

Temas Propostos

1. EasyMed

Aplicação que auxilie os pacientes a tomar os medicamentos em cada um dos dias da semana.

2. ComunicaAppText

Aplicação que permite pessoas com dificuldades de comunicação seleccionar frases que são transformadas em fala.

3. ComunicaAppSymbols

Aplicação que permite pessoas com dificuldades de comunicação, que não utilizam texto, seleccionar símbolos, que representam palavras ou frases, para a sua transformação em fala.

4. ApgarApp

Com este projecto pretende-se desenvolver uma aplicação para dispositivos móveis (android ou ios) que permita realizar o cálculo do Índice de Apgar para recém-nascidos. O Índice de Apgar é calculado nos blocos de partos, logo após o nascimento de uma criança, e permite classificar os primeiros minutos de vida do recém-nascido, e a sua adaptação ao mundo exterior.

5. OrientaApp

As crianças invisuais enfrentam no seu dia-a-dia enormes dificuldades nas deslocações entre os seus locais de interesse, como por exemplo a escola, a biblioteca, a sua casa, e a casa de amigos ou familiares, entre outras. Mesmo recorrendo a ferramentas de orientação tradicionais, como as bengalas, sempre que necessitam de se deslocar entre esses espaços estas crianças dependem muito da ajuda dos outros.

Para que estas crianças possam ser um pouco mais independentes nas suas deslocações, propõe-se o desenvolvimento de uma aplicação móvel que complemente a ajuda prestada pelas ferramentas de orientação tradicionais. Esta ajuda consistirá no fornecimento de informação falada durante a deslocação entre um ponto A, por exemplo a sua casa, e um ponto B, por exemplo a sua escola.

6. ReminderApp

Aplicação móvel que ajuda pessoas com dificuldades de memória a não faltarem aos seus compromissos.

7. SurfCampsApp

Os surfcamps são uma oferta turística para os interessados na aprendizagem do surf, que inclui normalmente o alojamento, as refeições, as deslocações aos locais de surf, e as aulas de surf. Com este projeto pretende-se desenvolver uma aplicação android que apresente a oferta de surfcamps em Portugal assim como a marcação de estadias nestas instalações.

8. SurfTraining

Sistema que captura a pressão exercida pelos pés de um surfista numa prancha, o vídeo com as manobras realizadas (GoPro), e as coordenadas GPS. Estes três conjuntos de dados serão posteriormente sincronizados para análise num ambiente desktop e/ou móvel.

9. SwimTraining

Sistema que monitoriza o número de piscinas e tempos realizados por um nadador. O sistema deverá incorporar um botão subaquático que o nadador pressiona sempre que realiza uma piscina. Estas ativações do botão irão realizar vários registos que depois serão analisados num ambiente desktop e/ou móvel.

10. HomeSurveilApp

Com este projeto pretende-se desenvolver uma aplicação android que permita a vigilância de residências remotamente. Para além desta finalidade, mais associada à segurança, a aplicação também poderá ser utilizada na monitorização do bem-estar de animais de estimação, monitorização do bom funcionamento do sistema de rega, etc.

11. FoodDonationsApp

O Banco Alimentar recebe doações de alimentos de diversas empresas, e fornece estes alimentos a instituições do distrito de Beja, que por sua vez os fornecem a famílias carenciadas. Com este projeto, o Banco Alimentar pretende conseguir saber quais as doações realizadas a cada instituição, e quais as doações realizadas por cada instituição a cada família.

12. MonumentVisitorApp

Pretende-se criar uma aplicação que forneça ao utilizador informações importantes antes da visita, como por exemplo os horários em que o monumento está aberto ao público. Também se pretende que a aplicação guie o utilizador na visita ao monumento. Cada monumento deverá conter um conjunto de pontos de interesse, e cada ponto de interesse deverá ter um conjunto de informação associada, como uma imagem, um texto, uma narração, e eventualmente um vídeo. A aplicação deve oferecer ao utilizador a possibilidade de realizar uma visita guiada pelos vários pontos de interesse. A aplicação deve conseguir guiar o utilizador para o início da visita, e de um ponto para o outro, até ao final. Também deve permitir que o utilizador realize uma visita livre aos vários pontos de interesse, pela ordem que este entender.

13. BejaltinerariesApp

Pretende-se criar uma aplicação que forneça ao utilizador informações importantes sobre o roteiro, como por exemplo um resumo sobre o que o visitante poderá ver. Também se pretende que a aplicação guie o utilizador ao longo dos vários pontos do roteiro. Cada roteiro deverá conter um conjunto de pontos de interesse, e cada ponto de interesse deverá ter um conjunto de informação associada, como uma imagem, um texto, uma narração, e eventualmente um vídeo. A aplicação deve oferecer ao utilizador a possibilidade de realizar uma visita guiada pelos vários pontos de interesse. A aplicação deve conseguir guiar o utilizador para o início da visita, e de um ponto para o outro, até ao final. Também deve permitir que o utilizador realize uma visita livre aos vários pontos de interesse, pela ordem que este entender.

14. LibraryApp

A Biblioteca da Escola Santiago Maior disponibiliza aos seus alunos e professores um conjunto de livros que estes podem requisitar e utilizar nas suas atividades letivas. Também desenvolve materiais multimédia, como vídeos, que disponibiliza on-line. Vários destes materiais multimédia estão relacionados com livros existentes na biblioteca.

15. CaritasApp

Com este projeto pretende-se desenvolver uma aplicação que permita uma mais fácil consulta dos serviços prestados a cada utente, por parte dos colaboradores da Cáritas. A seguir indicam-se alguns dos serviços prestados: serviço de alojamento, serviço de refeição no refeitório, serviço de refeição no domicílio, serviço de higiene no domicílio, serviço de tratamento de roupa, serviço de ação social, atividades de convívio. Para cada um destes serviços é necessário registar informações específicas. Por exemplo, para o serviço de alojamento é necessário registar o período de tempo previsto para o alojamento.

16. VolunteersApp

O Banco Alimentar desenvolve as suas atividades com base no voluntariado. Para tal necessita de conhecer as disponibilidades dos seus voluntários, quer para a participação em atividades periódicas, como por exemplo a separação de alimentos no armazém, quer para a participação em atividades mais pontuais como é o caso das campanhas de recolha de alimentos. Com este projeto pretende-se desenvolver uma aplicação que facilite a identificação de quais os voluntários que poderão estar disponíveis para uma determinada atividade programada. Além disso o Banco Alimentar também gostaria de registar a participação dos voluntários nessas atividades para todos os anos poder atribuir diplomas ou outras distinções aos elementos mais participativos.