**UNIFOA – 2024 – TRABALHO DE INFORMÁTICA E SOCIEDADE**

**4º período de Sistemas de informação**

**Professor: Rogério Martins de Souza**

**VALOR: 4,0 pontos na prova da 1º AVD**

**Em grupo – máximo de 4 alunos**

Bruno Almeida de Oliveira – 202310988

Mylena Trem - Trem

**1) Sobre as transformações tecnológicas. Atentem para o enunciado:**

***A revolução digital alterou a rotina de produtores de conteúdo e de quem acessa informação na rede, num processo que requer inovação constante*.**

**As revoluções na indústria tecnológica foram também culturais, na medida em que alteraram nossas rotinas, hábitos de consumo, lazer, trabalho etc. Apontem dois casos de produtos importantes para a sociedade que se revelaram exemplos de inovação ligada ao digital, da década de 1990 aos dias de hoje e que mudaram nossos hábitos desde então. O grupo deve contextualizar as épocas e justificar as escolhas (1,5 ponto)**

Produto 1: Iphone.

Os smartphones surgiram na década de 90 e por definição são celulares com recursos avançados que combinam característica de um celular com um computador. O primeiro smartphone foi o IBM e possuía funções de agenda, e-mail e fax. O Blackberry no início dos anos 2000 também foi bastante importante na história dos smartphones ao trazer recursos como teclado QWERTY, mensagens instantâneas e recebimento de e-mails em tempo real. Mas o smartphone escolhido que trouxe inovações mais significativas nas rotinas e hábitos de trabalho foi o Iphone.

O Iphone em 2007 trouxe inovações que o destacaram no mercado: como tela sensível que tornou o processo de digitação mais natural, a app store que trazia um ambiente amigável tanto para os usuários quanto para os desenvolvedores que criavam suas aplicações, o uso da internet no celular foi significativamente aprimorado, além de trazer a possibilidade de acessar redes sociais aliado a câmera de alta qualidade, essas mudanças revolucionaram o mercado de smartphones.

Essas inovações tiveram um grande impacto nos hábitos dos consumidores e está intrinsicamente ligado a web 2.0. O Iphone aumentou mobilidade digital, permitiu que os usuários pudessem compartilhar conteúdos rapidamente, consumir conteúdo online e usar aplicativos para diversas finalidades, seja para trabalho ou entretenimento, sem a necessidade de estar em um computador.

O iPhone teve um impacto profundo na forma como interagimos com a tecnologia. A popularização de aplicativos de mensagens instantânea alterou a forma como nos comunicamos, tornando-a rápida e prática. Além disso, a forma como o entretenimento é consumido também foi alterado, aplicativos como Netflix e Spotify adicionaram mobilidade e praticidade ao proporcionar acesso imediato a seus conteúdos. A integração com redes sociais facilitou o compartilhamento instantâneo de conteúdo, influenciando a forma como as pessoas interagem e compartilham suas vidas online. Por fim, o acesso rápido a informação permitiu com que pesquisas pudessem ser realizadas instantaneamente, agilizando a tomada de decisões e o consumo de dados e informações.

Produto 2: Kindle

O amazon Kindle surge em 2007 como um leitor de livros digitais desenvolvido pela LAB 126, subsidiária da Amazon. O Kindle não foi o primeiro e-reader, mas assim como o exemplo anterior, foi o responsável por trazer mudanças mais significativas.

Em 1998 surgiu o primeiro e-reader comercial de mão, chamado Rocketbook fabricado pela NuvoMedia. Entretanto existiam limitações como poucas obras disponíveis para o dispositivo, era caro e pesava meio quilo. Outros produtos surgiram anos depois como o softbook read que possuía uma rede de livros para baixar e o Gemstar Ebook sucessor do Rocketbook.

Nos anos 2000 a Sony lança o Sony Reader que é o primeiro dispositivo a usar a tecnologia de tinta eletrônica (e-link), tecnologia utilizada para simular a experiência de leitura no papel e incentivando a produção em massa dessas telas que se tornam presentes em diversos e-reader.

Em 2004 Iniciou-se o processo de desenvolvimento do Kindle com o codinome Fiona, inspirando-se no celular blackberry. Lançado em 2007 somente nos Estados Unidos, o leitor trazia tinta eletrônica, capacidade de armazenar em torno de 200 livros e a possibilidade de aumentar espaço. Foi criada também uma rede gratuita 3g para baixar livros de sua loja: A Kindle Store. Sua maior vantagem em relação as demais era a facilidade de comprar e baixar livros, seus concorrentes dependiam de utilizar um computador e passar os arquivos por cabo USB.

O Kindle foi escolhido por alterar o hábito de leitura dos consumidores. O dispositivo facilitou o acesso a diversos e-books de forma portátil, prática e confortável com a utilização do e-link e da Kindle Store. O produto tornou o consumo de livro digitais mais acessível, a leitura em dispositivos moveis passou a fazer parte da rotina de lazer e aprendizado. Além dessas questões, existe também a questão da sustentabilidade que pode fazer consumidores preferirem o dispositivo a compra de livros físicos.

3) “E”