



[Sumário](#) | [Editorial](#) | [Novidade](#) | [Tendência](#) | [Gestão](#) | [Empregabilidade](#) | [Tecnologia](#) | [Resp. Sócio-Ambiental](#) | [Cultura](#) | [Saúde](#)



06 TECNOLOGIA

Economia Wiki:

Internet possibilita produção colaborativa e criação coletiva

As inovações que antes germinavam em laboratórios de P&D de grandes corporações agora brotam da Internet. A grande teia planetária oferece desde aplicativos gratuitos para armazenar dados e trabalhar em rede até a possibilidade de criar e desenvolver produtos e serviços on-line.

Programas baseados na Internet são mais versáteis, já que não têm dificuldades de compatibilidade. Um documento criado em Windows pode ser apresentado em Mac OS, por exemplo. Os dados ficam armazenados nos servidores das empresas fornecedoras das aplicações e podem ser acessados de qualquer computador conectado, mediante senha. Em geral, basta preencher um cadastro e criar uma conta para usufruir desses benefícios, ideais para quem viaja com frequência, apresenta trabalhos em público e/ou costuma compartilhar sua máquina. Uma vantagem é a preservação dos dados se o computador pessoal apresentar algum problema técnico ou for extraviado. Por outro lado, os documentos podem se tornar mais vulneráveis a ataques virtuais, dos quais os computadores pessoais também não estão isentos. A dependência de conexão à Internet é outra desvantagem: em caso de problemas de conectividade, o uso de um documento ou a apresentação de um trabalho on-line ficam comprometidos. É preciso ficar atento ao limite de armazenamento.

O trabalho on-line também facilita as chamadas criações em grupo. A criação coletiva via Internet começa a ser usada por companhias para conceber e desenvolver novos produtos e inovar, revolucionando a maneira como as organizações produzem. Muitas empresas perceberam que em outros pontos do mundo pode haver soluções melhores do que as disponíveis em suas próprias organizações. A tecnologia permite contratar essas "consultorias" on-line. O antigo chão de fábrica virou global: projeta e monta objetos com mais rapidez e eficiência.

Esse novo modo de organizar a produção – que vem contagiando o mundo industrial – deixa para trás as organizações fechadas, hierarquizadas e que guardam segredos. Os monopólios de conhecimento da economia industrial estão se desintegrando rapidamente enquanto os meios de criação se abrem e se proliferam.

"Solucionadores"

O crescimento e a inovação dependem cada vez mais da colaboração em massa proporcionada pela rede e pelos "wikis" – programas computacionais ou páginas que permitem interação global. A economia wiki é caracterizada pela abertura das fronteiras, transparência e porosidade, produção em pares, compartilhamento e ação global para empregar os conhecimentos, recursos e capacidades externas. Para o especialista Don Tapscott, co-autor de "Wikinomics – Como a Colaboração em Massa pode Mudar seu Negócio", o mundo ingressou numa nova etapa de democratização da informação e de participação proporcionada pela Internet e programas abertos à interação. Segundo ele, está na hora das empresas deixarem de se organizar como multinacionais e passarem a agir como globais. Elas terão que mudar o conceito de propriedade intelectual e se tornar transparentes.

Exemplo disso é o InnoCentive, um site que reúne cientistas de 175 países, em que as companhias expõem problemas que suas equipes de P&D (pesquisa e desenvolvimento) não conseguem solucionar. Elas oferecem recompensas em milhares de dólares para quem encontrar soluções viáveis. Além de encurtar tempo com pesquisas e prospecção, o leque de soluções propostas se torna muito mais amplo. A Procter & Gamble decidiu desenvolver 50% de seus novos produtos desse modo até 2010, mesmo contando com 9 mil pesquisadores entre seus colaboradores. Outro exemplo vem da mineradora canadense Goldcorp, pioneira na prospecção desse modo de produção colaborativo ao lançar um concurso global para quem encontrasse novas jazidas de ouro, pagando US\$ 575 mil como prêmio, vendo seu faturamento crescer de

US\$ 100 milhões para US\$ 9 bilhões. Para tanto, arriscou revelar ao mundo seu segredo industrial, com informações geológicas estratégicas.

Consumidor participativo

As empresas inteligentes também estão incorporando seus consumidores ao processo de criação e inovação. Eles propõem modificações e inovações nas características originais dos produtos e atuam em grupos de discussões on-line. Segundo Tapscott, a próxima geração de produtos e serviços atribuirá aos consumidores o papel de liderança nesse processo. Desenvolver e produzir novos bens para o mercado agora significa trabalhar num vasto ecossistema de parcerias que reúne múltiplas habilidades e capacidades complementares.

A BMW, por exemplo, colocou na rede um programa de design para que os clientes dêem sugestões ao desenvolvimento de dispositivos telemáticos dos novos modelos, incluindo os navegadores GPS. A Lego mantém um armazém virtual de objetos com os quais os consumidores podem projetar, compartilhar e comprar modelos personalizados. O site Yet2.com apresenta uma lista avaliada em US\$ 10 bilhões de tecnologias desenvolvidas mas não utilizadas (invenções) e pode ser vasculhado por empresas interessadas em obter uma licença de utilização junto aos detentores das patentes. O jogo Second Life está movimentando milhões de dólares em negócios com seus avatares e transações comerciais virtuais. Nele é possível comprar uma casa, abrir uma empresa, ter um hobby, veicular um anúncio, enfim, levar uma vida virtual normal, "paralela" à real.

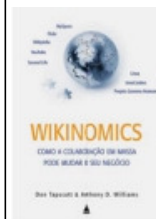
Circulação de conteúdos

A produção cultural também se beneficia da Internet e a indústria do entretenimento já começa a se adequar à mídia colaborativa.

Artistas e usuários que participam de sites e comunidades on-line contam com tecnologias libertárias e programas de código livre, além dos sites wiki, para gerar, produzir em comunidade e distribuir suas criações, tais como músicas, fotografias, filmes e materiais didáticos. Outro recurso empregado com intensidade são as tags – etiquetas digitais de classificação que facilitam as buscas na Internet.

Tornam-se cada vez mais comuns os shows, as vernissages, exposições e lançamentos de livros on-line, com os respectivos autores participando de chats com seus públicos virtuais. Os autores decidem se liberam os conteúdos com ou sem custo, permitindo que outras pessoas façam uso comercial das imagens ou mesmo editem e recriem novas obras com base nas originais.

Saiba mais:



Wikinomics – Como a Colaboração em Massa pode Mudar seu Negócio

Don Tapscott e Anthony D. Williams - Nova Fronteira

Os autores são diretores da empresa de consultoria e inovação New Paradigm, no Canadá

[Indique esta Matéria](#) | [Comente esta Matéria](#)

[Sumário](#) | [Editorial](#) | [Novidade](#) | [Tendência](#) | [Gestão](#) | [Empregabilidade](#) | [Tecnologia](#) | [Resp. Sócio-Ambiental](#) | [Cultura](#) | [Saúde](#)

[Página anterior](#) [Imprimir](#) [Salvar](#)