ETHEVALDO SIQUEIRA

TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO • ECONOMIA DIGITAL • esiqueira@telequest.com.br

Novos horizontes da eletrônica de consumo

BERLIM

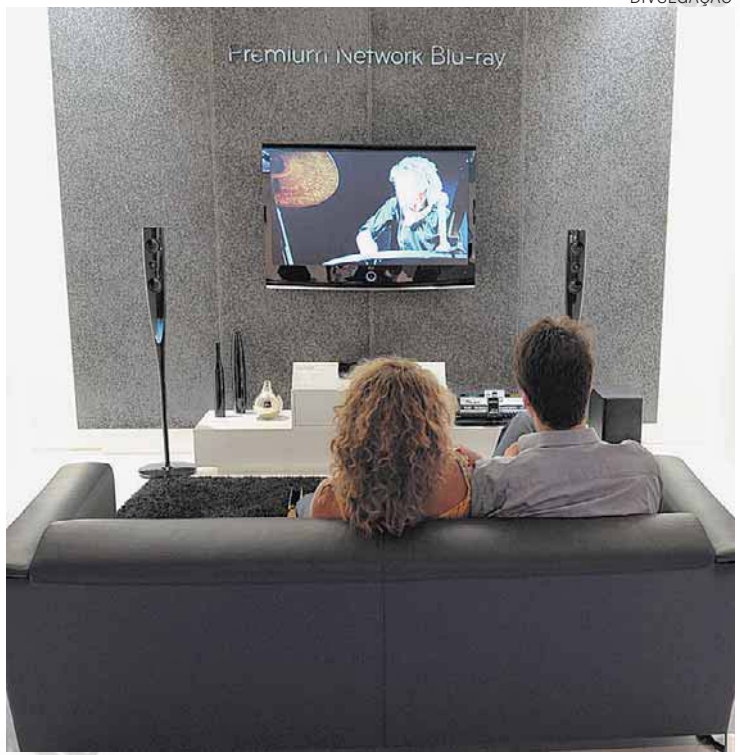
Para onde caminha a eletrônica de entretenimento? Hoje, com a fusão acelerada entre internet, computador, software, celular, televisão e banda larga, desaparecem praticamente as fronteiras entre trabalho, educação e entretenimento.

Mas, e o futuro próximo, como será? A resposta a essa questão foi largamente discutida pelos keynote speakers, líderes da indústria eletrônica mundial, que falaram na IFA 2009, de Berlim, maior evento de eletrônica da Europa. Sintonizados e afinados como uma orquestra sinfônica, seus discursos mostram que as corporações preferem ser percebidas e reconhecidas mais por sua contribuição em benefício da saúde, do meio ambiente, da qualidade de vida e do bem-estar do cidadão do que por seu eventual sucesso econômico ou tecnológico.

Andrea Ragnetti, executivo-chefe (CEO) da Philips Consumer Lifestyle, destaca as mudanças de comportamento do novo consumidor: "As pessoas mudaram seus hábitos. Uma grande parcela compra pela internet e passa a viver mais tempo dentro de suas casas – no que se chama de efeito-casulo (cocooning effect), interessando-se muito mais pela culinária em casa do que a dos restaurantes, economizando energia e pensando prioritariamente nas coisas essenciais. Uma pesquisa encomendada pela Philips, em que foram entrevistados 8 mil consumidores, identifica as preferências desse novo cliente e o que ele valoriza como essencial em sua vida. A partir dessa pesquisa, concluímos que a tecnologia digital mudou a vida das pessoas nos últimos anos rumo a dois grandes objetivos: saúde e bem-estar".

Outra visão das mudanças no mercado e na sociedade é dada por Boo-Keun Yoon, presidente e diretor geral da Divisão de Displays Visuais da Samsung Electronics: "Vivemos a era do que se poderia chamar de humanismo digital. No século 21, o consumidor espera muito mais dos produtos eletrônicos do que eles podem dar. As pessoas querem as melhores fotos digitais, a melhor imagem de televisão, o melhor som digital, o melhor serviço telefônico celular ou a melhor oferta de banda larga. É claro que temos de atender a todas essas aspirações e suprir as falhas ainda existentes em nossos produtos, serviços e tecnologias. Não basta atender aos requisitos de eficiência e conveniência. Os desejos do consumidor vão muito além e os novos produtos devem refletir tais aspirações".

DIVULGAÇÃO



TENDÊNCIA – Home theater oferece experiência de cinema em casa

Yoon relembra sua infância numa ilha pobre, a alguns quilômetros do litoral da Coreia do Sul: "Numa aldeia de pescadores, minha família era a única que tinha telefone em casa, que era utilizado intensamente pelos vizinhos. Sempre pensei no benefício que seria quando todas as pessoas pudessem ter seu telefone. Para minha admiração, esse tempo chegou. Hoje todos têm telefone na Coreia".

Que relações poderão manter as telecomunicações e a eletrônica de entretenimento? Seguramente, serão as mais positivas, segundo Hamid Akhavan, executivo-chefe operacional (COO) da Deutsche Telekom AG, a gigantesca operadora alemã. Para ele, "as futuras inovações em telecomunicações se apoiam largamente na colaboração aberta entre a eletrônica de consumo, a informática e as telecomunicações".

SETE RUMOS

Na visão desses líderes, as áreas de maior desenvolvimento da eletrônica de entretenimento nos próximos cinco anos serão as seguintes:

1. **Home theater** – segmento que passa a representar uma verdadeira experiência de cinema em casa, com o melhor áudio e as melhores imagens, em especial a alta definição.

2. **IPTV ou Web TV** – Com o desenvolvimento da televisão sobre protocolo IP (IPTV), os telespectadores podem receber programas de TV através de uma conexão de internet. Os novos avanços permitem a evolução para a chamada Web TV, com padrões semelhantes aos da alta definição.

3. **TV3D** – A televisão com imagens tridimensionais (TV3D) ganha espaço nos maiores eventos internacionais, como o Consumer Electronics Show (CES) e a IFA.

4. **HDTV sem fio** – Os primeiros televisores de alta definição sem fio (Wireless HDTV) foram expostos em Berlim, na IFA 2009. Todas as conexões de cabos e fios são feitas numa caixa separada que se comunica, sem fio, por sinais de rádio em banda ultralarga, com o televisor. Eis aí uma tendência provável para os próximos anos.

5. **Centros de mídia** – O conceito de servidor doméstico de mídia (Home Media Servers) ou de centro de entretenimento começa a consolidar-se na prática. Todo o conteúdo dos programas de música, vídeo, jogos e filmes é armazenado nesses centros domésticos e acessados no momento em que o usuário deseja.

6. **Digitalização total** – Para que possa armazenar de forma segura e definitiva todos os seus conteúdos, o usuário precisa aprender a digitalizá-los, a começar das fotos, fitas de vídeo, ilustrações e documentos.

7. **Tudo verde** – A economia de energia, a redução das emissões de carbono e a preservação do meio ambiente em geral passam a ser preocupações permanentes.

Tudo indica que o mundo da eletrônica de entretenimento deverá apoiar-se fortemente nessas sete tendências. ●

Fonte: O Estado de S.Paulo, São Paulo, 20 set. 2009, Economia & Negócios, online.