

XDRIVER

Alan Silva Furquim - 200049
Davi Silva Oliveira - 200913

Luiz Henrique de Goes Rodrigues - 200313
Vitor Augusto de Lima Soares – 200327

Kleber de Jesus Dias

INTRODUÇÃO

A realidade aumentada é uma tecnologia inovadora que integra o mundo real ao digital, oferecendo experiências interativas. Utilizando dispositivos como smartphones ou óculos especiais, é possível sobrepor informações virtuais ao ambiente real, como é apresentado na figura 1. Com aplicações em entretenimento, jogos, educação e treinamento profissional, essa tecnologia redefine nossa interação com o mundo.

Figura 1. Exemplo de aplicativo com realidade aumentada



Fonte: Jornal da USP.

JUSTIFICATIVA

xDriver apresenta um jogo de realidade aumentada para crianças e adolescentes, proporcionando uma introdução à realidade aumentada, visando estimular o interesse no tema.

OBJETIVOS

- Introduzir crianças e adolescentes ao tema de realidade aumentada de uma maneira divertida.
- Cultivar o interesse precoce na área de desenvolvimento e programação.

ORÇAMENTO

O projeto pouco itens necessários para sua conclusão, eles estão listados na tabela 1.

Tabela 1. Colocar a legenda.

Item	Qtd.	Valor (R\$)	Total (R\$)
Desenvolvedor	1	2000,00	2000,00
Impressão de imagens 'target'	4	1,50	6,00

RESULTADOS E VALIDAÇÃO

Para a validação, foram realizadas duas pesquisas com pessoas de 7 a 14 anos. A primeira tinha como objetivo saber o interesse dos participantes em realizar o download de um jogo de realidade aumentada, os resultados foram demonstrados na figura 2. Já a segunda, com os resultados na figura 3, teve o objetivo de saber o interesse dos mesmos participantes em estudar, de maneira lúdica e divertida, sobre o tema Realidade Aumentada.

Figura 2. Interesse no jogo.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 3. Interesse no tema.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Mesmo a proporção de pessoas que estudariam sobre o tema ser menor que a das que jogariam, ainda se mostrou um projeto viável pois pode se tornar uma porta de entrada para o mundo da realidade aumentada e do desenvolvimento, concluindo o objetivo do projeto.

CONCLUSÃO

Tendo em vista que o principal objetivo do projeto era trazer mais pessoas para o mundo do desenvolvimento e realidade virtual, com a finalização do aplicativo e os resultados da pesquisa, foi possível concluir que as metas foram alcançadas, afinal, mesmo que somente como usuários do produto, muitas pessoas podem ter o primeiro contato com o tema.

PERSPECTIVAS (OPCIONAL)

A principal futura melhoria notada pelo grupo foi adicionar mais opções de jogo, como mais mapas e mais carros, com o objetivo de aumentar a liberdade do usuário dentro do aplicativo.

AGRADECIMENTOS

Kleber de Jesus Dias