Pesquisa AnimAR

Material

Sexo *

Feminino

Este questionátio tem como objetivo avaliar a usabilidade e o desempenho do Trabalho de Conclusão de Curso "AnimAR: DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA CRIAÇÃO DE ANIMAÇÕES COM REALIDADE AUMENTADA E INTERFACE TANGÍVEL", do Aluno Ricardo Filipe Reiter no Curso de Ciências da Computação, FURB, com o Orientador e Professor Dalton Solano dos Reis.

Apesar de ser um trabalho com um título grande acreditamos que o seu uso seja simples e divertido, explorando tecnologias atuais. Para o seu uso é preciso instalar o aplicativo AnimAR em seu celular e imprimir os marcadores (material abaixo). Os marcadores irão gerar uma resposta melhor se forem fixados em uma superfície mais dura, tipo um papelão. Não é bom encapa-los com papel plástico pois pode gerar um reflexo indesejado das luzes do ambiente em cima dos marcadores.

Perfil de Usuário
Idade *
20

Versão de teste para Android: http://tecedu.inf.furb.br/animar/animar.apk

Marcadores: http://tecedu.inf.furb.br/animar/marcadores.pdf

Qual seu nível de escolaridade? *
Ensino fundamental incompleto
○ Ensino fundamental completo − 1º grau
C Ensino médio incompleto
○ Ensino médio completo – 2º grau
Ensino superior incompleto
Ensino superior completo
Você utiliza dispositivos móveis com qual frequência? *
Frequentemente
O Nunca utilizei
Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? *
Sim
○ Não
Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? *
Sim
Não

Aprendendo a utilizar sem e com Cardboard

Neste primeiro momento a ideia e você explorar os recursos que o aplicativo oferece. O AnimAR pode ser usado com o celular apontando direto para os marcadores, ou colocando o celular em um Cardboard.

Convidamos então a fazer os dois tipos de experimento, sem e com o uso do Cardboard.

Abra o aplicativo AnimAR e realize o pequeno tutorial dentro dele. O objetivo é aprender os comandos básicos. *

	Concluído
\bigcirc	Não conseguiu concluir

Aperte "Iniciar" no menu principal para iniciar o jogo. Utilize os marcadores "Cena" e "Seletor", tente fazer com que a câmera do dispositivo detecte-os. *

ConcluídoNão conseguiu concluir

O modo padrão do marcador "Seletor" é o Fábrica de Objetos. Aperte o botão do meio para trocar o seletor, até chegar no modo seletor de cena. *

Concluído

No modo "Seletor de Cena", você pode navegar entre as cenas da sua aplicação. Experimente navegar entre as cenas com os botões "<" e ">", visualizando a cena no marcador "Cena". Por padrão, o aplicativo vem com duas cenas de exemplo. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Mude a cena atual para a Cena 0. Mude o seletor atual para a "Fábrica de Objetos". Navegue entre a fábrica até encontrar uma pedra cinza. Com o marcador "Cubo", tente mover esse objeto da fábrica para dentro da Cena 0, em qualquer lugar da cena. Para selecionar o objeto antes de mover, você deve deixar o raio indicador do cubo dentro do objeto, parado por alguns segundos. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Agora, pegue o marcador "Gravador". Pressione o botão do meio para iniciar uma gravação. Com o marcador "Cubo", selecione a pedra anteriormente adicionada à cena. Ao selecionar a pedra a gravação iniciará automaticamente. Movimente a pedra pela cena, de acordo como você deseja animá-la. Quando você terminar sua animação, aperte novamente o botão de gravar para parar a gravação, ou tampe/esconde o marcador "Cubo" para que ele não seja mais detectado e pare a gravação. *

Concluído

Pressione o botão de "Play" para então reproduzir a animação anteriormente gravada. Pronto, você produziu a sua primeira animação! Experimente gravar novas animações para outros objetos da mesma cena. *

ConcluídoNão consequiu concluir

Pegue o marcador "Inspetor", plugue então inspetor no objeto que você acabou de animar, e verifique se aparecem informações sobre aquele objeto e sua animação. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Pegue agora o marcador "Seletor" e mude o modo para o "Seletor de Animações". Verifique que agora a animação deve possuir a animação 0. Com o "Seletor de Animações" e o marcador de "Cena" abertos ao mesmo tempo, você pode visualizar na cena qual o objeto animado pela animação atual selecionada no seletor, sendo o objeto contornado em azul. *

Concluído

Ative o marcador "Lixeira". Com o "Seletor de Animações" ainda aberto, pegue o marcador "Cubo" e tente mover o ícone da animação "0" para a lixeira. A animação então deverá ser excluída. Tente pressionar "Play" no marcador "Gravador", e verifique se a animação não está mais presente. *

Concluío	ob
Conclui	JU

 Não conseguiu conclu 		Não	conseguiu	conclui
--	--	-----	-----------	---------

Modo livre

A partir de agora, você irá criar sua própria cena e animações de acordo com um roteiro, tente utilizar sua imaginação.

Com o "Seletor de Cenas", navegue até a Cena 2, que é uma cena completamente nova. Agora, fazendo uso dos marcadores ensinados, construa uma cena que contenha dois portais de pedra, um em cada extremidade do mapa. Crie uma "rua" entre esses dois portais, com árvores, pedras e outros objetos pelo caminho. No final, adicione um Lobo em um dos portais de pedra, e anime-o fazendo com que ele "ande" de um portal para o outro. *

Concluído

Se desejar, fique a vontade de criar novas animações para esta cena. Você pode por exemplo, adicionar novos lobos na cena e fazer uma matilha de lobos passeando pelo bosque.						
Concluído						
O Não consegu	iu concluir					
Avaliação Gera	al					
Você consegu *	iu conclu	uir os obj	etivos de	ssa pesq	uisa cor	n facilidade?
	1	2	3	4	5	
Nenhuma foi fácil	0	0	•	0	0	Todas foram fáceis
Quantas tarefa	as você d	concluiu	sem NEN	HUM aux	κίlio exte	rno? *
	1	2	3	4	5	
Nenhuma	\circ	•	0	0	\circ	Todas
Como você cla (Óculos de Re			ade do A	nimAR c	om o Ca	rdboard
	1	2	3	4	5	
Péssima				\bigcirc		Excelente

Como você classifica a usabilidade do AnimAR sem o Cardboard?					dboard?		
	1	2		3	4	5	
Péssima	0	0	(•	0	0	Excelente
Qual modo vo	cê pref	eriu utili	izar?				
Sem VR/Care	dboard						
O Com VR/Car	dboard						
Como você classifica a usabilidade de se construir novas cenas/cenários? *							
	0	1	2	3	4	5	
Péssima	\bigcirc	\bigcirc	•	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	Excelente
Como você cl	assifica	ı a usab	ilidade	e de se	gravar a	nimaçõ	es?*
	0	1	2	3	4	5	
Péssima	\bigcirc	\bigcirc	•	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	Excelente
Como você cl	assifica	ı a usab	ilidade	e do Ani	imAR er	n Geral?	*
	0	1	2	3	4	5	
Péssima	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	•	0	Excelente

Você acha que o AnimAR cumpriu seu objetivo de experimentar e fornecer uma nova maneira de se criar animações com facilidade? *

	U	ı	2	3	4	5	
Não concordo	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	•	Concordo Plenamente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa AnimAR

Este questionátio tem como objetivo avaliar a usabilidade e o desempenho do Trabalho de Conclusão de Curso "AnimAR: DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA CRIAÇÃO DE ANIMAÇÕES COM REALIDADE AUMENTADA E INTERFACE TANGÍVEL", do Aluno Ricardo Filipe Reiter no Curso de Ciências da Computação, FURB, com o Orientador e Professor Dalton Solano dos Reis.

Apesar de ser um trabalho com um título grande acreditamos que o seu uso seja simples e divertido, explorando tecnologias atuais. Para o seu uso é preciso instalar o aplicativo AnimAR em seu celular e imprimir os marcadores (material abaixo). Os marcadores irão gerar uma resposta melhor se forem fixados em uma superfície mais dura, tipo um papelão. Não é bom encapa-los com papel plástico pois pode gerar um reflexo indesejado das luzes do ambiente em cima dos marcadores.

Material
Versão de teste para Android: http://tecedu.inf.furb.br/animar/animar.apk
Marcadores: http://tecedu.inf.furb.br/animar/marcadores.pdf

Perfil	de	Usuário

Idade *	•			
22				



 Ensino fundamental incompleto Ensino fundamental completo − 1° grau Ensino médio incompleto Ensino superior incompleto Ensino superior completo Você utiliza dispositivos móveis com qual frequência? * Frequentemente Às vezes Nunca utilizei Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? * Sim Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * Sim Não 	Qual seu nível de escolaridade? *
 Ensino médio incompleto Ensino médio completo - 2º grau Ensino superior incompleto Ensino superior completo Você utiliza dispositivos móveis com qual frequência? * ● Frequentemente Às vezes Nunca utilizei Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? * ● Sim Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * ● Sim 	Ensino fundamental incompleto
 Ensino médio completo - 2º grau Ensino superior incompleto Ensino superior completo Você utiliza dispositivos móveis com qual frequência? * ● Frequentemente Às vezes Nunca utilizei Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? * ● Sim Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * ● Sim 	○ Ensino fundamental completo – 1º grau
 Ensino superior incompleto Ensino superior completo Você utiliza dispositivos móveis com qual frequência? * Frequentemente Às vezes Nunca utilizei Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? * Sim Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * Sim 	C Ensino médio incompleto
 Ensino superior completo Você utiliza dispositivos móveis com qual frequência? * ● Frequentemente Às vezes Nunca utilizei Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? * ● Sim Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * ● Sim 	○ Ensino médio completo – 2º grau
Você utiliza dispositivos móveis com qual frequência? * Frequentemente Às vezes Nunca utilizei Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? * Sim Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * Sim	Ensino superior incompleto
 Frequentemente Às vezes Nunca utilizei Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? * Sim Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * Sim 	 Ensino superior completo
 Frequentemente Às vezes Nunca utilizei Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? * Sim Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * Sim 	
 Às vezes Nunca utilizei Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? * ● Sim Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * ● Sim 	Você utiliza dispositivos móveis com qual frequência? *
 Nunca utilizei Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? * Sim Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * Sim 	Frequentemente
Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? * Sim Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * Sim	Às vezes
 Sim Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * Sim 	O Nunca utilizei
 Sim Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * Sim 	
 Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * Sim 	Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? *
Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? * Sim	● Sim
Sim	○ Não
Sim	
	Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? *
○ Não	● Sim
	○ Não

Aprendendo a utilizar sem e com Cardboard

Neste primeiro momento a ideia e você explorar os recursos que o aplicativo oferece. O AnimAR pode ser usado com o celular apontando direto para os marcadores, ou colocando o celular em um Cardboard.

Convidamos então a fazer os dois tipos de experimento, sem e com o uso do Cardboard.

Abra o aplicativo AnimAR e realize o pequeno tutorial dentro dele. O objetivo é aprender os comandos básicos. *

O	Concluído
0	Não conseguiu concluir

Aperte "Iniciar" no menu principal para iniciar o jogo. Utilize os marcadores "Cena" e "Seletor", tente fazer com que a câmera do dispositivo detecte-os. *

ConcluídoNão conseguiu concluir

O modo padrão do marcador "Seletor" é o Fábrica de Objetos. Aperte o botão do meio para trocar o seletor, até chegar no modo seletor de cena. *

Concluído

No modo "Seletor de Cena", você pode navegar entre as cenas da sua aplicação. Experimente navegar entre as cenas com os botões "<" e ">", visualizando a cena no marcador "Cena". Por padrão, o aplicativo vem com duas cenas de exemplo. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Mude a cena atual para a Cena 0. Mude o seletor atual para a "Fábrica de Objetos". Navegue entre a fábrica até encontrar uma pedra cinza. Com o marcador "Cubo", tente mover esse objeto da fábrica para dentro da Cena 0, em qualquer lugar da cena. Para selecionar o objeto antes de mover, você deve deixar o raio indicador do cubo dentro do objeto, parado por alguns segundos. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Agora, pegue o marcador "Gravador". Pressione o botão do meio para iniciar uma gravação. Com o marcador "Cubo", selecione a pedra anteriormente adicionada à cena. Ao selecionar a pedra a gravação iniciará automaticamente. Movimente a pedra pela cena, de acordo como você deseja animá-la. Quando você terminar sua animação, aperte novamente o botão de gravar para parar a gravação, ou tampe/esconde o marcador "Cubo" para que ele não seja mais detectado e pare a gravação. *

Concluído

Pressione o botão de "Play" para então reproduzir a animação anteriormente gravada. Pronto, você produziu a sua primeira animação! Experimente gravar novas animações para outros objetos da mesma cena. *

ConcluídoNão consequiu concluir

Pegue o marcador "Inspetor", plugue então inspetor no objeto que você acabou de animar, e verifique se aparecem informações sobre aquele objeto e sua animação. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Pegue agora o marcador "Seletor" e mude o modo para o "Seletor de Animações". Verifique que agora a animação deve possuir a animação 0. Com o "Seletor de Animações" e o marcador de "Cena" abertos ao mesmo tempo, você pode visualizar na cena qual o objeto animado pela animação atual selecionada no seletor, sendo o objeto contornado em azul. *

Concluído

Ative o marcador "Lixeira". Com o "Seletor de Animações" ainda aberto, pegue o marcador "Cubo" e tente mover o ícone da animação "0" para a lixeira. A animação então deverá ser excluída. Tente pressionar "Play" no marcador "Gravador", e verifique se a animação não está mais presente. *

Con	cluído
-----	--------

 Não conseguiu conclu 		Não	conseguiu	conclui
--	--	-----	-----------	---------

Modo livre

A partir de agora, você irá criar sua própria cena e animações de acordo com um roteiro, tente utilizar sua imaginação.

Com o "Seletor de Cenas", navegue até a Cena 2, que é uma cena completamente nova. Agora, fazendo uso dos marcadores ensinados, construa uma cena que contenha dois portais de pedra, um em cada extremidade do mapa. Crie uma "rua" entre esses dois portais, com árvores, pedras e outros objetos pelo caminho. No final, adicione um Lobo em um dos portais de pedra, e anime-o fazendo com que ele "ande" de um portal para o outro. *

Concluído

Se desejar, fique a vontade de criar novas animações para esta cena. Você pode por exemplo, adicionar novos lobos na cena e fazer uma matilha de lobos passeando pelo bosque.						
Concluído						
O Não consegu	iu concluir					
Avaliação Gera	al					
Você consegu *	iu conclu	ıir os obj	etivos de	ssa peso	luisa cor	n facilidade?
	1	2	3	4	5	
Nenhuma foi fácil	\circ	\circ	\bigcirc	•	0	Todas foram fáceis
Quantas tarefa	as você c	concluiu	sem NEN	HUM aux	κίlio exte	rno? *
	1	2	3	4	5	
Nenhuma	\circ	0	0	•	0	Todas
Como você cla (Óculos de Re			lade do A	nimAR c	om o Ca	rdboard
	1	2	3	4	5	
Péssima			\bigcirc			Excelente

Como você cl	assifica	a a usal	oilidade	do Ani	imAR se	em o Ca	rdboard?
	1	2		3	4	5	
Péssima	0	С) (0	0	Excelente
Qual modo vo	ocê pref	eriu util	lizar?				
Sem VR/Car	dboard						
Om VR/Car	dboard						
Como você cl cenas/cenário	os? *						
	0	1	2	3	4	5	
Péssima	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	•	\bigcirc	Excelente
Como você classifica a usabilidade de se gravar animações? *							es? *
	0	1	2	3	4	5	
Péssima		\bigcirc	\bigcirc				Excelente
Como você cl	assifica	a a usal	oilidade	do Ani	imAR er	n Geral?	*
	0	1	2	3	4	5	
Péssima	\circ	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	•	\bigcirc	Excelente

Você acha que o AnimAR cumpriu seu objetivo de experimentar e fornecer uma nova maneira de se criar animações com facilidade? *

	U	ı	2	3	4	5	
Não concordo	\bigcirc				•		Concordo Plenamente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa AnimAR

Este questionátio tem como objetivo avaliar a usabilidade e o desempenho do Trabalho de Conclusão de Curso "AnimAR: DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA CRIAÇÃO DE ANIMAÇÕES COM REALIDADE AUMENTADA E INTERFACE TANGÍVEL", do Aluno Ricardo Filipe Reiter no Curso de Ciências da Computação, FURB, com o Orientador e Professor Dalton Solano dos Reis.

Apesar de ser um trabalho com um título grande acreditamos que o seu uso seja simples e divertido, explorando tecnologias atuais. Para o seu uso é preciso instalar o aplicativo AnimAR em seu celular e imprimir os marcadores (material abaixo). Os marcadores irão gerar uma resposta melhor se forem fixados em uma superfície mais dura, tipo um papelão. Não é bom encapa-los com papel plástico pois pode gerar um reflexo indesejado das luzes do ambiente em cima dos marcadores.

Material _____ Versão de teste para Android: http://tecedu.inf.furb.br/animar/marcadores.pdf

	61			//	
םע	rtil	dA	Usu	121	10
		uc	030	JUI	10

Idade *			
27	 	 	

Sexo *
Feminino

Qual seu nível de escolaridade? *
Ensino fundamental incompleto
 ○ Ensino fundamental completo – 1º grau
C Ensino médio incompleto
○ Ensino médio completo – 2º grau
Ensino superior incompleto
Ensino superior completo
Você utiliza dispositivos móveis com qual frequência? *
Frequentemente
Às vezes
O Nunca utilizei
Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? * Sim Não Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? *
Sim
Não

Aprendendo a utilizar sem e com Cardboard

Neste primeiro momento a ideia e você explorar os recursos que o aplicativo oferece. O AnimAR pode ser usado com o celular apontando direto para os marcadores, ou colocando o celular em um Cardboard.

Convidamos então a fazer os dois tipos de experimento, sem e com o uso do Cardboard.

Abra o aplicativo AnimAR e realize o pequeno tutorial dentro dele. O objetivo é aprender os comandos básicos. *

•
Concluído
Não conseguiu concluir
Aperte "Iniciar" no menu principal para iniciar o jogo. Utilize os marcadores "Cena" e "Seletor", tente fazer com que a câmera do dispositivo detecte-os. *
Concluído
Não conseguiu concluir
O modo padrão do marcador "Seletor" é o Fábrica de Objetos. Aperte o botão do meio para trocar o seletor, até chegar no modo seletor de cena. *
Concluído
Não conseguiu concluir

No modo "Seletor de Cena", você pode navegar entre as cenas da sua aplicação. Experimente navegar entre as cenas com os botões "<" e ">", visualizando a cena no marcador "Cena". Por padrão, o aplicativo vem com duas cenas de exemplo. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Mude a cena atual para a Cena 0. Mude o seletor atual para a "Fábrica de Objetos". Navegue entre a fábrica até encontrar uma pedra cinza. Com o marcador "Cubo", tente mover esse objeto da fábrica para dentro da Cena 0, em qualquer lugar da cena. Para selecionar o objeto antes de mover, você deve deixar o raio indicador do cubo dentro do objeto, parado por alguns segundos. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Agora, pegue o marcador "Gravador". Pressione o botão do meio para iniciar uma gravação. Com o marcador "Cubo", selecione a pedra anteriormente adicionada à cena. Ao selecionar a pedra a gravação iniciará automaticamente. Movimente a pedra pela cena, de acordo como você deseja animá-la. Quando você terminar sua animação, aperte novamente o botão de gravar para parar a gravação, ou tampe/esconde o marcador "Cubo" para que ele não seja mais detectado e pare a gravação. *

Concluído

Pressione o botão de "Play" para então reproduzir a animação anteriormente gravada. Pronto, você produziu a sua primeira animação! Experimente gravar novas animações para outros objetos da mesma cena. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Pegue o marcador "Inspetor", plugue então inspetor no objeto que você acabou de animar, e verifique se aparecem informações sobre aquele objeto e sua animação. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Pegue agora o marcador "Seletor" e mude o modo para o "Seletor de Animações". Verifique que agora a animação deve possuir a animação 0. Com o "Seletor de Animações" e o marcador de "Cena" abertos ao mesmo tempo, você pode visualizar na cena qual o objeto animado pela animação atual selecionada no seletor, sendo o objeto contornado em azul. *

Concluído

Ative o marcador "Lixeira". Com o "Seletor de Animações" ainda aberto, pegue o marcador "Cubo" e tente mover o ícone da animação "0" para a lixeira. A animação então deverá ser excluída. Tente pressionar "Play" no marcador "Gravador", e verifique se a animação não está mais presente. *

Concluío	ob
Conclui	JU

 Não conseguiu conclu 		Não	conseguiu	conclui
--	--	-----	-----------	---------

Modo livre

A partir de agora, você irá criar sua própria cena e animações de acordo com um roteiro, tente utilizar sua imaginação.

Com o "Seletor de Cenas", navegue até a Cena 2, que é uma cena completamente nova. Agora, fazendo uso dos marcadores ensinados, construa uma cena que contenha dois portais de pedra, um em cada extremidade do mapa. Crie uma "rua" entre esses dois portais, com árvores, pedras e outros objetos pelo caminho. No final, adicione um Lobo em um dos portais de pedra, e anime-o fazendo com que ele "ande" de um portal para o outro. *

Concluído

Se desejar, fiqu Você pode por matilha de lob	exemple	o, adicior	nar novos	s lobos na	•			
Concluído								
O Não consegu	iu concluir							
Avaliação Gera	al							
Você consegu *	iu conclu	ıir os obj	etivos de	ssa peso	luisa cor	n facilidade?		
	1	2	3	4	5			
Nenhuma foi fácil	\bigcirc	•	\bigcirc	0	\circ	Todas foram fáceis		
Quantas tarefas você concluiu sem NENHUM auxílio externo? *								
	1	2	3	4	5			
Nenhuma	0	0	•	0	\bigcirc	Todas		
	Como você classifica a usabilidade do AnimAR com o Cardboard (Óculos de Realidade Virtual)?							
	1	2	3	4	5			
Péssima				\bigcirc	\bigcirc	Excelente		

Como você cl	assifica	a a usab	ilidade	do Ani	mAR se	m o Ca	rdboard?	
	1	2		3	4	5		
Péssima	0	•	(0	0	Excelente	
Qual modo você preferiu utilizar?								
Sem VR/Cardboard								
O Com VR/Car	dboard							
Como você cl cenas/cenário		a a usab 1	ilidade 2	e de se (construi 4	ir novas 5		
Péssima	\bigcirc	()			\bigcirc	\bigcirc	Excelente	
Como você classifica a usabilidade de se gravar animações? *								
	0	1	2	3	4	5		
Péssima	\bigcirc	\bigcirc	•	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	Excelente	
Como você classifica a usabilidade do AnimAR em Geral? *								
	0	1	2	3	4	5		
Péssima	\bigcirc	\bigcirc	•	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	Excelente	

Você acha que o AnimAR cumpriu seu objetivo de experimentar e fornecer uma nova maneira de se criar animações com facilidade? *

	U	ı	2	3	4	5	
Não concordo			•				Concordo Plenamente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa AnimAR

Este questionátio tem como objetivo avaliar a usabilidade e o desempenho do Trabalho de Conclusão de Curso "AnimAR: DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA CRIAÇÃO DE ANIMAÇÕES COM REALIDADE AUMENTADA E INTERFACE TANGÍVEL", do Aluno Ricardo Filipe Reiter no Curso de Ciências da Computação, FURB, com o Orientador e Professor Dalton Solano dos Reis.

Apesar de ser um trabalho com um título grande acreditamos que o seu uso seja simples e divertido, explorando tecnologias atuais. Para o seu uso é preciso instalar o aplicativo AnimAR em seu celular e imprimir os marcadores (material abaixo). Os marcadores irão gerar uma resposta melhor se forem fixados em uma superfície mais dura, tipo um papelão. Não é bom encapa-los com papel plástico pois pode gerar um reflexo indesejado das luzes do ambiente em cima dos marcadores.

Material
Versão de teste para Android: http://tecedu.inf.furb.br/animar/animar.apk
Marcadores: http://tecedu.inf.furb.br/animar/marcadores.pdf

Perfil de Usua	ar	10

Idade *			
21			

JCXU		
Feminino	_	

Sava *

Qual seu nível de escolaridade? *
Ensino fundamental incompleto
○ Ensino fundamental completo − 1º grau
C Ensino médio incompleto
Ensino médio completo – 2º grau
Ensino superior incompleto
Ensino superior completo
Você utiliza dispositivos móveis com qual frequência? *
Frequentemente
Às vezes
O Nunca utilizei
Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? *
Sim
○ Não
Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? *
Sim
○ Não

Aprendendo a utilizar sem e com Cardboard

Neste primeiro momento a ideia e você explorar os recursos que o aplicativo oferece. O AnimAR pode ser usado com o celular apontando direto para os marcadores, ou colocando o celular em um Cardboard.

Convidamos então a fazer os dois tipos de experimento, sem e com o uso do Cardboard.

Abra o aplicativo AnimAR e realize o pequeno tutorial dentro dele. O objetivo é aprender os comandos básicos. *

\odot	Concluído
\bigcirc	Não conseguiu concluir

Aperte "Iniciar" no menu principal para iniciar o jogo. Utilize os marcadores "Cena" e "Seletor", tente fazer com que a câmera do dispositivo detecte-os. *

ConcluídoNão conseguiu concluir

O modo padrão do marcador "Seletor" é o Fábrica de Objetos. Aperte o botão do meio para trocar o seletor, até chegar no modo seletor de cena. *

Concluído

No modo "Seletor de Cena", você pode navegar entre as cenas da sua aplicação. Experimente navegar entre as cenas com os botões "<" e ">", visualizando a cena no marcador "Cena". Por padrão, o aplicativo vem com duas cenas de exemplo. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Mude a cena atual para a Cena 0. Mude o seletor atual para a "Fábrica de Objetos". Navegue entre a fábrica até encontrar uma pedra cinza. Com o marcador "Cubo", tente mover esse objeto da fábrica para dentro da Cena 0, em qualquer lugar da cena. Para selecionar o objeto antes de mover, você deve deixar o raio indicador do cubo dentro do objeto, parado por alguns segundos. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Agora, pegue o marcador "Gravador". Pressione o botão do meio para iniciar uma gravação. Com o marcador "Cubo", selecione a pedra anteriormente adicionada à cena. Ao selecionar a pedra a gravação iniciará automaticamente. Movimente a pedra pela cena, de acordo como você deseja animá-la. Quando você terminar sua animação, aperte novamente o botão de gravar para parar a gravação, ou tampe/esconde o marcador "Cubo" para que ele não seja mais detectado e pare a gravação. *

Concluído

Pressione o botão de "Play" para então reproduzir a animação anteriormente gravada. Pronto, você produziu a sua primeira animação! Experimente gravar novas animações para outros objetos da mesma cena. *

Concluído

Pegue o marcador "Inspetor", plugue então inspetor no objeto que você acabou de animar, e verifique se aparecem informações sobre aquele objeto e sua animação. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Não conseguiu concluir

Pegue agora o marcador "Seletor" e mude o modo para o "Seletor de Animações". Verifique que agora a animação deve possuir a animação 0. Com o "Seletor de Animações" e o marcador de "Cena" abertos ao mesmo tempo, você pode visualizar na cena qual o objeto animado pela animação atual selecionada no seletor, sendo o objeto contornado em azul. *

Concluído

Ative o marcador "Lixeira". Com o "Seletor de Animações" ainda aberto, pegue o marcador "Cubo" e tente mover o ícone da animação "0" para a lixeira. A animação então deverá ser excluída. Tente pressionar "Play" no marcador "Gravador", e verifique se a animação não está mais presente. *

Conc	luído
00110	aiao

 Não conseguiu conclu 		Não	conseguiu	conclui
--	--	-----	-----------	---------

Modo livre

A partir de agora, você irá criar sua própria cena e animações de acordo com um roteiro, tente utilizar sua imaginação.

Com o "Seletor de Cenas", navegue até a Cena 2, que é uma cena completamente nova. Agora, fazendo uso dos marcadores ensinados, construa uma cena que contenha dois portais de pedra, um em cada extremidade do mapa. Crie uma "rua" entre esses dois portais, com árvores, pedras e outros objetos pelo caminho. No final, adicione um Lobo em um dos portais de pedra, e anime-o fazendo com que ele "ande" de um portal para o outro. *

Concluído

Se desejar, fique a vontade de criar novas animações para esta cena. Você pode por exemplo, adicionar novos lobos na cena e fazer uma matilha de lobos passeando pelo bosque.								
Concluído								
Não consegui	iu concluir							
Avaliação Gera	al							
Você conseguiu concluir os objetivos dessa pesquisa com facilidade?								
	1	2	3	4	5			
Nenhuma foi fácil	\bigcirc	0	•	\circ	\circ	Todas foram fáceis		
Quantas tarefas você concluiu sem NENHUM auxílio externo? *								
	1	2	3	4	5			
Nenhuma	\circ	\bigcirc	\bigcirc	0	•	Todas		
. 1	Como você classifica a usabilidade do AnimAR com o Cardboard (Óculos de Realidade Virtual)?							
	1	2	3	4	5			
Péssima	\bigcirc	\circ	•	\circ	\bigcirc	Excelente		

Como você classifica a usabilidade do AnimAR sem o Cardboard?												
	1	2		3	4	5						
Péssima	0	0	(•	0	Excelente					
Qual modo você preferiu utilizar?												
Sem VR/Cardboard												
Om VR/Cardboard												
Como você classifica a usabilidade de se construir novas cenas/cenários? *												
	0	1	2	3	4	5						
Péssima	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	•	\bigcirc	Excelente					
Como você classifica a usabilidade de se gravar animações? *												
	0	1	2	3	4	5						
Péssima	\bigcirc	\bigcirc	•	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	Excelente					
Como você classifica a usabilidade do AnimAR em Geral? *												
	0	1	2	3	4	5						
Péssima	\circ	\circ	\bigcirc	•	\bigcirc	0	Excelente					

Você acha que o AnimAR cumpriu seu objetivo de experimentar e fornecer uma nova maneira de se criar animações com facilidade? *

	U	ı	Z	3	4	3	
Não concordo	\bigcirc		\bigcirc	•			Concordo Plenamente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa AnimAR

Este questionátio tem como objetivo avaliar a usabilidade e o desempenho do Trabalho de Conclusão de Curso "AnimAR: DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA CRIAÇÃO DE ANIMAÇÕES COM REALIDADE AUMENTADA E INTERFACE TANGÍVEL", do Aluno Ricardo Filipe Reiter no Curso de Ciências da Computação, FURB, com o Orientador e Professor Dalton Solano dos Reis.

Apesar de ser um trabalho com um título grande acreditamos que o seu uso seja simples e divertido, explorando tecnologias atuais. Para o seu uso é preciso instalar o aplicativo AnimAR em seu celular e imprimir os marcadores (material abaixo). Os marcadores irão gerar uma resposta melhor se forem fixados em uma superfície mais dura, tipo um papelão. Não é bom encapa-los com papel plástico pois pode gerar um reflexo indesejado das luzes do ambiente em cima dos marcadores.

Material
Versão de teste para Android: http://tecedu.inf.furb.br/animar/animar.apk
Marcadores: http://tecedu.inf.furb.br/animar/marcadores.pdf

Perfil	de	Usuário

Idade *	•		
22		 	

Sexo *	
Feminino	_

Qual seu nível de escolaridade? *
Ensino fundamental incompleto
○ Ensino fundamental completo − 1º grau
C Ensino médio incompleto
○ Ensino médio completo – 2º grau
Ensino superior incompleto
Ensino superior completo
Você utiliza dispositivos móveis com qual frequência? *
Frequentemente
O Nunca utilizei
Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? *
Sim
○ Não
Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? *
Sim
Não

Aprendendo a utilizar sem e com Cardboard

Neste primeiro momento a ideia e você explorar os recursos que o aplicativo oferece. O AnimAR pode ser usado com o celular apontando direto para os marcadores, ou colocando o celular em um Cardboard.

Convidamos então a fazer os dois tipos de experimento, sem e com o uso do Cardboard.

Abra o aplicativo AnimAR e realize o pequeno tutorial dentro dele. O objetivo é aprender os comandos básicos. *

Concluído
Não conseguiu concluir
Aperte "Iniciar" no menu principal para iniciar o jogo. Utilize os marcadores "Cena" e "Seletor", tente fazer com que a câmera do dispositivo detecte-os. *
Concluído
Não conseguiu concluir
O modo padrão do marcador "Seletor" é o Fábrica de Objetos. Aperte o botão do meio para trocar o seletor, até chegar no modo seletor de cena. *
Concluído

No modo "Seletor de Cena", você pode navegar entre as cenas da sua aplicação. Experimente navegar entre as cenas com os botões "<" e ">", visualizando a cena no marcador "Cena". Por padrão, o aplicativo vem com duas cenas de exemplo. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Mude a cena atual para a Cena 0. Mude o seletor atual para a "Fábrica de Objetos". Navegue entre a fábrica até encontrar uma pedra cinza. Com o marcador "Cubo", tente mover esse objeto da fábrica para dentro da Cena 0, em qualquer lugar da cena. Para selecionar o objeto antes de mover, você deve deixar o raio indicador do cubo dentro do objeto, parado por alguns segundos. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Agora, pegue o marcador "Gravador". Pressione o botão do meio para iniciar uma gravação. Com o marcador "Cubo", selecione a pedra anteriormente adicionada à cena. Ao selecionar a pedra a gravação iniciará automaticamente. Movimente a pedra pela cena, de acordo como você deseja animá-la. Quando você terminar sua animação, aperte novamente o botão de gravar para parar a gravação, ou tampe/esconde o marcador "Cubo" para que ele não seja mais detectado e pare a gravação. *

Concluído

Pressione o botão de "Play" para então reproduzir a animação anteriormente gravada. Pronto, você produziu a sua primeira animação! Experimente gravar novas animações para outros objetos da mesma cena. *

ConcluídoNão consequiu concluir

Pegue o marcador "Inspetor", plugue então inspetor no objeto que você acabou de animar, e verifique se aparecem informações sobre aquele

objeto e sua animação. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Pegue agora o marcador "Seletor" e mude o modo para o "Seletor de Animações". Verifique que agora a animação deve possuir a animação 0. Com o "Seletor de Animações" e o marcador de "Cena" abertos ao mesmo tempo, você pode visualizar na cena qual o objeto animado pela animação atual selecionada no seletor, sendo o objeto contornado em azul. *

Concluído

Ative o marcador "Lixeira". Com o "Seletor de Animações" ainda aberto, pegue o marcador "Cubo" e tente mover o ícone da animação "0" para a lixeira. A animação então deverá ser excluída. Tente pressionar "Play" no marcador "Gravador", e verifique se a animação não está mais presente. *

Conc	luído
COLIC	uiuo

 Não conseguiu conclu 		Não	conseguiu	conclui
--	--	-----	-----------	---------

Modo livre

A partir de agora, você irá criar sua própria cena e animações de acordo com um roteiro, tente utilizar sua imaginação.

Com o "Seletor de Cenas", navegue até a Cena 2, que é uma cena completamente nova. Agora, fazendo uso dos marcadores ensinados, construa uma cena que contenha dois portais de pedra, um em cada extremidade do mapa. Crie uma "rua" entre esses dois portais, com árvores, pedras e outros objetos pelo caminho. No final, adicione um Lobo em um dos portais de pedra, e anime-o fazendo com que ele "ande" de um portal para o outro. *

Concluído

Se desejar, fiqi Você pode por matilha de lob	exemple	o, adicior	nar novos	s lobos na	•	
Concluído						
O Não consegu	iu concluir					
Avaliação Gera	al					
Você consegu *	iu conclu	uir os obj	etivos de	essa pesq	uisa cor	n facilidade?
	1	2	3	4	5	
Nenhuma foi fácil	\circ	0	•	0	0	Todas foram fáceis
Quantas tarefa	as você d	concluiu	sem NEN	HUM aux	κίlio exte	rno?*
	1	2	3	4	5	
Nenhuma	\circ	0	•	0	\circ	Todas
Como você cla (Óculos de Rea			ade do A	nimAR c	om o Ca	rdboard
	1	2	3	4	5	
Péssima					\bigcirc	Excelente

Como você cl	assifica	a a usab	oilidade	do Ani	imAR se	em o Ca	rdboard?
	1	2		3	4	5	
Péssima	0	0) (0	•	Excelente
Qual modo vo	ocê pref	eriu util	lizar?				
Sem VR/Car	dboard						
Om VR/Car	dboard						
Como você cl cenas/cenário		a a usak	oilidade	e de se	constru	ir novas	
	0	1	2	3	4	5	
Péssima	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc		\bigcirc	Excelente
Como você cl	assifica	a a usak	oilidade	de se	gravar a	ınimaçõ	es? *
	0	1	2	3	4	5	
Péssima	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc		\bigcirc	\bigcirc	Excelente
Como você cl	assifica	a a usak	oilidade	do Ani	imAR er	n Geral?	*
	0	1	2	3	4	5	
Péssima	\circ	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	•	0	Excelente

Você acha que o AnimAR cumpriu seu objetivo de experimentar e fornecer uma nova maneira de se criar animações com facilidade? *

	U	ı	Z	3	4	3	
Não concordo	\bigcirc				•	\bigcirc	Concordo Plenamente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa AnimAR

Este questionátio tem como objetivo avaliar a usabilidade e o desempenho do Trabalho de Conclusão de Curso "AnimAR: DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA CRIAÇÃO DE ANIMAÇÕES COM REALIDADE AUMENTADA E INTERFACE TANGÍVEL", do Aluno Ricardo Filipe Reiter no Curso de Ciências da Computação, FURB, com o Orientador e Professor Dalton Solano dos Reis.

Apesar de ser um trabalho com um título grande acreditamos que o seu uso seja simples e divertido, explorando tecnologias atuais. Para o seu uso é preciso instalar o aplicativo AnimAR em seu celular e imprimir os marcadores (material abaixo). Os marcadores irão gerar uma resposta melhor se forem fixados em uma superfície mais dura, tipo um papelão. Não é bom encapa-los com papel plástico pois pode gerar um reflexo indesejado das luzes do ambiente em cima dos marcadores.

Material
Versão de teste para Android: http://tecedu.inf.furb.br/animar/animar.apk
Marcadores: http://tecedu.inf.furb.br/animar/marcadores.pdf

Perfil de Usuário
Idade *
22
Sexo *

Feminino

Qual seu nível de escolaridade? *
Ensino fundamental incompleto
 ○ Ensino fundamental completo – 1º grau
C Ensino médio incompleto
○ Ensino médio completo – 2º grau
Ensino superior incompleto
Ensino superior completo
Você utiliza dispositivos móveis com qual frequência? *
Frequentemente
Às vezes
O Nunca utilizei
Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? * Sim Não Não Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? *
Sim
Não

Aprendendo a utilizar sem e com Cardboard

Neste primeiro momento a ideia e você explorar os recursos que o aplicativo oferece. O AnimAR pode ser usado com o celular apontando direto para os marcadores, ou colocando o celular em um Cardboard.

Convidamos então a fazer os dois tipos de experimento, sem e com o uso do Cardboard.

Abra o aplicativo AnimAR e realize o pequeno tutorial dentro dele. O objetivo é aprender os comandos básicos. *

	Concluído
0	Não conseguiu conclui

Aperte "Iniciar" no menu principal para iniciar o jogo. Utilize os marcadores "Cena" e "Seletor", tente fazer com que a câmera do dispositivo detecte-os. *

ConcluídoNão conseguiu concluir

O modo padrão do marcador "Seletor" é o Fábrica de Objetos. Aperte o botão do meio para trocar o seletor, até chegar no modo seletor de cena. *

Concluído

No modo "Seletor de Cena", você pode navegar entre as cenas da sua aplicação. Experimente navegar entre as cenas com os botões "<" e ">", visualizando a cena no marcador "Cena". Por padrão, o aplicativo vem com duas cenas de exemplo. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Mude a cena atual para a Cena 0. Mude o seletor atual para a "Fábrica de Objetos". Navegue entre a fábrica até encontrar uma pedra cinza. Com o marcador "Cubo", tente mover esse objeto da fábrica para dentro da Cena 0, em qualquer lugar da cena. Para selecionar o objeto antes de mover, você deve deixar o raio indicador do cubo dentro do objeto, parado por alguns segundos. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Agora, pegue o marcador "Gravador". Pressione o botão do meio para iniciar uma gravação. Com o marcador "Cubo", selecione a pedra anteriormente adicionada à cena. Ao selecionar a pedra a gravação iniciará automaticamente. Movimente a pedra pela cena, de acordo como você deseja animá-la. Quando você terminar sua animação, aperte novamente o botão de gravar para parar a gravação, ou tampe/esconde o marcador "Cubo" para que ele não seja mais detectado e pare a gravação. *

Concluído

Pressione o botão de "Play" para então reproduzir a animação anteriormente gravada. Pronto, você produziu a sua primeira animação! Experimente gravar novas animações para outros objetos da mesma cena. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Pegue o marcador "Inspetor", plugue então inspetor no objeto que você acabou de animar, e verifique se aparecem informações sobre aquele objeto e sua animação. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Pegue agora o marcador "Seletor" e mude o modo para o "Seletor de Animações". Verifique que agora a animação deve possuir a animação 0. Com o "Seletor de Animações" e o marcador de "Cena" abertos ao mesmo tempo, você pode visualizar na cena qual o objeto animado pela animação atual selecionada no seletor, sendo o objeto contornado em azul. *

Concluído

Ative o marcador "Lixeira". Com o "Seletor de Animações" ainda aberto, pegue o marcador "Cubo" e tente mover o ícone da animação "0" para a lixeira. A animação então deverá ser excluída. Tente pressionar "Play" no marcador "Gravador", e verifique se a animação não está mais presente. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Modo livre

A partir de agora, você irá criar sua própria cena e animações de acordo com um roteiro, tente utilizar sua imaginação.

Com o "Seletor de Cenas", navegue até a Cena 2, que é uma cena completamente nova. Agora, fazendo uso dos marcadores ensinados, construa uma cena que contenha dois portais de pedra, um em cada extremidade do mapa. Crie uma "rua" entre esses dois portais, com árvores, pedras e outros objetos pelo caminho. No final, adicione um Lobo em um dos portais de pedra, e anime-o fazendo com que ele "ande" de um portal para o outro. *

Concluído

Se desejar, fique a vontade de criar novas animações para esta cena. Você pode por exemplo, adicionar novos lobos na cena e fazer uma matilha de lobos passeando pelo bosque.								
Concluído	Concluído							
Não consegui	u concluir							
Avaliação Gera		ıir os obj	etivos de	essa peso	juisa cor	n facilidade?		
*	1	2	3	4	5			
Nenhuma foi fácil	0	0	•	0	0	Todas foram fáceis		
Quantas tarefa	ıs você c	oncluiu	sem NEN	IHUM aux	xílio exte	erno? *		
	1	2	3	4	5			
Nenhuma	\bigcirc	\bigcirc	•	0	\bigcirc	Todas		
Como você classifica a usabilidade do AnimAR com o Cardboard (Óculos de Realidade Virtual)?								
	1	2	3	4	5			
Péssima	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	•	\bigcirc	Excelente		

Como você classifica a usabilidade do AnimAR sem o Cardboard?							
	1	2		3	4	5	
Péssima	0	C) (0	•	0	Excelente
Qual modo vo	ocê pret	feriu util	izar?				
Sem VR/Car	dboard						
Com VR/Car	dboard						
Como você cl cenas/cenário		a a usak	oilidade	e de se	constru	ir novas	
	0	1	2	3	4	5	
Péssima	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc		\bigcirc		Excelente
Como você cl	assific	a a usak	oilidade	e de se	gravar a	ınimaçõ	es? *
	0	1	2	3	4	5	
Péssima	\bigcirc	\bigcirc		\bigcirc	\bigcirc		Excelente
Como você cl	assific	a a usak	oilidade	e do Ani	mAR er	n Geral?	*
	0	1	2	3	4	5	
Péssima	\bigcirc	0	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	•	Excelente

Você acha que o AnimAR cumpriu seu objetivo de experimentar e fornecer uma nova maneira de se criar animações com facilidade? *

	U	1	۷	3	4	3	
Não concordo	\bigcirc				\bigcirc	•	Concordo Plenamente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa AnimAR

Este questionátio tem como objetivo avaliar a usabilidade e o desempenho do Trabalho de Conclusão de Curso "AnimAR: DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA CRIAÇÃO DE ANIMAÇÕES COM REALIDADE AUMENTADA E INTERFACE TANGÍVEL", do Aluno Ricardo Filipe Reiter no Curso de Ciências da Computação, FURB, com o Orientador e Professor Dalton Solano dos Reis.

Apesar de ser um trabalho com um título grande acreditamos que o seu uso seja simples e divertido, explorando tecnologias atuais. Para o seu uso é preciso instalar o aplicativo AnimAR em seu celular e imprimir os marcadores (material abaixo). Os marcadores irão gerar uma resposta melhor se forem fixados em uma superfície mais dura, tipo um papelão. Não é bom encapa-los com papel plástico pois pode gerar um reflexo indesejado das luzes do ambiente em cima dos marcadores.

Material
Versão de teste para Android: http://tecedu.inf.furb.br/animar/animar.apl
Marcadores: http://tecedu.inf.furb.br/animar/marcadores.pdf

Perfil de Usuário
Idade *
21
Sexo *

Feminino

Qual seu nível de escolaridade? *
Ensino fundamental incompleto
○ Ensino fundamental completo – 1º grau
C Ensino médio incompleto
○ Ensino médio completo – 2º grau
Ensino superior incompleto
 Ensino superior completo
Você utiliza dispositivos móveis com qual frequência? *
Frequentemente
O Nunca utilizei
Já utilizou aplicações de Realidade Aumentada (RA)? *
Sim
Não
Já utilizou aplicações de Realidade Virtual (Cardboard/Oculus Rift)? *
Sim
Não

Aprendendo a utilizar sem e com Cardboard

Neste primeiro momento a ideia e você explorar os recursos que o aplicativo oferece. O AnimAR pode ser usado com o celular apontando direto para os marcadores, ou colocando o celular em um Cardboard.

Convidamos então a fazer os dois tipos de experimento, sem e com o uso do Cardboard.

Abra o aplicativo AnimAR e realize o pequeno tutorial dentro dele. O objetivo é aprender os comandos básicos. *

	Concluído
\bigcirc	Não conseguiu concluir

Aperte "Iniciar" no menu principal para iniciar o jogo. Utilize os marcadores "Cena" e "Seletor", tente fazer com que a câmera do dispositivo detecte-os. *

ConcluídoNão conseguiu concluir

O modo padrão do marcador "Seletor" é o Fábrica de Objetos. Aperte o botão do meio para trocar o seletor, até chegar no modo seletor de cena. *

Concluído

No modo "Seletor de Cena", você pode navegar entre as cenas da sua aplicação. Experimente navegar entre as cenas com os botões "<" e ">", visualizando a cena no marcador "Cena". Por padrão, o aplicativo vem com duas cenas de exemplo. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Mude a cena atual para a Cena 0. Mude o seletor atual para a "Fábrica de Objetos". Navegue entre a fábrica até encontrar uma pedra cinza. Com o marcador "Cubo", tente mover esse objeto da fábrica para dentro da Cena 0, em qualquer lugar da cena. Para selecionar o objeto antes de mover, você deve deixar o raio indicador do cubo dentro do objeto, parado por alguns segundos. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Agora, pegue o marcador "Gravador". Pressione o botão do meio para iniciar uma gravação. Com o marcador "Cubo", selecione a pedra anteriormente adicionada à cena. Ao selecionar a pedra a gravação iniciará automaticamente. Movimente a pedra pela cena, de acordo como você deseja animá-la. Quando você terminar sua animação, aperte novamente o botão de gravar para parar a gravação, ou tampe/esconde o marcador "Cubo" para que ele não seja mais detectado e pare a gravação. *

Concluído

Pressione o botão de "Play" para então reproduzir a animação anteriormente gravada. Pronto, você produziu a sua primeira animação! Experimente gravar novas animações para outros objetos da mesma cena. *

ConcluídoNão consequiu concluir

Pegue o marcador "Inspetor", plugue então inspetor no objeto que você acabou de animar, e verifique se aparecem informações sobre aquele objeto e sua animação. *

Concluído

Não conseguiu concluir

Pegue agora o marcador "Seletor" e mude o modo para o "Seletor de Animações". Verifique que agora a animação deve possuir a animação 0. Com o "Seletor de Animações" e o marcador de "Cena" abertos ao mesmo tempo, você pode visualizar na cena qual o objeto animado pela animação atual selecionada no seletor, sendo o objeto contornado em azul. *

Concluído

Ative o marcador "Lixeira". Com o "Seletor de Animações" ainda aberto, pegue o marcador "Cubo" e tente mover o ícone da animação "0" para a lixeira. A animação então deverá ser excluída. Tente pressionar "Play" no marcador "Gravador", e verifique se a animação não está mais presente. *

Concluío	ob
Conclui	JU

 Não conseguiu conclu 		Não	conseguiu	conclui
--	--	-----	-----------	---------

Modo livre

A partir de agora, você irá criar sua própria cena e animações de acordo com um roteiro, tente utilizar sua imaginação.

Com o "Seletor de Cenas", navegue até a Cena 2, que é uma cena completamente nova. Agora, fazendo uso dos marcadores ensinados, construa uma cena que contenha dois portais de pedra, um em cada extremidade do mapa. Crie uma "rua" entre esses dois portais, com árvores, pedras e outros objetos pelo caminho. No final, adicione um Lobo em um dos portais de pedra, e anime-o fazendo com que ele "ande" de um portal para o outro. *

Concluído

Se desejar, fique a vontade de criar novas animações para esta cena. Você pode por exemplo, adicionar novos lobos na cena e fazer uma matilha de lobos passeando pelo bosque.									
Concluído									
O Não consegu	iu concluir								
Avaliação Gera	al								
Você conseguiu concluir os objetivos dessa pesquisa com facilidade?									
	1	2	3	4	5				
Nenhuma foi fácil	\circ	0	•	\circ	\circ	Todas foram fáceis			
Quantas tarefas você concluiu sem NENHUM auxílio externo? *									
	1	2	3	4	5				
Nenhuma	0	0	0	•	\bigcirc	Todas			
Como você classifica a usabilidade do AnimAR com o Cardboard (Óculos de Realidade Virtual)?									
	1	2	3	4	5				
Péssima		\bigcirc				Excelente			

Como você classifica a usabilidade do AnimAR sem o Cardboard?

		1	2	3		4	5			
	Péssima	\bigcirc	\bigcirc	C)	\bigcirc	•	Excelente		
Qua	Qual modo você preferiu utilizar?									
•	Sem VR/Cardboard									
\bigcirc	Com VR/Cardl	ooard								
Como você classifica a usabilidade de se construir novas cenas/cenários? *										
		0	1	2	3	4	5			
	Péssima							Excelente		
	Pessiiia				0			Excelente		
Como você classifica a usabilidade de se gravar animações? *										
		0	1	2	3	4	5			
	Péssima	\circ	\circ	\bigcirc		•	\circ	Excelente		
Como você classifica a usabilidade do AnimAR em Geral? *										
		0	1	2	3	4	5			
	Péssima	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	0	0	•	Excelente		

Você acha que o AnimAR cumpriu seu objetivo de experimentar e fornecer uma nova maneira de se criar animações com facilidade? *

	U	I	2	3	4	5	
Não concordo	\bigcirc			•			Concordo Plenamente

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários