ARvores-RA: Explorando Árvores com Realidade Aumentada

Bruno Geisler Vigentas

Dalton Solado dos Reis – Orientador

Mauricio Capobianco – Coorientador

# Introdução

Os professores possuem várias maneiras de diversificar suas aulas de forma que seus alunos aprendam os conteúdos propostos da melhor maneira, uma destas são as aulas em campo. As aulas de campo no ensino da biologia são práticas que propiciam aos alunos a oportunidade de levar para fora da sala de aula o conteúdo estudado. Transcendendo assim as barreiras do ambiente escolar para a realidade e possibilitando ao aluno um novo meio de aprendizagem.

De acordo com Campos (2012) as aulas em campo, representam muito mais do que uma simples visita ao meio ambiente. Com elas os alunos são capazes de aprender a dinâmica do ecossistema que os rodeia, aprendendo sobre sua fauna e flora local tendo maior ciência sobre sua conservação. Tal atividade permite aos alunos a exploração de conceitos, procedimentos e atitudes que se tornam de grande valia para programas de educação ambiental (VIVEIRO; DINIZ, 2009). As aulas de campo são oportunidades nas quais os alunos podem descobrir novos ambientes fora da sala de aula, incluindo a observação e o registro de imagens (MORAIS; PAIVA, 2009).

Algumas ferramentas tecnológicas são capazes de ajudar os alunos no âmbito da observação e conhecimento dos elementos do campo. Uma dessas ferramentas é o PlantSnap, que permite ao usuário a identificação de forma precisa e instantânea de mais de 600 mil espécies a partir de fotos de plantas e árvores tiradas a partir do próprio aplicativo. Proporcionando ainda pequenas interações com o uso de Realidade Aumentada (PLANTSNAP, 2020).

Como Schmalstieg e Höllerer (2016) comentam, a Realidade Aumentada promete a criação automática e direta entre o mundo físico e a informação eletrônica, possibilitando com que essa informação pareça parte do mundo real na percepção do usuário. Na visão de Azuma (1997, p. 03, tradução nossa) “A Realidade Aumentada melhora a percepção e interação do usuário com o mundo real. Os objetos virtuais mostram informações que o usuário não consegue detectar diretamente com seus próprios sentidos. A informação transmitida pelos objetos virtuais ajuda o usuário a realizar tarefas do mundo real.”

Diante do contexto apresentado, este trabalho se propõe a auxiliar no conhecimento de árvores da flora local, demonstrando informações e modelos 3D das árvores a partir do *scan* das folhas das árvores com um aplicativo para celular por intermédio da Realidade Aumentada. O aplicativo ampliará as possibilidades de interação dos alunos em suas saídas a campo e ao mesmo tempo facilitará o conhecimento sobre as árvores de uma maneira atrativa.

## OBJETIVOS

Este trabalho possui como objetivo disponibilizar um aplicativo capaz de estender o conhecimento de árvores por intermédio da Realidade Aumentada.

Os objetivos específicos são:

1. utilizar as folhas das árvores como marcadores para apresentação do conteúdo em Realidade Aumentada;
2. disponibilizar ao usuário uma projeção 3D da árvore com uma série de informações.
3. disponibilizar a ferramenta para estudantes que vão a campo para uma maior interação entre a tecnologia e a natureza;

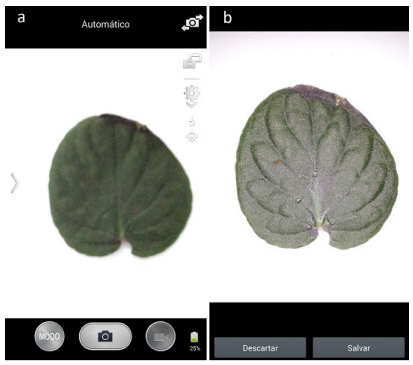
# trabalhos correlatos

A seguir são apresentados dois trabalhos acadêmicos e um produto que desenvolvem características semelhantes aos objetivos do trabalho proposto. O primeiro é um aplicativo móvel que permite o cadastro e classificação de espécies baseadas no registro de folhas de plantas através de imagens capturadas a partir do aplicativo (BORTOLON, 2014). O segundo é um aplicativo baseado em Realidade Aumentada que objetiva auxiliar a escolha e prover informações sobre o cultivo de plantas (OLIVEIRA; PRADO, 2018). Por último, um aplicativo capaz de identificar 90% das espécies de plantas, folhas, cogumelos, suculentas e cactos a partir da câmera do celular em segundos, contando ainda com interações com o uso de Realidade Aumentada (PLANTSNAP, 2020).

## PLANTARUM: UMA APLICAÇÃO ANDROID PARA CONSULTAS DE PLANTAS

O trabalho desenvolvido por Bortolon (2014) tem como principal objetivo a disponibilização de um aplicativo Android que consiga interagir com um *webservice* para realizar o cadastro e classificação de espécies de plantas. Para isso, conforme demonstrado na Figura 1, o aplicativo permite ao usuário capturar fotos com o celular e as enviar para o servidor escolhendo se deseja fazer a classificação, cadastrar uma amostra de uma espécie já existente na base de dados ou adicionar uma nova.

Figura - Aplicativo Plantarum



Fonte: Bortolon (2014, p. 53).

O projeto foi dividido em duas partes, a primeira responsável pelo aplicativo móvel foi desenvolvida em Java voltado para Android. A outra, o servidor, é responsável por fazer a comunicação com a parte móvel através de requisições e respostas em formato JSON, além também de fazer a ligação com a API Plantarum, responsável pela classificação das espécies a partir das características das folhas das árvores. O servidor foi construído utilizando a linguagem C# com o framework .Net 4.0 e o modelo de desenvolvimento *Windows Communication Foundation* (WCF). Além da aplicação móvel e do servidor, Bortolon (2014) também realizou melhorias na API Plantarum, adicionando novas características às folhas seguindo alguns estudos.

A aplicação foi testada em dois cenários. No primeiro foi utilizado um banco de imagens. O teste inicial apresentou alguns problemas de fatores externos, como iluminação e foco, mas que foram posteriormente ajustados para bateria de testes seguintes neste cenário. De um total de 32 fotos submetidas, o sistema não classificou apenas duas e atribuiu falso positivo para outras quatro. Em um terceiro teste no cenário, as imagens não reconhecidas, assim como as que acusaram falso positivo, foram adicionadas à base de dados e como resultado todas as 32 imagens foram reconhecidas, com o aplicativo acusando falso positivo em apenas uma delas (BORTOLON, 2014). No segundo cenário, que também apresentou problemas externos que foram ajustados posteriormente, foram utilizadas fotos de espécies locais. O resultado do teste nesse cenário foi excelente, indicando apenas um falso positivo (BORTOLON, 2014).

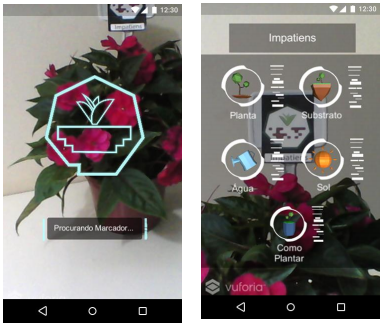
O autor aponta algumas limitações do trabalho, que podem servir também como extensões em caso de uma possível implementação a partir dele, como a necessidade de um alto contraste entre a folha e o fundo, a limitação da aplicação apenas rodar em telas com resolução de 1920x1080p, a dependência de uma base de dados previamente criada na API Plantarum e a impossibilidade de realizar a identificação de espécies a partir de fotos capturadas fora do aplicativo.

## GAIA: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA BASEADO EM REALIDADE AUMENTADA PARA AUXILIAR A ESCOLHA E CULTIVO DE PLANTAS ORNAMENTAIS EM CENTROS DE PAISAGISMO

O trabalho de conclusão de curso de Oliveira e Prado (2018) objetivou o desenvolvimento de um aplicativo Android com uso da Realidade Aumentada visando oferecer informações necessárias e confiáveis para auxiliar pessoas na escolha de flores e plantas ornamentais, conforme Figura 2. Para a construção do projeto optou-se pelo uso da *game engine* Unity, que faz uso da linguagem de programação C# em conjunto com a SDK (*Software Development Kit*) Vuforia, um dos principais *kits* para o desenvolvimento voltado à Realidade Aumentada. O Vuforia possui uma variedade de algoritmos de rastreamento para ancorar os elementos virtuais ao mundo real. Por meio de rastreamento do formato de objetos (*Model Target*), rastreamento por imagens planas (*Image Target*), por meio de códigos mesclados em conjunto de logomarcas de empresas (*VuMarks*) e através do escaneamento 3D do objeto a ser rastreado (*Object Recognition*) (OLIVEIRA; PRADO 2018).

A opção escolhida para o trabalho foi o *VuMarks,* criando-se os marcadores por bases no VuMark Database*,* realizando-se a separação de centros de paisagismos por *databases* e a de plantas por marcadores. Os objetos 3D do projeto foram criados através da utilização da ferramenta Autodesk Maya e os dados sobre as plantas e seu cultivo foram armazenados no banco SQLite, selecionando-se os dados e o objeto 3D de acordo o identificador único de cada VuMark (OLIVEIRA; PRADO 2018).

Figura - Informações sobre a flor com o aplicativo GAIA



Fonte: Oliveira e Prado (2018, p. 21).

Os autores apontam limitações encontradas no decorrer do projeto, como a dificuldade de funcionamento do aplicativo em dispositivos com câmeras de baixa qualidade ou em condições de luminosidade baixa ou alta demais, assim como fornecem sugestões de extensões do projeto, como o uso da geolocalização para selecionar o estabelecimento da base de dados do VuMark, que hoje é feita manualmente através de um menu dentro do aplicativo (OLIVEIRA; PRADO 2018). Oliveira e Prado (2018) completam os objetivos iniciais do projeto, entregando ao usuário acesso às informações necessárias para tomada de decisão quanto à escolha das plantas ornamentais, enfatizando a satisfação no uso da Realidade Aumentada para melhorar o mundo real através da inserção de informações geradas virtualmente.

## PLANTSNAP

O PlantSnap é um aplicativo que conta com 32 milhões de instalações e foi elaborado a partir da falta de uma tecnologia para identificação de plantas de forma rápida, sem a necessidade de livros ou tentativas de descrever as características de uma planta ao Google com o intuito de encontrar sua espécie (PLANTSNAP INCORPORATED, 2020). O aplicativo visa reconectar as pessoas com a natureza e umas com as outras através de um aplicativo para celular capaz de identificar rapidamente plantas, flores e árvores, possibilitando que os usuários compartilhem suas descobertas na natureza com outras pessoas. Por fim, o aplicativo ainda conta com uma seção em Realidade Aumentada onde folhas ou flores são detectadas por meio de imagens da câmera e servem como âncoras para a renderização de objetos 3D, como demonstrado na Figura 3 (PLANTSNAP INCORPORATED, 2020).

Figura - Âncoras para renderização de objetos 3D.

Uma imagem contendo Padrão do plano de fundo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: digitalizado do aplicativo PlantSnap.

Diferente de outros aplicativos com o mesmo objetivo, que identificam não mais do que cinco mil espécies e demoram até dias para entregar os resultados, o PlantSnap é capaz de realizar o reconhecimento de mais de 620 mil plantas com uma acurácia de 94% entregando a resposta instantaneamente. Para chegar a esses resultados, o aplicativo utiliza um algoritmo de *machine learning* que foi treinado com mais de 250 mil imagens (PLANTSNAP INCORPORATED, 2020).

# proposta do software

Neste capítulo será apresentada a relevância deste trabalho para a área social bem como para a tecnológica. Além disso, serão exibidos os principais Requisitos Funcionais (RF) e Requisitos Não Funcionais (RNF), a metodologia a ser utilizada e o cronograma a ser seguido no decorrer do trabalho.

## JUSTIFICATIVA

No Quadro 1 é apresentado um comparativo das características mais notáveis entre os trabalhos correlatos. Nas linhas são descritas as características e nas colunas os trabalhos.

Quadro - Características dos trabalhos correlatos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Correlatos  Características | Plantarum (2014) | Gaia (2018) | PlantSnap (2020) |
| Identifica espécie | Sim | Não | Sim |
| Uso da Realidade Aumentada | Não | Sim | Sim |
| Necessário marcador para uso da Realidade Aumentada | X | Sim | Não |
| Providencia informações sobre a espécie | Não | Sim | Sim |
| Plataforma | Android | Android | Android/iOS |
| Realiza processamento no próprio dispositivo | Não | X | Não |
| Trabalha off-line | Não | Não | Não |

Fonte: elaborado pelo autor.

Conforme constatado no Quadro 1, as aplicações Plantarum (2014) e PlantSnap (2020) são capazes de realizar a identificação das espécies de plantas e/ou árvores, enquanto a aplicação Gaia (2018) não. Essa é uma das características mais interessantes dentre as citadas, pois no contexto das aulas de campo permite que os alunos tenham autonomia na descoberta da flora ao seu redor, sem a necessidade de auxílio de um professor ou livro. Para realizar a identificação da espécie, o Plantarum (2014) utiliza a API Plantarum. Desenvolvida em 2012, a API faz a extração das características relevantes da folha e com isso é capaz de identificar a espécie a partir de uma base de dados de espécies já treinadas (CASSANIGA, 2012). Já o aplicativo PlantSnap realiza a identificação através de um processo de treinamento executado em um algoritmo de *machine learning* de código fechado, que está em processo de patenteamento (PLANTSNAP INCORPORATED, 2020).

A Realidade Aumentada é utilizada em duas aplicações, Gaia (2018) e PlantSnap (2020). Gaia (2018) utiliza a Realidade Aumentada para trazer a informação do mundo virtual ao real em forma de textos e exibindo informações como o nome da planta e a quantidade diária necessária de água e luz e, através de animações 3D, aponta o passo-a-passo sobre como plantar a espécie. PlantSnap (2020) utiliza a Realidade Aumentada de uma maneira mais simples identificando se a imagem se trata de uma flor ou de uma folha. Caso seja identificado uma flor, a aplicação irá mostrar uma animação de uma abelha 3D realizando a polinização, caso seja uma folha, irá demonstrar o processo da fotossíntese.

A partir do comparativo das características, é possível perceber que não há um aplicativo capaz de fazer a identificação da espécie e disponibilizar informações sobre ela com o uso da Realidade Aumentada ao mesmo tempo. O Aplicativo PlantSnap é capaz de realizar os dois, todavia não ao mesmo tempo. O usuário deve escolher se deseja identificar a espécie e visualizar informações sobre ela ou se deseja gerar a Realidade Aumentada, com a qual é possível apenas diferenciar uma flor de uma folha. Assim, essa será a principal contribuição tecnológica do projeto.

Além disso, em um mundo onde as pessoas são inseridas em um contexto tecnológico desde pequenas, a área educacional não tira o proveito que as mudanças tecnológicas proporcionam à sociedade. Diante deste contexto, o presente trabalho apresenta uma contribuição social pois irá propiciar aos alunos em aulas de campo uma nova interação, que permitirá a descoberta de informações sobre espécies de árvores e trará a informação virtual ao mundo real através do uso da Realidade Aumentada. O aplicativo utilizará as folhas das árvores para realizar o reconhecimento de algumas espécies e fazer a renderização de informações, tais como nome popular, nome científico, altura máxima, entre outras, além de expor um modelo 3D da árvore utilizando-se da folha como uma espécie de marcador para ancorar este conteúdo virtual.

## REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO

Os requisitos do aplicativo são:

1. disponibilizar uma tela inicial com a opção para iniciar o *scan* (RF);
2. permitir ao usuário utilizar a câmera do celular para realizar o *scan* da folha (RF);
3. renderizar um modelo 3D da árvore correspondente à folha (RF);
4. exibir informações sobre a árvore à qual a folha pertence (RF);
5. utilizar a folha da árvore como marcador para ancoragem do conteúdo virtual (RF);
6. permitir ao usuário capturar uma foto do conteúdo sendo mostrado em sua tela e salvar em sua galeria (RNF);
7. utilizar o ambiente de desenvolvimento Unity (RNF);
8. utilizar a biblioteca OpenCV (RNF);
9. ser desenvolvido para plataforma Android (RNF);
10. utilizar o banco de dados SQLite (RNF).

## METODOLOGIA

O trabalho será desenvolvido observando as seguintes etapas:

1. levantamento bibliográfico: realizar levantamento bibliográfico sobre árvores, aulas de campo, modelagem 3D, desenvolvimento de Realidade Aumentada com as ferramentas Unity e OpenCV e trabalhos correlatos;
2. elicitação de requisitos: com base no levantamento bibliográfico e nos objetivos do trabalho, reavaliar e, se necessário, incorporar novos requisitos;
3. modelagem: realizar modelagem de classes a serem utilizadas no projeto seguindo os padrões Unified Modeling Language™ (UML®).
4. desenvolvimento: implementação do aplicativo seguindo a modelagem e os requisitos levantados, desenvolvendo em C# na Unity e com o uso do OpenCV;
5. testes: efetuar testes unitários no aplicativo. Realizar testes de RA através da utilização da função de reconhecimento de folha pelo público alvo.

As etapas serão realizadas nos períodos relacionados no Quadro 2.

Quadro - Cronograma

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 2021 | | | | | | | | | |
|  | fev. | | mar. | | abr. | | maio. | | jun. | |
| etapas / quinzenas | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| levantamento bibliográfico |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| elicitação de requisitos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| modelagem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| desenvolvimento |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| testes |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Fonte: elaborado pelo autor.

# REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Este capítulo descreve brevemente os assuntos que fundamentarão o estudo a ser realizado: Realidade Aumentada e visão computacional.

Segundo Azuma (2017, p. 01, tradução nossa), “Realidade Aumentada (AR) é uma experiencia imersiva que sobrepõe objetos virtuais 3D sobre a visão direta de um usuário entorno do ambiente real, gerando a ilusão de que esses objetos virtuais existem naquele espaço”. Através da Realidade Aumentada é possível estender as fronteiras do mundo real, complementando este com informações virtuais que podem auxiliar os usuários em variadas áreas. Como Kirner et al. (2006) relatam, a Realidade Aumentada se beneficiou graças ao avanço da multimídia, que foi influenciada positivamente pelo aumento de banda das redes e permitiu a transferência de imagens e outros fluxos de informação com eficiência, e pelo avanço da Realidade Virtual, proporcionado pelo avanço na potência dos computadores. Sem esses avanços, as principais características da Realidade Aumentado na visão de Azuma (2001) não seriam possíveis, como a combinação do mundo real e virtual rodando de forma interativa em tempo real. Outras características, denominações e explicações sobre a Realidade Aumentada são apontadas por Schmalstieg e Höllerer (2016) e Kirner e Siscoutto (2007).

Maia (2010, p. 20) afirma que “A Visão Computacional é o ramo da Ciência da Computação que reúne todas as teorias e tecnologias desenvolvidas com a finalidade de possibilitar que imagens sejam interpretadas por sistemas artificiais implementados em computadores”. Uma dessas finalidades é resolver o problema de reconhecimento de imagens. O problema consiste em, dada uma imagem, detectar se o objeto desejado se encontra na imagem e, então, realizar a classificação desse objeto (MAIA, 2010). A visão computacional, com foco no processamento de imagens e detecção de objetos, é descrita por Marengoni e Stringhini (2009) e por Queiroz e Gomes (2006).

Referências

AZUMA, Ronald T. A Survey of Augmented Reality. **Presence**: Teleoperators And Virtual Environments, Malibu, v. 6, n. 4, p. 355-385, set. 1997.

AZUMA, Ronald T.; BAILLOT, Y.; BEHRINGER, R.; FEINER, S.; JULIER, S.; MACINTYRE, B. Recent advances in augmented reality. **Ieee Computer Graphics And Applications**, [S.L.], v. 21, n. 6, p. 34-47, 2001. Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). http://dx.doi.org/10.1109/38.963459.

AZUMA, Ronald T. Making Augmented Reality a Reality. **Imaging And Applied Optics 2017 (3D, Aio, Cosi, Is, Math, Pcaop)**, [S.L.], p. 1-3, 2017. OSA. http://dx.doi.org/10.1364/3d.2017.jtu1f.1.

BORTOLON, Matheus. **PLANTARUM**: uma aplicação android para consultas de plantas. 2014. 83 f. Monografia (Especialização) - Curso de Ciência da Computação, Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau, 2014.

CAMPOS, Carlos Roberto Pires. A saída a campo como estratégia de ensino de ciências. **Revista Eletrônica Sala de Aula em Foco**, v.1, n.2, p. 25-30, 2012.

KIRNER, Claudio et al. **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**. Belém: SBC, 2006.

KIRNER, Claudio; SISCOUTTO, Robson. **Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Projeto e Aplicações**. Petrópolis: SBC, 2007.

MAIA, José G. R. **Detecção e reconhecimento de objetos usando descritores locais**. 2010. 125 f. Tese (Doutorado em Ciência da Computação), Universidade Federal do Ceará, Fortaleza.

MARENGONI, Maurício; STRINGHINI, Denise. Tutorial: Introdução à Visão Computacional usando OpenCV. **Revista de Informática Teórica e Aplicada**, Porto Alegre, v. 16, n. 1, p. 125-160, 2009.

MORAIS, M. B.; PAIVA, M. H. **Ciências – ensinar e aprender**. Belo Horizonte: Dimensão, 2009.

OLIVEIRA, Guilherme Mello; PRADO, Ely F. GAIA: desenvolvimento de sistema baseado em realidade aumentada para auxiliar a escolha e cultivo de plantas ornamentais em centros de paisagismo. **Revista Eletrônica de Sistemas de Informação e Gestão Tecnológica**, Franca, v. 9, n. 1, p. 1-27, jan. 2018.

PLANTSNAP. **Plantsnap**. Disponível em: https://www.plantsnap.com/. Acesso em: 19 set. 2020.

PLANTSNAP INCORPORATED. **StartEngine**. Disponível em: <https://www.startengine.com/plantsnap-inc>. Acesso em: 25 set. 2020.

SCHMALSTIEG, Dieter; HÖLLERER, Tobias. **Augmented Reality: principles and practice**. Boston: Addison-Wesley, 2016. 473 p.

VIVEIRO, Alessandra Aparecida; DINIZ, Renato Eugênio da Silva. Atividades de campo no ensino das ciências e na educação ambiental: refletindo sobre as potencialidades desta estratégia na prática escolar. **Ciência em Tela**, v. 1, n. 2, p. 1-12, jul. 2009.

ASSINATURAS

(Atenção: todas as folhas devem estar rubricadas)

Assinatura do(a) Aluno(a): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Assinatura do(a) Orientador(a): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Assinatura do(a) Coorientador(a) (se houver): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |
| --- |
| Observações do orientador em relação a itens não atendidos do pré-projeto (se houver): |

FORMULÁRIO DE avaliação – PROFESSOR TCC I

Acadêmico(a):

Avaliador(a):

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ASPECTOS AVALIADOS1 | | atende | atende parcialmente | não atende |
| ASPECTOS TÉCNICOS | 1. INTRODUÇÃO   O tema de pesquisa está devidamente contextualizado/delimitado? |  |  |  |
| O problema está claramente formulado? |  |  |  |
| 1. OBJETIVOS   O objetivo principal está claramente definido e é passível de ser alcançado? |  |  |  |
| Os objetivos específicos são coerentes com o objetivo principal? |  |  |  |
| 1. TRABALHOS CORRELATOS   São apresentados trabalhos correlatos, bem como descritas as principais funcionalidades e os pontos fortes e fracos? |  |  |  |
| 1. JUSTIFICATIVA   Foi apresentado e discutido um quadro relacionando os trabalhos correlatos e suas principais funcionalidades com a proposta apresentada? |  |  |  |
| São apresentados argumentos científicos, técnicos ou metodológicos que justificam a proposta? |  |  |  |
| São apresentadas as contribuições teóricas, práticas ou sociais que justificam a proposta? |  |  |  |
| 1. REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO   Os requisitos funcionais e não funcionais foram claramente descritos? |  |  |  |
| 1. METODOLOGIA   Foram relacionadas todas as etapas necessárias para o desenvolvimento do TCC? |  |  |  |
| Os métodos, recursos e o cronograma estão devidamente apresentados e são compatíveis com a metodologia proposta? |  |  |  |
| 1. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA (atenção para a diferença de conteúdo entre projeto e pré-projeto)   Os assuntos apresentados são suficientes e têm relação com o tema do TCC? |  |  |  |
| As referências contemplam adequadamente os assuntos abordados (são indicadas obras atualizadas e as mais importantes da área)? |  |  |  |
| ASPECTOS METODOLÓGICOS | 1. LINGUAGEM USADA (redação)   O texto completo é coerente e redigido corretamente em língua portuguesa, usando linguagem formal/científica? |  |  |  |
| A exposição do assunto é ordenada (as ideias estão bem encadeadas e a linguagem utilizada é clara)? |  |  |  |
| 1. ORGANIZAÇÃO E APRESENTAÇÃO GRÁFICA DO TEXTO   A organização e apresentação dos capítulos, seções, subseções e parágrafos estão de acordo com o modelo estabelecido? |  |  |  |
| 1. ILUSTRAÇÕES (figuras, quadros, tabelas)   As ilustrações são legíveis e obedecem às normas da ABNT? |  |  |  |
| 1. REFERÊNCIAS E CITAÇÕES   As referências obedecem às normas da ABNT? |  |  |  |
| As citações obedecem às normas da ABNT? |  |  |  |
| Todos os documentos citados foram referenciados e vice-versa, isto é, as citações e referências são consistentes? |  |  |  |

PARECER – PROFESSOR DE TCC I ou COORDENADOR DE TCC

**(preencher apenas no projeto):**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| O projeto de TCC será reprovado se:   * qualquer um dos itens tiver resposta NÃO ATENDE; * pelo menos **4 (quatro)** itens dos **ASPECTOS TÉCNICOS** tiverem resposta ATENDE PARCIALMENTE; ou * pelo menos **4 (quatro)** itens dos **ASPECTOS METODOLÓGICOS** tiverem resposta ATENDE PARCIALMENTE. | | |
| **PARECER**: | ( ) APROVADO | ( ) REPROVADO |

Assinatura: Data:

FORMULÁRIO DE avaliação – PROFESSOR AVALIADOR

Acadêmico(a):

Avaliador(a):

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ASPECTOS AVALIADOS1 | | atende | atende parcialmente | não atende |
| ASPECTOS TÉCNICOS | 1. INTRODUÇÃO   O tema de pesquisa está devidamente contextualizado/delimitado? |  |  |  |
| O problema está claramente formulado? |  |  |  |
| 1. OBJETIVOS   O objetivo principal está claramente definido e é passível de ser alcançado? |  |  |  |
| Os objetivos específicos são coerentes com o objetivo principal? |  |  |  |
| 1. TRABALHOS CORRELATOS   São apresentados trabalhos correlatos, bem como descritas as principais funcionalidades e os pontos fortes e fracos? |  |  |  |
| 1. JUSTIFICATIVA   Foi apresentado e discutido um quadro relacionando os trabalhos correlatos e suas principais funcionalidades com a proposta apresentada? |  |  |  |
| São apresentados argumentos científicos, técnicos ou metodológicos que justificam a proposta? |  |  |  |
| São apresentadas as contribuições teóricas, práticas ou sociais que justificam a proposta? |  |  |  |
| 1. REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO   Os requisitos funcionais e não funcionais foram claramente descritos? |  |  |  |
| 1. METODOLOGIA   Foram relacionadas todas as etapas necessárias para o desenvolvimento do TCC? |  |  |  |
| Os métodos, recursos e o cronograma estão devidamente apresentados e são compatíveis com a metodologia proposta? |  |  |  |
| 1. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA (atenção para a diferença de conteúdo entre projeto e pré-projeto)   Os assuntos apresentados são suficientes e têm relação com o tema do TCC? |  |  |  |
| As referências contemplam adequadamente os assuntos abordados (são indicadas obras atualizadas e as mais importantes da área)? |  |  |  |
| ASPECTOS METODOLÓGICOS | 1. LINGUAGEM USADA (redação)   O texto completo é coerente e redigido corretamente em língua portuguesa, usando linguagem formal/científica? |  |  |  |
| A exposição do assunto é ordenada (as ideias estão bem encadeadas e a linguagem utilizada é clara)? |  |  |  |

PARECER – PROFESSOR AVALIADOR:

**(preencher apenas no projeto)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| O projeto de TCC ser deverá ser revisado, isto é, necessita de complementação, se:   * qualquer um dos itens tiver resposta NÃO ATENDE; * pelo menos **5 (cinco)** tiverem resposta ATENDE PARCIALMENTE. | | |
| **PARECER**: | ( ) APROVADO | ( ) REPROVADO |

Assinatura: Data: