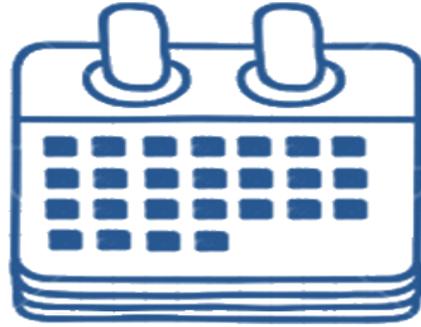


A TERCEIRA ONDA DA INTERNET – A PERSONALIZAÇÃO EM MASSA



Por Géron M. Schmitt
Presidente do Conselho da ABES
Presidente do Conselho da Paradigma
CEO da Clicbusiness Software S.A.



AGENDA

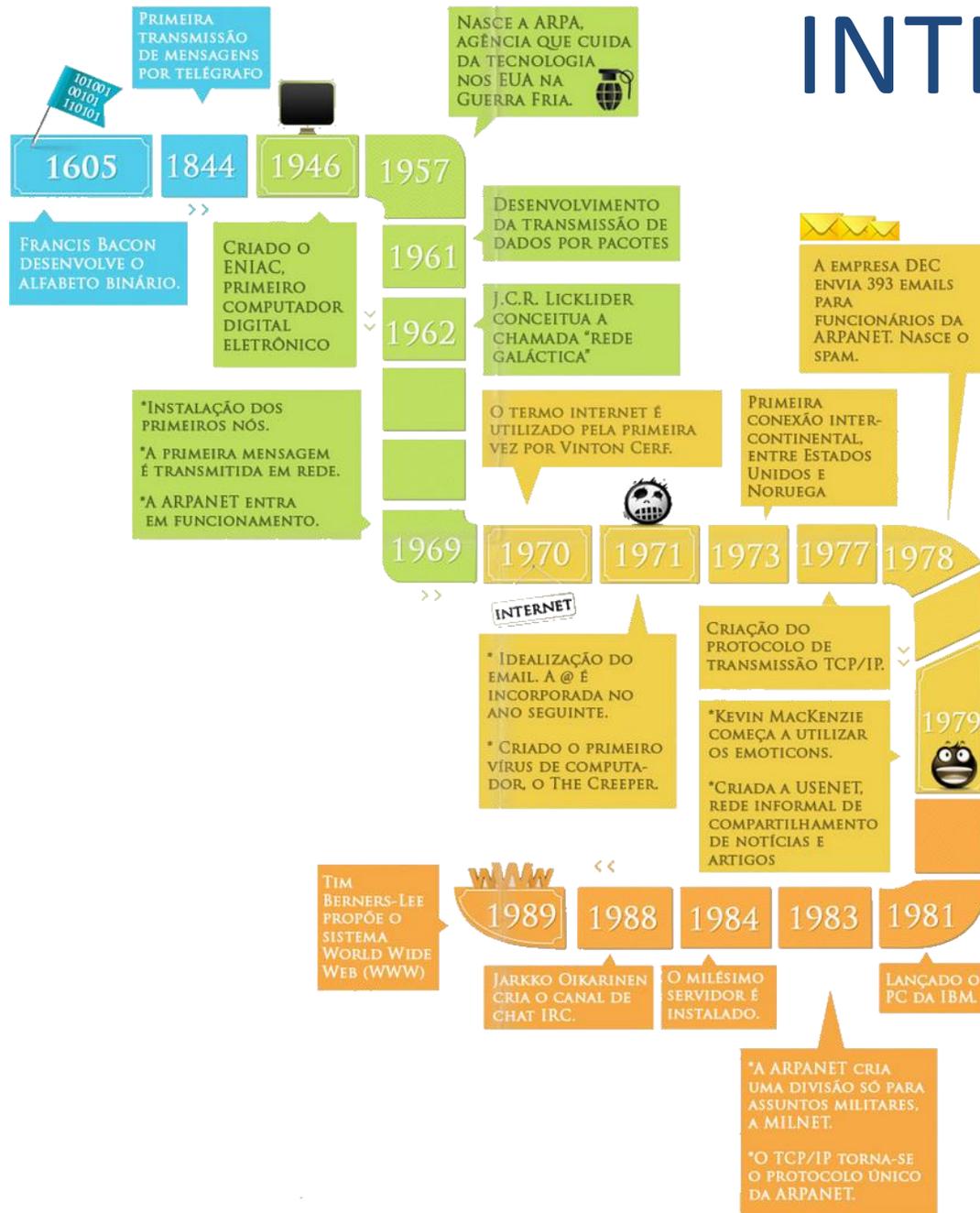
1. Primeira Onda - Uma nova infraestrutura de comunicação
2. Segunda Onda - Uma canal de ofertas de produtos, serviços e acesso as informações
3. Terceira Onda - O internauta no comando de serviços personalizados
4. Principais desafios até final da década

PRIMEIRA ONDA

CONSOLIDAÇÃO DE UMA NOVA
TECNOLOGIA DE COMUNICAÇÃO GLOBAL

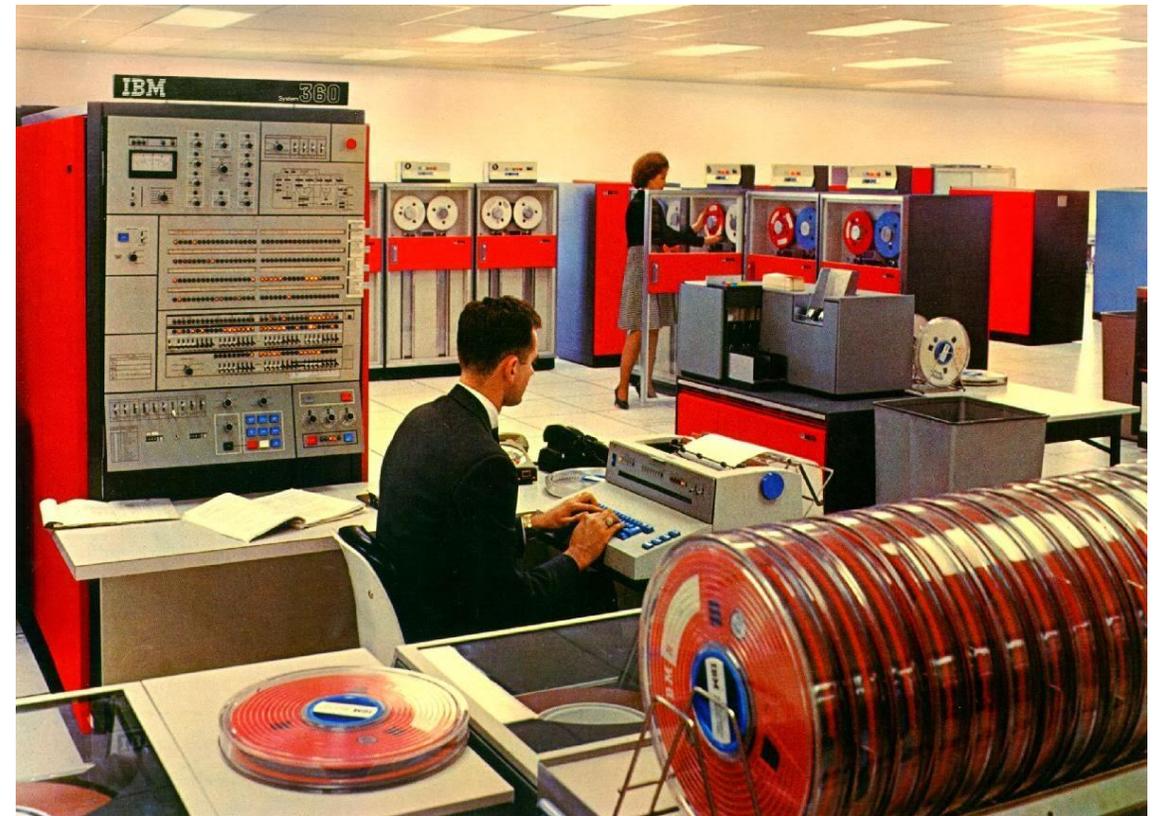
INTERNET – A ORIGEM

Anos 60



Início da década de 70 até meados da década de 90

- A internet começou como uma rede global de comunicação com duas características inovadoras:
- A possibilidade de relacionamento simultâneo e ininterrupto de comunicações “n para n” em ambiente aberto, disponível 24 horas X 365 dias por ano;
- Ambiente aberto, organizado por protocolo padronizado de comunicação, com rotas alternativas de percurso, para entrega de pacotes distribuídos consolidados no endereço de entrega



O MUNDO AO ALCANCE DAS MÃOS



COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÕES INSTANTÂNEAS DE QUALQUER PARTE DO GLOBO



O CONTÉUDO ON LINE GEROU UMA GRANDE BIBLIOTECA DIGITAL

[Criar uma conta](#) [Entrar](#)



[Página principal](#)
[Conteúdo destacado](#)
[Eventos atuais](#)
[Esplanada](#)
[Página aleatória](#)
[Portais](#)
[Informar um erro](#)

Colaboração

[Boas-vindas](#)
[Ajuda](#)
[Página de testes](#)
[Portal comunitário](#)
[Mudanças recentes](#)
[Manutenção](#)
[Criar página](#)
[Páginas novas](#)
[Contato](#)
[Donativos](#)

Imprimir/exportar

[Criar um livro](#)
[Descarregar como PDF](#)

Artigo [Discussão](#)

Ler [Ver código-fonte](#) [Ver histórico](#)



História da Internet

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.



Esta página ou secção foi marcada para revisão, devido a inconsistências e/ou dados de confiabilidade duvidosa. Se tem algum conhecimento sobre o tema, por favor verifique e [melhore](#) a consistência e o rigor deste artigo. Pode encontrar ajuda no [WikiProjeto Ciência da computação](#).

Se existir um [WikiProjeto](#) mais adequado, por favor corrija esta predefinição. Este artigo está para revisão desde **novembro de 2012**.



Esta página precisa ser reciclada de acordo com o livro de estilo (desde março de 2013). Sinta-se livre para editá-la para que esta possa atingir um [nível de qualidade superior](#).

A **internet** surgiu a partir de pesquisas militares nos períodos áureos da [Guerra Fria](#). Na [década de 1960](#), quando dois blocos ideológicos e politicamente [antagônicos](#) exerciam enorme controle e influência no mundo, qualquer [mecanismo](#), qualquer inovação, qualquer ferramenta nova poderia contribuir nessa disputa liderada pela [União Soviética](#) e pelos [Estados Unidos](#): as duas superpotências compreendiam a eficácia e necessidade absoluta dos [meios de comunicação](#). Nessa perspectiva, o governo dos [Estados Unidos](#) temia um ataque russo às bases militares. Um ataque poderia trazer a público informações sigilosas, tornando os EUA vulneráveis. Então foi idealizado um modelo de troca e compartilhamento de informações que permitisse a descentralização das mesmas. Assim, se o [Pentágono](#) fosse atingido, as informações armazenadas ali não estariam perdidas. Era preciso, portanto, criar uma rede, a [ARPANET](#), criada pela ARPA, sigla para *Advanced Research Projects Agency*. Em [1962](#), [J. C. R. Licklider](#), do [Instituto Tecnológico de Massachusetts \(MIT\)](#), já falava em termos da criação de uma *Rede Intergaláctica de Computadores* ([Intergalactic Computer Network](#), [em inglês](#)).

[Índice](#) [\[esconder\]](#)



Internet

Tópicos [\[Expandir\]](#)
Administração [\[Expandir\]](#)
Protocolos [\[Expandir\]](#)
Serviços [\[Expandir\]](#)

Categoria

v • e

http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Pl%C3%A1tina_principal

SEGUNDA ONDA

**O DOMÍNIO DAS OFERTAS DE
INFORMAÇÕES, SERVIÇOS E NEGÓCIOS**

Meados da década 90 até meados 1ª década do novo milênio

- Na segunda fase a Internet passou a utilizar novas tecnologias de desenvolvimento de software e protocolos de comunicação especializados em soluções para serviços, comunicação e negociação via web. A força motriz desse movimento foi o DOMÍNIO DAS OFERTAS de informações, novos serviços e produtos apresentados ou comercializados de forma fácil e barata através da rede mundial.



UM MUNDO DE OFERTAS E COMPRAS SURGE NA INTERNET



[Your Amazon.com](#) [Today's Deals](#) [Gift Cards](#) [Sell](#) [Help](#)

Off-to-College Deals
[Shop now](#)

Shop by Department ▾

Search

Digital Music ▾

Go

Hello. Sign in Your Account ▾

Try Prime ▾

Cart ▾

Wish List ▾

[Digital Music](#) [Prime Music](#) [New Releases](#) [Best Sellers](#) [Deals](#) [Genres](#) [Recommendations](#) [CDs & Vinyl](#) [Advanced Search](#) [Music Apps](#) [Help](#)

MP3 cart

Your Music Library >



Discover Music

- [Prime Music](#)
- [Best Sellers](#)
- [New Releases](#)
- [Pre-Orders](#)
- [Hot Singles](#)
- [Free Songs from Artists to Watch](#)
- [Songs](#)

Digital Music Deals

- [\\$5 Albums](#)
- [\\$0.69 Songs](#)
- [\\$6.99 Recent Hits](#)
- [Live Albums](#)

DIGITAL MUSIC



SURGEM NOVOS SERVIÇOS, HÁBITOS E EMPRESAS GLOBAIS



TERCEIRA ONDA

**A FORÇA DA DEMANDA GERANDO
MODELOS DE ATENDIMENTO DE
PERSONALIZAÇÃO EM MASSA**

Meados da primeira década do novo milênio até 2020

- A maturidade da experiência e crescimento dos internautas conectados, viabilizaram o surgimento de novas tecnologias de redes sociais e de negócios, a evolução de aplicativos para equipamentos móveis, dando início a um novo movimento que coloca os usuários como a força motriz de um novo modelo de uso da internet: a **personalização em massa dominado pela FORÇA DA DEMANDA.**



NOVAS TECNOLÓGICAS EM INFRAESTUTURA E ARQUITETURA DE PLATAFORMAS

CLOUD COMPUTING

BIG DATA

GLOBAL MOBILE WIRELESS NET

App

SaaS

PaaS

NOVAS TECNOLÓGICAS E SOLUÇÕES DE TI

INTERNET DAS COISAS

WEARABLE IT

MEIOS DE PAGAMENTO VIRTUAIS

BYOND

IMPRESSORA 3D

MOBILE E APP

- Consolidação de tecnologias e modelos de serviços para atendimento exclusivo e personalizado de usuários em processos de alta escala – BIG DATA, integrando sistemas novos e legados (web services), para dar acesso aos internautas através de interfaces web (SaaS), que consolidam serviços, informações e negócios selecionadas pelo usuário para apresentação automática a partir de eventos configurados, com o mesmo padrão de disponibilização, indiferentemente do canal de acesso e origem das informações e serviços (CLOUD COMPUTING).



REDES DE EMPRESAS, PESSOAS E PORDER PUBLICO



- Migração de soluções de serviços, informações e negócios para aplicativos móveis (APPs), gerenciados por plataformas capazes de suportar novos softwares, serviços e relacionamentos dos usuários originados em diferentes tecnologias (PaaS). Misturam-se nesse ambiente a internet das coisas e das roupas, que passam a interagir com sistemas e usuários com inteligência configurável. Também consolida-se a tendência de BYOND.



CRESCE A NUVEM, CONSOLIDA-SE O BIG DATA E O ACESSO MÓVEL À WEB



SURGEM NOVAS IDÉIAS E NOVOS NEGÓCIOS E SERVIÇOS INTEIRAMENTE DIGITAIS

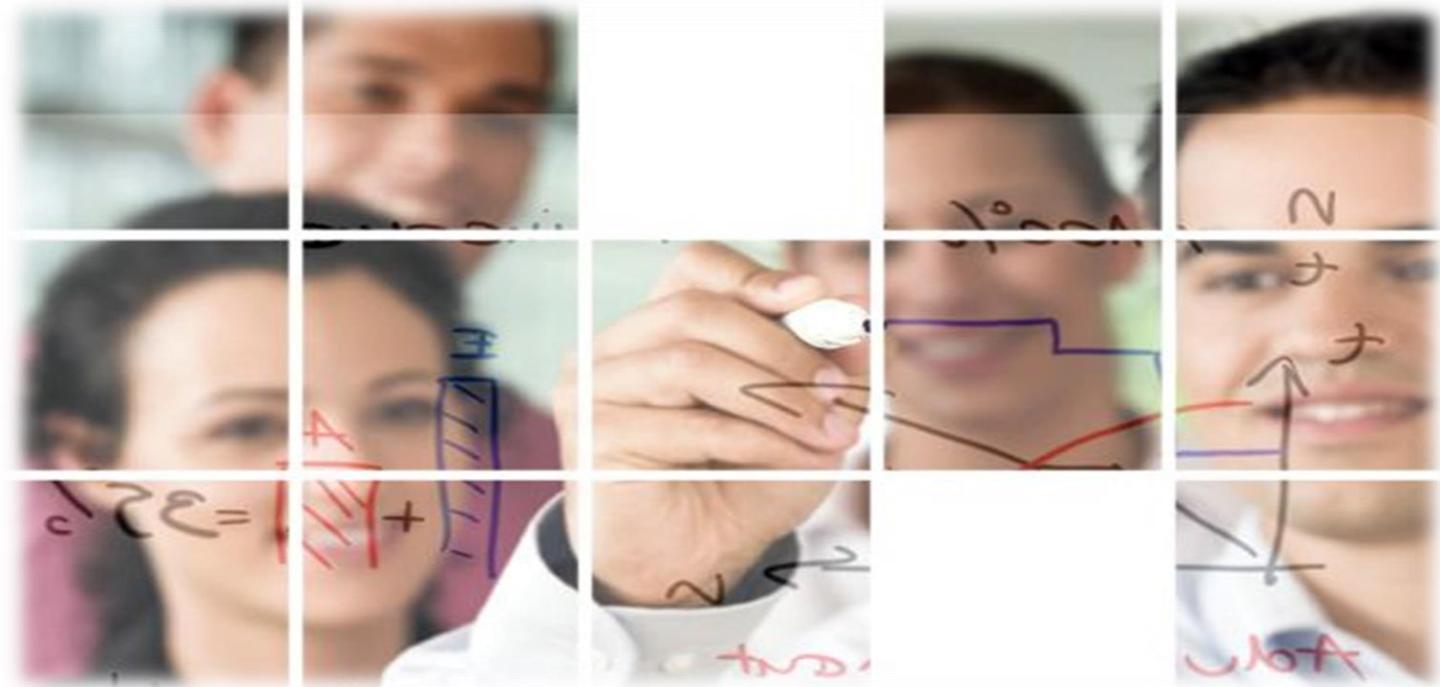


SÍNTESE DOS PRINCIPAIS DESAFIOS DA TIC ATÉ 2020

CONSUMIDORES E CIDADÃOS
MULTI-CANAL

COLABORAÇÃO E RELACIONAMENTO
360°. ENTRE EMPRESAS PESSOAS E
PODER PÚBLICO

OUTSOURCING DE PROCESSOS,
SERVIÇOS E SOLUÇÕES NA NUVEM A
PARTIR DE SaaS e PaaS



INTEGRAÇÃO SEGURA DE DIFERENTES
SISTEMAS E EQUIPAMENTOS EM REDE

A TECNOLOGIA, O PODER PÚBLICO E AS EMPRESAS A SERVIÇO DAS PESSOAS



OBRIGADO!

