**aNÁLISE DOS proceedings da conferência ICGI**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data do Relatório | Nome do Projeto | Preparado Por |
| [Selecionar Data] | [Projeto] | Catarina Barroqueiro |

Visualizing Streaming of Ordinal Big Data

|  |
| --- |
| Softwares & ferramentas utilizadas |
| Processamento e Análise de BigData = **MapReduce, Hadoop** |
|  |
|  |

Tangible Objects in Virtual Reality for Visuo-Haptic Feedback

|  |
| --- |
| Softwares & ferramentas utilizadas |
| Desenvolvimento de ambientes AR = **Vuforia Engine1** |
| é um SDK amplamente utilizado para desenvolvimento de AR que emprega tecnologia de visão computacional para reconhecer e rastrear imagens planares e objetos 3D em tempo real |
|  |

Genertic XR game-based approach for industrial training

|  |
| --- |
| Softwares & ferramentas utilizadas |
| Task configurator (API para renderizar gráficos 2D e 3D)= **webGL** |
| Para o VR training foram usados 2 equipamentos (óculos e luvas) = **HTC ViveHMD & SenseGloves** |
| Aplicação AR = **Microsoft Holo Lens 2** desenvolvido usando **Unity3D** usando kit de realidade mista detecção de equipamento |
| Deteção de movimentos/equipamentos = **Marcadores** |
| Examining User Preferences based on Personality Factors in Graphical User Interface Design   |  | | --- | | Softwares & ferramentas utilizadas | | O algoritmo utilizado não foi desenvolvido pelos autores (**Apriori algorithm**) | | Five Factor Model (**FFM**) foi o modelo utilizado para avaliar a personalidade humana e comportamento. | | **NEO PI-R** foi utilizado para modelar as variáveis das personalidades representadas. | | **ANOVAs** foi empregue para explorar os principais efeitos da interação entre humanos | |  | |
| Supporting Human Operators in an Industrial Shop Floor througth Pervasive Augmented Reality   |  | | --- | | Softwares & ferramentas utilizadas | | Condição **HMD** | | Para formação, assistência, manutenção, montagem ou controle de qualidade foi desenvolvida esta aplicação com base na **Metodologia HCD** e Ferramentas de AR Pervasivas (**HMD e HHD**) | | VIRTUAL REALITY FOR TRAINING:   |  | | --- | | Softwares & ferramentas utilizadas | | Aplicação e Desenvolvimento AR = **Unity version 2021.2.19f1** | | Para o uso da aplicação desenvolvida seriam ainda necessários **óculos Quest HMD** conectados a um Computador | | | | Augmented reality instructions for construction toys enabled by accurate model registration and realistic object/hand occlusions   |  | | --- | | Softwares & ferramentas utilizadas | | Aplicação e Desenvolvimento AR = **UnityARKitPlugin** | | Para programar Unity = **C#** | | Para programar iOs app **= Objective-C** | | Usa BRICKxAR’s software architecture diagram | |  | | |   Lego Ar world app   |  | | --- | | Softwares & ferramentas utilizadas | | **https://github.com/srinjoym/lego-ar-world-app** | | Para programar Swift com import de ARkit, SceneKit | |  | |
|  |
|  |