

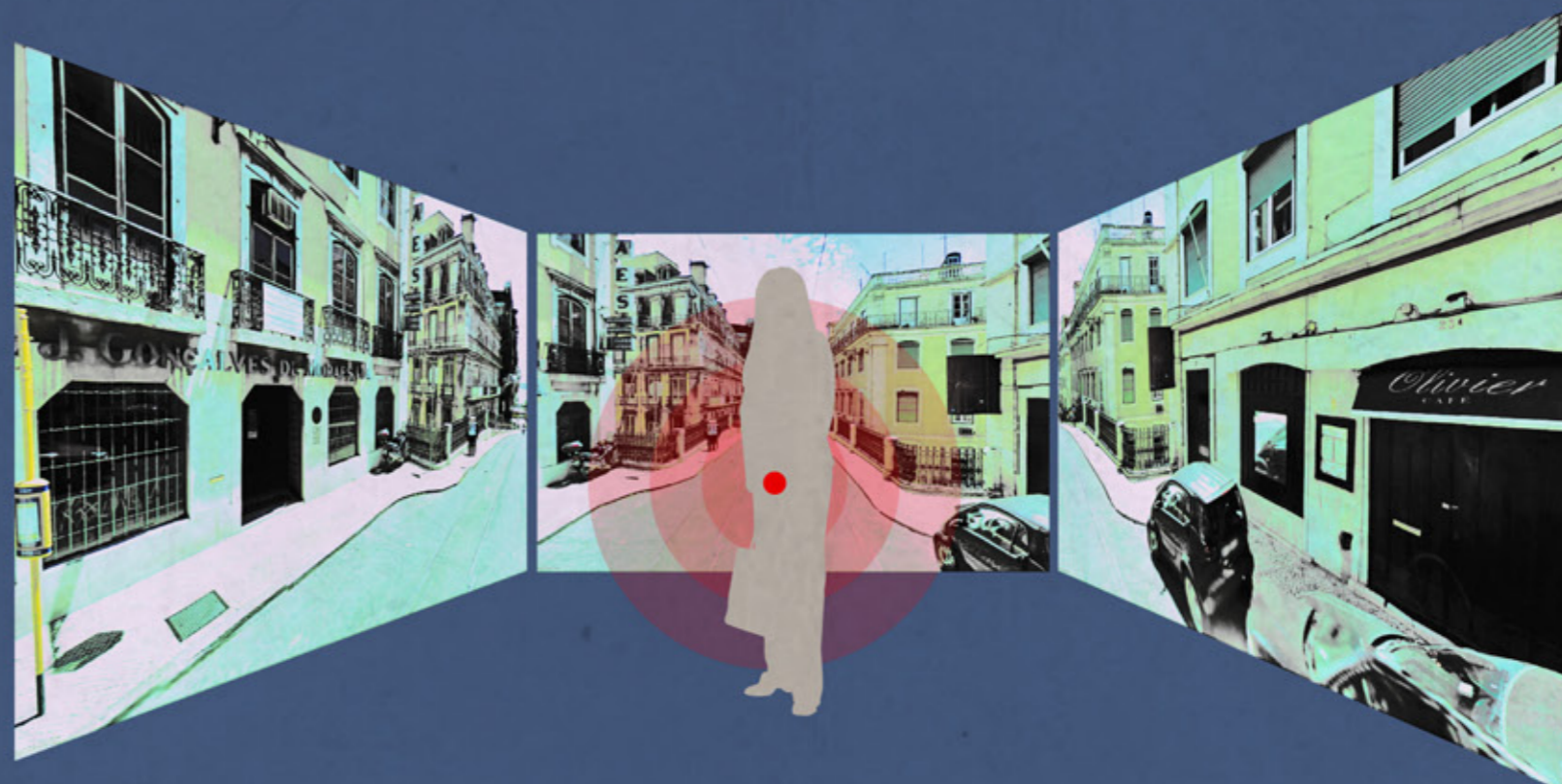
TELEPHONE

TELE-WHAT?

Um equipamento móvel que permite experimentar uma aproximação de teletransporte. De uma forma conceptual o sistema proposto pretende oferecer a hipótese de teletransportar o utilizador para locais através da simulação. As possibilidades técnicas que hoje possuímos apontam para uma crescente miniaturização das tecnologias. Sugere-se a hipótese de que objectos como scanners 3d e projectores holográficos se tornem elementos banais num futuro próximo. Outras tecnologias como o som posicional já são realidade e amplamente empregues interligadas com várias aplicações como jogos de vídeo com o objectivo de acentuar o efeito de imersão.

Deste modo é concebido um telemóvel que possui a capacidade de registar e projectar o espaço e o som envolvente num determinado alcance e a 360°. Com uma representação que se sobrepõe ao ambiente envolvente o utilizador pode virtualizar a sua presença num qualquer espaço onde existam outros telemóveis com as mesmas características. A simulação de espaços pode abarcar várias características e oferecer uma representação para o utilizador ou simular apenas um outro espaço envolvente para alguém com que estejamos a comunicar.

Os comandos recebidos pelo telemóvel serão sobretudo através de uma interface virtualizada oculta até ao preciso momento no qual determinados gestos despoletam a sua representação. São assimilados padrões e expressões de voz que permitirão adequar a experiência ou sugerir de forma automática a sua definição.



Y.F.P.N.
YOU.FRIENDS.PLACES.NETWORK

Para alcançar os objectivos propostos existem sobretudo quatro perspectivas de como os dados são gerados e geridos:

- Tu
- Os teus amigos
- Locais
- Redes

O telemóvel possui uma componente "self-aware" que regista um perfil acerca do seu utilizador, os locais que são mais visitados pelo utilizador, quer fisicamente ou através do telemóvel são guardados em "cache" para que seja possível aceder mesmo quando não existem "peers" nesses locais, nunca será uma representação completa mas sim uma aproximada. Esta funcionalidade permite também que seja accionada de forma deliberado para que se possa "guardar" locais. Através da utilização do serviço os vários telemóveis podem comunicar e quando realizamos uma ligação aos nossos contactos o ambiente envolvente é simulado de acordo com as localizações disponíveis, tipo de situação e ou até mesmo uma mistura de elementos que tornem o espaço o mais agradável possível representando um compromisso entre dois utilizadores ou vários, torna-se num sistema híbrido com capacidade reactiva.

Através da nossa lista de contactos é possível automatizar padrões que oferecem locais "abertos", é construída uma rede onde os mediadores disponibilizam as capacidades do seu equipamento para manterem qualquer local onde se encontrem acessível e de dois modos, registando toda a informação ou apenas a informação espacial, um modo de privacidade onde o registo de pessoas está desactivado. Não existe a necessidade de um ponto central para a aplicação e todo o seu modelo é distribuído criando um sistema que se suporta a si mesmo através da interacção dos seus utilizadores.

Eventualmente será apetecível aceder a locais nos quais não será possível estar um humano nesse caso podem ser criados pontos de registo livres ou condicionados abrindo a possibilidade de simulações e acesso a locais cada vez mais interessantes ou estimulantes, pode ser desenvolvida toda uma vertente comercial para a aplicação através deste tipo de oferta, será também possível simular situações de adrenalina e promover o estudo científico ao possibilitar a experiência de locais inacessíveis.

As redes sociais já promovem um partilha de locais através de fotografias e descrições, o google maps possibilita mesmo a navegação em 3D nos mesmos, mas uma simulação holográfica conjugada com a representação sonora posicional irá permitir um novo nível de imersão no qual os locais se tornarão essencialmente reais, podem não possuir uma essência física mas passam a transmitir sensações comparáveis aquelas que obtemos quando de um local genuíno. As redes sociais irão ser decisivas no avanço deste modo de comunicação e evoluirão eventualmente para um novo paradigma no qual existirão grupos a que nos poderemos juntar assimilando grande parte do globo com os seus telemóveis.

NETWORKED CLUSTERS

De facto o ponto central da aplicação gira em torno dos seus utilizadores e das ligações que estabelecem pelo interesse mútuo. O valor que estas possibilidades acrescentam às nossas experiências promove uma interacção ao nível global, todos os seus mediadores encontram-se numa posição útil já que a definição de um local interessante contém demasiados significados. Existirá um mapeamento de relações físicas e de relações de interesse na forma como o sistema pode ser filtrado e gerido. Os vários mediadores construirão uma cadeia de informação na qual será possível navegar dando origem não só à simulação de teletransporte mas também oferecendo uma possibilidade na qual podemos explorar de forma mais livre qualquer local e onde será possível inferir a direcção para a qual pretendemos "saltar" a seguir. Através dos vários sensores concorrentes existem diferentes perspectivas sobre o mesmo local e poderemos obter uma experiência mais completa e definida quanto a concentração dos mesmos. Os registos dos equipamentos funcionam em paralelo não existindo a necessidade de priorizar o serviço, todos os pontos de acesso são semelhantes entre si.

