

AR MUSIC

Gustavo Torres Belini – 200008
José Guilherme Lima – 200785
Luana Brisola Mena – 200264

Lucas Marinelli Maciel – 200285
Natanael Filipe Vitorino – 200032
Rodrigo Victor da Silva Nascimento – 200897

Orientadores: Diego Aparecido Carvalho Albuquerque e Kleber de Jesus Dias

INTRODUÇÃO

O presente projeto assume a forma de uma aplicação de realidade aumentada, focalizando-se na criação de um jogo. O sistema desenvolvido incorpora elementos de interação visual e auditiva, nos quais os participantes são desafiados a sincronizar suas ações com indicadores visuais que surgem em tempo real por meio da tecnologia de realidade aumentada. A experiência proposta alia a destreza física e mental dos jogadores, exigindo que estes, de maneira hábil e precisa, reajam aos estímulos visuais e sonoros apresentados durante a execução do jogo. Esta abordagem proporciona uma experiência imersiva e dinâmica, explorando as potencialidades da realidade aumentada para oferecer aos usuários uma vivência única no universo dos jogos interativos.

JUSTIFICATIVA

A integração da realidade aumentada visa proporcionar uma experiência única, combinando o virtual e o real. A escolha do formato de jogo busca envolver o público de forma cativante, explorando a familiaridade com o estilo. A abordagem, que combina destreza física e mental, visa oferecer entretenimento inovador e alinhado às tendências contemporâneas.

OBJETIVOS

Busca-se criar uma experiência inovadora e envolvente na área da educação de lógica de programação, utilizando a aplicação de realidade aumentada. Nosso objetivo é proporcionar aos usuários uma vivência única que integre de maneira criativa o mundo virtual e o real. Optamos por um formato de jogo que explore a familiaridade, visando tornar o aprendizado mais cativante e interativo.

ORÇAMENTO

Abaixo, é possível visualizar a tabela de orçamento, contemplando um total de sete integrantes, com o custo por hora estabelecido em 11 reais.

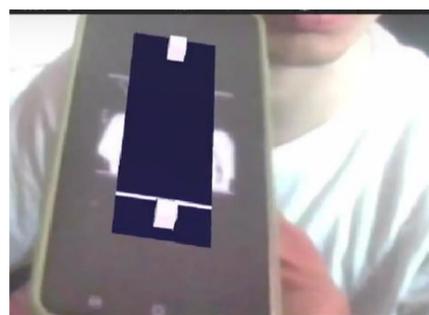
Tabela 1. Orçamento.

Dados	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Totais
Dias trabalhados	5	9	15	12	41
Horas aplicadas	6	9	17	12	44
Preço	R\$ 66,00	R\$ 99,00	R\$ 187,00	R\$ 132,00	R\$ 484,00

RESULTADOS E VALIDAÇÃO

Os resultados obtidos foram obtidos a partir de testes realizados por diferentes pessoas do time e familiares que concluíram que o jogo possui a ideia muito boa e divertida, conseguindo ensinar questões como lógica básica de decisões, mas precisa ser amadurecido.

Figura 1. Funcionamento do aplicativo.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Um dos feedbacks indicando a necessidade de aprimorar a interface e tornar o jogo mais dinâmico. Anotamos essas observações e, com o tempo disponível nas próximas atualizações (UPXs), planejamos implementar melhorias seguindo essas sugestões.

CONCLUSÃO

Em resumo, este projeto de realidade aumentada busca proporcionar uma experiência inovadora, integrando o virtual e o real de maneira envolvente. A combinação da tecnologia de realidade aumentada com a familiaridade do formato de jogo escolhido visa criar um entretenimento cativante, contribuindo para a evolução da interação entre tecnologia e diversão no cenário contemporâneo de jogos interativos.

PERSPECTIVAS (OPCIONAL)

Como descrito na validação, esse projeto com o devido tempo das demais disciplinas pode ser melhorado e otimizado para um jogo que proporcione melhor experiência de usuário e mais dinamismo.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Faculdade de Engenharia de Sorocaba (Facens) e aos professores Diego Aparecido Carvalho Albuquerque e Kleber de Jesus Dias por seu apoio crucial neste projeto. A orientação e recursos fornecidos foram fundamentais para o sucesso desta iniciativa educacional e tecnológica.