

## ÍNDICE

Introdução (Bill Gates) .....	15
Prefácio .....	17
Siglas .....	19

### *Parte I*

#### *A CARA DO FUTURO*

1. Visão	
Um lar para a Web .....	23
O Mercado de Informação .....	29
Infra-estrutura é a chave .....	38
Febre global .....	42
Questões .....	45
2. A revolução se acelera	
O nascimento da comunidade da computação .....	48
Chega de ônibus .....	55
O canto da sereia comercial .....	57
Arpanet, Internet e Web .....	60
A guerra das aranhas .....	70
A batalha das linhas .....	73
Os cinco pilares da era da informação .....	80

3. Onde a pessoa encontra a máquina	
Áudio, vídeo, bodyo .....	84
Falando com seu computador .....	86
Bodynets e casas inteligentes .....	94
Realidade virtual e expandida .....	99
Narizes eletrônicos e interfaces haptic .....	105
A interface homem-máquina definitiva .....	110
4. Novos instrumentos	
O novo software .....	115
Instrumentos de automatização .....	118
E-mail velho (e novo) de guerra .....	125
Trabalho em grupo e teletrabalho .....	129
Gerentes de linhas .....	132
Hiperorganizadores e localizadores .....	134
Sistemas de segurança de computadores .....	137
Infra-estruturas de informação .....	147

## *Parte II*

### *COMO SUA VIDA VAI MUDAR*

5. Vida cotidiana	
Música .....	153
Médicos da família e data sockets .....	156
Auto-cook .....	159
Seu editor personalizado .....	161
Automóveis informatizados .....	164
Descoberta de necessidades inadiáveis .....	167
Individualização de massa .....	170
Proximidade .....	174
Planejamento financeiro .....	179
Um organismo de solidariedade virtual .....	181
Seu dia .....	184
6. Prazer	
No conforto da poltrona .....	185
Prazeres proibidos .....	188

Criações e recriações .....	196
Arte .....	198
Bairros virtuais .....	207
Jogos e aventuras .....	209
7. Saúde	
Anjo da guarda .....	213
O mercado da informação médica .....	216
Especialistas automáticos .....	220
Cirurgia robótica e de realidade expandida .....	222
8. Ensino	
Experiências e perspectivas .....	225
Lição de casa .....	229
Simuladores .....	231
Projetos e criatividade .....	234
Orientadores e professores automáticos .....	235
Mudanças à vista .....	238
9. Empresas e instituições	
Poder grupal .....	243
Mudanças empresariais .....	244
Comércio eletrônico .....	245
Fabricando tudo .....	249
Serviços, serviços e serviços .....	252
Nobres tarefas .....	255
Mudanças pan-organizacionais .....	258
Febre do conhecimento .....	263
Compromisso, igualdade, responsabilidade .....	266
Performance industrial .....	268
10. Governo	
Mudanças internas .....	272
Guerra e paz .....	275
Privacidade ameaçada .....	279

*Parte III*  
*RECONCILIANDO TECNOLOGIA E HUMANISMO*

11. O valor da informação	
Jogo final .....	289
O mito das cópias baratas .....	290
O valor econômico da informação .....	295
Info-junk e intermediários .....	300
A brecha entre ricos e pobres .....	302
Emprego ou desemprego .....	305
O alcance da informação .....	309
12. Tratores eletrônicos	
Arados, motores, redes .....	314
O que há de errado com a tecnologia .....	318
A volta da facilidade do uso .....	327
Qual a potência do seu editor de texto? .....	334
Aumento da produtividade .....	336
Rumo a uma sociedade livre do trabalho .....	339
13. Proximidade eletrônica	
Mil vezes mais perto .....	343
Humanos e máquinas .....	345
Ascensão do aldeão urbano .....	347
Nações ou redes .....	348
Uma cultura universal? .....	350
Crime e lei .....	354
Nem passaporte, nem fronteira .....	357
Grande Irmão .....	362
14. Ancestrais humanos	
Sobrecarga .....	365
Riso virtual e teleamizade .....	369
As forças da caverna .....	371
O que será .....	373
A Era da Unificação .....	379
Unificação .....	389

Apêndice: Os cinco pilares da Era da Informação .....	391
1. Números, números por toda parte .....	392
2. Monstros de dois dígitos .....	394
3. Trabalho computacional .....	397
4. Mais rápido que um sinal de fumaça .....	398
5. Redes de computadores .....	401
Índice remissivo .....	405