frontoni, E., Ciarapica, F., Bevilacqua, M. e Mazzuto, G. (2020). Augmented reality smart glasses in the workplace: Safety and security in the Fourth Industrial Revolution era. In L. De Paolis e P. Bourdot (ed.), *Augmented reality, virtual reality, and computer graphics*. AVR 2020. Lecture Notes in Computer Science (LNCS), Vol. 12243. Disponível em: https://doi.org/10.1007/978-3-030-58468-9_18

²⁷ Kim, S., Nussbaum, M. A. e Gabbard, J. L. (2016). Augmented reality “smart glasses” in the workplace: Industry perspectives and challenges for worker safety and health. *IIE Transactions on Occupational Ergonomics and Human Factors*, 4(4), 253-258. <https://doi.org/10.1080/21577323.2016.1214635>

²⁸ Eurofound. (2020). *Working conditions. Employee monitoring and surveillance: The challenges of digitalisation*. Serviço das Publicações da União Europeia. https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef20008en.pdf; Agência Europeia para a Segurança e Saúde no Trabalho (EU-OSHA), (2017). Monitoring Technology: The 21st century's pursuit of well-being? <https://oshwiki.osha.europa.eu/en/themes/monitoring-technology-21st-centurys-pursuit-wellbeing>

Vigilância dos trabalhadores	Acompanhamento mais intrusivo dos trabalhadores, alargado para lá do emprego e incluindo atividades como o acompanhamento das publicações nas redes sociais e as visitas a diferentes sítios Web ²⁹ , com o objetivo de reunir a maior quantidade possível de informações sobre os trabalhadores. ³⁰ As práticas de vigilância dos trabalhadores podem violar a legislação em matéria de proteção de dados e os direitos pessoais dos trabalhadores e resultar em stresse e problemas de saúde mental.
------------------------------	--

²⁹ Eurofound. (2020). *Working conditions. Employee monitoring and surveillance: The challenges of digitalisation*. Serviço das Publicações da União Europeia.

https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef20008en.pdf.

³⁰ Edwards, L., Martin, L. e Henderson, T. (2018). Employee surveillance: The road to surveillance is paved with good intentions. *SSRN Electronic Journal*.

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3234382https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3234382