

[Akceptuje](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkolenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)
[Kontakt](#)



[Laboratoria](#)
[.net](#)
[Innowacje](#)
[Nauka](#)
[Technologie](#)

[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

[zapisz się](#)



Naukowy styl życia

Nauka i biznes

- [Nowe technologie](#)
- [Felieton](#)
- [Tygodnik "Nature"](#)
- [Edukacja](#)
- [Artykuły](#)
- [Przemysł](#)

[Strona główna](#) > [Informacje](#)

Wyprawa do programowalnego miasta

Oprogramowanie, w swoich rozmaitych odsłonach, jest obecnie nieodzowne w funkcjonowaniu miast. W ramach nowego, finansowanego ze środków unijnych projektu przygotowujemy jest długofalowy program prac badawczych nad zmianą, jaką oprogramowanie wnosi do świata miejskiego.



Obecnie oprogramowanie komputerowe jest głęboko i wszechobecnie osadzone w systemach i infrastrukturze środowiska zbudowanego oraz w zarządzaniu i kierowaniu społecznościami miejskimi.

Projekt SOFTCITY (Programowalne miasto), którym kieruje profesor Robert Michael Kitchin z Narodowego Uniwersytetu Irlandii, poświęcony będzie analizie charakteru i rozmaitych form oprogramowania, a także jego oddziaływania na życie codzienne.

Naukowcy zdają sobie już sprawę z tego, że technologie i usługi softwareowe poszerzają i ułatwiają nasze rozumienie i planowanie miast. Podobnie jak sposób zarządzania usługami i przedsiębiorstwami miejskimi oraz tryb życia miejskiego. W całym wachlarzu codziennych zadań - obowiązki domowe, praca, zakupy, podróże, komunikacja, kontrolowanie i pilnowanie porządku publicznego - oprogramowanie odgrywa teraz kluczową rolę.

Niektórzy analitycy przewidują, że wchodzimy w nową fazę "wszechobecności oprogramowania", w której moc obliczeniowa będzie rozpowszechniona i dostępna w dowolnym miejscu planety do użytku na co dzień.

Dofinansowany na kwotę 2,3 mln EUR projekt SOFTCITY, którego realizacja rozpocznie się w czerwcu 2013 r., poświęcony będzie analizie tego, jak oprogramowanie wspomaga "inteligentne" technologie i infrastruktury. Pośród nich są inteligentne budynki, inteligentne systemy transportu, telematyka gęstych sieci i infrastruktury informatyczne. Wszystkie one mogą pomóc w podnoszeniu wydajności, konkurencyjności i zrównowazenia.

Naukowcy przestudiują także generowanie i analizę tak zwanych "bid data", tj. ogromnych, dynamicznych i wzajemnie powiązanych zbiorów danych, dotyczących ludzi, obiektów, interakcji, transakcji i terytoriów.

W toku analizy nacisk zostanie także położony na cztery zasadnicze działania miejskie: rozumienie, zarządzanie, pracę i życie w mieście.

Pośród niektórych z konkretnych pytań, jakie mają zostać postawione znalazły się następujące: Jak oprogramowanie jest wykorzystywane do regulowania życia w mieście i zarządzania nim? Jak jest zorganizowana geografia i ekonomia polityczna produkcji oprogramowania? W jaki sposób oprogramowanie przekształca zachowanie przestrzenne jednostek?

Prace w terenie będą prowadzone głównie w Dublinie oraz pomocniczo w Bostonie, USA. Obydwa miasta są ważnymi aglomeracjami produkcji oprogramowania i doświadczają form programowalnego urbanizmu. Ponadto dysponowanie dwiema lokalizacjami studium przypadku umożliwi porównanie i przeciwstawienie sposobów produkowania oraz wykorzystywania oprogramowania w tych dwóch

miejscach.

Zastosowany zostanie cały szereg metodologii, między innymi wywiady, etnografie, audyty, sondaże i analiza dyskursu, a także opracowana zostanie nowa metoda - archeologia algorytmów.

Partnerzy SOFTCITY są przekonani, że ich prace wypełnią istotną lukę w badaniach socjologicznych, odpowiadając na kluczowe pytania o charakter oprogramowania w miastach. Dostarczą także nowych narzędzi teoretycznych i dowodów empirycznych do rozważań nad nową erą programowalnego urbanizmu.

Źródło: <http://cordis.europa.eu>

<http://laboratoria.net/aktualnosci/17703.html>



27-03-2025

[Jak otworzyć laboratorium?](#)

Laboratorium może być dobrym pomysłem na biznes.



26-03-2025

[Dziękujemy za odwiedziny na targach Labs Expo](#)

Dziękujemy wszystkim, którzy odwiedzili nas.



26-03-2025

W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki

Trójwymiarowy druk może stać się z czasem jednym z filarów produkcji.



26-03-2025

Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w...

W aż puli 66 mln zł.



26-03-2025

Błonica - choroba groźna także dla dorosłych

Po 40. roku życia choroba staje się równie groźna.



26-03-2025

87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny

W 2024 roku z hejtem zetknęło się 45 proc. internautów.



26-03-2025

[Nowe materiały do budowy okrętów wojskowych](#)

Naukowcy z Politechniki Wrocławskiej pracują nad nimi.



26-03-2025

[Mandimycyna - nowy potencjalny środek przeciwgrzybiczy](#)

Zabija grzyby odporne na wiele leków.

Informacje dnia: [Jak otworzyć laboratorium? Dziękujemy za odwiedziny na targach Labs Expo W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w puli 66 mln zł Błonica - choroba groźna także dla dorosłych 87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny](#) [Jak otworzyć laboratorium? Dziękujemy za odwiedziny na targach Labs Expo W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w puli 66 mln zł Błonica - choroba groźna także dla dorosłych 87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny](#) [Jak otworzyć laboratorium? Dziękujemy za odwiedziny na targach Labs Expo W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w puli 66 mln zł Błonica - choroba groźna także dla dorosłych 87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny](#)

Partnerzy