



IIINFORMÁTICA 8º ANO

Semana 25º

Professora: Adriana Soares

Aluno(a) _____

Leia e responda da página 81 à 84 (Foto abaixo para quem não tem apostila)



O futuro da tecnologia

A utilização das tecnologias na sociedade contemporânea é imprescindível, pois, fazemos uso dessas ferramentas praticamente em todas as ações do cotidiano como, por exemplo, as instituições bancárias usam para consultar extratos, saldos, depósitos, efetuar pagamentos, etc. As relações pessoais também sofreram grandes impactos com o advento do computador e de tantas outras tecnologias, como a televisão, rádio, tablet e smartphone.

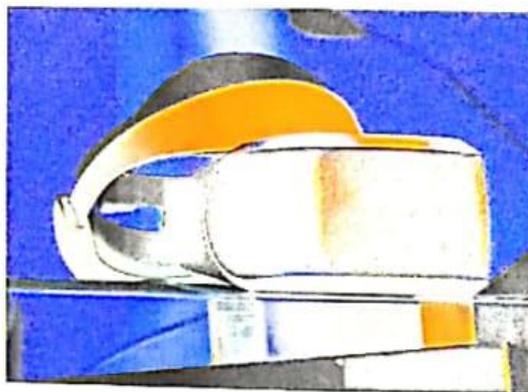
Conheceremos a seguir alguns lançamentos e tecnologias do futuro.

Realidade Virtual e Aumentada

Realidade Virtual é uma tecnologia de interface capaz de enganar os sentidos de um usuário, por meio de um ambiente virtual, criado a partir de um sistema computacional. Ao induzir efeitos visuais, sonoros e até táteis, a realidade virtual permite a imersão completa em um ambiente simulado, com ou sem interação do usuário.

Atualmente, a realidade virtual tem como base displays estereoscópicos como óculos e headsets, sendo utilizada principalmente para o entretenimento.

Projetos como o PlayStation VR, da Sony, prometem transportar completamente o indivíduo para dentro de um jogo, com imersão total, tanto visual como auditiva. Nesse tipo de interface de realidade virtual é possível olhar para todos os lados sem precisar interagir com o controle, apenas virando o rosto para os lados.



História da Realidade Virtual

O termo realidade virtual foi utilizado pela primeira vez no livro "Le Théâtre et son double", do autor francês, Antonin Artaud, em 1938. Embora não seja um autor de ficção científica, Antonin praticamente criou o termo ao sugerir um teatro onde "a ilusão natural de personagens e objetos criavam uma realidade virtual".

Mesmo sem o termo existir, já haviam experimentos que "transportavam" as pessoas para outros lugares. Os famosos óculos estereoscópicos com cartões em 3D de pontos turísticos existiam desde os anos 1920. Eles são os tataravós dos óculos VR que conhecemos atualmente.

Em 1939, foi apresentado ao mundo na feira internacional de ciências de Nova York o "View-Master". O dispositivo era um óculos estereoscópico que servia para ver slides em um disco dentado. O aparelho virou um brinquedo extremamente popular. Recentemente, a Google e a Mattel anunciaram uma nova versão do gadget.



Medicina computadorizada



Até recentemente, os computadores só estiveram na periferia da medicina, usados principalmente para pesquisa e para manter registros. Hoje, a combinação de ciência da informática e medicina estão levando a uma variedade de descobertas.

A medicina é uma das áreas do conhecimento humano ligada à manutenção e restauração da saúde. Ela trabalha, num sentido amplo, com a prevenção e cura das doenças humanas num contexto médico.

A globalização aliada aos avanços da informática faz com que a Medicina viva um período de mudanças radicais. Avanços tecnológicos constantes, novos materiais, medicamentos e exames proporcionam tratamentos eficientes, obtendo prevenção ou cura de doenças antes consideradas irremediáveis.

Com relação à Medicina moderna, é certo que os avanços tecnológicos trouxeram benefícios irrefutáveis no diagnóstico e tratamento das doenças. Sem dúvida, o médico atual domina técnicas de precisão e tem a sua disposição equipamentos sofisticados.

Além disso, a videoconferência está invadindo a medicina e, de forma benéfica, está criando uma forma de auxiliar os médicos. Por exemplo, tendo algum problema na resolução de algum caso de um paciente, pode-se transpor os exames e relatórios em uma videoconferência, fazendo então uma junta médica sobre o caso em questão, podendo haver uma solução com maior rapidez e segurança.





Atividade

1) A utilização das tecnologias na sociedade contemporânea está em praticamente todas as ações do cotidiano. Cite algumas.

2) O que é realidade virtual?

3) Onde o termo realidade virtual foi utilizado pela primeira vez?

4) O que foi apresentado ao mundo na feira internacional de ciências de Nova York?

5) Como a tecnologia está presente na medicina?



Atividade

Verdadeiro ou Falso:

() As relações pessoais também sofreram poucos impactos com o advento do computador e de outras tecnologias, como a televisão, rádio, tablet e smartphone.

() Ao induzir efeitos visuais, sonoros e até táteis, a realidade virtual permite a imersão completa em um ambiente simulado, com ou sem interação do usuário.

() Atualmente, a realidade virtual tem como base displays estereoscópicos como óculos e headsets, sendo utilizada principalmente para o entretenimento.

() Mesmo sem o termo existir, já haviam experimentos que “transportavam” as pessoas para outros lugares. Os famosos óculos estereoscópicos com cartões em 3D de pontos turísticos existiam desde os anos 1990.

() A globalização aliada aos avanços da informática fez a medicina passar por um período de mudanças radicais. Avanços tecnológicos constantes, novos materiais, medicamentos e exames proporcionam tratamentos eficientes, obtendo prevenção ou cura de doenças antes consideradas irremediáveis.

() A videoconferência está invadindo a medicina e, de forma benéfica, está criando uma forma de auxiliar os médicos.

