|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Controle de Versões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Autor** | **Notas da Revisão** |
| 0.1 | 24/05/2023 | Luiz Eduardo | Documento Revisado |

Sumário

[1 Objetivos deste documento 1](#_Toc460399512)

[2 Situação atual e justificativa do projeto 1](#_Toc460399513)

[3 Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto 1](#_Toc460399514)

[4 Escopo do Produto 2](#_Toc460399515)

[5 Exclusões do projeto / Fora do Escopo 2](#_Toc460399516)

[6 Restrições 2](#_Toc460399517)

[7 Premissas 2](#_Toc460399518)

[8 Estrutura Analítica do Projeto 2](#_Toc460399519)

# Objetivos deste documento

Descrever de forma clara qual trabalho deverá ser realizado e quais entregas serão produzidas.

# Situação atual e justificativa do projeto

Inicialmente o grupo não possuía conhecimento nem a perícia necessária para seguir com o projeto, pois nunca tiveram contato antes com as tecnologias pertencentes ao projeto. Situação essa que mudou de figura recentemente todos os membros da equipe desenvolveram uma afinidade técnica com os equipamentos dos IF Maker, que inicialmente se tratava da principal limitação para decorrência do projeto, no ponto atual possuímos conhecimento de impressão, modelagem e escaneamento 3D. De acordo com os planos traçados inicialmente temos que produzir os roteiros para criar os tutoriais.

Os roteiros são o passo primordial para decorrer, pois transparecem de maneira escrita e organizada toda a carga de conhecimento adquirida pelo grupo, e mesmo sem um vídeo de tutorial com um roteiro bem realizado é possível repassar o conhecimento do grupo a outras pessoas, que é a ideia principal por trás de todo o projeto, tornar mais simples a transmissão de um conhecimento técnico específico como por exemplo o processamento de textura no escaneamento 3D.

# Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto

O projeto será um sucesso, se conseguirmos alcançar os respectivos objetivos dentro do prazo estipulado no cronograma:

* Criar os roteiros completos do Scanner 3D e da Impressora 3D;
* Dominar a edição e criação vídeos em 360º no Adobe Premiere Pro;
* Elaborar um modelo em 360º do IF Maker;
* Concluir um tutorial;
* Disponibilizar o tutorial no Youtube 360º;

# Escopo do Produto

No termino deste projeto teremos como produto, dois roteiros escritos que descrevem o uso e todas as observações que descrevem o bom uso da Impressora e do Scanner 3D, tudo que foi aprendido que auxiliam e ensinam de maneira organizada como usar e explorar o potencial destes equipamentos, porém também iremos obter um tutorial sobre o uso de um dos equipamentos estudados pelo grupo, afinal todos os tutoriais não poderiam ser realizados neste período de tempo, pois para montar um único tutorial dependemos de muitas variáveis como a divisão de espaço e o tempo de edição.

# Exclusões do projeto / Fora do Escopo

Neste ponto do projeto não possuímos exclusões.

# Restrições

* Neste projeto temos como principal restrição e o prazo, que impossibilita a criação de tutoriais para a maioria dos equipamentos presentes no IFMaker;
* Os membros têm que aprender a utilizar o Adobe Premiere Pro para criar os vídeos;
* A falta de uma câmera 360 pode interferir na qualidade do vídeo;
* Orçamento como o grupo deve trabalhar apenas com as ferramentas disponíveis, limita o desenvolvimento a ferramentas gratuitas ou de posse do grupo;

# Premissas

* O contato da equipe com o IF Maker limita-se ao agendamento;
* Nem sempre será possível que a equipe se reúna no IF Maker;
* Raramente é possível encontrar o IF Maker completamente vazio, realizar gravações com as outras pessoas normalmente interferem negativamente no resultado;
* O limita-se a ferramentas gratuitas;

Dentre os muitos eventos que iram ser realizados no campus, alguns deles podem vir a atrasar o cronograma do grupo, pois o IF Maker poderá ficar indisponível para uso e andamento do projeto.

# Estrutura Analítica do Projeto

1. Construiu site para divulgação do projeto
2. Criar o vídeo para divulgação do projeto
3. Conhecer o IF Maker
4. Scanner 3D
   1. Aprender a utilizar o scanner 3D
   2. Escrever um roteiro sobre:
      1. Como ligar o scanner 3D
      2. Como abrir o software para uso do Scanner 3D
      3. Como digitalizar uma imagem com o scanner 3D
         1. Digitalizar no modo table scan
            1. Posicionamento do Scanner 3D
            2. Preparo da base giratória
            3. Orientações para uso
            4. Processo de escaneamento
            5. Processamento do modelo 3D
            6. Aplicação da textura
         2. Digitar no modo hand scan
            1. Orientações para uso
            2. Processo de escaneamento
            3. Processamento do modelo 3D
            4. Aplicação da textura

1. Uso da impressora 3D
   1. Aprender a utilizar a impressora 3D
   2. Escrever um roteiro para:
      1. Como ligar
      2. Como escolher o filamento
      3. Como colocar filamento
      4. Como trocar filamento
      5. Como limpar
      6. Regular posicionamento da base
      7. Correção de erro
         1. Filamento preso
         2. Base não aderindo
      8. Como preparar arquivo para ser impresso
         1. Abrir software Cura
         2. Importar arquivo gerado no scanner para o software Cura
         3. Posicionar objeto
         4. Configurar material
         5. Salvar
      9. Como colocar o projeto na impressora 3D
         1. Colocar arquivo no cartão SD
         2. Colocar cartão SD na impressora
         3. Importar projeto do cartão para a impressora
      10. Como iniciar as atividades de impressão
          1. Verificar se tem filamento
          2. Verificar se a base está limpa
          3. Iniciar impressão
          4. Verificar de tempos em tempos
2. Criar o vídeo com base no roteiro
   1. Preparação do ambiente para gravação
   2. Gravação do vídeo
      1. Gravar separadamente os tópicos do roteiro
      2. Montar exemplos para o vídeo
   3. Edição do vídeo
      1. Destaques para configurações do equipamento
      2. Destaques para as orientações de uso
      3. Ajuste de perspectiva
      4. Filtragem de possíveis falhas de gravação
      5. Tratamento de áudio
      6. Renderização do vídeo para aplicação nos óculos VR

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Assinatura do Patrocinador

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Assinatura do Gerente do Projeto.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, \_\_/\_\_/\_\_\_\_.