

Tabela 1.2. Wielkość danych, które można zapisać na dysku o pojemności 1 Tera

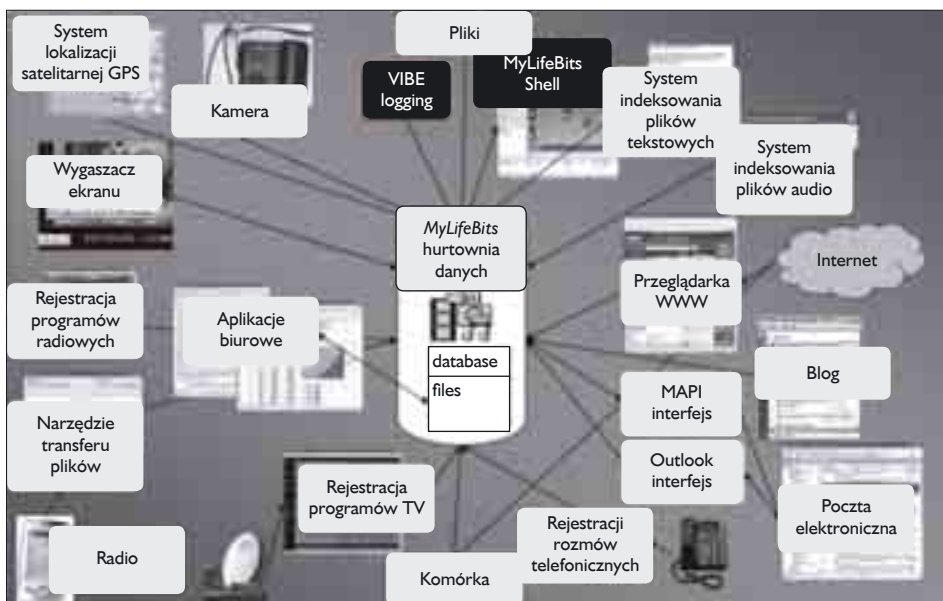
Dane	Zapisane w ciągu 1 roku	Zapisane w ciągu 1 dnia
Obraz (400 KB JPG)	$2,7 \times 10^6$ obrazów	$7,3 \times 10^3$ obrazów
1 MB dokument	$1,0 \times 10^6$ dok.	$2,9 \times 10^3$ dok.
128 kb/s audio	$18,6 \times 10^3$ godz.	51 godz.
256 kb/s wideo	$9,3 \times 10^3$ godz.	26 godz.
1,5 Mb/wideo	$1,6 \times 10^3$ godz.	4 godz.

Źródło: Gemmell i in. 2006.

Podstawową architekturę systemu oraz rozważane źródła danych przedstawiono na Rysunku 1.2. Podstawowy problem, na jaki napotkano, nie był związany ze składowaniem danych o różnych formatach pochodzących z wielu różnych źródeł¹⁰. Najtrudniejsze okazało się umożliwienie ergonomicznego dostępu do składowanych danych multimedialnych, ich wyszukiwanie oraz analiza.

Rysunek 1.2. Architektura MyLifeBits

Źródło: Gemmell i in. 2006.



¹⁰ Dane były składowane w bazie danych o modelu relacyjnym i nie wykorzystano rozwijanych już w owym czasie nowych technologii do rozproszonego składowania i przetwarzania wielkich zbiorów danych, jak np. *MapReduce*.

Projekt *MyLifeBits* przyczynił się do rozwoju autoanalitki i samopoznania poprzez tzw. *self-tracking*, który polega na monitorowaniu i analizowaniu swoich prywatnych śladów cyfrowych (ciśnienie, waga, temperatura ciała i powietrza, długość snu itp.) za pomocą różnych urządzeń elektronicznych z wbudowanymi sensorami. Celem tego typu monitoringu i analizy zebranych danych ma być lepsze poznanie własnego organizmu, poprawa zdrowia itp.¹¹

Rysunek 1.3. Plakat reklamujący seminarium badawcze *Digital Anthropology*

Źródło: <http://courses.media.mit.edu/2003spring/da/>.

New Offering! **MAS.966 / 15.970** **First Class: Fri 2/14**

Digital Anthropology

Technology Testbeds - Sociometrics - Predictive Microcosms

Prof Sandy Pentland w/ Joost Bonsen, Rich DeVaul, Nathan Eagle, Mike Sung
Spring 2003 : Fridays : 1-3pm : 9 Units : Location #15-383 - the BT Disruptive Lab

Overview - Digital Anthropology is an applied social science and media arts seminar surveying the blossoming arena of digital-artifact enabled experimental sociology and anthropology. We will highlight both Technology Testbeds and Sociometrics.

Technology Testbeds = Systematically deploying research lab prototypes and corporate pre-production products in sample human organizational populations and carefully observing the social consequences.

Sociometrics = Using digital artifacts to better observe and measure the complex social reality of interesting human systems.

Wearable Computing

Historic & Live Cases - Wearables, Project Oxygen, Athena, Canard, Reality Mining, Paperless Classroom, Spolme, MemeTags & Smart Nametags, RF Psychemets, Project Mercury, and more...

Iterative Escalation

The Zaur Initiative - Registered students will receive a Zaur mobile Linux PDA for the duration of the semester. This will be our application development and trial experiments platform.

Pervasive Computing

Expected Deliverables - All students are expected to: (a) Participate in the exploratory phase of the Reality Mining project, (b) Form teams to build novel experimental tools and/or applications, (c) Run at least one rigorous experiment, and (d) Write a summary report. We hope this class effort will be the basis for future research and/or publications.

Smart Nametags

Enrollment - Open by permission to a limited number of dedicated students from any lab or school at MIT who commit to active attendance, the readings, and our deliverables.

More info → jbonsen@media.mit.edu - <http://courses.media.mit.edu/2003spring/da/>

¹¹ Przykładowy portal poświęcony autoanalitce: <http://quantifiedself.com/>.