

Os trabalhos desta UC, não são de carácter obrigatório na disciplina (consultar plano da disciplina ou o resumo do que consta no PowerPoint da primeira aula). As datas são rigorosas, sendo que todos os documentos entregues após, não são considerados para a avaliação.

:: Atelier Multimédia I

Título: Uma aventura na cidade de Corellia

Objetivo: Com o software (**processing**), biblioteca dos marcadores e uma mesa pretende-se que crie um “cenário”, animado e interativo, desencadeado pelo movimento/posicionamento de objetos (marcadores). Essa iteração é feita através da utilização de “eventos” que possam desencadear o desenrolar de animações, efeitos visuais e efeitos sonoros.

Sinopse: Deve ser desenvolvido um projeto (com um início, diversos objetivos e três finais possíveis/distintos), utilizando exclusivamente as “ferramentas” de desenho do Processing e outras livrarias usadas nas aulas. Os eventos (de interatividade) que são construídos têm em conta o uso de marcadores físicos numa mesa (com as ações de posicionamento simples de quatro marcadores distintos); a existência do posicionamento múltiplo (duas vezes duplo e por duas vezes triplo) e da rotação (uma rotação de 180 graus, e de uma rotação num determinado sentido) (5)(6).

Existe num dos palcos efeitos sonoros que só devem ser baseados em sons criados digitalmente com recurso a bibliotecas do processing (7).

Deve também existir a possibilidade de interagir, pelo menos uma vez, com objeto(s) num outro palco usando o ruído (7).

Funcionamento do ficheiro final:

O(s) PDE (ficheiro(s) do processing) final devem conter obrigatoriamente, pelo menos:

- Elementos distintos, elaborados, e com animação contínua e autónomos em cada palco desenvolvido (1)
- Quatro níveis /cenários contínuos de jogo (2) (3)
- Uma diversidade de formas geométricas elaboradas (4)
- Duas animações que são desencadeadas por uma ação-efeito mediante uma prévia programação (isto é, só e só se tem alteração aquando da ação do utilizador e “pausam” quando não existe essa ação)(6)
- No tamanho do palco não deve existir a opção para ocupar o ecrã por inteiro

Todos estes elementos estão inseridos num cenário envolvente, com uma aprendizagem acerca desse cenário, e pelo uso dos componentes físicos (ver sinopse).

Recursos:

- É recomendado que sejam utilizados apenas recursos desenvolvidos pelo aluno, já que vão ser esses os elementos que recebem cotação em cada ponto
- Não podem ser usados elementos externos relacionados com ficheiros de som ou imagens, por exemplo fazer o load de imagens criadas previamente no processing ou outra ferramenta

A avaliação:

Na avaliação, de três valores e meio, serão tidos em conta aspetos relacionados com:

(1) Existência de elementos complexos com animação contínua	10%
(2) Estratégia do jogo	5%
(3) Múltiplos cenários	10%

(4) Grau de complexidade e diversidade das formas utilizadas	10%
(5) Complexidade de processos de interatividade	10%
(6) Complexidade da animação por ação-efeito	10%
(7) Uso do som gerado e/ou ruído	5%
(8) Relatório do projeto, organização e filme	10%
(9) Apreciação/Funcionalidade/Sem erros do que foi entregue	30%

Nota: a cotação do ponto 2, 3 e 8 não será cotada acima da média dos restantes elementos.

O relatório deve estar identificado pelo(s) seu(s) autor(es). O relatório deve conter pelo menos (**na capa:** identificação do autor(es) + data + identificação da UC + identificação do nome do projeto; **no corpo do texto:** índice + sinopse + figura dos palcos digitais + descrição do objetivo + descrição sumária das funções implementadas no sketch + descrição das ações implementadas em cada palco + descrição da(s) ação-efeito + indicação dos números de marcadores que foram utilizados + indicação de quais foram as combinações de marcadores + descrição do software utilizado + indicação da distribuição (em percentagem dos 100% do trabalho) entre os elementos do grupo). O relatório para ser válido deve ter um mínimo de 5 páginas e um máximo de 10 páginas.

O filme deve ser plenamente demonstrativo da interação com o *sketch* desenvolvido. O que é esperado com o filme é uma apresentação em pleno da interação do que foi desenvolvido. Neste caso com uma mesa (e não simulador) e respetivo uso de marcadores físicos, devidamente elaborados. A mesa física pode ser do tamanho A4.

A entrega do projeto:

O projeto pode ser entregue através de um CD/DVD devidamente identificado ou através da plataforma do moodle (<http://elearning1819.esev.ipv.pt/>, se tiver um máximo de 19 megas). Deverá conter três pastas (organização, (8)):

- Pasta projeto: com o(s) ficheiro(s) PDE do trabalho e respetivas subpastas
- Pasta documentos: com o relatório do projeto
- Pasta filme/fotografias: com um ficheiro do filme do teste da animação com a interação e com pelo menos 8 fotografias (e não *frames* de vídeo) da implementação/interação com o projeto e de pelo menos dois dos marcadores físicos.

Notas acerca da implementação:

- Animações, caixas de texto ou elementos simples (pouco elaborados) não são consideradas para os elementos obrigatórios (1)(6)
- A animação que surge por ação efeito deve estar relacionada com eventos e que são controladas através da execução ou não desse evento (6). Um evento é “algo” que é sempre controlado pelo utilizador
- É valorizado um percurso de aprendizagem através dos objetivos que forem implementados (9)

Notas:

- Trabalhos idênticos ou parecidos não serão aceites;
- O trabalho pode ser desenvolvido individualmente ou em grupo. Se a opção for de grupo pode ser até três elementos, sendo que podem ser constituídos por elementos de turnos diferentes;
- Este documento relata um trabalho para quem optou pelo processo de avaliação continua (frequência);

- Não podem ser utilizados recursos cujos temas não foram lecionados nas aulas;
- Tem que ser compatível com a versão do processing utilizada nas aulas (ver moodle);
- A apresentação/defesa do trabalho vai decorrer no horário da aula sem possibilidade de recurso ou novo agendamento (a apresentação/defesa recai apenas sobre o PDE entregue);
- Caso a opção seja entregar em CD/DVD, o aluno ou **todos** os elementos do grupo, devem enviar um TXT para o espaço no moodle a indicar que a entrega foi feita neste formato ao docente;
- Trabalhos enviados por email ou outros meios que não o moodle ou CD/DVD não são aceites;
- **Se optar por usar *sketchs* de outros autores (mesmo que modificados e referidos no enunciado) não vai ser avaliado nesses itens podendo mesmo ser anulado o trabalho.**
- Todos os trabalhos entregues em situações irregulares e que assim o exijam podem ser sujeitos a uma segunda defesa individual dos seus conteúdos.

Datas* importantes:

9-04-2019	Data de início
31-05-2019 (12h)	Data de início para a escolha do horário para apresentar e defender o projeto
12-06-2019 (10h)	Data limite para o envio/entrega e respetiva documentação (ver espaço no moodle)
12-06-2019 (18h30)	Data de apresentação/defesa individual (por ordem de chegada)

*estas datas podem ser modificadas caso o calendário académico tenha alguma alteração

Este documento poderá ser alvo de alterações que há data ainda não foram contempladas, alterações essas que serão apenas relacionadas com a introdução de esclarecimentos específicos, em qualquer dos casos a versão correta e atualizada estará sempre disponível no moodle.

Nos casos omissos no documento, os alunos têm a liberdade para fazer as suas próprias opções, sendo que estas devem ser evidenciadas no relatório do projeto.

Bom trabalho!!!