

Pervasive Computing

Sumber daya komputasi
ada dimana mana

Komputer ada dimana mana/dapat Menghitung

- Gerakkan di luar mesin desktop
- Komputasi di mana-mana di dalam lingkungan

Ubicomp Notions

- Komputasi kemampuan, kapan saja, dimanapun
- “Invisible” resources
- Mesin oleh para pemakai merasakan kehadiran dan tindakan

4 tema

- Secara otomatis capture dengan akses gampang
- Context-Aware/Sensitive interaksi dan aplikasi
- Service dimana mana tidak terikat pada device/platform
- alat penghubung tersembunyi/alami

1. Otomatis Capture

- Motivasi
 - Catatan pengambilan dengan optimal
 - Berbagai arus informasi perlu untuk ditangkap
 - Mesin menjadi lebih baik pada sebagian dari hal-hal ini dibanding kita

Contoh

- Meeting capture (scribe at Xerox PARC), Mark Weiser
- Classroom 2000

LiveBoard



Classroom 2000

cs6751_97_Fall; Interaction: Frameworks and History; Thu Oct 09 15:09:54 EDT 1997 - Netscape

File Edit View Go Communicator Help

Bookmarks Location: http://c2000.gatech.edu/zenpad/classes/cs6751_97_Fall/Oct.9.1997.1/html/

all-slides.ps

CS 6751 Fall 97 Project Team
GACHA project home page
CS 6751 Fall 97 Project Team
Index of /classes/cs6751_97_Fall
CS 6751 Fall 97 Project Team

0:30

Slide 7
CS 6751 Fall 1997 Home Pa

Slide 8
Yahoo! - Science Engineering

Slide 9
Bad Human Factors Designs
Table of Contents
Küchen timer
Table of Contents

0:45

Slide 10
Tools for Thought by Howard
CS 6751 Fall 1997 Home Pa
CS 6751 Fall 1996
Annotations by Demo

Slide 11
Annotations by Demo
CS 6751 Fall 1997 Home Pa

Slide 11

A thematic slicing

See lecture from Fall 96

apologies on ordering and audio

name

✓ Graphics/Visualization

✓ Personal Computing

✓ Group Computing

✓ Programming

10/9/97 CS 6751 Fall 1997

Document Done

RealPlayer: Apr.17.1997.1.ra

File View Clip Sites Help

News Tech Sports Finance Entertainment Daily Briefing

Title: Author: Copyright:

M@no 00:11.2 / 54:54.0

Playing 8.0 Kbps network stream

Isu

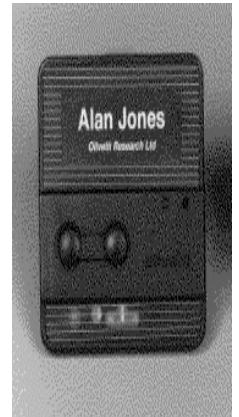
- Stream integration -- Tentang tingkatan?
 - tingkatan tindakan yang terbaik atau lebih kasar?
- Memodifikasi suatu catatan setelah sesuatu dilakukan
 - Catatan pengalaman ditambahkan kemudian ?
- Interaksi Jaringan
 - Mengapa tidak dapat mencatatkan berdasar pada Liveboard??

2. Context-Aware Computing

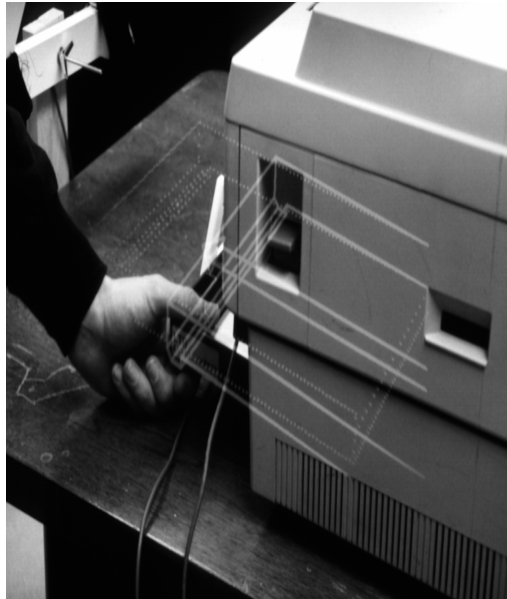
- Service Komputasi merasakan aspek lingkungan (penempatan, emosi pemakai,...) dan penjahit menyajikan servicenya
- Memasuki ruang konferensi, email diproyeksikan pada suatu layar besar

Contoh

- Active Badge & PARCTab
- Shopping assistant
- Cyberguide
- Sistem persepsi untuk mengenali suasana hati pemakai dari guratan ekspresi mereka
- Rumah di mana posisi dirasakan dan temperatur disesuaikan secara otomatis



Kenyataan tambahan



- Bagaimana cara mengintegrasikan semua aspek konteks yang berbeda?
- Bagaimana hilangnya keleluasaan pribadi?

3. Ubiquitous Services

- Memperhatikan layanan yang bukan aplikasi
- Ingin menerima suatu pesan yang menggunakan alat apapun dengan cepat
- Pesan dikhususkan untuk bekerja menurut alat

Isu

- Apakah perangkat lunak merupakan infrastruktur untuk pengintegrasian?
- Lakukan untuk mendapatkan dengan mengadopsi beberapa standard?

4. Natural/Implicit Interfaces

- Alat penghubung dan alat komputer merupakan tool interaksi alami
 - Pena masuk
 - Suara
 - Isyarat
 - Alat penghubung terukur

Contoh

- Pen applications
- Speech applications
- H. Ishii's tangible UI work

Isu

- Kesalahan jadilah lebih mungkin (tulisan tangan pengenalan, suara,...)
Bagaimana cara menemukan yang benar ?
- Adanya nilai tambah sebenarnya?

Wearable Computing

- Computation devices accompany you, rather than you seeking them out
- T. Starner

