

Nova Economia & Relações Comerciais

INFORMÁTICA E SOCIEDADE (SSI035)

PROFESSOR: ANDRE MARCELO SCHNEIDER

ALUNO: YONATHAN STEIN

PORTO ALEGRE – 2017/1



O QUE É “NOVA ECONOMIA”?

- Expressão criada no **final** da década de **1990**.
- Momento em que ocorreu a chamada **bolha** das empresas “**.com**”.
- Descreve o resultado da transição de uma **economia** baseada na **indústria** para uma **economia** baseada nos **serviços**.

As pessoas passaram a ter, com a internet, uma variedade quase infinita de novas opções, permitindo o acesso a produtos e serviços que antes eram desconhecidos, inexistentes ou inacessíveis, promovendo uma transformação de paradigma comercial.

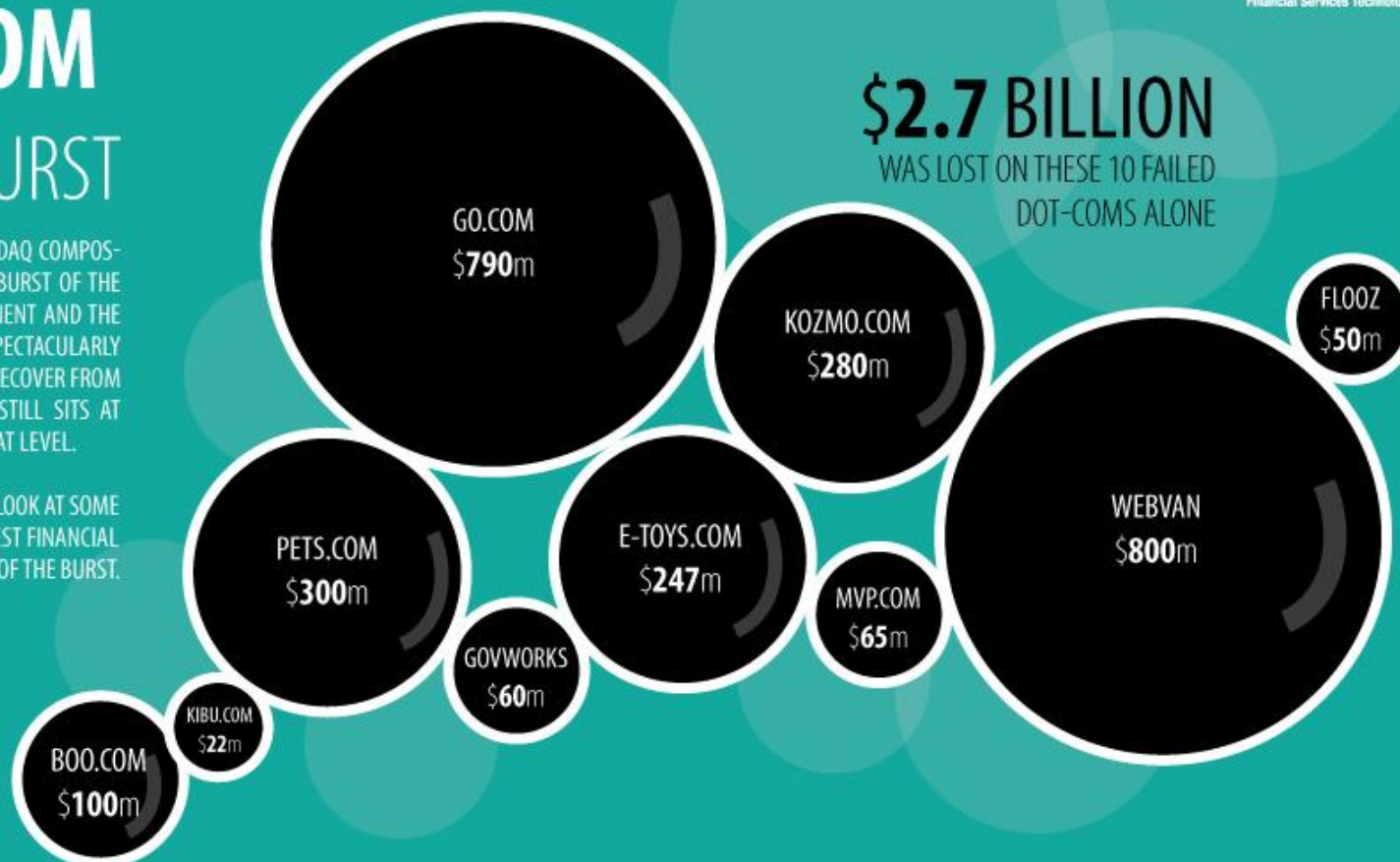
Esta revolução causou o surgimento de diversas, muitas vezes polémicas, novas relações comerciais.

THE YEAR THE DOT-COM BUBBLE BURST

ON 10 MARCH 2000, THE NASDAQ COMPOSITE PEAKED AT 5132.52. THE BURST OF THE DOT-COM BUBBLE WAS IMMINENT AND THE NASDAQ WOULD CRASH SO SPECTACULARLY THAT IT WOULD NEVER FULLY RECOVER FROM THE BURST. EVEN TODAY, IT STILL SITS AT ABOUT 54 PERCENT BELOW THAT LEVEL.

HERE WE TAKE A LOOK AT SOME OF THE BIGGEST FINANCIAL LOSSES OF THE BURST.

\$2.7 BILLION
WAS LOST ON THESE 10 FAILED
DOT-COMS ALONE



EARLY 00 OCT 00 NOV 00 DEC 00 JAN 01 FEB 01 MAR 01 APR 01 MAY 01 JUNE 01 JULY 01 AUGUST 01

\$1.65 TRILLION

THE COMBINED VALUE OF THE 6 BIGGEST TECH-COMPANIES
IN 1999. THAT WAS 20% OF THE US'S GDP.

50%

ESTIMATED PERCENTAGE OF
DOT-COMS THAT SURVIVED THE BURST

\$5 TRILLION

IN MARKET VALUE OF TECHNOLOGY COMPANIES
WAS WIPED OUT BETWEEN 2000 AND 2002

MERCADO DE COMÉRCIO VIRTUAL

- **eBay** fundada **1995**, pra variar, nos Estados Unidos.
- **Atualmente** é o **maior** site do mundo para compra e venda de bens.
- É o mais popular **shopping da Internet**.
- Modifica as transações comerciais.
- Qualquer um pode ser vendedor bem como comprador de forma **virtual**.
- Sendo uma **nova alternativa** a tradicional loja física e seus clientes.



MERCADO DE PAGAMENTO VIRTUAL

- O sistema **PayPal** foi lançado em **1998**.
- Rapidamente se tornou a grande **inovação** para **pagamentos on-line**.
- Alavancado principalmente pela **utilização** através dos anúncios no **eBay**.
- Criando uma **nova relação** para transferência de importâncias.

The PayPal logo is displayed in a stylized, italicized font. The word "Pay" is in a dark blue color, and "Pal" is in a lighter blue color.

MERCADO DE BUSCA VIRTUAL

- Nasce a **Google** em **1998**.
- Inicialmente como um mero site de **buscas**, porém, muito eficiente.
- Modifica drasticamente a forma de **anunciar pela internet**.
- Torna-se a **nova lista telefônica** com infinitas páginas amarelas.
- **Visibilidade** e **acessibilidade** para divulgar todos os tipos de **negócios**.



ALGUÉM LEMBRA?

- O **Yahoo!** surge em janeiro de **1994**.
- Em **2008** a **Microsoft** oferece **US\$ 44,6 bilhões** para compra-lo.
- A oferta foi **rejeitada** dizendo que subestimava o valor da empresa.
- Em **2016** é **vendido** para a Verizon por **US\$ 4,8 bilhões**.

A large, 3D-rendered logo of the word "YAHOO!" in a vibrant purple color. The letters have a thick, blocky appearance with a slight shadow, giving it a three-dimensional effect. The exclamation mark is also 3D and matches the color and style of the letters.

COMÉRCIO VIRTUAL DE NICHOS

- Em **1999** é criado **Mercado Livre** na Argentina.
- Em **2000** já estava presente em **8 países** da América Latina.
- Fomentando uma **nova forma comércio** com foco nestas regiões.



COMPARTILHAMENTO DE MÚSICA

- O programa **Napster** é criado em junho de **1999**.
- Permitia que seus usuários **compartilhassem musicas gratuitamente**.
- Em abril de **2000** sofreu processo judicial ajuizado pela banda **Metallica**.
- A alegação era de quebra de **direitos autorais**.
- Seus **servidores** foram **desligados** em março de **2001**.
- **Novos programas** surgiram para substituir o Napster.
- O **compartilhamento** de arquivos **cresceu** geometricamente.



CD, VOCÊ AINDA COMPRA?

- Forte **transformação comercial** ocorreu no **mercado de músicas**.
- **Lojas** que vendiam CDs de música começaram a fechar.
- Gravadoras tiveram **perdas massivas** em meio físico desde **2000**.
- Influenciado por programas de **compartilhamento P2P**.



MERCADO DE PLAYER DE MÚSICA

- Em outubro de **2001** a **Apple** lança a primeira versão do **iPod**.
- Passa a **comercializar** por **meio digital** arquivos de músicas.
- Preço abaixo dos praticados pelas gravadoras.
- Precisa de **equipamento físico específico** para utilizar os arquivos.
- As primeiras **interfaces** da **loja virtual** de Steve Jobs eram muito parecidas com o próprio **Napster**.



MERCADO DE APLICATIVOS DE MÚSICA

- Lançado na França em junho de **2007** o **Deezer**.
- Lançado por startup sueca em outubro de **2008** o **Spotify**.
- Lançado em Porto Alegre em **2013** o **Superplayer**.
- Alterado novamente o cenário na indústria da música.



O QUE MUDOU?

- É uma **nova forma de ouvir músicas** sem violar os direitos autorais.
- Através de **assinatura** se tem **acesso ilimitado às músicas**.
- **Não** se **compra** mais um álbum ou faixa.
- **Não existem** mais **produtos físicos**.
- Trouxe mais **equilíbrio na relação comercial** deste mercado.



STREAMING DE VÍDEO

- Em 14 de fevereiro de **2005** vai ao ar o **YouTube**.
- Precursor em sistemas para **hospedagem** de **vídeos gratuitamente**.
- Enorme poder de **difusão** em escala **mundial**.
- **Milhões** de pessoas têm acesso a **vídeos** com todo tipo de informação.
- **Empresas** passam a dar mais atenção a sua **imagem** no mundo **virtual**.
- Desconhecidos tornaram-se **celebridades** como “**youtubers**”.
- Tornou-se um poderoso meio **midiático**.
- Surgindo um **novo mercado** com uma **relação comercial** inédita.
- Em 9 de Outubro de **2006** a Google compra por **US\$ 1,65** bilhão.



DVD, BLURAY, VOCÊ AINDA COMPRA?

- Forte transformação comercial ocorreu no mercado cinematográfico.
- Lojas físicas que vendiam DVDs e BluRays começaram a fechar.
- Os hábitos e as exigências do consumidor também modificaram.
- Estúdios de cinema fazem acordos com empresas de streaming.



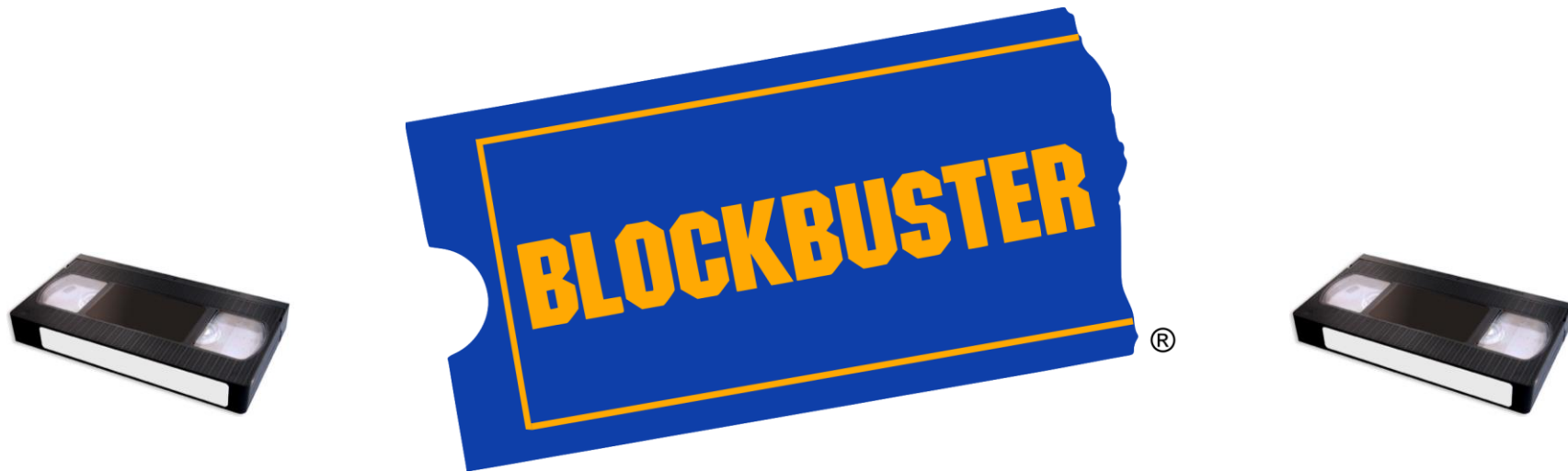
MERCADO DE STREAMING DE VÍDEO

- A **Netflix** é fundada em **1997** nos Estados Unidos.
- A empresa surgiu como um **serviço** de entrega de **DVDs** pelo **correio**.
- Em **2007** começa a transmitir por **streaming** nos Estados Unidos.
- Eclodiu um **novo mercado** de transmissão de conteúdo via internet.
- Em **2016** superou os **75 milhões** de **usuários** ativos em escala global.
- A **relação comercial** tornou-se totalmente virtual.
- **Não existem** mais **produtos físicos**.
- **SmartTVs** possuem o **aplicativo** da Netflix de fábrica.

NETFLIX

ALGUÉM LEMBRA?

- A **Blockbuster** começou em Dallas, no Texas, em 19 de outubro de **1985**.
- Alugava **fisicamente** fitas de **filmes** e rapidamente prosperou.
- Foi vendida para a Viacom em **1994** por **US\$ 8,4 bilhões**.
- A empresa **decidiu não** entrar no mercado de streaming via internet.
- Em novembro de **2013** decretou falência nos USA.



MERCADO DE ALUGUEL DE IMÓVEIS

- O **Airbnb** é criado em novembro de **2008**.
- Funciona como um **catálogo online** de **aluguel** de **imóveis** ou **parte** deles.
- Germinando um **mercado novo** em que todos podem anunciar.
- O **locatário define** o valor do **aluguel** e **negocia online** com o **locador**.
- A **empresa recebe** uma **comissão** mas não funciona como imobiliária.
- Toda uma nova **relação comercial** decorre desta inovação.
- Em **Berlim** os **preços** dos alugueis **subiram 56%** desde 2009.
- Em maio de **2016** a cidade **proíbe** aluguel de apartamentos pelo Airbnb.
- Ainda será possível **alugar quartos** por meio dele (imóveis inteiros, não).



MERCADO DE E-HAILING

- Processo de **ordenar veículo de transporte** por **PC** ou **dispositivo móvel**.
- É um **mercado novo** gerado a partir da **internet**.
- Expandiu vertiginosamente com a **popularização dos smartphones**.



QUAL O MAIS FAMOSO APP DE E-HAILING?

- Em **2009** é criada a **Uber** em São Francisco na Califórnia.
- A proposta inicial era ser um serviço semelhante a um **táxi de luxo**.
- O **aplicativo** foi lançado em **2010** para **Android** e **iPhone**.
- Somente a **Uber** define o **valor** da corrida.
- Os **motoristas não cobram diretamente**.
- Recebem remuneração da **Uber** que **cobra o passageiro**.
- Criou uma **nova relação comercial** extremamente polêmica.



U B E R



CROWDFUNDING

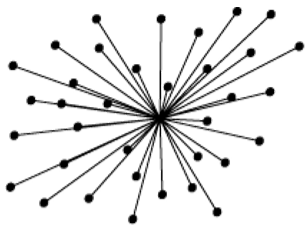
- **Financiamento coletivo** para obtenção de **capital**.
- Visa transformar uma **ideia** em **realidade** através deste **investimento**.
- Aproximou **empreendedores** sem **capital** do seu **público** de **interesse**.
- Rompe o **paradigma** da necessidade de grandes **investidores**.
- Abre um leque de novas **oportunidades** a uma **velocidade** inédita.
- Surge um **mercado novo** a partir deste sistema.
- Geralmente quem **contribui** recebe um **produto** resultante do **projeto**.



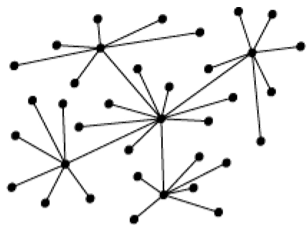
MERCADO DE CROWDFUNDING

- O **Kickstarter** é criado em abril de **2009**.
- Com a **internet** e a **tecnologia** o número de **ideias inovadoras** cresceu.
- Estas **ideias** ganharam **visibilidade** e chance de serem **realizadas**.
- Sendo fundados mais de **257.000 projetos** através da plataforma.
- Atingiu a marca de **9.4 milhões** de **backers** (apoiadores).
- Oriundos de cerca de **224 países**.
- Mais de **US\$ 1.9 bilhão** doados a projetos.
- Isto cria uma relação nova entre o **empreendedor** e os **apoiadores**.
- Vários **projetos** lançados tornaram-se **empresas** promissoras.
- Em 2014 a **Oculus VR** foi vendida para o **Facebook** por **US\$ 2 bilhões**.

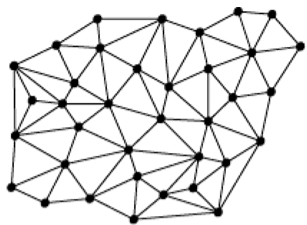
KICKSTARTER



PAST



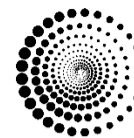
PRESENT



FUTURE

Blockchain Startups

Top Blockchain startups disrupting non-financial markets



Venture
Radar



THE WALL STREET JOURNAL

THE  TIMES

 HM Government



facebook

twitter



 UBER



Cloud storage



Smart Contracts



Social Networking



GEMS

Anti-Counterfeiting



BLOCKVERIFY

Governance

OTONOMOS



Swarm

Supply Chain

Tradle

thingchain



 followmyvote



BITNATION
GOVERNANCE 2.0

Digital Identity

ONENAME



Prediction
Markets



Internet of Things



FILAMENT



Art & Ownership

VERISART



Bitproof.io

 MONEGRAPH



More: <https://www.ventureradar.com/>

MERCADO DE CRIPTOMOEDAS



VOCÊ LEMBRA DESSAS TECNOLOGIAS?



TEM MAIS?

