



OpenPlay Explorer

Equipe:

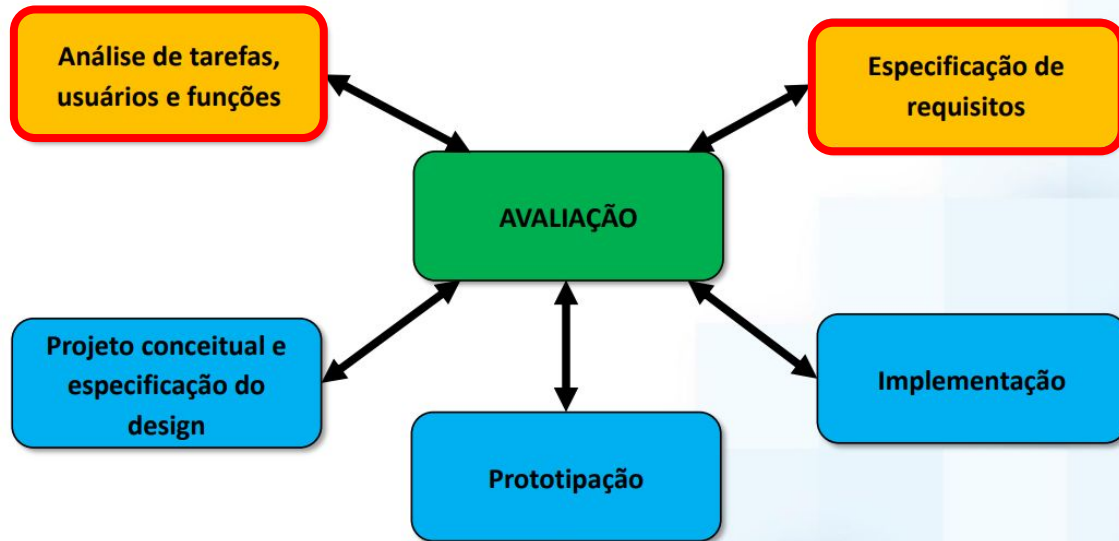
Igor Alan - 553540

Alexandre Ferreira - 555272

Antonio Roberio - 557530

Fernando Paulino - 509954

Recapitulação

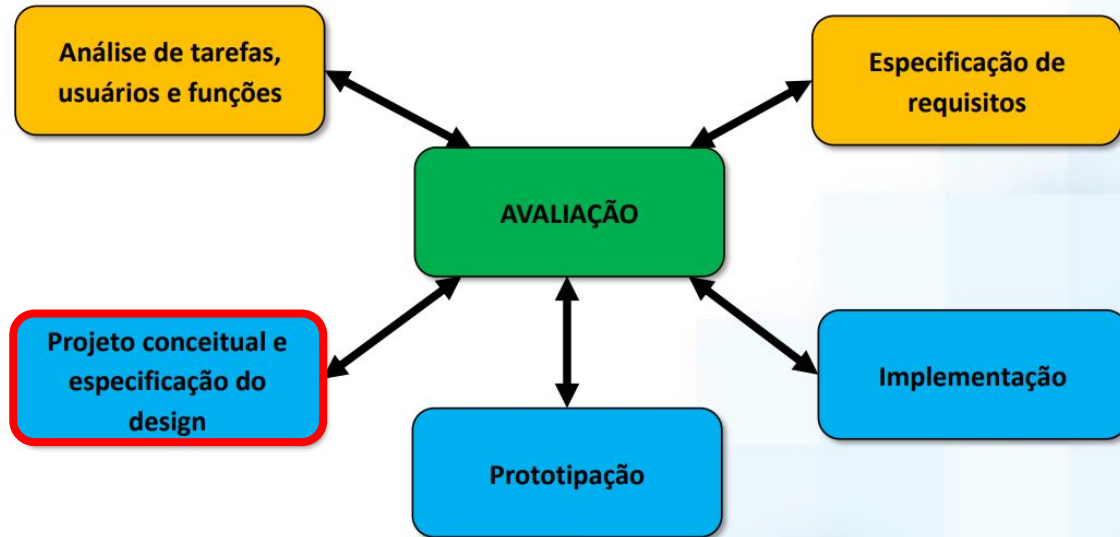




Recapitulação

- Qual problema? O que é a solução?
- Coleta de dados
 - TCLE
- Interpretação de IHC
 - Personas
 - Cenário Problema

Projeto Conceitual e Especificação do Design





Cenário de Interação

Cenário de Interação

Beatriz, Jovem de 20, passará o final de semana na cidade.

Pela manhã de sábado, reunidos pelo aplicativo, o grupo se reúne na praça central de Quixadá, cada membro ansioso por descobrir o que a cidade reserva. Guiados pelo aplicativo, exploram praças escondidas, cafés acolhedores, murais de arte de rua, parques exuberantes e locais históricos, enquanto os desafios propostos acrescentam uma pitada de emoção à exploração.

Durante a tarde, o grupo enfrenta um desafio fotográfico, capturando momentos divertidos em diferentes pontos turísticos, o aplicativo sugere um desafio fotográfico no mirante da cidade, incentivando todos a capturar a vista panorâmica de Quixadá de maneira única.

Ao anoitecer, o grupo se encontra em uma apresentação cultural local, uma sugestão do aplicativo com base nos interesses compartilhados do grupo e para acrescentar um desafio de comida local os leva a experimentar iguarias regionais em um restaurante acolhedor.

O aplicativo não apenas torna a experiência mais dinâmica, mas também serve como um registro digital das aventuras compartilhadas. Quixadá não foi apenas explorada, mas vivida intensamente, graças à magia dos encontros facilitados por uma simples aplicação.



MoLIC

Link: [MOLIC no Drive](#)



Perspectivas de Interação

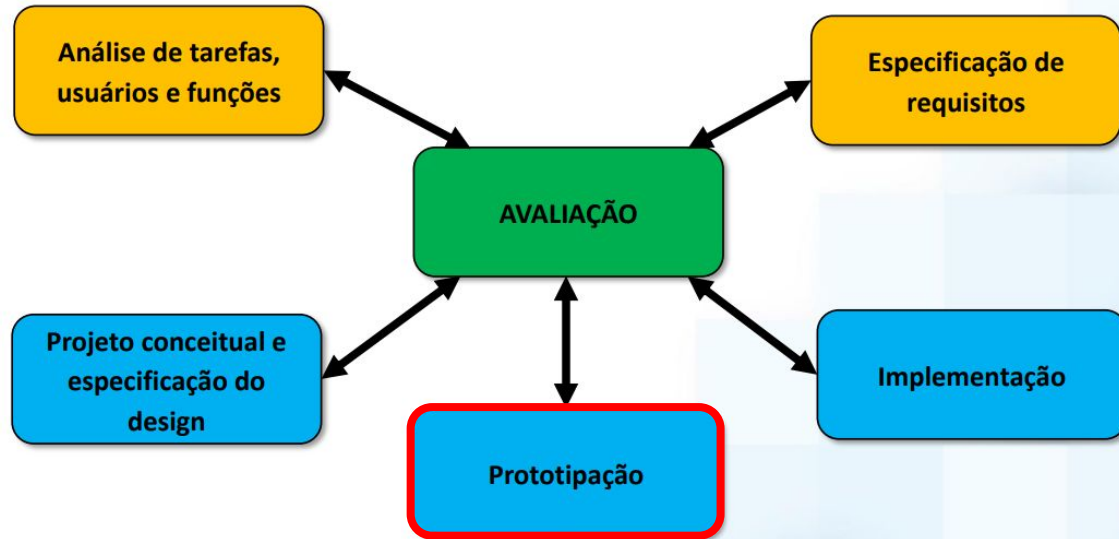
- Ferramenta
 - Meio para encontrar atividades ao ar livre
- Mídia
 - Promove interação entre pessoas



Avaliação da Etapa de Projeto Conceitual e Especificação do Design

- Revisão por membros da equipe
- Comparação com os desejos das personas e problemática do cenário
- Consulta com especialistas

Prototipação





Protótipos de tela

Link: [Protótipo](#)



Inspeção - Avaliação Heurística

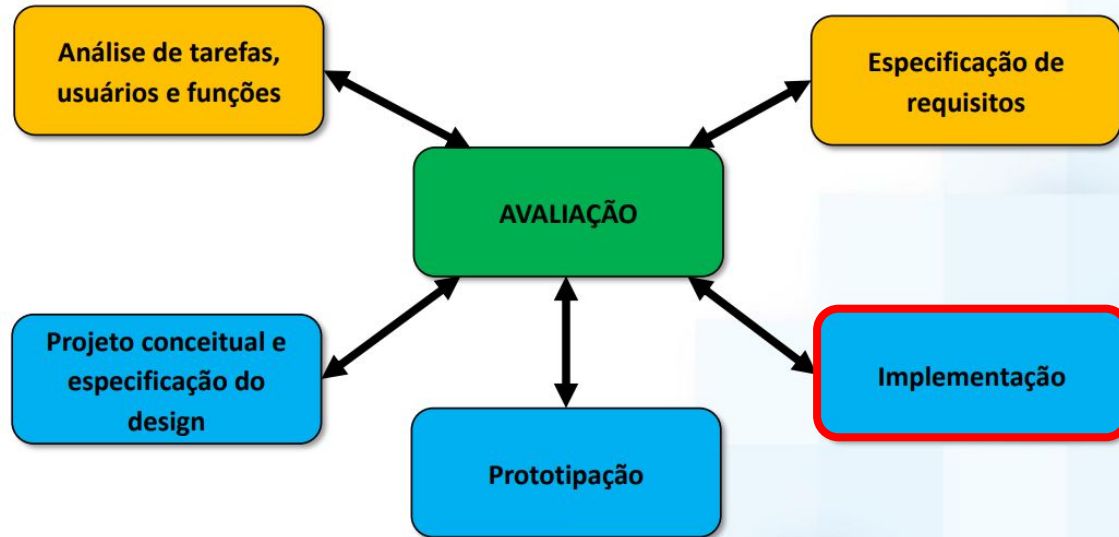
- Simples e rápido
- Pessoas interessadas em explorar atividade ao ar livre, com 18-25 anos.
- Principais heurísticas



Avaliação da Etapa de Prototipação

- Comparação com aplicações com solução semelhante
- Revisão por outros membros da equipe
- Revisão das vontades das personas

Implementação





Implementação

- QT, JDK e NDK
- API de localização do Google Maps
 - Swagger
- Apple ARKit
 - Javadoc



Fim

Obrigado pela atenção!!