

Visões sobre o Futuro

Por António Câmara



© António Câmara

10 de Março
Espaços Públicos

17 de Março
Inteligência Colectiva

24 de Março
Objectos Inteligentes

31 de Março
A Comunicação em 2050

Em quatro conferências serão abordados temas sobre espaços públicos físicos e virtuais e formas futuras de comunicação.

24 de Março
Objectos Inteligentes

The booth of Invisible Network (IN), a consortium of leading Portuguese companies and research teams, made a splash at the CES in Las Vegas with a new generation of interactive products based on traditional substrates used as screens and electrochromic inks (that change colour with the use of electrical current triggered by user interaction).

IN used the term "invisible computing" to define the processes of activating and de-activating pre-programmed infor-

mation layers, displaying animations and performing simple computations. "Invisible computing" requires less energy, provides imagery with higher resolution and contrast and is faster than conventional computing for trivial visualization processes.

"Invisible computing" objects displayed at the IN booth included:

- A interactive cork floor flashing way-finding information;*
- A special edition of Time magazine with interactive graphics;*
- Ceramic white boards where calendars and calculators could be activated and de-activated;*
- Plastic bottles that incorporate sensors and information displays and may change its shape;*
- Booth tables with interactive games available on the wood surface;*
- Bottles of wine that also offered interactive information;*
- A new computer concept with code name SLICE, an ultra-thin A4 size device using a transparent plastic screen. SLICE, combines conventional computing and "invisible computing". This configuration facilitates the optimization of time and energy and the introduction of new touch-based interfaces. But the SLICE most popular feature will be probably the use*

of the screen in non-digital light weight projecting devices similar to the slide projectors of the past. SLICE will be used as regular photographic slides enabling much less expensive projections.

*Associated Press
Consumer Electronics Show, Las Vegas,
February 18th, 2013*

Num painel de uma das principais conferências de computação em 1995, discutia-se o futuro da computação. Bruce Sterling, um dos mais famosos escritores de ficção científica, retirou o lenço do bolso e disse que aquele era o computador do futuro.

Mas o computador pessoal é apenas a peça central de um mundo digital que envolve crescentemente o telemóvel e a televisão. Neil Gershenfeld, Professor do MIT, advogou no livro *When Things Start to Think* que essa era uma visão limitada. A utilização de *radio tags* de custo acessível iria permitir a criação de uma Internet dos objectos. A criação de interactividade em objectos, sem necessidade de computação convencional, permitiria criar produtos como o papel interactivo proposto pela E-Ink, uma *spin-off* do MIT.

Gershenfeld, tem proposto novas soluções de computação em superfícies

QUARTAS-FEIRAS 10, 17, 24, 31 DE MARÇO DE 2010 · 18H30 · PEQUENO AUDITÓRIO

Para ter acesso às apresentações em Power Point e às gravações destas conferências, visite a página deste ciclo no nosso site: www.culturgest.pt/actual/futuro.html

tradicionais a que chama "Avogadro Scale Computing".

O Fraunhofer Institute na Alemanha tem sido um dos principais proponentes de uma visão para a computação que transcende o computador e os objectos inteligentes. O que está em jogo, segundo investigadores desse instituto, é a criação de ambientes inteligentes assentes em redes de sensores, actuadores e processadores, o que permitirá uma qualidade de vida e eficiência incomparáveis.

A IN tem vindo a desenvolver a visão, tecnologias e provas de conceito para produtos inovadores que irão incluir superfícies e objectos interactivos (permitindo ambientes inteligentes), e uma nova geração de computadores. Esta iniciativa recebeu o nome de "computação invisível" e tem agregado um grupo de cientistas portugueses de classe mundial e as empresas nacionais que lideram o desenvolvimento de produtos utilizando substratos convencionais (papel, plástico, vidro, madeira, cortiça).

Las Vegas em 2013 marcará o princípio de uma nova era para a indústria Portuguesa.

António Câmara é Chief Executive Officer da YDreams e Professor Catedrático da Universidade Nova de Lisboa. Licenciou-se em Engenharia Civil pelo IST (1977) e obteve o MSc (1979) e PhD (1982) em Engenharia de Sistemas Ambientais por Virginia Tech. Em 1983, António Câmara foi Post-Doctoral Associate no Massachusetts Institute of Technology (MIT) e Professor Visitante em Cornell University (1988-89) e no MIT (1998-99). Desenvolveu trabalho pioneiro de investigação em informação geográfica. Publicou 150 artigos referendados internacionalmente e os livros *Spatial Multimedia and Virtual Reality* pela Taylor & Francis (1999) e *Environmental Systems* pela Oxford University Press (2002). Publicou em 2009 *Voando com os Pés na Terra* (Bertrand) e o *Futuro Inventar-se* (Objectiva). Em Junho de 2000, fundou a YDreams. A empresa desenvolve aplicações móveis e de computação ubíqua para o mercado global. Recebeu vários prémios nacionais e internacionais de que se destaca o Prémio Pessoa em 2006.

QUARTAS-FEIRAS 10, 17, 24, 31 DE MARÇO DE 2010 · 18H30 · PEQUENO AUDITÓRIO

[Para ter acesso às apresentações em Power Point e às gravações destas conferências, visite a página deste ciclo no nosso site: \[www.culturgest.pt/actual/futuro.html\]\(http://www.culturgest.pt/actual/futuro.html\)](#)

FUNDAÇÃO CAIXA GERAL DE DEPÓSITOS

Culturgest