|  |  |
| --- | --- |
| **Aluno:** | Alan Robert Fritsch |
| **Tema Artigo:** | ZooGuide  Um aplicativo para auxiliar na localização de um usuário em um zoológico para identificar atrações e pontos de interesse, plotando em um mapa a localização sobre os mesmos, informações e curiosidades.  Tendo em vista que geralmente estes lugares possuem apenas um mapa central e as vezes em más condições de conservação, a ideia é de prover um meio simplificado para localizar os visitantes, bem como poder passar informações sobre os animais que habitam o zoológico.  Atrações são caracterizadas por animais que habitam o zoológico e atividades que podem ser realizadas no local, como parques infantis, jogos e outros.  Pontos de interesse seriam demais locais que são interessantes saber em um zoológico, como restaurantes, lancherias, sanitários, estacionamentos e outros. |
| **Critérios busca:** | Geolocalização, smartphone, ciência de contexto, realidade aumentada. |

**Artigo 1**

|  |  |
| --- | --- |
| **Referência do artigo para citação:** | OLIVEIRA, Fernando Alvarus de. **Geolocalização, redes sociais e dispositivos móveis: proposta de sistema gráfico.** 2013. Tese de Mestrado. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. |
| **Título:** | Geolocalização, redes sociais e dispositivos móveis: proposta de sistema gráfico. |
| **Resumo:** | “A geolocalização, os dispositivos móveis cada vez mais sofisticados e eficientes e a disponibilidade instantânea de mapas de todos os lugares do mundo, permitiram o desenvolvimento de novos aplicativos, os chamados serviços baseados em geolocalização; além disso, as redes sociais online têm se consagrado como ferramentas de relações entre pessoas. A combinação destas tecnologias levou ao surgimento de programas como o Foursquare, que alcançou a marca dos 30 milhões de usuários em 2013, quatro anos depois de seu lançamento, o que mostra a importância deste tipo de aplicativo; através do estudo destes aplicativos, observa-se a valorização da vizinhança como fator de afinidade social. Da análise dos elementos de wayfinding, depreende-se que a cidade incorpora marcos com valor emocional. Ao final, é proposto um sistema gráfico que torne visíveis estas referências emocionais.” |
| **Palavras-chaves:** | Gelocalização, Dispositivos móveis, Orientação, Redes sociais online, Sistema gráfico.  Todas são descritas no artigo. |
| **Introdução:** | 8 páginas descrevendo um pouco da história da computação e da computação móvel, fazendo referências inclusive ao cinema e quadrinhos mostrando recursos que eram considerado futuristas nos mesmos.  A ideia é de descrever em um único documento diversas áreas de conhecimento para auxiliar um designer a projetar um sistema de geolocalização para dispositivos móveis, provendo também exemplos de sistemas. No trabalho é demonstrada como seria a criação de um sistema chamado “GeoAmigos” que poderia criar referências e trajetos relacionados a redes sociais que trariam recordações aos usuários e seus amigos através de marcos afetivos. |
| **Desenvolvimento:** | São apresentados diversos contextos, desde tecnologias de geolocalização, redes sociais, formas de criar rotas em mapas e encontrar caminhos e ao final é prototipado e apresentado um sistema exemplo chamado “GeoAmigos” fazendo uso dos conceitos apresentados. |
| **Metodologia** | Foi uma pesquisa qualitativa nem abrangente avaliando diversas possibilidades de redes sociais, geolocalização e encontro de rotas de modo a prover um bom embasamento para quem futuramente fosse desenvolver alguma aplicação fazendo uso de mapas, rotas e redes sociais.  Os dados foram coletados através de pesquisa em diversas plataformas disponíveis no momento da criação do artigo.  A ideia era de prover um sistema gráfico usando diversos conceitos, servindo como exemplo para futuros trabalhos que façam uso de características similares. |
| **Considerações finais / Conclusões:** | O autor cita e enfatiza os marcos afetivos propostos baseados em geolocalização, inclusive propondo a futuros trabalhos de expansão que aprofundem este tema. |
| **Referências:** | Trabalhos utilizando geolocalização. |
| **Opinião sobre artigo:** | Este artigo trata de forma bem abrangente a geolocalização, encontro de rotas e redes sociais. Ele se aproxima no quesito de rotas e de geolocalização, como também é considerada a possibilidade de algum tipo de integração com algum perfil de redes sociais considerando opiniões e experiências dos outros usuários, também enquadra a parte das redes sociais |

**Artigo 2**

|  |  |
| --- | --- |
| **Referência do artigo para citação:** | Junior, Gesmar de Paula Santos. **Desenvolvimento de Sistema de Geolocalização em Realidade Aumentada para Multiplataforma Móvel**. Tese de mestrado. Faculdade de En- genharia Elétrica, Universidade Federal de Uberlândia, 2015 . |
| **Título:** | Desenvolvimento de Sistema de Geolocalização em Realidade Aumentada para Multiplataforma Móvel. |
| **Resumo:** | “A Realidade Aumentada tornou-se tema popular no campo da pesquisa acadêmica, principalmente por permitir ao usuário uma visão de objetos virtuais sobrepostos ou com- postos com o mundo real. Seu uso em dispositivos móveis constitui um campo de pesquisa em crescimento atualmente. Entretanto, uma das grandes dificuldades no desenvolvimento desta categoria de aplicativos é fato de existir diversas plataformas, com linguagens de programação, padrões e SDKs próprios. Este trabalho objetiva desenvolver uma aplicação multiplataforma com Realidade Aumentada baseada em geolocalização para navegação em ambientes abertos. Para tanto, foi utilizado o PhoneGap, um framework para a criação de aplicativos de plataformas móveis que usa HTML5 e JavaScript.” |
| **Palavras-chaves:** | Realidade Aumentada Móvel, framework PhoneGap, Geolocalização, HTML5.  As palavras chave estão de acordo, porém há outros tópicos não abordados como a geolocalização. |
| **Introdução:** | São 3 páginas de introdução falando sobre sua motivação para utilização de realidade aumenta para geolocalização, apresentação de metodologia e seus objetivos de fazer uso de geolocalização, adicionar camadas de informação, realidade aumentada e tornar a aplicação multiplataforma. |
| **Desenvolvimento:** | São apresentados tópicos com os fundamentos nos quais o trabalho é realizado, trabalhos correlatos, a especificação do sistema proposto, detalhes da implementação do aplicativo e discussão dos resultados antes de apresentar a conclusão. |
| **Metodologia** | A análise realizada foi qualitativa, explorando os recursos de realidade aumentada, mapas e geolocalização para criação de aplicações móveis através da observação de frameworks e práticas de mercado. |
| **Considerações finais / Conclusões:** | O artigo apresenta os pontos em que o autor acredita que o mesmo tenha colaborado dentro dos estudos como o uso da realidade aumentada em dispositivos móveis, a análise de trabalhos voltados para realidade aumentada e suas interfaces, proposta de algoritmos e geração de um aplicativo utilizando estes conceitos.  Como sugestões de trabalhos futuros, o autor sugere a criação de aplicativos que utilizem tecnologias 3D para realidade aumentada, determinação de padrões para componentes 3D que sejam compatíveis em multiplataformas, o uso de algumas bibliotecas 3D para adicionares recursos gráficos, criar ferramentas para quer os próprios usuários possam criar suas aplicações sobre um framework, além de outras sugestões. |
| **Referências:** | Neste artigo é citado o uso de geolocalização e realidade aumentada. Como no meu trabalho pretendo adicionar informações sobre os animais, poderia por exemplo englobar apontar o celular para alguma placa e visualizar informações do animal em outro idioma. Talvez também seja adicionada a renderização de alguma forma do animal para caso o mesmo esteja ausente de seu local por qualquer motivo (veterinário, descanso, alimentação ou outros), ainda assim o visitante possa ter uma noção de como seria o animal. |
| **Opinião sobre artigo:** | O artigo aborda tópicos que serão utilizados no trabalho e também tópicos que podem vir a ser utilizados. Mesmo que não seja futuramente aproveitado em sua totalidade devido ao tempo para desenvolvimento ser escasso, serve como uma boa referência para ideias e aprofundamento do trabalho que estou propondo. |