

Nos últimos anos, os dispositivos e algoritmos de aquisição de dados vêm gerando volumes de dados cada vez maiores que devem ser processados e visualizados. Entretanto, o tamanho e resolução dos monitores não está evoluindo na mesma proporção. Uma alternativa para este problema é o uso de tiled displays (combinação de vários monitores que, dispostos em forma de grade, exibem uma única imagem). Mas tiled displays são demasiadamente caros, além de requererem muito espaço em uma sala dedicada. Neste trabalho, sugere-se um sistema de tiled display de baixo custo, dinâmico e facilmente escalável utilizando um arranjo de computadores do tipo TabletPC. Mais precisamente, propõe-se uma estratégia de interação utilizando um tiled display dinâmico construído para que múltiplos usuários possam interagir simultaneamente em uma mesma aplicação. A solução baseia-se em dois princípios: cada tela é tratada como um computador independente e os usuários devem interagir como se só existisse uma única aplicação sendo exibida em todas as máquinas; essa interação é feita diretamente sobre a tela através de uma caneta *stylus*, de uma forma natural, ou seja, como se estivessem realizando anotações em um caderno. Este trabalho foi submetido e aceito para apresentação no Workshop de Trabalhos de Graduação do XXIII SIBGRAPI (Conference on Graphics, Patterns and Image).