



---

## Disciplina de Computação Móvel e Ubíqua

### Artigos sobre a visão de Mark Weiser

1. Sobre o artigo do Mark Weiser, “the Computer for 21st Century”, responda:
  - a) Porque ele considerava que somente as tecnologias que desaparecem são aquelas que são duradoras?
  - b) Porque a visão dele de computação era diferente da realidade virtual?
  - c) Qual a relação que você pode fazer entre os PADs e TABs apresentados na ilustração do artigo com os smartphones e tablets de hoje em dia?
  - d) O que era o projeto Active Badge? Porque ele incorporava alguns conceitos de ubiquidade?
  - e) Weiser aponta como pré-requisitos para a Computação Ubíqua: i) dispositivos computacionais baratos e de baixo consumo; ii) software para computação ubíqua; e iii) redes que permitam a comunicação do software e dos dispositivos. Discorra como a previsão dele se confirmou ou não com relação a esses três pré-requisitos.
  - f) Quais são os problemas de interação nos displays da época que Weiser apontava como limitantes para a Computação Ubíqua? Esses problemas já foram resolvidos atualmente? Telas de toque e telas flexíveis podem ser a solução? Por quê?
  - g) Do cenário de interação com a Computação Ubíqua da personagem “Sal”, o que já seria possível de ser realizado facilmente hoje? O que ainda é muito complexo ou caro de ser criado?
- 2) Sobre o artigo "Ubicomp systems at 20: Progress, opportunities, and Challenges", responda:
  - a) Cite e explique três desafios que nos impediram depois 20 anos de completar a visão de Mark Weiser
  - b) De acordo com os autores, quais são as oportunidades existentes hoje para implementação de uma visão mais próxima da Computação Ubíqua imaginada por Mark Weiser?
  - c) Quais são os dois problemas fundamentais que impedem uma implantação escalável da Computação Ubíqua de acordo com os autores? Eles ainda são realidade?