

NHỮNG Ý TƯỞNG THIẾT KẾ PC ĐỘC NHẤT VÔ NHỊ

Bất chấp những tiến bộ như vũ bão của tốc độ xử lý, dung lượng bộ nhớ, bất chấp những công nghệ mới như Wi-Fi hay mạng Web, thiết kế của những chiếc máy tính cá nhân ngày nay vẫn không khác mấy so với Apple Lisa của thưở xa xưa. Các bộ phận cơ bản như bàn phím, màn hình, chuột - không có gì thay đổi.

Nhằm thay đổi tư duy thiết kế máy tính, Microsoft đã bắt tay cùng ISDA, Dell và HP tổ chức một cuộc thi tìm kiếm ý tưởng độc đáo. Kết quả? Gần 200 nhóm nghiên cứu từ 33 quốc gia đã gửi mẫu sáng tạo về ban tổ chức, từ những máy tính không màn hình dành cho người khiếm thị cho đến Response Desk - một máy tính đa chức năng "nhúng" bên trong chiếc bàn làm việc. Tuy nhiên, kẻ chiến thắng thì chỉ có hai, và tên của họ đã được công bố ngay trong dịp triển lãm CES vừa qua. Hãy cùng "nghía" một vòng qua những ý tưởng được giải và một vài sáng kiến khác không kém phần độc đáo của cuộc thi 1. BookShelf - Giải của ban giám khảo (50.000 USD)

Ý tưởng này loại bỏ hầu hết vấn đề thường gặp của ngành công nghiệp giải trí multimedia hiện nay: bản quyền nội dung số và truy cập bất tận. Vận hành với nhiều "khối" phần cứng rời lắp ráp lại với nhau (chính nhà cung cấp dịch vụ số sẽ phân phối những thiết bị phần cứng này, nhờ đó kiểm soát được vấn đề bản quyền), nhưng vẫn đảm bảo sự tiện lợi, cơ động mà người sử dụng máy tính đòi hỏi. Với việc người tiêu dùng mua phần cứng "đính kèm" trực tiếp từ nhà cung cấp nội dung số, "Giá sách" sẽ mở rộng ra hết như một thư viện multimedia vậy. Mỗi phần cứng đều được cấu hình để download và chơi các nội dung số mua về. Cũng giống như các quyển sách trên kệ, bạn có thể lôi chúng ra, mang đến và "đọc" ở bất cứ đâu. Đây sẽ là một cơ sở hạ tầng hoàn toàn mới cho truyền thông số, cũng như mở ra cả một viễn cảnh mới mẻ về cách con người tương tác với máy tính trong tương lai gần. 2. sChOOL pack - Giải của Chủ tịch (50.000 USD)

Mẫu PC này thay thế hoàn toàn cho những quyển vở và sách giáo khoa dày cộp khiến balô học sinh trĩu nặng mỗi khi đến trường. Thay vào đó, các em chỉ phải tung tăng vào lớp với một thiết bị nhỏ, nhẹ và cơ động có tên sChOOL pack, hoạt động như một cuốn sách kiêm vở điện tử, đáp ứng được cả hai nhu cầu đọc và viết của người dùng. 3. F-Paper - Lọt vào vòng chung kết

Điểm sáng tạo chính của dự án này chính là ở sự gọn nhẹ, cơ động của nó, khi hoàn toàn thiếu vắng bàn phím và màn hình, cho phép người dùng tương tác với máy thông qua ra lệnh bằng giọng nói, ngôn ngữ cơ thể và biểu hiện của nét mặt. Tất nhiên, quá trình này diễn ra hoàn toàn không dây. Chiếc máy tính này rất dễ sử dụng do người ta có thể truy cập vào nó theo nhiều cách khác nhau, nhiều phương tiện khác nhau. Nó có thể nghe được nhạc, xem DVD, sử dụng khi làm việc và cũng rất thân thiện với người tàn tật. 4. Full Circle Notebook - Lọt vào vòng chung kết

Mẫu notebook này tận dụng chức năng của máy chiếu và tablet bên trong một thiết kế đơn giản, dễ sử dụng, vừa phục vụ nhu cầu kinh doanh, vừa thỏa mãn sở thích giải trí của người sử dụng. 5. Monsier - Lọt vào vòng chung kết

Trong tương lai, con người sẽ cần có một thiết bị đa chức năng cho phép họ lưu trữ, truyền dẫn và chia sẻ dữ liệu, cũng như giao tiếp với những người khác và phục vụ nhu cầu giải trí của mình tại bất cứ đâu, bất cứ lúc nào. Nhóm thiết kế đã nhồi nhét tất cả những nhiệm vụ này vào trong ... một chiếc ví. Đó là một thiết bị cá nhân nhỏ, mềm và hiện đại, lưu giữ tất cả dữ liệu quan trọng và tính năng liên lạc. Chỉ có chiếc màn hình "dẻo", gập nhỏ được và cảm biến của thiết bị này bên trong là buộc ta phải nhớ: À, đây là một thiết bị điện tử. Mỗi cách gập thiết bị khác nhau lại tương ứng với một chức năng cụ thể. Để chuyển đổi giữa các chức năng, bạn chỉ phải thay đổi cách "gập" thiết bị. 6. Interactive Table - lộn vào vòng chung kết

Con người hiện đại ăn và làm việc cùng lúc, nhưng tại sao lại chưa từng có thiết bị nào hòa trộn cả hai nhu cầu này nhỉ? Trong một môi trường công sở, vết cà phê dầy ra bản báo cáo là không thể chấp nhận được, nhưng tần suất một tách cà phê xuất hiện trên bàn hội thảo nhiều đến mức nào? Để cải tiến bộ máy tổ chức và văn hóa doanh nghiệp của mình, nhiều doanh nghiệp ngày càng đề cao vai trò và giá trị của tương tác xã hội. Thông qua việc kết hợp giữa "ăn" và "làm", sản phẩm này sẽ cho phép quá trình trao đổi và truyền thông tin diễn ra nhanh hơn. Mặt bàn là một màn hình cảm biến siêu lớn, có khả năng hoạt động cùng lúc như một chiếc bàn ăn trưa với một máy tính đầy đủ chức năng. 7. Binary-Plant - Lộn vào vòng chung kết

Đây là một ý tưởng đặc biệt độc đáo. Nhiều công trình nghiên cứu cho rằng khi con người tương tác với tự nhiên, họ trở nên khỏe mạnh hơn và có một cuộc sống tinh thần cân bằng hơn. Đây chính là ý tưởng lớn chi phối thiết kế này. Được thiết kế như một hệ thống mở, bạn có thể "cắm" thêm các phần cứng phụ kiện vào ngành cây và vận hành nó như bình thường. 8. 'Smart-Stik' - lộn vào vòng chung kết

Tất cả ý tưởng về Smart-Stik xoay quanh ba yếu tố: Hình thức, sự vui nhộn và giao diện người dùng. Sự sáng tạo ẩn chứa bên trong thiết kế đơn giản, nhỏ, gọn nhưng sành điệu của sản phẩm. "Smart-Stik" có thể sử dụng thay cho sách giáo khoa, bởi nó có một màn hình mở rộng dành cho người dùng viết lên hoặc in ra nội dung bài học. Tất cả được điều khiển nhờ bàn phím cảm biến siêu mỏng. Smart-Stik có được sự cơ động của một chiếc laptop nhưng hoàn toàn không có trọng lượng. Khi "kéo ruột", bạn sẽ thấy một màn hình dẻo rất lớn xuất hiện, cho phép viết, vẽ lên đó. Tất nhiên, Smart-Stik cũng tương thích với máy tính. (Còn tiếp) Thiên Ý (Nguồn, ảnh: Theo BusinessWeek)