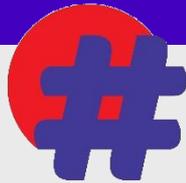




SONICA





FastBuilt
Experience
/// 2020



ALEXANDRE ADOGLIO
Sonica

EVENTO ONLINE E GRATUITO

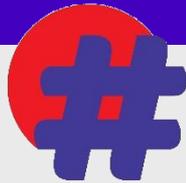
Atuando em planejamento digital desde 2009

Professor de Pós Graduação em Marketing.

Mentor Cocreation Lab.

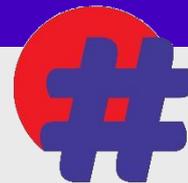
Colunista Portal SC Inova.

Sonica | start-up de presença digital



***“O problema crucial não é criar novos empregos.
É criar novos empregos nos quais o desempenho
dos humanos seja melhor que o dos algoritmos.”***

Yuval Noah Harari



DOR

FOME + PESTE + GUERRA

TECNOLOGIA

Escrita

Impressão

Telefone

Rádio

Televisão

Computador

PERÍODO

3.500 AC

1000

1700

1800

1900

1940

AUDIÊNCIA
50M

3.000 anos

100 anos

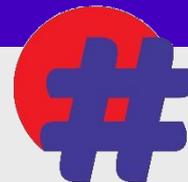
50 anos

38 anos

13 anos

04 anos

Transformação da COGNIÇÃO



DOR

FOME + PESTE + GUERRA

**PROPÓSITO
PERTENCIMENTO
AUTO-IDENTIDADE**

TECNOLOGIA

Celular

Micro computador

Internet

Smartphone

PERÍODO

1950

1970

1980

1990

2000

AUDIÊNCIA
50M

50 anos

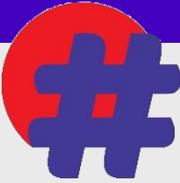
25 anos

10 anos

5 anos

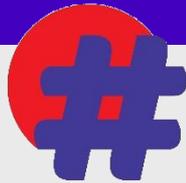


Transformação da COGNIÇÃO



TECNOLOGIA INTELLECTUAL

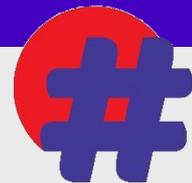
**REORGANIZAÇÃO DA
VISÃO DE MUNDO
+
MODIFICAÇÃO DOS
REFLEXOS MENTAIS**



A Lei dos Retornos Acelerados, proposta por Raymond Kurzweil, defende que as melhores tecnologias de um dado estágio da evolução tecnológica são usadas para criar o próximo estágio.

Equação de Moore, velocidade de um chip duplica a cada 18 meses.

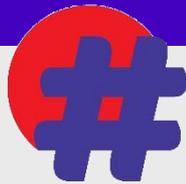
Dessa forma, as novas técnicas são sempre mais capazes do que as anteriores, reduzindo o tempo entre resultados importantes, acelerando-os. Daí o nome da lei. O que podemos esperar são novas gerações de tecnologias cada vez mais capazes do que as anteriores.



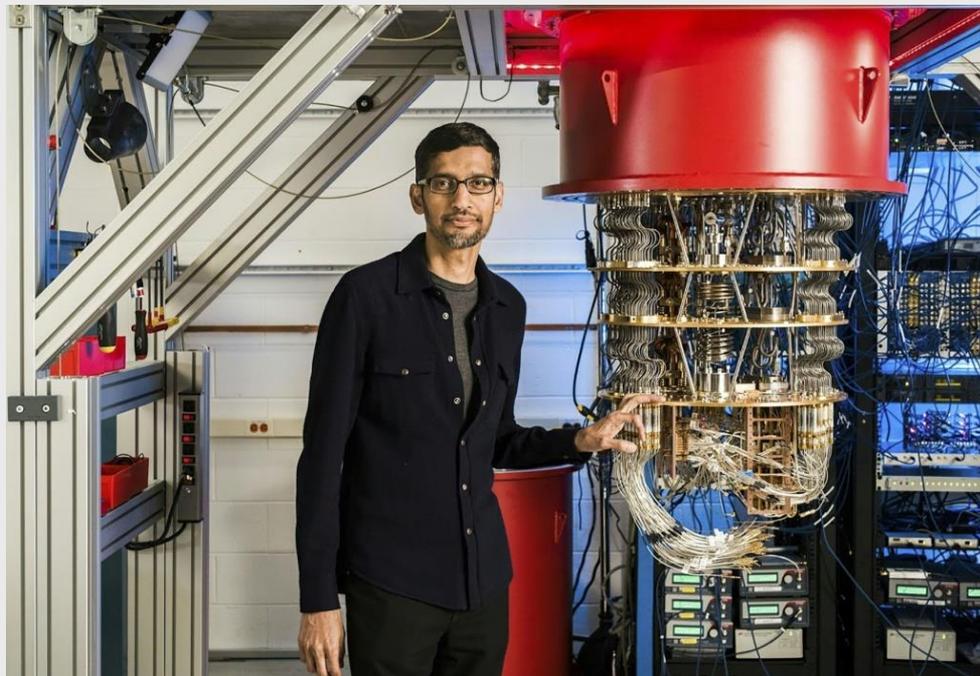
Em fevereiro **de 2017**, o CEO da Intel, Brian, disse que a empresa tem investido pesado tanto na [Computação Quântica](#) como na [Engenharia Neuromórfica](#).

Equação de Moore, velocidade de um chip duplica a cada 18 meses.

Em outubro **de 2019**, a Google declarou ter alcançado a [Supremacia Quântica](#), o que pode multiplicar consideravelmente o poder de processamento.



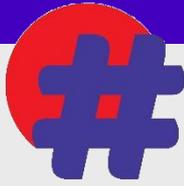
Computação Quântica



53 qubits.

200 segundos
X
10.000 anos

85.324.172.079.548 bits



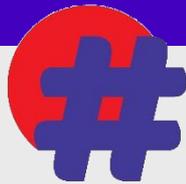
Engenharia Neuromórfica



Aprender



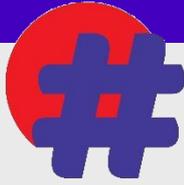
Sentir
Ouvir
Cheirar
Perceber



**MÁQUINAS
A SERVIÇO
DO
HOMEM**



**MÁQUINAS
INTERAGINDO
COM O
HOMEM**



T
|
|

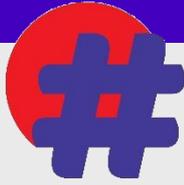
=

Informática

Telecomunicações

Mídias eletrônicas

Hardware + Software



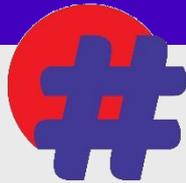
T
I

=

Mudança de Conceito

Espaço e Distância

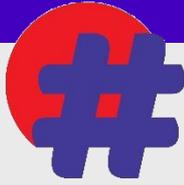
Hardware + Software



SOCIEDADE FECHADA

SOCIEDADE ABERTA

Hardware + Software

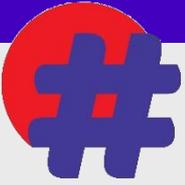


SOCIEDADE FECHADA

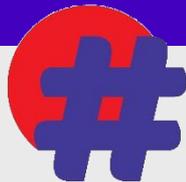
COMPORTAMENTO HUMANO

SOCIEDADE ABERTA

Hardware + Software

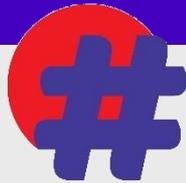


COMPORTAMENTO HUMANO



COMPORTAMENTO HUMANO





Necessidades Humanas como suporte
do desenvolvimento tecnológico.



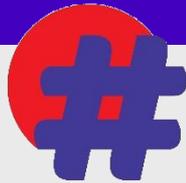
Necessidades Humanas como suporte do desenvolvimento tecnológico.





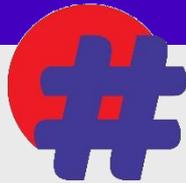
Necessidades Humanas como suporte do desenvolvimento tecnológico.



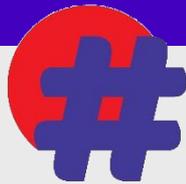


Qual impacto da tecnologia
nas atuais dores sociais?

PROPÓSITO
PERTENCIMENTO
AUTO-IDENTIDADE

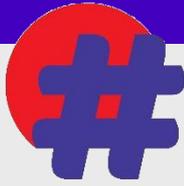


Pierre Lévy (1999), em sua obra **Cibercultura**, afirma que a rede de computadores é um universo que permite as pessoas conectadas **construir e partilhar inteligência coletiva** sem submeter-se a qualquer tipo de restrição político-ideológico, ou seja, a **internet é um agente humanizador porque democratiza a informação e humanitário porque permite a valorização das competências individuais e a defesa dos interesses das minorias.**



"A inteligência artificial vai tornar os profissionais
irrelevantes e 'hackear' seres humanos"

Yuval Noah Harari



OBESIDADE DIGITAL





Obesidade Digital

Daniela Leluddak , Marcia Cassitas Hino, Taiane R. Coelho

323 participantes

55,4% feminino, e 44,3% masculino;

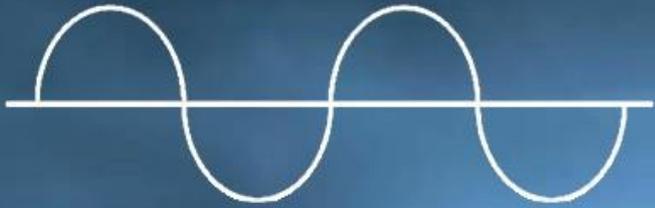
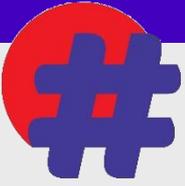
Idade inicial de 16 anos, sendo 80% acima de 35 anos de idade com concentração de 35,6% na faixa etária de 35 a 44 anos, e de 35,9% entre 45 a 59 anos;

Todas as faixas de renda familiar foram contempladas, apresentando concentração de 90% acima de 3 salários mínimos;

Escolaridade: 2,2% ensino médio, 19,5% ensino superior e 78,3% pós-graduação.

Covid-19

Ansiedade	Antes	Depois	Varição
1 – Muito Baixo	129	97	-24,81%
2 - Baixo	94	70	-25,53%
3 - Indiferente	66	62	-6,06%
4 - Alto	27	58	114,81%
5 – Muito Alto	7	36	414,29%

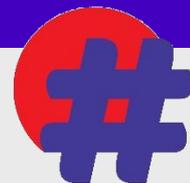


Analog

VS

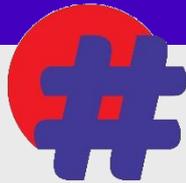


Digital



Fonte: Kantar COVID-19 Barometer, Onda 4 27 de Abril





FastBuilt
Experience
/// 2020

ALEXANDRE ADOGLIO
Sonica

EVENTO ONLINE E GRATUITO

The graphic features a purple and gold color scheme with a background of a city skyline and data points. It includes a circular portrait of Alexandre Adoglio, a man with a beard and mustache, wearing a black shirt. The text 'FastBuilt Experience III 2020' is in the top left, and 'ALEXANDRE ADOGLIO Sonica' is in the middle right. At the bottom, it says 'EVENTO ONLINE E GRATUITO'.

Alexandre Adoglio



www.linkedin.com/in/alexandreadoglio/



E-mail:
alexandre@sonica.digital



Telefone:
+55 (47) 992 419 443



Local:
Rua 7 de Setembro, 644. Centro. Cep 89010-200. Blumenau. SC

www.sonica.digital