

UAWall

#entrega_01 - briefing

1. Apresentação do projeto;

A evolução tecnológica tem permitindo o aparecimento 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 a aplicação de forma a permitir ao utilizador controlar as ações e caminhos a percorrer;
- Dar a conhecer a Universidade de Aveiro através de atividades lúdicas;
- Viagem virtual pelo mapa de aveiro e do campus;
- Apresentar um roteiro com os pontos de interesse da cidade de Aveiro, para um futuro estudante;
- Apresentar uma cronologia que permita visualizar a evolução da Universidade de Aveiro
- Apresentar curiosidades sobre a UA na a forma de jogo;
- 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 pretende abranger todos aqueles que, de alguma forma, se relacionam com a Universidade de Aveiro, de diferentes faixas etárias.

Apresentamos então, uma área onde poderão visitar o Campus universitário em diferentes etapas da evolução da Universidade com diversas atividades e conteúdos. Desta forma, pretendemos criar uma aplicação que une utilizadores distintos num interesse comum.

Assim, futuros alunos poderão conhecer o Campus universitário atual e locais de interesse na cidade de Aveiro com a possibilidade de ficarem ainda, a conhecer a vida universitária e o espírito académico nas décadas anteriores. Por sua vez, alunos que já frequentaram este estabelecimento 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](#)