

Processos de desmaterialização

António Câmara

UNL e YDreams

Novembro de 2010

Processos de desmaterialização

- Sistema Nacional de Informação Geográfica (SNIG)
- Biblioteca Digital Universitária
- Portugal em 2010
- Desenvolvimentos futuros
 - DoTank
 - “Text mining” e descoberta de conhecimento

SNIG

- Grupo de trabalho formado em 1986
- CNIG inicia as suas actividades em 1990
- Primeira infra-estrutura de dados espaciais na Internet em 1995
- Primeira exploração virtual de um País na Expo98
- CNIG é absorvido pelo IGP em 2001

SNIG



SNIG



Markerless
Augmented Reality

SNIG

- Lições aprendidas
 - Projecto à frente do tempo: equipamento dispendioso, banda estreita
 - Expectativas não cumpridas: meta-dados em vez de dados na maioria das situações; aplicações limitadas
 - Projecto não conseguiu criar uma relação de apropriação com alguns actores decisivos

Biblioteca digital universitária

- Projecto discutido na UNL no início dos anos 90
- Escala nacional proposta numa conferência realizada em 1993
- Fundação Ford ofereceu-se para co-financiar projecto em 1999. MIT Libraries participou no desenvolvimento do projecto
- B-On começa a ser planeada em 1999. Inicia operações em 2004 via UMIC e FCCN

Biblioteca digital universitária

- Lições aprendidas

- Apropriação do projecto pelos diferentes actores envolvidos foi crucial para o seu sucesso
- Existência de organizações com poder na liderança do projecto fez a diferença



Portugal em 2010

- Citius
 - Acesso via cartão inteligente
 - Recomendações do relatório da EU
 - Comunicação entre registos com dados sobre os cidadãos
 - Utilização de “scanners “ para ajudar à desmaterizlização
 - Extensão para casos criminais

http://www.unic.pt/images/stories/projectos_url/EUROPEAN%20COMMISSION%20FOR%20THE%20EFFICENCY%20OF%20JUSTICE%20_COUNCIL%20OF%20EUROPE.pdf

Desenvolvimentos futuros



<http://dotank.nyls.edu/DemocracyIsland.html>

Desenvolvimentos futuros

- “Text mining” e descoberta do conhecimento



Desenvolvimentos futuros

O valor de entretenimento de um jogo de basquetebol melhora com o jogo de equipa, lançamentos longos e “afundações”. No entanto, muitos espectadores acham que a crescente importância dos jogadores altos diminui esse valor. Dizem também que privilegiar afundações encoraja o jogo individual, reduzindo o jogo de equipa.

Jogadores que tendem a “afundar”, treinam menos os outros lançamentos, reduzindo a precisão de lançamento e deste modo a eficiência de lançamento, a percentagem de lançamentos que entram no cesto.

Desenvolvimentos futuros

A eficiência de lançamento também depende da dificuldade de lançamento (influenciada pelos opositores ou características do cesto). Quanto mais baixa for a eficiência de lançamento, maior será o numero de ressaltos, e, conseqüentemente a importancia dos jogadores altos.

