

# Resenha de imprensa

Fique por dentro das notícias publicadas na imprensa sobre as comunicações



Ano 5. Edição 9, de 18 de Novembro de 2014

Proprietário: Instituto Nacional das Comunicações de Moçambique

Editor: Gabinete de Comunicação e Imagem

## Facebook vai começar a testar frota de drones no início de 2015

**A rede social espera que dentro de dois anos já consiga distribuir Internet através das aeronaves, mas está consciente de que este será um processo com muitos obstáculos. E os maiores podem estar no campo legal.**

No início do ano o Facebook criou uma nova divisão: o Connectivity Lab, que está responsável por desenvolver um sistema de distribuição de Internet através de drones. O responsável máximo pelo novo braço da empresa, Yael Maguire, revelou que no início de 2015 serão feitos os primeiros testes à frota de aeronaves da rede social.

A gigante norte-americana ainda não disse quais as localizações onde vai experimentar a sua frota de drones, mas confirmou que já tem uma lista de 21 regiões onde gostava de implementar em primeiro lugar a distribuição de Internet através de veículos aéreos não tripulados (UAV na sigla em inglês).

Mas do conceito e dos testes até à fase de distribuição ainda falta muito tempo. Yael Maguire estima que só em 2017 é que o sistema de drones possa estar operacional,

num intervalo de tempo que pode resvalar até 2020.

Isto porque existem muitos obstáculos que são precisos ultrapassar, tanto ao nível da tecnologia como ao nível do enquadramento legal. No campo tecnológico o grande desafio é criar aeronaves que usam energia verde e que tenham uma grande duração de ação – para distribuir Internet de forma contínua os drones precisarão de ficar vários meses seguidos em atividade.

Já no campo da lei é preciso criar legislação específica para estes sistemas de distribuição. Por exemplo, o Facebook tenciona operar os UAV a mais de 60 mil quilómetros de altitude, numa faixa em que a legislação da aviação já não é válida.

Outra questão está relacionada com a lei norte-americana de que para cada drone é necessário haver um piloto. O Facebook vê isto como um revés para os seus planos, sobretudo por causa do esgotamento que os pilotos podem sofrer. “Será como jogar um vídeojogo durante duas semanas seguidas”, expli-

cou o responsável do Facebook, citado pela Wired.

De acordo com a rede social, o ideal será uma pessoa controlar um sistema que por sua vez dá acesso a 10 ou a 100 drones. Mas este não é um caminho que o Facebook queira fazer sozinho. O Connectivity Lab está à procura de parceiros – Governos, empresas de drones ou outras entidades – que queiram fazer esta “viagem”.

A nova divisão do Facebook foi criada antes da Google ter fechado o negócio com a Titan Aerospace – também para a distribuição de Internet por drones. A gigante dos motores de busca tem ainda em funcionamento o Project Loon.

Recorda-se os leitores que ainda ontem, 23 de setembro, o TeK deu conta de uma empresa portuguesa que também está a trabalhar no mercado dos drones, tendo em vista a distribuição de Internet em locais que agora não têm qualquer ligação à grande rede mundial. A Quarkson é uma startup que está sediada no Barreiro.

(In <http://tek.sapo.pt>, 30.09.2014).

### Ainda nesta edição

<b>Primeiro smartphone completa 20 anos</b>	<b>2</b>
<b>Facebook: 1,36 mil milhões de utilizadores e a contar</b>	<b>2</b>
<b>HP Sprout: será este o futuro dos computadores?</b>	<b>3</b>
<b>HTML 5 ganha estatuto de norma</b>	<b>3</b>
<b>Metade do tráfego do YouTube já tem origem em dispositivos móveis</b>	<b>3</b>

# Resenha de imprensa

Fique por dentro das notícias publicadas na imprensa sobre as comunicações

## Primeiro smartphone completa 20 anos

NUNCA julgue um telefone pela sua aparência. O aparelho na imagem pode não ser elegante como os smartphones de hoje, mas foi o primeiro modelo lançado na história.

O Simon, da IBM, começou a ser vendido ao público a 16 de Agosto de 1994, combinando de forma inédita a telefonia celular a uma série de tecnologias de computação.

Por conta de seu aniversário de 20 anos, o Museu de Ciência de Londres passará a exibi-lo em sua nova galeria dedicada à era da informação.

“O Simon não era chamado de smartphone na época”, diz a curadora Charlotte Connelly.

“Mas tinha muitas funções presentes nos modelos de hoje. Era um celular que tinha calendário e podia ser usado para tomar notas, enviar emails e mensagens.”

Pesando 500g, o Simon não cabia exactamente no bolso. No entanto, Connelly diz que seu design estava à frente de seu tempo.

“Parece um bloco cinza, mas não é tão grande quanto se imagina”, ela afirma. Tinha uma caneta para realizar comandos e uma tela LCD verde de tamanho similar à do iPhone 4. Na verdade ele não é tão feio assim.

O produto pioneiro da IBM também foi o primeiro celular a ter aplicativos e que podia ser conectado a um fax.

Estava disponível apenas para consumidores nos Estados Unidos, operando na rede de 15 estados. Teve cerca de 50 mil unidades vendidas.

O aparelho era especialmente popular entre empresários que

desejavam um telefone portátil que podia ser usado como um minicomputador.

Mas o seu preço alto US\$ 899 e a duração limitada de sua bateria, de uma hora, contribuíram para que ele desaparecesse do mercado cerca de dois anos depois de seu lançamento.

“Também não havia internet móvel na época. Então, ele não foi muito bem sucedido”, diz Connelly.

O Simon será exibido a partir de Outubro como parte da mostra Era da Informação, a primeira galeria permanente do Reino Unido dedicada à história da tecnologia da comunicação e da informação.

Mais de 800 itens farão parte dela, mostrando o quanto a comunicação evoluiu nos últimos 200 anos.

Connelly diz que a exposição também funciona como uma lembrança de uma outra época em que estávamos livres da conectividade constante.

“Gosto de me isolar e me desconectar de propósito”, diz Connelly. “Fazer isso é muito bom.”



## Facebook: 1,36 mil milhões de utilizadores e a contar

É caso para dizer: ninguém para o Facebook. A rede social de Mark Zuckerberg continua a crescer em todos os campos de análise. Todos os dias 864 milhões de pessoas acedem à plataforma, a esmagadora maioria a partir de dispositivos móveis.

Mais um trimestre de ouro para o Facebook. A rede social soma e segue no número de utilizadores, efeito que se faz sentir nos resultados financeiros da empresa. No final de Setembro deste ano, quando terminou o terceiro trimestre fiscal da tecnológica, existiam 1,36 mil milhões de utilizadores mensais ativos.

Quando parece que já não existe margem de crescimento para o Facebook os números revelam o contrário. Em comparação com igual período do ano passado regista-se um crescimento de 14% no total de utilizadores. Desses, 1,12 mil milhões acedem todos os meses através de telemóvel, o que vem reforçar a aposta contínua que Mark Zuckerberg tem feito no ambiente mobile.

Mas se os números mensais são de respeito, os diários não são menos impressionantes: 864 milhões de pessoas acedem todos os dias à rede social, 703 milhões fazem-no a partir de telemóveis e tablets. No número de utilizadores diários via mobile, o crescimento anual registado é de 39%.

Por consequência os resultados financeiros do Facebook também melhoraram comparativamente com o terceiro trimestre de 2013. As receitas foram de 3,2 mil milhões de dólares, cerca de 2,51 mil milhões de euros. Já os lucros situaram-se na casa dos 806 milhões de dólares, o equivalente a 632 milhões de euros.

As receitas de publicidade representam a maior parte do dinheiro faturado nos últimos três meses, 2,96 mil milhões de dólares. Deste valor, 66% teve origem em receitas oriundas das plataformas móveis da empresa.

# Resenha de imprensa

Fique por dentro das notícias publicadas na imprensa sobre as comunicações

## HP Sprout: será este o futuro dos computadores?

Um computador all-in-one com um “tapete” multitoque e um projetor que é ao mesmo tempo um scanner. De forma resumida é assim o HP Sprout, o novo computador da tecnológica norte-americana. Pelas possibilidades que o equipamento apresenta e pelas tecnologias envolvidas, este equipamento pode estar a revelar um pouco do futuro dos PCs.

A máquina é composta por um ecrã de 23 polegadas multitoque, por um processador Intel Core i7 de última geração, por 1TB de armazenamento interno e vem equipado com Windows. Até aqui tudo normal, tal como noutros AiO.

Mas o Sprout começa a ganhar formas “futuristas” quando não é necessário um rato e um teclado associados. O computador vem acompanhado por um tapete de grande proporções que fica colocado na base do PC. Além de suportar até 10 toques em simultâneo, pode funcionar como segundo ecrã.

A projeção de imagens feita no tapete tem origem num projetor

que está acoplado na parte superior do computador. Nesse “braço” os utilizadores também podem encontrar câmaras capazes de fazer digitalizações em 2D e 3D e uma luz LED.

Este equipamento único permite ainda orientar o projetor para uma parede para que a reprodução de conteúdos possa atingir maiores proporções.

Uma das características mais interessantes do HP Sprout é que todos os elementos do sistema comunicam entre si de forma instantânea. Por isso se colocar um origami na base do computador o mesmo vai “passar” para o ecrã principal por meio da digitalização tridimensional que é possível fazer.

Em alternativa os criativos – o principal público alvo deste computador – podem arrastar imagens do ecrã principal para o “secundário” e aí editá-los, com as mãos ou com recurso a periféricos como canetas digitais.

O HP Sprout fica disponível a 9 de novembro em lojas selecionadas dos EUA.

(In <http://tek.sapo.pt>, 29.10.2014).

## HTML 5 ganha estatuto de norma

O HTML5 já está a revolucionar a forma como usamos a Internet mas só agora ganhou o estatuto de standard de facto, atribuído pelo World Wide Web Consortium.

Isto significa que o organismo de normalização dá por terminado o processo que verifica todos os passos necessários para que uma tecnologia se transforme numa norma de mercado. A fase final, de recomendação, foi agora alcançada como comunicou o W3C.

O HTML5 é utilizado nas gerações mais recentes dos principais browsers do mercado. A tecnologia marca uma evolução importante na forma de tratar e apresentar conteúdos

com uma forte componente de imagem.

Marca o fim das páginas web estáticas e a transição para uma arrumação de conteúdos que é dinâmica e que se adapta às exigências de qualquer dispositivo e de diferentes tamanhos de ecrã.

A ratificação formal da norma “é um marco e o culminar de sete anos de trabalho”, sublinhou em declarações ao InfoWorld Michael Smith, um dos membros do W3C envolvidos no processo de normalização, que acrescenta: “para muitos é importante ter uma versão estável das especificações, ratificada por uma organização de normalização.” (In <http://tek.sapo.pt>, 29.10.2014).

## Metade do tráfego do YouTube já tem origem em dispositivos móveis

Ecrãs grandes deviam ter primazia sobre ecrãs pequenos no que diz respeito ao consumo de vídeo. Mas parece haver uma preferência sobre a comodidade de poder ver um vídeo a qualquer hora, esteja onde estiver.

Apesar de não se alongar muito sobre os valores, a verdade é que o número revelado pela diretora executiva do YouTube, Susan Wojcicki, acaba por ser um marco histórico: atualmente metade das visualizações do serviço de vídeo da Google têm origem em smartphones e tablets.

A executiva revelou que popularidade das aplicações móveis do YouTube ajudou e muito a atingir esta métrica. Nos equipamentos iOS, mesmo já não sendo uma aplicação nativa, a app do serviço está sempre nos lugares cimeiros dos programas com mais downloads, por exemplo.

A CEO do YouTube também confirmou que em breve será lançado o tão falado serviço de subscrição de música, mas além desta janela de tempo, não revelou quais serão as funcionalidades e as vantagens do mesmo sobre outras propostas.

Susan Wojcicki admitiu no entanto que a sua equipa está a procurar dar mais opções às pessoas, como revela a imprensa internacional, o que tanto pode significar diferentes modelos de subscrição como diferentes formas de consumir música.

Por fim a executiva da divisão da Google ligada à área dos vídeos acabou por fugir à questão colocada sobre porque não tinha sido concretizado o negócio Twitch, dizendo apenas que também no YouTube é possível encontrar muitas pessoas ligadas ao segmento dos videojogos.

(In <http://tek.sapo.pt>, 29.10.2014).