

Tecnologia & Gestão

TERÇA-FEIRA, 13 DE JUNHO DE 2012 | Nº 13

ESTRATÉGIA Disponível versão prévia Windows 8

No último dia de Maio a Microsoft anunciou a disponibilização do Windows 8 Release Preview. Não é a versão definitiva (esta só deverá estar disponível mais daqui a algum tempo), mas os mais curiosos já podem importar esta versão prévia e experimentá-la. Está disponível em 14 línguas no site <http://preview.windows.com>.

A Microsoft diz que o Windows 8 disponibiliza uma experiência rápida e fluida, conjuntamente com uma nova interface com o utilizador que responde às tradicionais utilizações do teclado e do rato, mas também ao toque. Com esta versão prévia o sistema operativo entra na fase final de desenvolvimento antes de ser disponibilizado aos fabricantes de equipamentos.

O Windows 8 Release Preview disponibiliza novas apps da Microsoft e dos seus parceiros, bem como melhorias a apps já disponibilizadas anteriormente. Além disso, foram implementados milhares de refinamentos, nomeadamente mais opções de personalização para o ecrã Iniciar (Start), suporte multi-monitor melhorado, refinamentos na forma de importar apps a partir da Windows Store, ou novas funcionalidades de segurança de natureza familiar (Family Safety).

Por sua vez, o novo Internet Explorer 10 é apresentado como sendo capaz de redefinir a navegação Internet, especialmente para os equipamentos que podem ser utilizados mediante o toque no ecrã.

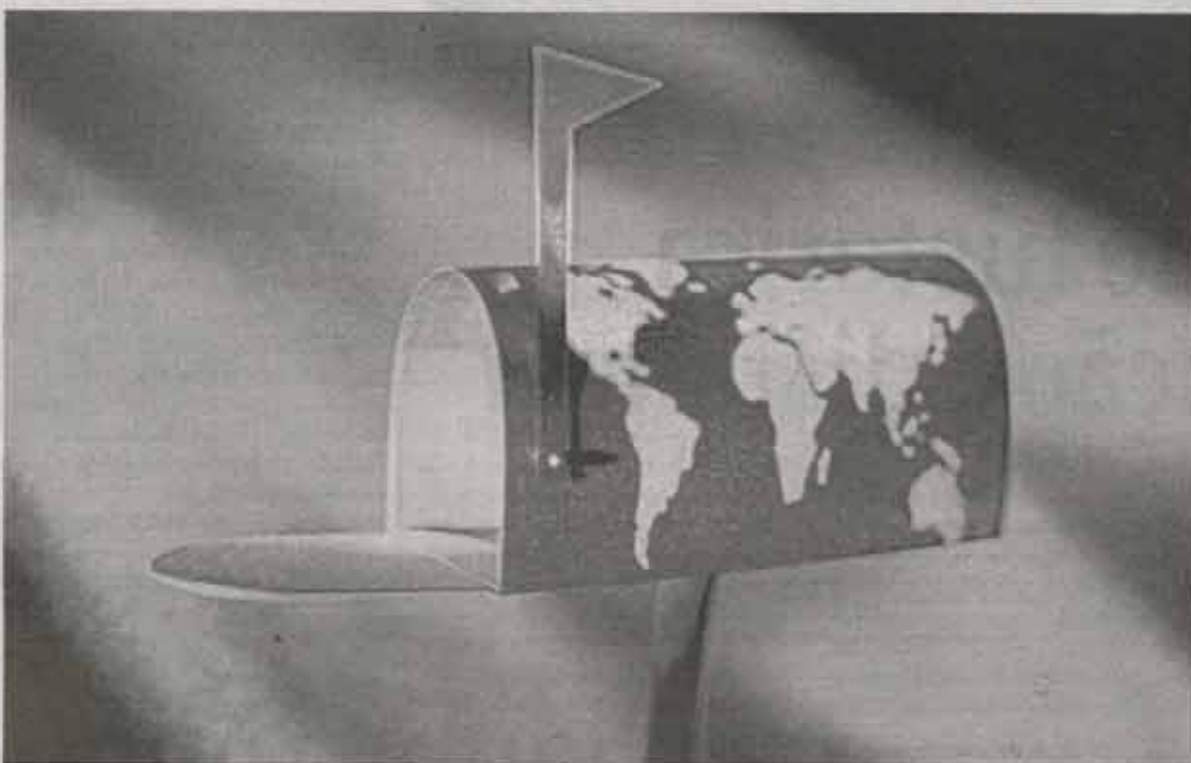
PÁG. 34



O Windows 8 é fundamental na estratégia multi-equipamento da Microsoft.

UNIVERSIDADE DIGITAL

Visão histórica da educação à distância



A história da educação a distância iniciou-se com cursos enviados pelo correio, mas actualmente são os suportes computacionais que dominam.

É cada vez mais crítico conseguir a atenção de um estudante numa sala de aula. Ainda que o professor disponha da melhor didáctica, o mundo está cada vez mais dinâmico e o aluno tem à sua disposição imensa pirotecnia, com acesso à Internet e à informação em

qualquer lugar e a qualquer hora. Desta forma, torna-se óbvia a necessidade de incorporar as novas tecnologias no projecto pedagógico para envolver melhor o aluno no processo de ensino/aprendizagem. A evolução histórica da educação a distância (EaD) tem o seu

desenvolvimento próprio, com avanços e recuos, destacando-se as suas diferentes circunstâncias, modalidades e características, no sentido de conhecer as suas potencialidades. Ao contrário do que muitas pessoas possam imaginar, a EaD é algo muito antigo, tendo ti-

do o seu início com os estudos por correspondência.

Terá sido a Gazeta de Boston, em 1880, o primeiro suporte a oferecer um curso a distância. As epístolas de São Paulo às comunidades cristãs também são consideradas como um exemplo de comunicação e ensino a distância.

Estudo por correspondência

A história da EaD iniciou-se com cursos enviados pelo correio, habitualmente referidos como "cursos por correspondência". Assim, as pessoas que pretendessem estudar em casa poderiam, pela primeira vez, obter instrução a partir de um professor a distância.

Isso acontecia devido a uma inovação tecnológica da época: os serviços postais. Baratos e fiáveis, resultavam eles próprios de uma outra inovação: os comboios e a sua expansão.

O estudo por correspondência constituiu-se numa maneira de levar a educação àqueles que não dispunham de outra forma de acesso à mesma. O estudo por correspondência tornou-se também um instrumento de emancipação das mulheres, que viriam a ser amplamente beneficiadas com este tipo de estudo.

PÁG. 30

TECNOLOGIA E STRESS

Duas listas para gerir bem a sua vida

Um texto no site blogs.bbr.org resume as vidas de muitos de nós, cada vez mais stressante, cada vez com menos tempo para fazer o que achamos que temos de fazer, cada vez mais cheias de informação que achamos que temos de ler, ouvir ou ver, cada vez mais acelerados para cumprirmos o que achamos serem as nossas obrigações.

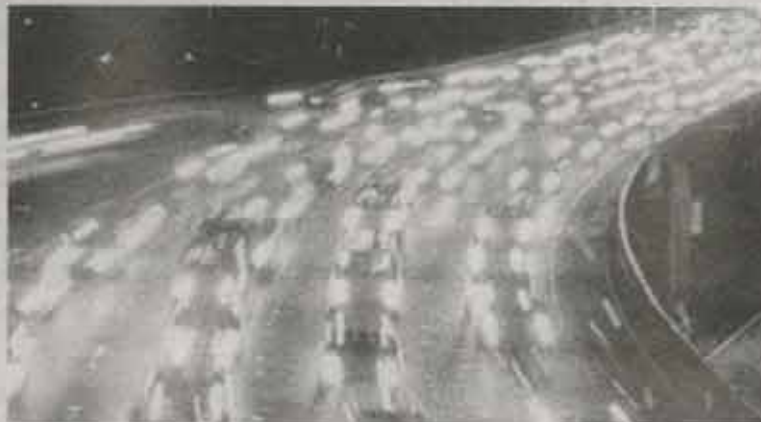
Nesse pequeno texto, o autor refere que tinha uma reunião importante com o presidente de uma empresa. Dirigiu-se ao edifício da mesma e apanhou o elevador. Neste processo ia a escrever uma mensagem ao presidente da empresa no seu iPhone a dizer que estava atrasado. Quando a porta do elevador se abriu, ia a sair do

elevador, mas alguém lhe disse "andar errado". Olhou para trás e lá estava dentro do elevador o presidente da empresa com quem ia ter a reunião. Ou seja, ele esteve o tempo todo no elevador com a pessoa com quem ia ter a reunião e a tentar mandar-lhe uma mensagem.

Este episódio é paradigmático da proximidade digital a que estamos das pessoas, mesmo quando estamos geograficamente distantes, e da distância a que estamos delas, mesmo quando as temos ao nosso lado.

As nossas vidas estão cada vez mais aceleradas. Tanta tecnologia, tanta informação. Tanta coisa para compreender, para pensar, para responder.

PÁG. 32



Se ainda é daqueles que pensa que atender chamadas em reuniões, enviar mensagens durante o almoço, interromper conversas para dar atenção a outra coisa, dizer constantemente que tem muito que fazer... é sinónimo para os outros de que é uma pessoa profissional, ocupada, atarefada, requisitada, actualizada, indispensável, importante... talvez esteja sintonizado na onda errada. Normalmente isto são sintomas de desorganização aguda, atropelamento crónico, incapacidade doentia para fazer o que é realmente importante.



Imagem de uma sala de aula moderna no Lubango. O computador configura-se como um forte agente de mudança e um catalisador de novos paradigmas educacionais, mas outros equipamentos, outras tecnologias se prefiguram no horizonte.

UNIVERSIDADE DIGITAL

Uma visão histórica da educação à distância

JORGETEIXEIRA |

Vários são os exemplos a citar no decorrer do século XX, com especial destaque para as forças armadas das principais potências, para todos os níveis de formação académica, e muitos outros exemplos em vários países para formação técnica e profissional.

Este modelo não envolvia, está claro, qualquer tipo de interacção intensiva entre professores e alunos, ou entre os próprios alunos, ficando limitado ao desenvolvimento de actividades e tarefas que eram submetidas ao instrutor novamente por correio postal.

Mais tarde observaram-se alterações a nível dos suportes, passando os conteúdos a estar dispo-

níveis em cassetes de áudio ou de vídeo, e posteriormente em CD e DVD. Era assim uma forma de estudo individual e autodirigido.

Também não é recente a educação via rádio. Há notícia de experiências macticas desenvolvidas nos anos 60 e 70 do século passado, com oferta regular de cursos destinados principalmente à alfabetização de adultos e à capacitação profissional. Também neste caso o ensino reproduzia o método aplicado em sala de aula, difundindo os conteúdos e ignorando a interacção.

Educação por rádio e televisão

Nos anos 90 podem ainda descobrir-se diversas iniciativas ligadas

à promoção da aprendizagem via rádio, com o objectivo principal de divulgar temáticas ligadas à cidadania, à saúde, à educação, à cultura, ao meio ambiente, etc. Muitos reconhecerem na rádio a primeira manifestação tecnológica de uma realidade virtual que determinou a visão do mundo da segunda metade do século XX.

Apesar do aparecimento contemporâneo da televisão e a consequente ocupação de parte do espaço, a rádio continuou a deter grande audiência, não só porque a disseminação dos aparelhos de TV não foi imediata, mas também pela portabilidade do aparelho de rádio e pela sua presença na esmagadora maioria das residências. Ainda hoje a rádio goza de imensa populari-

dade, nomeadamente pela referida portabilidade e pela sua instalação em grande parte dos automóveis.

E a televisão? Como foi? Era muito diferente a educação difundida pela televisão? Enfim... sim. Continua a usar um discurso de uma só direcção, mas não se fica apenas pelo som; passa a ser mediada também pela imagem, pela cor, pelo movimento. Iniciaram-se as transmissões que ficaram famosas como "telescola", "telecurso".

Estes termos revelam aqueles cursos nos quais o vídeo gravado é a principal tecnologia de comunicação e que, em grande número dos casos, são elementares como sessões gravadas em sala de aula. Surgiram mais tarde vídeos produzidos com recurso a técnicas sofisticadas e em conformidade com elevados padrões de criação.

Embora, como já se disse, o suporte televisivo continue a funcionar num fluxo de sentido único, é no entanto mais sedutor e constitui de qualquer forma uma evolução.

A televisão desenvolveu novas formas de comunicação mais sofisticadas, com padrões multidimensionais que favorecem diferentes tipos de comunicação sensorial e emocional através da sobreposição de formatos de linguagem, com novos tipos de mensagens que despertam melhor todos os sentidos do espectador, com especial realce para o intuitivo, o racional e até o afectivo.

Não estaremos muito longe da verdade se afirmarmos que nos nossos dias a forma predominante de ver o mundo decorre fundamentalmente da mensagem televisiva.

Processo de aprendizagem assistido por computador

Será porventura por modismo que se convencionou chamar tecnologia às técnicas que permitem hoje a utilização dos computadores. Mas quanta tecnologia há num livro? Num caderno? Mesmo num simples lápis? Quanta tecnologia há num aparelho de rádio ou televisão, mesmo que estejamos a falar de tecnologia analógica? Quantas gerações tecnológicas, desde as válvulas, aos transistores, já suportaram esses aparelhos?

É claro que a tecnologia é um agente de mudança e de quebra de paradigmas a vários níveis. No caso dos computadores, uma outra inovação — aquela que permite o estabelecimento de computadores em rede, a Internet — provocou uma autêntica revolução nos paradigmas da comunicação e da educação. Há numa nova forma de entender e vivenciar o mundo para lá daquela que a própria televisão divulga. As redes sociais impõem-se aos média e quebram barreiras antes inultrapassáveis.

As comunidades virtuais resultantes tendem a dominar e a construir as opiniões, provocando mudanças a ritmos e velocidades nunca imaginadas.

Daqui resultaram novas formas de utilização das tecnologias de informação e comunicação, que se convertem em suporte do processo de ensino e aprendizagem no contexto do que se apelida de AVA (Ambientes Virtuais de Aprendizagem), cujas ligações a ambientes

virtuais do tipo "Second Life" são uma realidade. A inserção do computador na educação vem assim proporcionar uma verdadeira revolução no processo de ensino e aprendizagem. Um dos motivos dessa revolução reside na "capacidade" que o computador tem para ensinar.

Este aparecimento e a disponibilidade do computador na educação têm provocado bastante controvérsia, principalmente no que se refere aos métodos e às práticas didácticas, uma vez que a utilização do computador, no contexto educacional, veio entretanto permitir a utilização, em formato digital, de praticamente todos os suportes anteriores: livros, sons, imagens, filmes, etc.

Para além de disponibilizar ferramentas de pesquisa e de armazenamento sem precedentes, o computador vem possibilitar a comunicação entre alunos e professores, bem como de alunos com alunos, terminando com o fluxo de sentido único e promovendo paradigmas com um enfoque mais sustentado na aprendizagem do que no ensino.

Estão assim disponíveis formas de participar, discutir, trocar experiências, procurar nova informação e problematizar situações.

O advento do tablet smart-phone e TV digital

Nos últimos tempos temos assistido à vulgarização da utilização destes aparelhos por todas as camadas etárias. Hoje é fácil ver meninos, criancinhas, a interagir com eles com a maior descontração e à vontade. O mercado começa a oferecer tablets para este nicho de mercado, tentando evitar que usem os dos papás, pois na verdade as crianças não revelam qualquer dificuldade em utilizá-los.

Adivinha-se que os tablets e os smartphones venham a ter um impacto decisivo, não só na EaD, mas também no ensino presencial, sendo a sua incorporação nas aulas uma forma de ajudar os alunos a verem a escola como vêm o seu quotidiano, de forma mais dinâmica e agradável, podendo cruzar informações para chegar a respostas mais consistentes.

O tablet tenderá a substituir todo o material didáctico e tal acontecimento significará avanços na aprendizagem, na criação e na partilha de conteúdos das disciplinas, gráficos, vídeos e fotos, com base numa maior interactividade e na facilidade com que os estudantes já acedem à Internet no dia-a-dia. Certamente não iremos esperar muito para ver o que acontece com a televisão digital e com a interferência directa do espectador na programação.

Em jeito de conclusão, o computador configura-se como um forte agente de mudança e um catalisador de novos paradigmas educacionais, colocando o enfoque na aprendizagem e o controlo do processo nas mãos do aluno, ajudando o professor a perceber que a educação é mais do que a simples transferência do conhecimento, representando um processo de construção intelectual por parte do aluno. Mas outros equipamentos, outras tecnologias se prefiguram no horizonte.



O Nike+ Kinect Training promove revolucionar o fitness doméstico.

Microsoft e Nike querem revolucionar o fitness em casa

A Microsoft e a Nike deram início ao que chamam de nova era no fitness doméstico, anunciando o "Nike+ Kinect Training" apenas no Kinect para Xbox 360. Contando com os conhecimentos dos treinadores da Nike, que trabalham com alguns dos atletas de topo, o Nike+ Kinect Training é um programa de treino concebido especificamente para ajudar os atletas de todos os níveis a alcançarem o seu potencial no conforto das suas casas.

O vice-president da Digital Sport da Nike, Stefan Olander, afirmou que o Nike+ Kinect Training dá a

qualquer pessoa acesso ao mesmo treino que proporcionam aos atletas profissionais. Alia o conhecimento adquirido sobre grandes atletas de todo o mundo à tecnologia de sensores do Kinect para Xbox 360.

Graças ao Kinect é possível acompanhar a forma como movimentamos o corpo, bem como avaliar os pontos fortes físicos e as capacidades de atleta em cada um de nós. A partir daqui podem-se identificar áreas de melhoria e criar um plano personalizado de treino para se alcançarem os melhores resultados.

DECIDIR MELHOR

SIG aplicado à indústria do petróleo e gás em Angola

EDUARDO HOFFMANN

Cada vez mais, a componente geográfica da informação utilizada nas actividades de exploração de petróleo e gás em Angola tem a sua relevância ressaltada, pois descobrir novas fontes de produtos petrolíferos antes da concorrência é um dos factores chave para ter sucesso nesta indústria.

Um sistema de informação geográfica (SIG) pode ajudar a avaliar as potencialidades de petróleo e gás em áreas de pesquisa, produção, exploração e distribuição.

O sector de exploração e produção recorre constantemente à análise de imagens de satélite e a outros dados de rastreamento, como a fotografia aérea, gravimetria, magnetometria, levantamentos sísmicos, estudos geológicos, localização de poços e infra-estruturas de informação existentes. Como em Angola os negócios relacionados com a

pesquisa, produção, exploração e distribuição de petróleo e gás estão em plena expansão, torna-se evidente a necessidade do controlo, organização e gestão dos dados e das componentes espaciais da indústria petrolífera por meio da tecnologia SIG, como por exemplo, blocos, concessões, poços, pipelines, temas ambientais, geológicos, geofísicos, dados sísmicos, activos, consumidores, distribuição e infra-estrutura de toda a operação. Tudo isto pode e deve estar organizado num modelo de dados geográfico bem estruturado.

Um SIG pode relacionar todos estes dados com a sua localização num mapa ou num globo 3D, permitindo a sobreposição, visualização e manipulação de dados para analisar e compreender todo o seu potencial.

Através de uma base de dados corporativa pode-se aplicar a análise espacial de forma eficaz, gra-

ças à organização dos dados numa geodatabase (base de dados geográfica), representando um ganho de qualidade e agilidade no processo de tomada de decisão neste sector.

As empresas de petróleo e gás de Angola apoiam-se nessa tecnologia SIG para análise, estruturação dos dados, estudos e tomada de decisão mais segura e precisa. Na maioria dos casos, os sistemas ArcGIS são utilizados em pequena e em grande escala. Ou seja, em ambiente desktop ou servidor, e no futuro em cloud (computação em nuvem).

Até há pouco tempo a utilização dos SIG em Angola restringia-se apenas a alguns utilizadores ou ilhas de especialistas desta tecnologia, predominando a utilização em ambiente desktop.

Actualmente já podemos ver nas empresas um grande avanço no que toca à utilização dos sistemas

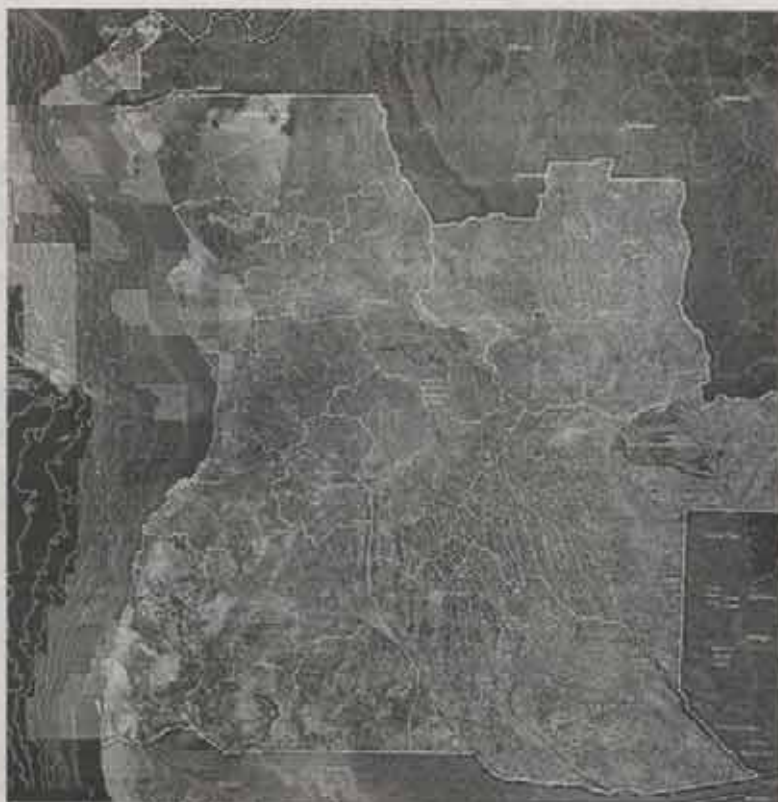


Imagem do satélite Landsat 2.

de informação geográfica. Já são visíveis os dados estruturados e organizados em geodatabases e distribuídos em ambientes corporativos ArcGIS Server, ou no campo, com o ArcGIS Mobile (ArcPAD e/ou WEB Mapping) para a visualização na empresa ou para ter acesso aos mapas e dados de forma

dinâmica e intuitiva em qualquer parte do mundo.

Nesse contexto, vale a pena ressaltar aqui que Angola, no que se refere às tecnologias SIG, tem extraído o melhor das suas valências e está bem preparada para aquilo que o futuro trouxer na área das geotecnologias.

REVOLUÇÃO CRIATIVA

Chegou o Photoshop CS6



O Photoshop CS6 chegou e apresenta-se como a versão que sofreu mais alterações e introduções nos últimos anos.

SOFIA MALVEIRA e ANA CRISTÓVÃO

Chamemos-lhe, no mínimo, uma revolução criativa para quem anda nestes meandros das áreas gráficas. O Photoshop CS6 chegou e apresenta-se como a versão que sofreu mais alterações e introduções nos últimos anos.

Preocupada com as necessidades do cliente final, a Adobe colocou o enfoque em diferentes tipos de fluxo de trabalho que caracterizam o mercado e a indústria gráfica, bem como em aumentar o de-

sempenho do utilizador final. A gravação do background e a gravação automática deixaram de ser preocupações e trabalham agora silenciosamente, em permanência.

Características e aplicações que se prendem com aceleradores de hardware (Mercury Graphics Engine) foram substancialmente melhoradas para garantir uma rápida e eficiente execução de processos tão corriqueiros como filtros (exemplo específico do Liquify), manuseamento de modelos (Puppet Wrap), transformações (Trans-

forms), movimento visível ou perceptível de conteúdos e objectos (Content Aware Move), entre outros.

No que toca às ferramentas mais utilizadas pelos designers, poderemos encontrar um maior número de opções nas conhecidas "faça apenas ou apresente apenas" (JDI ou Just Do It Features) bem como alterações às anteriormente apresentadas na versão CS5, onde se destacam o motor de pintura (Paint Engine), novamente o movimento visível ou perceptível de conteú-



À esquerda, imagem raster de um troço de cidade. À direita, transformação produzida na mesma imagem com recurso a ferramentas 3D do Photoshop.



dos e objectos (Content Aware Move), a opção de percepção de conteúdo/coerência dos conteúdos na ferramenta de correcção (Content Aware Option na Patch Tool), entre outros.

A edição de vídeo não ficou esquecida e encontra-se cada vez mais intuitiva, quer queiramos fazer corte, edição, transição ou alteração de partes de uma peça de vídeo. Poder recorrer directamente à linha de tempo (Time Liner), conseguir testar e desfazer em tempo real as alterações introduzidas e poder exportar para uma gama alargada de formatos, faz deste programa o editor perfeito – sendo que já era o melhor aliado na edição de fotografia. Para todos os que neste momento já estão com “água

na boca” para experimentar aquele que é mundialmente o programa líder neste segmento, mostramos um exemplo da criação de formas tridimensionais a partir de imagens raster.

Utilizando uma imagem raster (imagens raster são todas aquelas que possuem pixels como unidade de medida) que apresenta um troço de cidade de uma perspectiva aérea, onde se visualizam vários elementos, como vias, edifícios, logradouros, começamos por seleccionar os elementos que pretendemos destacar.

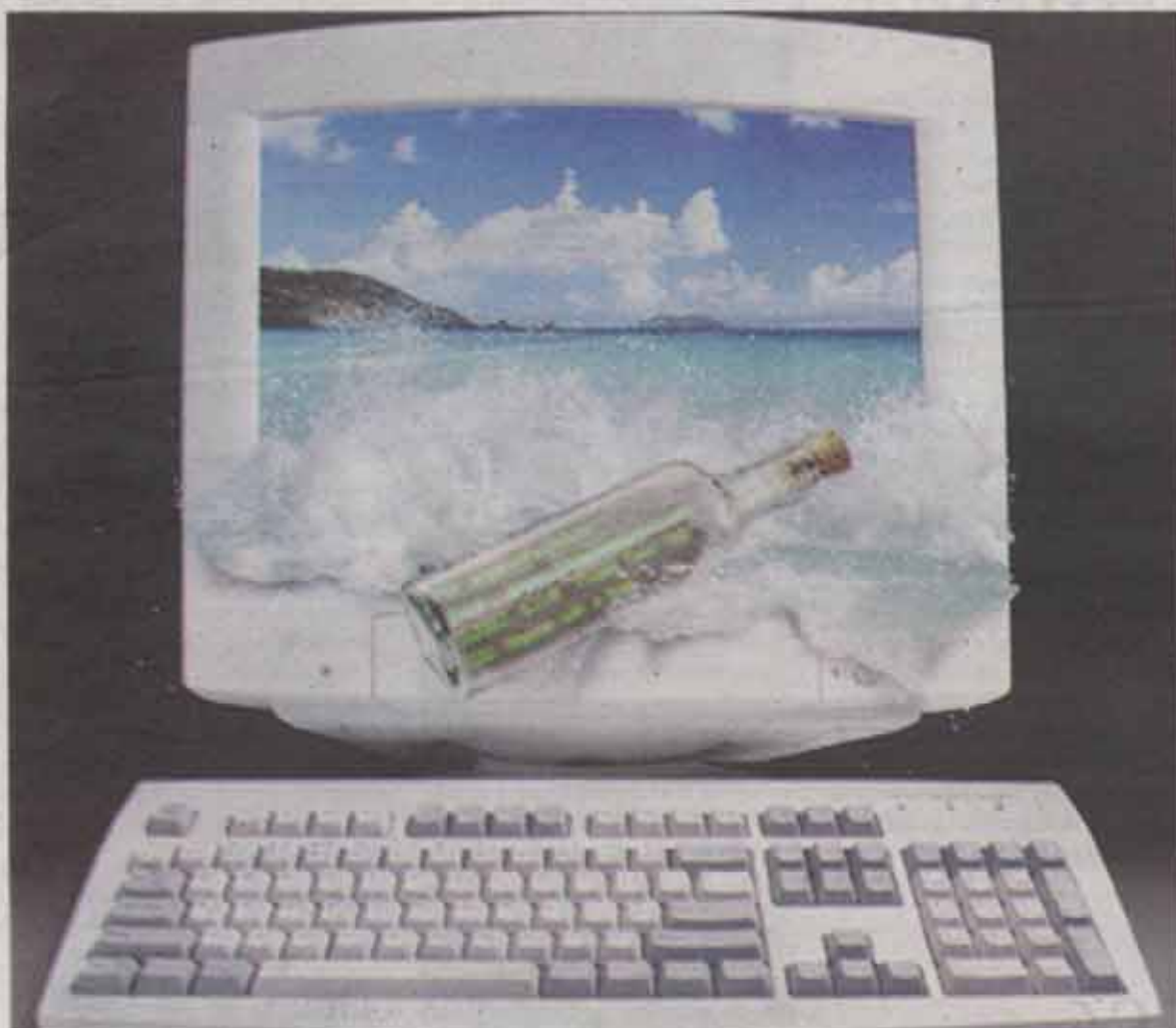
De seguida recorreremos às ferramentas 3D, aplicando-as aos objectos seleccionados, com uma variedade de resultados diferentes, mas bastante interessantes.



À esquerda, imagem com aplicação em tempo real do Filtro Liquify. À direita, transformação da imagem superior, onde se estabelece que o rosto da criança será a única área nítida e depois o resultado em baixo, onde todo o fundo para além do limite circular definido, já se encontra esbatido.

TECNOLOGIA E STRESS

Duas listas para gerir bem a sua vida



A tecnologia promove a proximidade digital a que estamos das pessoas, mesmo quando estamos geograficamente distantes, mas também permite que nos distanciemos delas, mesmo quando as temos ao nosso lado.

LEONEL MIRANDA |

Age assim porque acha que é o seu dever profissional e cívico ver as mensagens que lhe enviam e responder a todas. Mas é um erro. Por mais que tente, nunca conseguirá lidar com toda a informação que lhe chega diariamente (não apenas via mail) e a tendência é para que tudo piore ainda mais. Tentar lidar com todos os fluxos de informação que nos chegam é contraproducente, stressante, pouco produtivo (ao contrário do que possa pensar) e simplesmente uma tarefa inglória que resulta em mui-

to pouco (ou quase nada). O importante é manter os pés bem assentes na terra e identificar com intencionalidade aquilo que é mais importante, menos importante, ou nada importante. Tem que aprender a dizer não. Não à leitura de um artigo (excepto os do caderno Tecnologia & Gestão do *Jornal de Angola*!). Não à leitura e/ou resposta a um email. Não a uma chamada telefónica que não precisa de atender. Não a uma reunião em que não precisa de estar. Não... não... não.

Claro que isto é difícil de fazer na prática. Talvez aquela mensagem, aquela reunião, aquela cha-

mada telefónica tenha a informação que pode mudar a minha vida. Mais uma vez, esta é uma forma de pensar errada. O seu sucesso está exactamente no oposto: na sua capacidade para correr o risco de perder alguma informação. Se tentar "apanhar" toda a informação não vai ter tempo para fazer o que esperam de si e vai chegar ao fim do dia ainda mais cansado do que se tivesse cumprido as funções realmente importantes.

Além disso vai aumentar a sua confusão, ficar nervoso e irritável. E nem se aperceberá que aquilo que é realmente importante está ali

mesmo ao lado — no elevador, enquanto tenta mandar-lhe uma mensagem, em vez de falar pessoalmente. Não complique!

O texto a que tive acesso no site referido atrás sublinha ainda um estudo do Virginia Tech Transportation Institute sobre os acidentes com automóveis e o que acontece imediatamente antes do acidente ocorrer. Graças à colocação de câmaras de vídeo nos automóveis, chegaram à conclusão que em 80 por cento dos acidentes o condutor distraiu-se durante alguns segundos imediatamente antes do acidente. Por outras palavras, deixaram de estar concentrados no que era realmente importante.

Ou porque estavam a falar com alguém via telemóvel, ou porque estavam a mudar o canal de rádio, ou a comer qualquer coisa rápida, por exemplo. A verdade é que se distraíram por instantes, por qualquer razão, e não se aperceberam do que estava a acontecer à sua volta, resultando em acidente.

O mundo está a mudar rapidamente, pelo que o segredo não está em tentarmos compreender tudo o que está à nossa volta e responder a todas as solicitações, mas antes mantermo-nos atentos à estrada que estamos a percorrer e concentrados na condução da nossa vida para evitarmos os acidentes.

Pare um pouco, estabeleça prioridades e mantenha-se concentrado naquilo que realmente é importante. Para isso, deve fazer duas listas, ainda que mentalmente.

• **Lista 1.** Aquilo que é realmente importante. O que está a tentar alcançar? O que o faz feliz? O que é realmente importante para si? Planeie o seu tempo em função destas coisas. O tempo é talvez o recurso mais limitado que temos (ainda mais do que o dinheiro), pelo que nem deve ter a veleidade de trabalhar 25 horas por dia.

• **Lista 2.** Aquilo que pode e/ou deve ignorar. Para conseguir utili-

zar o seu tempo de forma sensata tem que colocar a si mesmo mais algumas questões, que são igualmente muito importantes mas que costumamos evitar. O que não quer alcançar? O que não o faz feliz? O que não é realmente importante para si?

Muitas pessoas já se preocupam com a primeira lista, mas são muito poucas aquelas que têm em conta a segunda. Mas como nos distraímos facilmente e há cada vez mais coisas a contribuir para que essa distração aconteça, a segunda lista também é muito importante. Para se ter sucesso no futuro é preciso responder a estas questões. Só assim conseguiremos distinguir entre aquilo que merece a nossa atenção e aquilo que podemos colocar de lado.

Não se esqueça que estas listas não são para fazer e depois colocar na gaveta. É necessário analisá-las todos os dias. Todas as manhãs deve pensar no plano desse dia, onde irá investir (em vez de gastar) o seu tempo, o que poderá contribuir para o distrair.

Dizemos investir porque o investimento pressupõe alguma forma de retorno. Depois deste exercício matinal, siga o plano e faça as suas escolhas, mesmo que isso implique desapontar alguém.

Se ainda é daqueles que pensa que atender chamadas em reuniões, enviar mensagens durante o almoço, interromper conversas para dar atenção a outra coisa, dizer constantemente que tem muito que fazer... é sinónimo para os outros de que é uma pessoa profissional, ocupada, atarefada, requisitada, actualizada, indispensável, importante... talvez esteja sintonizado na onda errada. Normalmente isto são sintomas de desorganização aguda, atrapalhado crónico, incapacidade decentia para fazer o que é realmente importante. Os jogos ganham-se quando estamos realmente concentrados.

Mercado do Médio Oriente e África é importante para a Nokia

A Nokia falou recentemente sobre a situação actual e as perspectivas para o futuro do seu negócio no mercado do Médio Oriente e África (MEA — Middle East e África). Tradicionalmente, este fabricante tem tido uma forte posição nos países da região, pelo que procura agora consolidar essa posição. A África em particular representa a última fronteira para o crescimento da indústria das telecomunicações.

As previsões da Ovum apontam para que em 2016 a região MEA tenha aproximadamente 1,4 mil milhões de conexões, representando 20 por cento do total global. E a maior parte estará em África. Só o continente Africano (exceptuando o Médio Oriente) terá aproxima-

damente mil milhões dessas conexões. As atenções da Nokia relativamente ao mercado MEA não surgem por acaso, dado que o fabricante procura reconquistar a liderança mundial que já teve.

Para começar, consolidou as suas equipas de vendas e mercado numa região que designa por IMEA (Índia, Middle East, África). O objectivo é reunir nas mesmas operações grandes mercados emergentes, como a Índia e África (no Médio Oriente já existem alguns países com mercados maduros). Ao juntar a Índia e a África, a Nokia acredita que os países africanos irão evoluir nesta matéria de forma semelhante à Índia.

No que se refere aos equipamentos, o principal enfoque da

Nokia vai para a promoção dos seus telefones da linha Asha, que são equipamentos algures entre os tradicionais telemóveis e os smartphones. Mais "inteligentes" que os primeiros e menos que os segundos. Esta aposta na linha Asha insere-se na estratégia da Nokia para os mercados emergentes: "conectar os próximos mil milhões" de indivíduos.

A linha de smartphones Nokia Lumia fica assim em segundo plano nesta região em termos promocionais. Para alguns analistas, isto deve-se ao progresso lento do Windows Marketplace da Microsoft, que está disponível apenas na África do Sul. O Windows Marketplace também não está disponível no Médio Oriente devido à

falta de suporte para Árabe. Outra área chave para a Nokia na região MEA é a sua relação com os especialistas em desenvolvimento.

Como o Windows Marketplace ainda não está disponível na região, o fabricante está a promover a sua Nokia Store, que cresceu significativamente nos últimos anos e disponibiliza actualmente mais de 120 mil apps.

Para se ter uma ideia, a Nokia Store regista 13 milhões de downloads em média por dia, com um terço deles a terem como destino a plataforma Series 40 e mais de metade a serem provenientes da região IMEA. Isto mostra bem a grande procura por acesso à Internet e serviços de dados nos mercados emergentes.



A Nokia aposta sobretudo na linha de telemóveis Asha para a região do Médio Oriente e África. A imagem é do Nokia Asha 200.

CICLOS DE FORMAÇÃO



SINFIC

ARQUITECTURA / ENGENHARIA / CONSTRUÇÃO

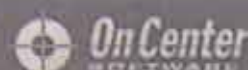
SOFTWARE

Autodesk

AutoCAD 2D / AutoCAD 3D
 Revit Architecture / Revit Structure Suite
 AutoCAD Structure Detailing
 Robot Structural Analysis
 AutoCAD Civil 3D / AutoCAD MAP 3D
 Autodesk Navisworks Manager
 AutoCAD P&ID / AutoCAD Plant 3D
 3DS Max Design

CHAOEGROUP

Vray



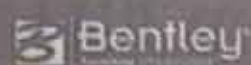
On-Screen TakeOff (Quantificações)
 Quick Bid (Orçamentos)
 Digital Production Control
 (Controlo de Obra)



Pré-impressão
 Photoshop / Illustrator
 InDesign / Integração

COREL

Corel Draw



Microstation

OUTROS

Fiscalização de Obra
 Desenho Técnico de Construção Civil

SERVIÇOS / CONSULTORIA

LEVANTAMENTOS TÉCNICOS

(ARQUITECTÓNICOS,
 INFRAESTRUTURAS E PIPING)

- Levantamentos Arquitectónicos 2D e 3D para Arquitectura e Infra-estruturas
- Levantamentos Panorâmicos Interactivos Para levantamentos Arquitectónicos, Património, Infra-estruturas e Piping
- Laser Scanning Levantamento de Infra-estruturas e Piping
- 3D e Animações

SERVIÇOS GRÁFICOS

- Design Gráfico

CONSULTORIA

- Apoio à Implementação de soluções para:
- 1) Projecto de Edifícios;
- 2) Projecto de Infra-estruturas e Gestão de Dados Produzidos

• Formação / Implementação de Sistema de Medições e Documentação: Medições / Estimativa Controlo de Obra



Levantamentos Fotogramétricos

Rua Kwame Nkrumah
 n.º 10 - 3.º, Malanga
 Luanda

Av. Dr. António Cabral
 Ed. Pangeia - Bairro Caluila,
 Apartado 114 / Lubango

Site: www.sinfic.com/autodesk | Blog: noticiasgraficas-sinfic.com

Para mais informações contacte a Sinfic:
autodesk@sinfic.com | 914 526 891
 / 914 399 489 / 930 645 246

ÁFRICA EM DESTAQUE

Pagamentos móveis tendem a ultrapassar os 171,5 mil milhões de dólares este ano

As previsões da Gartner apontam para que o valor das transações de pagamentos móveis em todo o mundo ultrapasse os 171,5 mil milhões de dólares americanos este ano (2012), representando um crescimento de 61,9 por cento relativamente a 2011.

Os utilizadores de pagamentos móveis deverão atingir os 212,2 milhões este ano, enquanto no ano passado ficaram nos 160,5 milhões.

Entre 2011 e 2016, o crescimento do volume e do montante das transações móveis deverá crescer em média 42 por cento ao ano, ainda segundo a Gartner.

Em 2016 o valor das transações deverá atingir os 617 mil milhões de dólares americanos e o número de utilizadores dos pagamentos móveis deverá rondar os 448 mi-

lhões. O SMS continua a ser a tecnologia de acesso dominante nos mercados em desenvolvimento, devido às limitações dos equipamentos móveis e à generalização deste serviço. A Web/WAP é a tecnologia de acesso preferida nos Estados Unidos da América e na Europa Ocidental, onde a Internet móvel é comum.

Segundo a Gartner, a Web/WAP deverá representar cerca de 88 por cento do total de transações nos Estados Unidos da América e cerca de 80 por cento na Europa Ocidental em 2016. As transações NFC (Near Field Communication) deverão manter-se relativamente baixas até 2015, começando a crescer a partir de 2016.

As pequenas compras deverão liderar as transações nos Estados Unidos da América e na Europa



A app Card Mobile da cadeia de lojas Starbucks está a ser implementada a nível nacional nos Estados Unidos, depois de um programa piloto bem sucedido. Imagem recolhida no site da Starbucks.

Ocidental, incluindo o comércio electrónico (compras online) e as compras tradicionais em lojas físicas. Do lado do comércio electrónico destacam-se grandes e-tailers como a Amazon e a eBay, que apostaram fortemente nos pagamentos móveis e registaram um grande crescimento nesta vertente.

Do lado das lojas físicas, a app Card Mobile da cadeia de lojas Starbucks está a ser implementada a nível nacional nos Estados Unidos, depois de um programa piloto bem sucedido. Este sucesso deverá motivar outras cadeias de lojas a lançarem os seus próprios serviços de pagamento móvel.

Nos mercados em desenvolvimento, as transferências de dinheiro deverão representar a grande parte do valor das transações, devido à procura por formas seguras

e eficientes de guardar e transferir dinheiro. Os bilhetes e o estacionamento também serão áreas apelativas em muitos mercados, uma vez que se pode aumentar a eficiência nas transações e oferecer conveniência aos utilizadores.

A compra de bilhetes de autocarro e de comboio também pode ser feita utilizando serviços de pagamento móvel.

A Gartner estima que a Europa Ocidental irá registar o maior crescimento em termos de utilizadores de pagamentos móveis entre 2011 e 2016, seguida pela África.

Estas duas regiões combinadas representarão mais de 60 por cento dos pagamentos móveis em 2016 em termos de volume de transações, mas África será a primeira região quando se considera o valor das transações.

Google comprou o QuickOffice e adere à App Internet

A Google comprou recentemente o QuickOffice e, segundo Ted Schadler, da Forrester, isto significa que entrou no mercado da App Internet, indo além da Web. Para este analista, a App Internet é o futuro da arquitectura de software e a base para as pessoas obterem coisas através dos seus equipamentos móveis. A App Internet significa aplicações nativas (ou híbridas HTML5) em equipamentos móveis e desktops que utilizam a Internet para obterem serviços.

A Google tem-se mantido puramente Web, o que significa que não queria apps nativas em qualquer equipamento. Mas apesar da sua retórica de marketing afirmar

esta pureza Web, a verdade é que já há vários anos se tem vindo a afastar dessa pureza arquitectural. Como exemplo podemos referir o iPhone, que já em 2007 era comercializado com uma app Google nativa chamada Maps.

Os equipamentos Android também têm leitores.

O QuickOffice assumiu a App Internet e isso permitiu-lhe crescer ao longo do tempo. Por exemplo, o QuickOffice permite ler ou editar formatos do Microsoft Office num iPad ou Android. Isto fez com que muitas pessoas e até empresas inteiras utilizassem o QuickOffice para aceder e editar documentos nos seus tablets.

Na opinião de Ted Schadler, esta aquisição pode ser vista de várias perspectivas. Para a Google, significa que resolveu adoptar a App Internet como o caminho para disponibilizar boas experiências aos utilizadores nos equipamentos móveis. Para a Microsoft, significa que a Google ajuda a eliminar as teclas do Microsoft Office e que se antecipa aos planos (não anunciados) da Microsoft para portar o Office para iPad. Para as empresas significa que a adopção da Google será mais fácil com o suporte de documentos do Office no iPad. Por exemplo, passa a ser possível utilizar a Google para editar documentos em equipamentos móveis.



Com o Xbox SmartGlass podemos utilizar um telefone ou um tablet para melhorarmos a nossa experiência de entretenimento.

Xbox SmartGlass promete entretenimento em qualquer local

O lançamento recente da Xbox SmartGlass pela Microsoft promete novas formas de entretenimento em casa, fora de casa e com vários tipos de equipamentos: telefone, PC, tablet e televisão.

A ideia da Microsoft é interligar os vários tipos de equipamentos de modo a que, como afirma o comunicado da própria companhia, o nosso tablet ou telefone saiba o que estamos a ver na TV para nos sugerir algo relacionado sem pedirmos, ou podemos controlar os sites Web favoritos no televisor com o tablet, entre outras coisas.

A Xbox SmartGlass é uma aplicação para Windows 8 (que já está disponível como release preview para download), Windows Phone e outros equipamentos portáteis, permitindo ligar telefones, PCs e tablets à consola Xbox 360. A Microsoft promete assim um entrete-

nimento mais envolvente, uma navegação na Web mais facilitada, jogos mais imersivos e uma experiência televisiva melhorada.

A visão da Microsoft é bastante integrada nesta vertente. Há cerca de dois anos lançou o Kinect para a Xbox. Agora vem juntar-lhe a Xbox SmartGlass e o Internet Explorer para Xbox. O Internet Explorer para Xbox, com lançamento previsto para o próximo Outono, aliado aos outros produtos referidos, permitirá navegar na Internet através da voz utilizando a Xbox 360, navegar através da utilização de um equipamento móvel visualizando o resultado no ecrã da televisão.

A estes anúncios virão juntam-se conteúdos como filmes, desporto, música, etc. Mais lá para o final deste ano poderemos ver mais concretamente o que a Microsoft tem reservado nesta área.

Mercado mundial de outsourcing cresceu 7,8 por cento em 2011

As receitas geradas pelo mercado mundial de outsourcing de TI (OTI) totalizaram 246,6 mil milhões de dólares americanos em 2011, o que representa um crescimento de 7,8 por cento relativamente a 2010, segundo a Gartner. Os fornecedores com sede na Índia e os que utilizaram serviços baseados em nuvem foram os que registaram maiores taxas de crescimento.

A IBM manteve a liderança deste mercado, com um crescimento de 7,8 por cento das suas receitas. Esta companhia conseguiu mesmo a liderança em todas as regiões. A HP cresceu apenas dois por cento, mas manteve a segunda posição em termos de quota de mercado

Posição em 2011	Posição em 2010	Fornecedor	Receita 2011	Quota Mercado 2011 (%)	Crescimento Receita 2010-2011 (%)
1	1	IBM	26,923	10,9	7,8
2	2	HP	15,107	6,1	2,0
3	4	Fujitsu	10,981	4,5	10,3
4	3	CSC	10,374	4,2	0,0
5	5	Accenture	6,530	2,6	18,2
		Outros	176,640	71,7	8,3
		Total	246,555	100,0	7,8

Cinco maiores fornecedores mundiais de outsourcing de TI em termos de quota de mercado em 2011 (milhões de dólares americanos). Fonte: Gartner (Maio 2012).

mundial. A reviravolta na tabela deu-se entre a Fujitsu e a CSC, com a primeira a roubar o terceiro lugar

à segunda em termos de quota de mercado mundial, beneficiando de ganhos cambiais.

FORMAÇÃO LIVRE NA INTERNET

Cursos online gratuitos oferta da Harvard e MIT

Dois das instituições de ensino mais prestigiadas do mundo – a Universidade de Harvard e o MIT (Instituto de Tecnologia do Massachusetts) – anunciaram há cerca de um mês uma parceria na área da aprendizagem online.

A base será a plataforma edX, que alojará cursos online gratuitos de ambas as instituições.

O objectivo parece ser múltiplo, nomeadamente melhorar o ensino e a aprendizagem tradicionais (em sala de aula), fornecer a estudantes de todo o mundo o acesso a educação que é considerada de alta qualidade, disponibilizar conteúdos institucionais e promover ambas as instituições a nível internacional, estabelecer um modelo educacional mais acessível e estudar a forma como as novas tecnologias podem facilitar a pedagogia.

Em 2011 o MIT já tinha disponibilizado a sua plataforma de aprendizagem online MITx, substituindo a anterior OpenCourseWare (OCW), que já tinha mais de uma década. Por sua vez, a Universida-

de de Harvard já fornecia cursos a distância em algumas das suas escolas. No entanto, há que ter em conta que os cursos a disponibilizar na plataforma edX não farão parte de um programa de estudo oficial, com direito a grau académico, pelo menos no futuro próximo.

Os estudantes que gostariam de ter acesso a alternativas de ensino superior mais baratas vêem assim as suas expectativas adiadas. Será antes uma forma de poderem melhorar os seus conhecimentos de forma gratuita, o que também é claramente benéfico. Haverá, contudo, o risco de alguns alunos se ficarem por esta forma de aprendi-

zagem e desistirem de um grau académico que lhe daria um diploma oficial, mas que também lhe custaria dinheiro.

A plataforma edX será disponibilizada sob a forma de software livre (open source), permitindo que outras instituições de ensino possam utilizá-la, alojando-a nos seus sistemas ou publicando os seus próprios conteúdos. E tudo isto contando com o suporte por parte da equipa edX. Os primeiros cursos deverão ser anunciados este Verão e espera-se uma grande aceitação, já que um curso online protótipo obteve 120 mil subscrições.

Esta adesão massiva será impor-

ante para que ambas as instituições de ensino consigam perceber a forma como os estudantes aprendem e como aplicam a informação aprendida depois de terminarem os cursos. Evidentemente, já existem muitos estudos realizados nesta área. A novidade agora pode ser a escala mundial e a enorme população que pode vir a ser estudada, permitindo assim a obtenção de resultados estatisticamente representativos, não apenas a uma escala nacional, mas mundial.

O futuro da educação online poderá depender desta parceria, do seu sucesso ou fracasso, e do tempo que se mantiver para permitir a recolha de dados. Recorde-se que a plataforma edX não tem fins lucrativos e vai ser suportada pelos orçamentos da Universidade de Harvard e do MIT.

Pelo facto de se tratar de cursos gratuitos e de instituições de enorme fama e prestígio mundial, espera-se que a plataforma edX venha a ser de grande utilidade para estudantes que estão no ensino tradi-

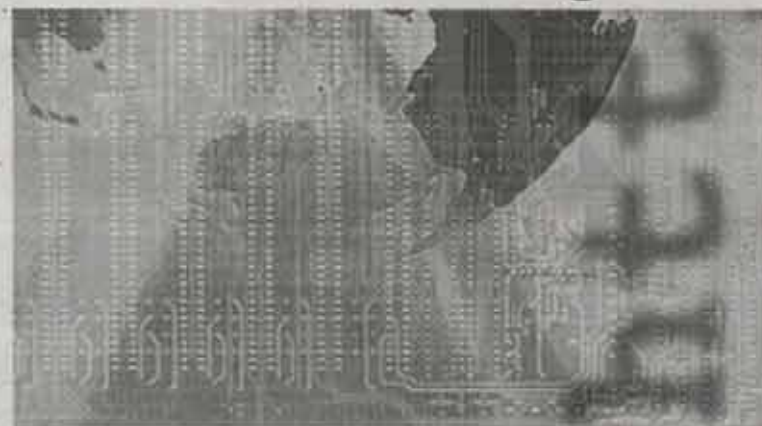
cional e para profissionais e população em geral que queira aprender. Mais importante ainda é a possibilidade deste tipo de plataforma poder criar o prazer da aprendizagem nas sociedades modernas (aprender por prazer e não apenas por obrigação). Basta ter uma ligação à Internet e vontade de aprender. E quem sabe não estará aqui a génese de uma comunidade global de "alunos" online.

Se as redes sociais já conquistaram milhões de pessoas em todo o mundo, porque não antever a ideia de "ensino social", ou "aprendizagem social" que permita aos cidadãos de todo o mundo, de qualquer classe social e praticamente com qualquer condição económica aceder gratuitamente a formação de topo. Mesmo quem não pode comprar um computador ou pagar o acesso à Internet, tem sempre a possibilidade de aceder aos cursos através de meios públicos (por exemplo, em bibliotecas e outras instituições que permitam o acesso gratuito à Internet).



A Universidade de Harvard e o MIT (Instituto de Tecnologia do Massachusetts) vão disponibilizar cursos online gratuitos com base na plataforma edX.

Acesso móvel obrigatório nos organismos públicos americanos



Para as empresas e os cidadãos em geral, a directiva de Obama a favor da mobilidade significará melhores serviços e a custos mais baixos.

O presidente dos Estados Unidos, Barack Obama, publicou uma directiva em finais de Maio passado a ordenar a todos os principais organismos públicos que devem modificar os seus websites de modo a ficarem mais acessíveis através de equipamentos móveis.

Inclusivamente, para o caso de não se esquecerem, esses organismos têm que criar websites para acompanhar o progresso desta directiva presidencial. O lema é simples: em qualquer altura, em qualquer local e em qualquer equipamento. É verdade que os Estados

Unidos têm eleições presidenciais este ano e medidas destas podem render alguns votos, mas também é verdade que a mobilidade não é apenas uma moda; está para ficar, pelo que os governos e as empresas devem pensar nesta questão. Tudo isto pode parecer simples, mas a verdade é que na prática é bastante complicado.

Os analistas da Ovum estimam que serão necessários anos para que esta directiva seja cumprida cabalmente. Será necessário muito planeamento, redesenho e desenvolvimento para fazer com que os

websites passem a adaptar-se à mobilidade.

Quem está certamente a esfregar as mãos de contentamento face às novas oportunidades de negócio que se abrem são os fornecedores de tecnologias de informação e os operadores de telecomunicações. Os analistas consideram ainda que esta directiva vai promover a transição para o IPv6.

Para as empresas e os cidadãos em geral, a directiva de Obama a favor da mobilidade significará melhores serviços e a custos mais baixos.

Cidades mais inteligentes

Um pouco por todo o mundo, as cidades sentem a necessidade de se modernizarem para poderem recolher e gerir quantidades de dados massivas.

Têm surgido assim vários projectos piloto que prometem cidades inteligentes promotoras de oportunidades e de inovação.

No entanto, para que essa promessa se venha a cumprir ainda é necessário ultrapassar alguns obstáculos de monta, nomeadamente a imaturidade de muitos standards, a existência de infra-estruturas rígidas e fechadas, as limitações orçamentais e a dificuldade em tomar decisões globais.

De uma forma geral, podemos dizer que as soluções para cidades digitais podem ser enquadradas

em duas grandes categorias. Pelo menos é essa a perspectiva dos analistas da Ovum.

A primeira categoria engloba os projectos em grande escala, planeados de forma central e com uma estrutura hierárquica vertical. Estes projectos têm atraído os grandes nomes do mercado das TI (tecnologias da informação), como a Cisco e a IBM.

A segunda categoria refere-se a projectos de menor dimensão e mais espontâneos, destinados a tornar as cidades mais eficientes e mais agradáveis para os cidadãos.

Por exemplo, estes projectos podem ter como objectivo a melhoria das interações sociais ou a criação de novos serviços urbanos. A IBM também está nestes

projectos mais pequenos, com uma plataforma baseada na Web e gratuita, designada por City Forward. Esta plataforma aloja dados públicos sobre assuntos como o crime, educação, ou trabalho e permite a identificação de tendências e padrões que possam conduzir a novas soluções.

Outros nomes a considerar nesta segunda categoria de soluções para cidades digitais são a Innocentive, Citymart, Living Lab Global, ou o Planetary Skin Institute (resultado da colaboração entre a Cisco e a NASA).

Apesar de falarmos de duas categorias de soluções, elas podem ser complementares, desde que se ultrapassem alguns obstáculos. Entre as principais dificuldades



Têm surgido vários projectos piloto um pouco por todo o mundo que prometem cidades inteligentes promotoras de oportunidades e de inovação.

estão a falta de integração de muitos sistemas, com dados isolados e muitas vezes em formatos incompatíveis. Felizmente, também existem algumas iniciativas para ultrapassar estes obstáculos. Uma delas é o C40 Climate Lea-

dership Group, que engloba 40 cidades espalhadas pelo mundo, que já implementaram cerca de 30 projectos (e que estão a trabalhar em mais uma dezena) destinados a reduzir as causas das mudanças climáticas.



Angola nunca vista tão de perto

Disponíveis em Angola imagens com a mais alta
definição usada em Satélite

Resolução de 0,5m

Precisão de 3m - Revista até 3 dias

Capacidade de coleta até 550 km /dia

Distribuidor:

SINFIC

Relações de compromisso

Sistemas de Informação Geográfica e Cartografia

Site: www.sinfic.com/sig

Email: sigcomercial@sinfic.com

Terminal: +244 922 392 717 | +244 917 654 895

 **GeoEye**