## Архитектура программ.

В соответствии с теорией виртуального континиума или смешанной реально-виртуальной среды можно выделить из 8 возможных 6 значимых для нашего проекта областей. На начальном этапе запланируем для каждой области отдельный модуль. Традиционно наиболее значимой и связанной с реальностью областью является модуль Виртуального отражения. Я говорю о телетрансляциях. Модуль чистой Виртулальной реальности – область игр в воображаемых мирах тоже очень важен, но не является на данном этапе нашего проекта определяющим.

Самой популярной програмой для телетрансляций, а порой и для работы является Скайп. Традиционно с закрытой, но взломаной архитектурой. Благодоря денежным вливаниям он являтеся доминирующей программой на платформе Виндоус и на новом поколении СмартТВ приёмников. К сожалению с этого года требуется авторизация для пользования открытым API от компании Скайп.  
<http://www.skype.com/intl/ru/welcomeback/>

Альтернативной свободной программой является Pidgin (Пиджин)  
<http://developer.pidgin.im/>

Другое важная програма для обмена сообщениями - Емпатия  
<http://live.gnome.org/Empathy>  
потдерживает множество протоколов, в том числе и Пиджин и Гугл и Скайп и Жабер и SIP.

Пожалуй наиболее важный для нас каркас программного обеспечения - Телепатия  
<http://telepathy.freedesktop.org/>

На нём базируется Емпатия. Телепатия потдерживает D-bus шину, обмена сообщениями между приложениями. Это очень важная особенность, она позволит прозрачно накапливать информацию о деятельности и привычках инноватора. Эта програма является важной частью ОС фирмы Нокиа МииГо  
<https://meego.com/downloads> . Есть вероятность, что на более старших смартфонах типа Андроид будет принята анологичная организация десктопа. На нетбуках шина D-bus уже является стандартом де факто.

Мессенджер написанный на Питоне с потдержкой XMPP, шифрования, видеозвонков, различные сервисы и математические формулы, RSS и Atom. **Возможно это основной кандидат на моделирование, так как он обладает всеми необходимыми свойствами, включая потдержку D-Bus, LaTeX и RSS.**<http://ru.wikipedia.org/wiki/Gajim>

Софтинки для организации проектов будут наподобие тикет сервиса. Для начала напишем небольшой скрипт для временной диаграммы. База знаний это предположительно Виртуоз. Для оцифровки социопрактик и технологических процессов попробуем использовать пакеты семантической визуализации. Знаневые пакеты видимо должны строится через поисковый скрипт решения и сборки фактов.

Прагматический подход к работе в сети.

А если, скажем, перед тобой стоит квест выиграть выборы в городе, то в случае твоего успеха, тебе могут предложить линки на все консалтинговые конторы и контакты администраций, нуждающихся в разработке стратегий развитий регионов :) я к тому, что Нужно искать способы конвертации успеха в игре в успех в реальной жизни.

Такой игрок мог проводить вебинары за денюшку. В реале, при этом проталкивай что хош. А леминги пусть смотрят на новые гаджеты, чтоб им не казалось.  А так лучше иметь друзей и одному из них поручить проводить вебинар. Надо делегировать полномочия IMHO.

Тема вебинара простая, как поставить на свой айфон QR-коде и программу для Виртуал Реалити. С последующим трудоустройством слушателей вебенара как просамеров.

Просамер - это такой рекламный агент нового поколения. Он забивает инфу в электронные карты и программы аулигмент реалити. Гаджеты и софт не поможет, но может свести с нужным человеком. А может и не свести, так как человек пока не пользуется может айфоном. Для того чтобы ответить на потребности консалтинговых контор и администрации и регионов, надо знать о их потребностях. На сегодняшний день придумано следующее:  
<http://www.8coupons.com/welcome/signup>

### В этой сети каждый может предложить всем интерестные скидки или возможность заработать.

Тля самотрудоустройства надо видеть потенциальные ниши по Переслегину с моими дополнениями существует 7-0 уровней иерархии:

1. Простой рабочий. Нужны простые вещи за деньги.
2. Бизнесмен. Вещи от друзей друзей в обмен на сервис и услуги.
3. Директор. Организовать непрерывные циклы обмена вещей, ресурсов и людей.
4. Президент компании. Предсказание вероятного будущего для материального мира.
5. Презедент страны. Определяет стиль или стили жизни для граждан.
6. Банкир. Обслуживания глобальных целей цивилизации или культуры.
7. 7-0 уровни. Адепт транцедентных знаний. Шуты, суфии. Одновременно и выше банкира или презедента и ниже рабочих и бизнесменов.

Например, если рассуждать на уровне 4 Президент компании. Из вышеуказанного анализа Виртуального континиума следует, что существуют три перспективные околовиртуальные области приложения сил.

1. Создание систем тегов (QR-кодов или картинок), для каждого тега отдельные прообраз реального предмета с физикой. Тоесть теги не просто замещают предмет но и взаимодействуют друг с другом на основе программ симуляции. (Это граница между QR-кодами и цифровой разчётной физикой или прогнозированием)
2. Создать програмное обеспечение, которое прямо с сенсоров дополнительной реальности подаёт информацию на устройство производства физической реальности. Таким устройством может быть RepRap или любой другой завод.
3. Предложена новая модель сенсоров дополнительной реальности на основе 3 или 4 сенсоров. Возможно видеосенсоры или радио или температурные или ультрозвуковые или колебание воздуха или сенсор потливости. Для других типов взаимодействия мне не известны доступные технологии.

Надо выбрать наиболее технологичное и простое, тоесть 3 предложение. Урезать предпологаемый софт до минимума. А именно фиксировать только 2 положения каждого пальца согнутое и разогнутое. Сделать и протестировать. Сделать железо и запустить в мелкосерийное производство под заказ.