

BLOG DE CARÁTER NÃO PESSOAL DE FÁCIL ACESSO E EXPOSIÇÃO.

Marcelo van Kampen, João Pedro Albino, Eduardo Martins Morgado, Lucas Bertinotti da Silva, Evandro da Silva Rezende, Rafael Augusto Teixeira -- Ciências da Computação -- Bacharelado em Sistemas de Informação – Departamento de Computação – Faculdade de Ciências – Campus de Bauru.

INTRODUÇÃO

Ao caminhar pelas ruas de uma grande cidade, é possível observar a vontade inerente das pessoas de se expressarem, pela maneira como essas se vestem, pelas mensagens em grafite e cartazes deixadas nos muros das casas e edifícios, pelo grupo com qual se relacionam, entre outras.

A vontade de difundir idéias, culturas, política motivou a criação da imprensa, e a partir daí os mais variados meios de comunicação, tais como rádio, televisão, jornal, livros, revistas e a internet.

A internet é um dos meios de comunicação mais intrigante que existe atualmente, pois nela é possível a exposição de conteúdo de diversos tipos de multimídia, como áudio, vídeo, textos e animações. Essa possibilidade enorme de difusão de conteúdo rico nos criou as mais variadas formas de expressão, entre elas os weblogs, ou simplesmente chamados de blogs, onde é possível a postagem de forma prática e rápida de opiniões e pensamentos por qualquer pessoa. A maioria dos blogs permite que uma pessoa exponha suas idéias no seu blog e as demais pessoas podem comentar sobre o conteúdo exposto.

Existem também outros serviços que permitem que grupos de pessoas exponham suas idéias, como o site de relacionamento orkut. Nesses serviços, o conteúdo multimídia é limitado a texto e imagem, utilizando hipertexto HTML, já que a infra-estrutura de TI direcionada para a internet sofre problemas de escala, provado pelos freqüentes problemas de acesso em sites de uso massivo.

Atualmente, as soluções existentes no mercado apóiam-se em servidores fixos, normalmente montados em corporações; ligados na rede local ou opcionalmente na internet. Para se montar uma infra-estrutura mínima para se prover um blog para uso por uma comunidade não virtual, (pessoas em um mesmo local), é necessário um computador conectado em uma rede; um conjunto de softwares que envolvem servidor páginas html, interpretador de scripts, e um banco de dados.

A falta de uma solução simples e rápida para esses fatores leva ao estudo e implantação de um dispositivo computacional embarcado para os fins de blog, contendo caráter não pessoal (expondo opiniões de um grupo) para várias pessoas, sendo utilizado em redes locais e opcionalmente ligado na Internet ou não. Esse dispositivo pode ser montado em uma rede pessoal, e deve ser acessado via tecnologias como RSS e HTML, transformando a informação capturada em algo visível a todos, por exemplo, em um outdoor.

O propósito do “blog de rua” é proporcionar um meio no qual as pessoas possam se expressar de uma forma simples, fácil e portátil.

Usos propostos para o dispositivo:

- Na Avenida Paulista, com um “blog de rua”, as pessoas poderiam expor a situação do trânsito local, e a essa situação então seria exposta automaticamente na Internet ou

em um telão na paulista, recomendando que as pessoas virem nas vias transversais, agregando propaganda com informação em um outdoor eletrônico.

- Em cinemas, colocado na saída do filme, permitindo que as pessoas expressem sua opinião sobre o filme. Essa opinião então é exposta na entrada da bilheteria, em tempo real, auxiliando outras pessoas na escolha do filme.
- Em conferências corporativas, permitindo que as pessoas expressem a opinião sobre as palestras e mini-cursos assistidos.

METODOLOGIA

A criação de um dispositivo de hardware com um software específico era necessária, e a escolha destes levou em conta os seguintes fatores:

- Utilização do blog em ambientes variados: para satisfazer essa condição, o hardware não deve conter partes móveis, com características de uso industrial, dessa forma o uso de disco rígido tradicional foi excluído em favor de uso de memória flash. Para que o dispositivo seja portátil, ele não deve depender de redes pré-definidas, tampouco ser de tamanho tradicional de uma torre de computador.

- Apoio às diversas tecnologias: nesse caso o sistema operacional escolhido deve ser flexível, de tamanho pequeno em megabytes (menor que 64 Megabytes) ao mesmo tempo funcionar no hardware escolhido.

Para cumprir esses pré-requisitos, foi optado por um hardware embarcado, conhecido no mercado como ICOP EBOX 2. O hardware tem uma arquitetura computacional conhecida como X86, com um processador de 200 MHz, 128 Megabytes de memória volátil de acesso randômica (RAM), e 64 Megabytes de memória não-volátil flash. O software escolhido deveria funcionar sem problemas nessa plataforma, e ao mesmo tempo deveria prover ferramentas para o desenvolvimento em curto espaço de tempo. Os sistemas operacionais avaliados foram Windows CE e Linux Embarcado, e utilizando critérios como facilidade de instalação, suporte de drivers e facilidade do desenvolvimento, foi escolhido o sistema operacional Windows CE, que já fornecia uma linguagem de script conhecida como Active Server Pages e um servidor de páginas HTML diretamente no pacote básico fornecido pela Microsoft.

Foi definido também um tempo máximo de desenvolvimento de um protótipo em três meses.

O esquema da solução foi definido da seguinte maneira:

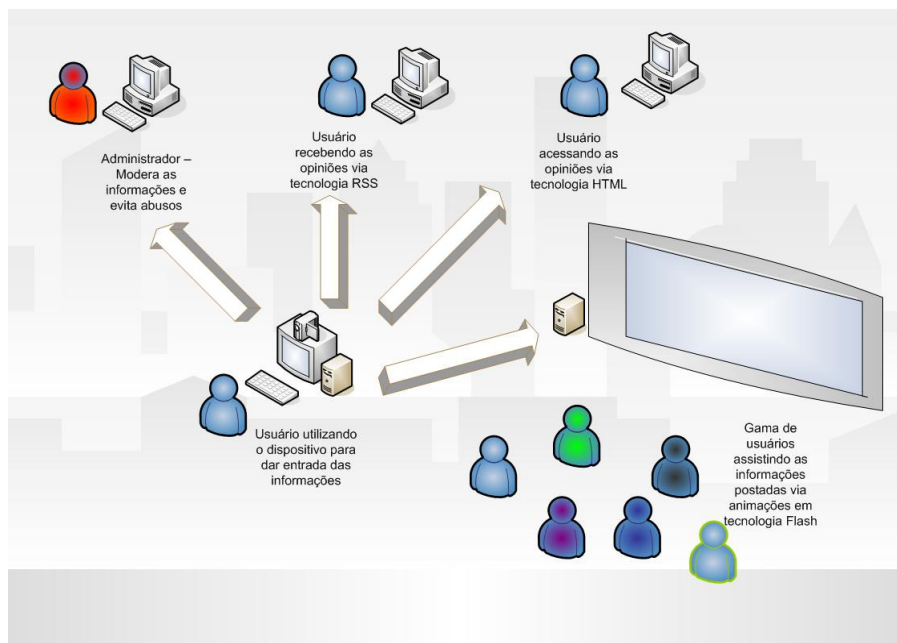


Figura 1- : Apresentação da Solução

O conjunto de recursos definidos a serem desenvolvidos foi:

- Páginas HTML
- Animação em Flash para a exposição automática das opiniões, em telões, outdoors ou televisores.
- Serviço de exportação de *feeds* RSS
- Interface de administração para o uso de moderação do que será exposto.
- Aplicação que coleta as opiniões, com recursos para a entrada de texto, desenho, foto e áudio.

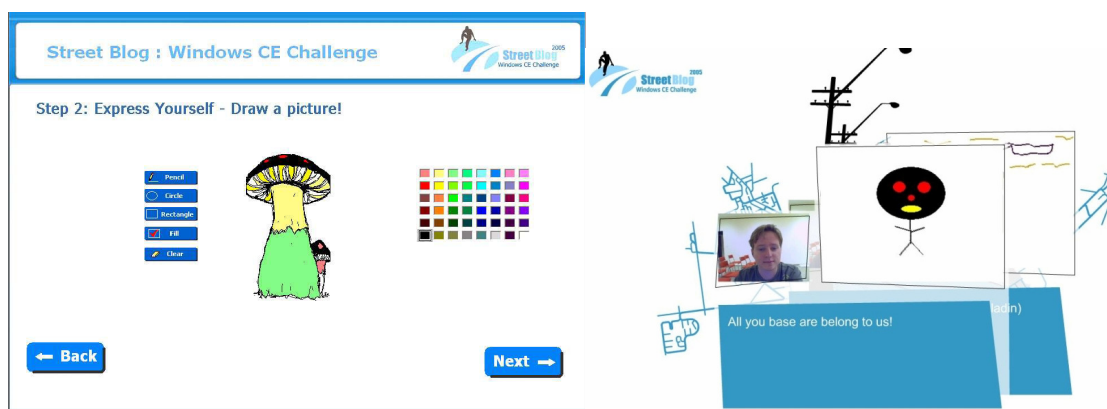


Figura 2 – Aplicação de coleta de dados e animação para apresentação das idéias.

Pelo método de desenvolvimento de prototipação, utilizando-se uma equipe com 4 integrantes, um protótipo foi montado durante um período de três meses. O dispositivo foi testado em dois lugares, sendo um na cantina principal da UNESP de Bauru e o segundo em uma competição de plataformas embarcadas, em Redmond, nos Estados Unidos.

RESULTADOS

Ao deparar-se com o dispositivo e descobrir qual o funcionamento do mesmo, as pessoas envolvidas usavam-no como um meio democrático para expor suas idéias, permitindo a maior interação entre um grupo de pessoas localizadas em uma mesma área. A equipe responsável pelo protótipo obteve a quarta colocação no Windows CE Challenge 2005¹ o reconhecimento do excelentíssimo Reitor da UNESP, em Julho de 2005 e a obtenção to terceiro lugar no concurso WINDOWS CE SHARED SOURCE em Agosto de 2006².

CONCLUSÃO

O dispositivo criado tem potencial para ser utilizado em vários lugares e situações, tais como confraternizações, estádios, cinema, universidades, escolas. São necessários testes futuros para avaliar o grau de impacto que existe sobre determinados grupos para se chegar a uma conclusão mais detalhada.

REFERÊNCIAS

- 1 WINDOWS EMBEDDED STUDENT CHALLENGE 2005 WINNERS, Disponível em <http://www.windowchallenge.com/winners_2005.aspx>, acesso em 7 Out. 2006
- 2 WINDOWS CE SHARED SOURCE CONTEST 3RD-PLACE WINNER: STREETBLOG, Disponível em <<http://www.windowsfordevices.com/articles/AT6621535534.html>>, acesso em 7 Out. 2006