

Idéias inovadoras de Computação - causas e consequencias

Patrício Carneiro da Frota - 6426614
Alexandre Martins Ribeiro - 6427424
Filipe de Carvalho Nascimento - 6427021
Lucas Vinicius Avanço - 6513538

Introdução

- A Terceira Revolução Industrial

- Acoplado com essa revolução, no começo da década de oitenta surgiu a interface gráfica, modificando a maneira das pessoas utilizarem o computador e estendendo popularmente a sua inserção, antes majoritariamente no mercado empresarial.

A partir desta popularização dos computadores e da criação da internet Inicializou-se a construção de novas idéias, impactando a sociedade de formas distintas.

Exemplo: Napster

Napster

- Compartilhava, principalmente, arquivos de música no formato MP3, permitia que os usuários fizessem o *download* de um determinado arquivo diretamente do computador de um ou mais usuários de maneira descentralizada, uma vez que cada computador conectado à sua rede desempenhava tanto as funções de servidor quanto as de cliente.
- Acusado de violar os direitos autorais

- Servidores fechados
- Surgiram outros programas similares
- Opiniões distintas de músicos sobre o programa
- Será discutido nessa apresentação os impactos sociais das idéias que surgem na computação e o quanto ela ajuda ou prejudica a sociedade.

Ecommerce

- Ideia que deu muito certo;
- Fenômeno mundial;
- Surgiu como uma maneira alternativa de realizar compras;
- Cada vez cresce mais;
- Groupon, Mukirana, Submarino...

Vantagens

- Facilita a vida das pessoas;
- Prático;
- Cada vez mais seguro;
- Redução de custos tanto para o cliente quanto para a empresa;

Desvantagens

- Desemprego;
- Mudanças:
 - . desocupação dos pontos comerciais;
 - . redução do mercado de empresas terceirizadas;
 - . venda de livros e músicas;
- Fraudes;
- Contribui com que as pessoas fiquem mais tempo no computador;

Para um profissional da computação,
ele pode estar contribuindo para
que outros causem prejuízos
à sociedade

Redes Sociais

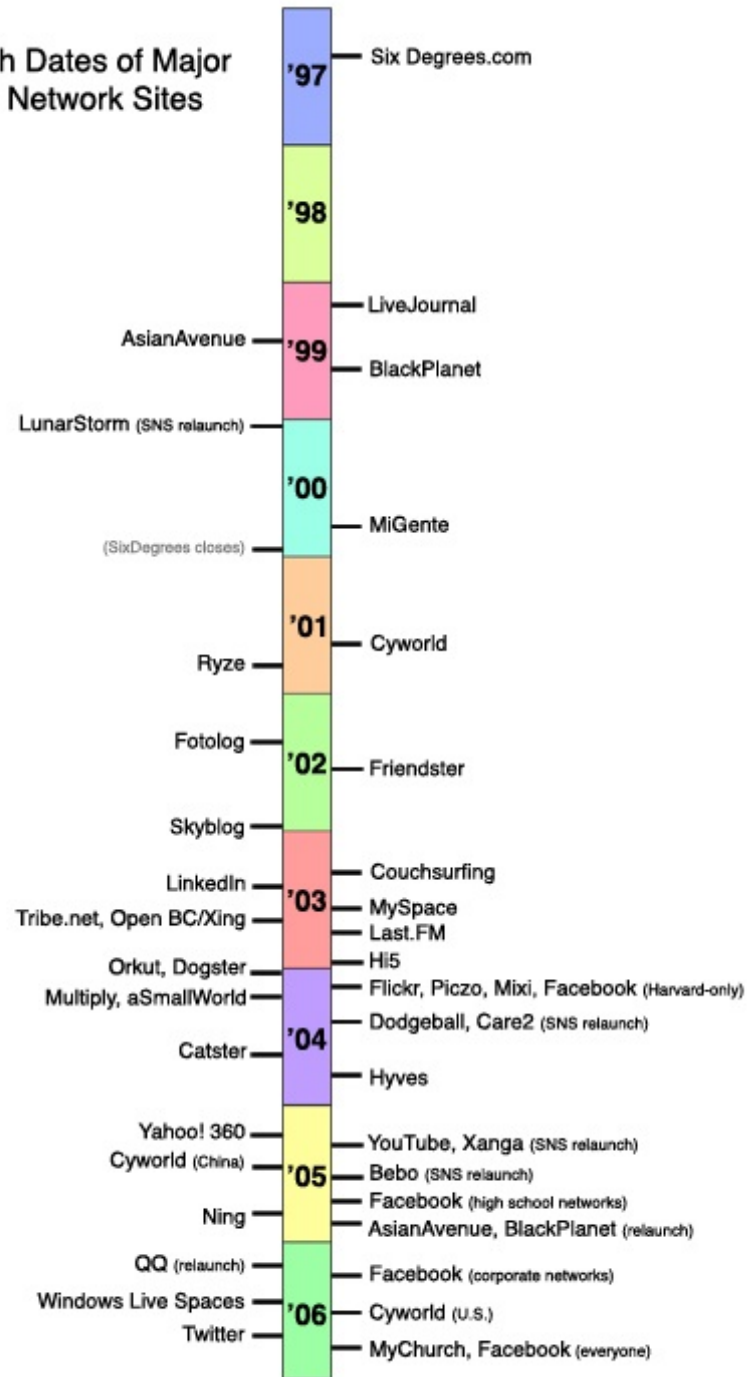
Origem, causas e consequências

Características

- Criação de perfil público ou semi-público
- Lista de usuários com quem se mantém ligação
- Visualização e cruzamento das listas de conexões

Histórico

Launch Dates of Major Social Network Sites



facebook



[thefacebook]

[login](#) [register](#) [about](#)

Email:

Password:

[register](#)

[login](#)

Welcome to Thefacebook!

[Welcome to Thefacebook]

Thefacebook is an online directory that connects people through social networks at colleges.

We have opened up Thefacebook for popular consumption at **Harvard University**.

You can use Thefacebook to:

- Search for people at your school
- Find out who are in your classes
- Look up your friends' friends
- See a visualization of your social network

To get started, click below to register. If you have already registered, you can log in.

[Register](#)

[Login](#)

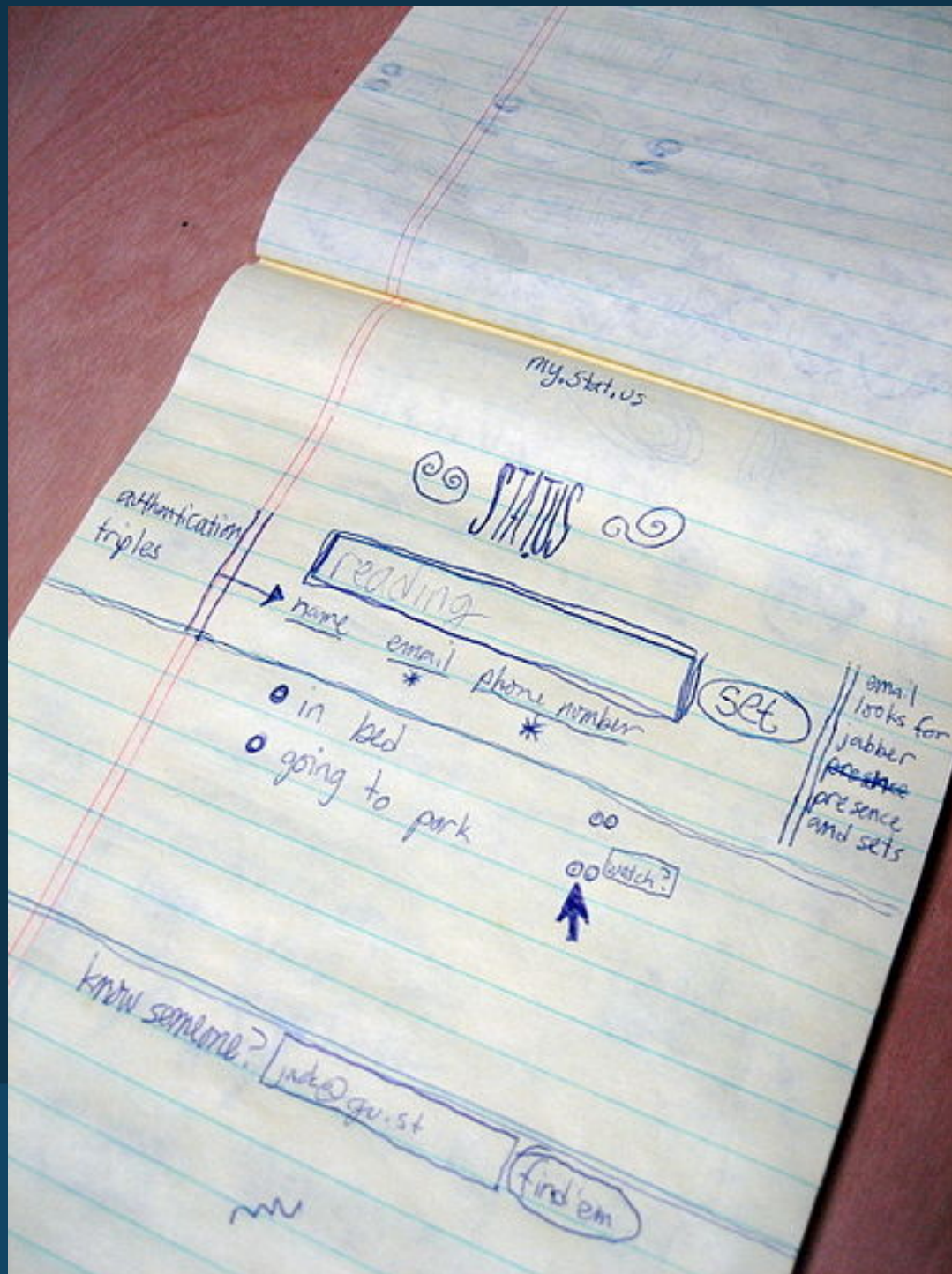
[about](#) [contact](#) [faq](#) [terms](#) [privacy](#)

a Mark Zuckerberg production

Thefacebook © 2004

The Facebook logo, consisting of the word "facebook" in a white, lowercase, sans-serif font, is centered within a dark blue rectangular box.

- Relação entre Mark Zuckerberg e o HarvardConnection (atual ConnectU)
- Falhas de segurança
- Uso comercial das informações pessoais dos usuários
- facebook junta mãe e filho 23 anos depois
- Mãe mata filho enquanto jogava Farmville





- Serviço de rede social e de microblog
- Mensagens de 140 caracteres (pública ou restrita aos seguidores)
- Comunicação fácil e rápida
- Manifestações populares: fim do governo de Mubarak no Egito
- Potencial de vício: menina morre twittando na banheira

Importância das Idéias

Importância das idéias

Não se pode aproveitar 100% de uma idéia se não for dado seu devido mérito.

Inúmeros são os exemplos de sucesso a partir da concretização de simples idéias.

Tudo depende dos envolvidos perceberem sua potencialidade e aproveitá-la corretamente.

Por outro lado, grandes são as chances perdidas quando não se tem esse tipo de comprometimento e tato em cima de uma boa idéia.

Quando falta a visão

Um dos exemplos mais clássicos da falta de comprometimento com grande idéias se trata da famosa visita de Steve Jobs a Xerox PARC em 1979.



Em 1971, com medo dos "escritórios sem papel", a Xerox abre a Xerox PARC em Palo Alto.

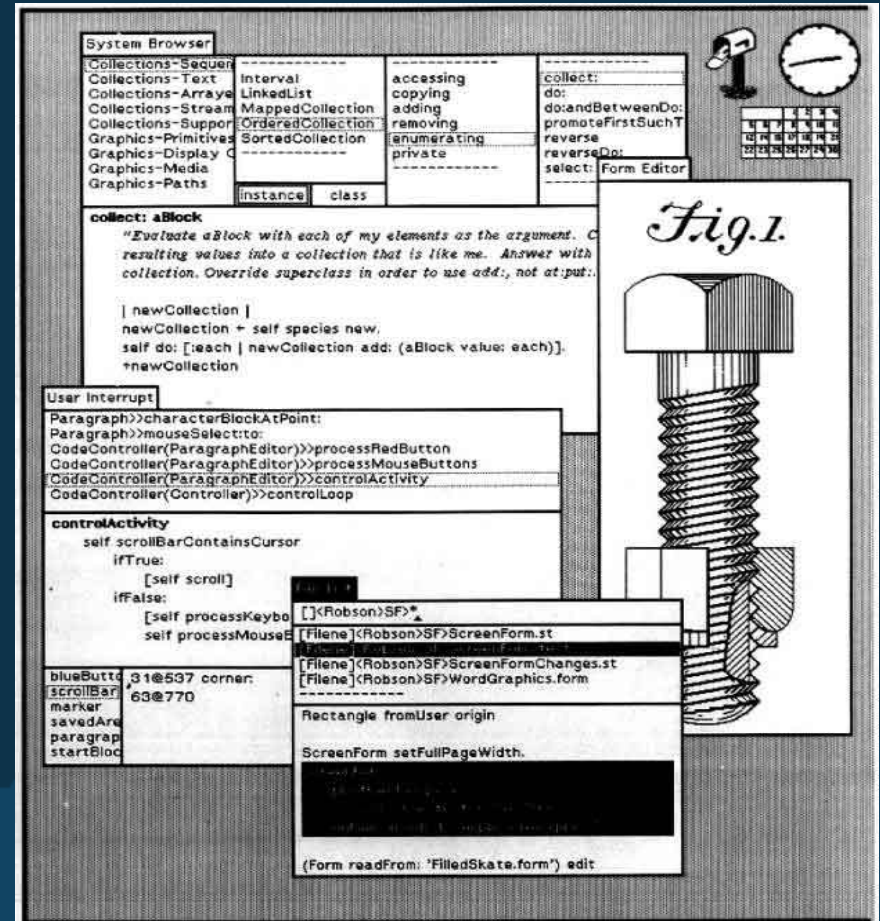
O comando da direção ao funcionários foi simples: "Criem um novo mundo".

Todas idéias eram postas a prova e havia liberdade de pensamento.

Mas a verdade é que a direção ficava na costa leste e não dava a mínima para os resultados das pesquisas que não tivessem a ver com fotocopiadoras.

Então, em 1979, a Xerox abre a portas da nova unidade às empresas que pudessem se interessar nos seus novos produtos e conceitos.

Apesar da insatisfação da maioria dos pesquisadores da Xerox PARC, não tiveram opção a não ser apresentar suas novas tecnologias aos visitantes.



Chance perdida

3 tecnologias foram apresentadas aos funcionários da Apple:

1 - Programação Orientada a Objetos (SmallTalk)

2 - Rede ETHERNET (A Xerox PARC tinha naquele momento mais de mil computadores em rede trocando emails)

3 - Interface gráfica

Este foi um momento crucial na história da indústria de computadores, os executivos da Xerox, além de distantes, não tinham a mínima idéia do que tinham em mãos.

O macintosh (1984) foi o primeiro computador pessoal a popularizar a GUI e o mouse.

Curiosidades

No desenvolvimento do primeiro Macintosh, a Apple convidou a Microsoft para ser a primeira desenvolvedora de softwares para Mac.

Steve fez Bill prometer que não lançaria nenhum software que utilizasse mouse até que se passasse 1 ano do lançamento do Macintosh (1984).

Em 1983 Bill apresenta o Windows.

O resto é história.

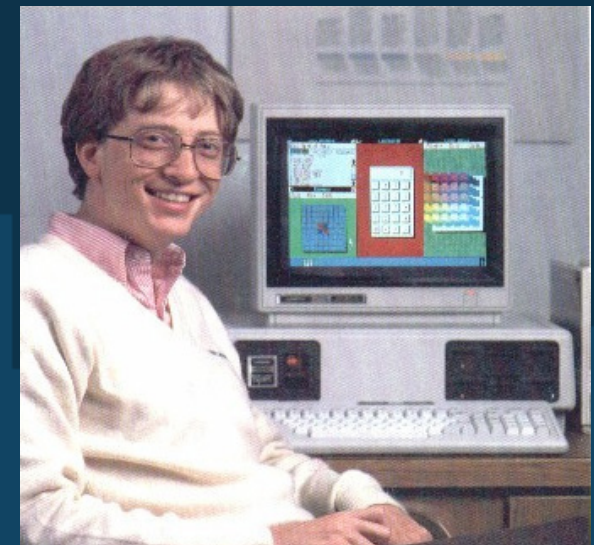
Xerox entregou a Apple suas tecnologias pelo preço de 100000 ações por 1 milhão de dólares, isso pareceu lucrativo aos executivos naquele momento.

A close-up shot of a man with dark hair and glasses, wearing a dark turtleneck. He is speaking and gesturing with his hands. The background is a blurred red wall.

Ainda assim o núcleo da idéia estava lá
e isto eles tinham feito muito bem.

Nada se cria, tudo se copia...

XEROX



Referências

<http://en.wikipedia.org/wiki/Xerox>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Napster>

<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>

<http://en.wikipedia.org/wiki/ConnectU>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Twitter>

<http://www.redepsi.com.br/portal/modules/soapbox/article.php?articleID=560>

<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/>

<http://under-linux.org/os-problemas-do-facebook-874/>

<http://www1.folha.uol.com.br/tec/>

The Creative Commons logo, consisting of a circle containing the letters 'cc', is positioned to the left of the text.























**creative
commons**

Origem

As licenças Creative Commons foram criadas por uma dupla de advogados e professores norte-americanos, **Lawrence Lessig** (da Universidade de Stanford) e **James Boyle** (Universidade de Duke). Os professores tiveram como inspiração as GPL's (General Public Licenses) criadas por **Richard Stallman**, da **Fundação Software Livre**. A idéia era estender o trabalho de Stallman do campo do software para o campo do direito autoral tradicional.

O que é?

O Creative Commons é um projeto global, que cria um novo modelo de gestão dos direitos autorais. No Brasil, ele é coordenado pela Escola de Direito da Fundação Getulio Vargas no Rio de Janeiro. Ele permite que autores e criadores de conteúdo, como músicos, cineastas, escritores, fotógrafos, blogueiros, jornalistas e outros, possam permitir alguns usos dos seus trabalhos por parte da sociedade.

	Can someone use it commercially?	Can someone create new versions of it?
Attribution 		
Share Alike  		Yup, AND they must license the new work under a Share Alike license.
No Derivatives  		
Non-Commercial  		Yup, AND the new work must be non-commercial, but it can be under any non-commercial license.
Non-Commercial Share Alike   		Yup, AND they must license the new work under a Non-Commercial Share Alike license.
Non-Commercial No Derivatives   		

Contexo Atual

- Ministra Ana Holanda retira do site do ministério da cultura a licença CC.

- Nova licença: O conteúdo deste site, produzido pelo Ministério da Cultura, pode ser reproduzido, desde que citada a fonte.

- Substituíram uma licença completa (Creative Commons) por uma simples frase. Mas a lei de direitos autorais diz: o que não está expressamente permitido - como o direito de publicação - acaba proibido.

- Ministra estava preocupada em não dar destaque a uma determinada licença.

Nossa posição

- Se o novo MinC não queria sigla CC em seu site, que pelo menos se desse tempo para criar uma nova licença válida em tribunais, como fez o governo britânico.
- Isso não se faz apressadamente. Bons advogados são necessários para esse trabalho, que pode custar caro aos cofres públicos .

Vantagens das licenças CC: já estão prontas, são validas juridicamente, são compreensíveis em qualquer lugar do mundo e ninguém precisa pagar para utilizá-las).

Referências

<http://www.creativecommons.org.br/>

<http://b33p.me/2011/02/04/guia-quem-tem-medo-do-creative-commons/>