

UAWall

#entrega_01 - briefing

1. Apresentação do projeto;

A evolução tecnológica tem permitindo o aparecimentos de novos modelos de interação Humano-Computador. Recentemente, tornou-se possível utilizar este tipo de interação gestual de uma forma bastante mais simples, aplicada em diferentes contextos.

Neste sentido, enquadra-se o projeto UAW! - Universidade de Aveiro Wall que pretende a implementação de uma parede interativa por reação ao gesto. Procura dinamizar a forma como os utilizadores exploram a aplicação, possibilitando o acesso a conteúdos ou atividades lúdicas, com o objetivo primordial de apresentar a Universidade de Aveiro.

2. Objetivos gerais;

Os principais objetivos desta aplicação são:

- Possibilitar a interação com aplicação de forma a percorrer os diversos conteúdos das mesma;
- Dar a conhecer a Universidade de Aveiro, através de atividades lúdicas;
- Proporcionar a inserção de conteúdos, podendo o utilizador enviar comentários, vídeos e fotos, através da ligação via *Bluetooth* com o telemóvel do próprio;
- Partilha de conteúdo multimedia (fotografia, comentário e vídeo) via e-mail;
- Viagem virtual pelo campus universitário, recorrendo à modelação 3D;
- Apresentar um roteiro com os pontos de interesse da cidade de Aveiro, para um futuro estudante;
- Apresentar curiosidades sobre a Universidade de Aveiro;
- Apresentar uma linha de tempo para facilitar a navegação sobre a evolução histórica da Universidade de Aveiro;
- Criação de uma galeria de fotos, onde é possível reviver momentos antepassados, proporcionando assim, uma relação emocional positiva.

Em suma, todos estes objetivos convergem numa aplicação que apresenta a Universidade de Aveiro, desde os primórdios até aos dias de hoje, de forma original, surgindo como um distrativo.

3. Público-alvo;

Esta aplicação abrange dois tipos de público-alvo: alunos que irão frequentar a UA e alunos que já frequentaram a UA.

Ambos terão uma área distinta de atividades e conteúdos, pois não faz sentido unir dois tipos de público-alvo muito distintos, visto os interesses o serem também.

Por um lado, os futuros alunos terão curiosidade em conhecer o campus universitário, conhecer locais da cidade de Aveiro, conhecer regras, etc. Por outro lado, alunos que já frequentaram este ensino público terão curiosidade em relembrar momentos, rever fotografias, antigos companheiros, etc.

4. Carácter diferenciador;

O facto desta aplicação fornecer ao seu público-alvo a oportunidade de conhecer ou reviver a evolução histórica da Universidade de Aveiro, já é, por si só, algo inovador neste estabelecimento. No entanto, ao introduzir uma nova forma de interação para os utilizadores, através do *Kinect*, onde não é necessário ter em mãos um controlador, este projeto torna-se ainda mais inovador e aliciante relativamente a outros. Desta forma, suscita interesse por parte de possíveis usuários, pois trata-se de uma tecnologia recente e bastante apelativa.

5. Análise SWOT

Strenghts (forças):

- Inovação tecnológica: recurso à *Kinect* - interação gestual de forma mais simples e flexível;
- Criação de uma relação emocional, permitindo reviver momentos passados na Universidade de Aveiro, por parte dos ex-alunos;
- Disponibilização de conteúdo gratuito e apelativo aos futuros alunos da Universidade de Aveiro;
- Novidade na interação, o que pode facilitar no despertar da atenção por parte dos utilizadores.

Weaknesses (fraquezas):

- Pouco conhecimento do *software* a utilizar por parte do grupo de trabalho;
- Implica que o utilizador se exponha publicamente para interagir na aplicação, o que pode causar algum constrangimento;
- Não existência de um “catálogo” padronizado de gestos para a interação com a *Kinect*;
- Restrição do público-alvo por não se adaptar a determinados utilizadores com necessidades especiais;

Opportunities (oportunidades):

- Possibilidade de integração do projeto na Universidade de Aveiro;
- Aumentar o conhecimento por parte dos elementos do grupo, relativamente à tecnologia utilizada (*Kinect*) que é, cada vez mais, presente no mercado atual;

Threats (ameaças):

- Possibilidade de não correspondência às expectativas elevadas do utilizador;

tags: [briefing](#) | [entrega_01](#) | [projeto](#) | [ua_wall](#)