

Transformação Tecnológica, Sistemas Computacionais e o Futuro da Tecnologia

UNIDADE 02 – Cenário atual, computação na mão do usuário

Com a abundância de **smartphones** e seu amplo uso, a vida com esse aparelho traz **consequências diretas**. Os jovens que é o grupo que mais usa esse aparelho está mais sujeito as essas consequências.

Algumas dessas **consequências** são:

- **Text neck**: é a postura da cabeça baixa quando o usuário está usando o aparelho. Tensão gerada na nuca e no pescoço por ficar muito tempo em uma posição inclinada indevida para ver a tela do celular.
- **Whatsappitis**: Dor bilateral do punho gerada pelo movimento repetitivo de digitar.
- **Acidentes** causados pela **falta de atenção de pedestres**.
- **Acidentes** causados por **motoristas** usando smartphones.

No **Brasil** sabe-se que **67% da população acessa a internet**, isso se deve em grande parte ao smartphone.

Ele é o **principal aparelho** para acessar a internet, **97% dos brasileiros** usam esse dispositivo para **acessar a rede**.

No **mundo** estima-se que **77% da população possui smartphones**.

O acesso a **aplicativos** é o **principal** meio de **interação** com esses **dispositivos móveis**. Aplicativos como Whatsapp e Facebook são os mais utilizados.

1) Aplicativos Móveis

A era dos **aplicativos começou** no **fim** de **2008** e a barreira do online e offline se torna cada vez mais tênue.

A **difusão** dos **aplicativos** móveis ainda está em **fase inicial**. A concretização total dos benefícios potenciais de uma nova tecnologia leva décadas para ser atingida, já que indivíduos precisam de tempo para se acostumar e aprender uma nova maneira de trabalhar.

A **Economia de Aplicativos** é um **grande ecossistema** de empregos, empresas e renda que estão relacionados aos aplicativos móveis. Ela é composta por programadores individuais e por empresas desenvolvedoras, que, por sua vez, possuem uma estrutura organizacional.

2) Tecnologia Vestível (Wearable technologies)

São caracterizados por **dispositivos usados no corpo**, como: roupas, relógios e óculos inteligentes.

Eles **são computadores** ou **dispositivos eletrônicos** que são **integrados a roupas** ou a outros acessórios que devem, essencialmente, ser usados de maneira confortável pelo usuário.

Passar despercebida é uma das **principais diferenças** entre tecnologias vestíveis e tecnologias móveis no geral, como smartphones e tablets.

Possuem funcionalidades que os permitem sentir e scanear o que acontece a sua volta, como acompanhamento das funções corporais.

Divididas em **duas categorias**:

Computadores vestíveis = o primeiro consiste em abrigar eletrônicos em acessórios como relógios ou pulseiras.

Tecidos Inteligentes (Smart textiles) = são utilizados pela propriedade física do material (como deslizar facilmente durante uma competição de natação) ou quando qualidades eletrônicas são inseridas nos tecidos, possibilitando que esses “sintam” o ambiente, medindo ou reagindo a estímulos.