

# Trabalho CSCW

Tema: IlumiRoom

Aluno: Pedro Teixeira Bisognin

# Resumo

Serão apresentados nesses slides alguns aspectos do novo projeto da Microsoft, o IllumiRoom como características, hardware utilizado e funcionalidades.

# Introdução

**Projeto IllumiRoom**, ou **IllumiRoom Project**, é um projeto da Microsoft que coloca o jogador 'dentro' do jogo, propondo uma imersão total do jogador no game por meio de uma tecnologia que escaneia a sala de estar onde está o console e a coloca toda dentro do jogo por meio de reprodução de imagens utilizando um projetor aliado ao periférico Kinect podendo criar efeitos dinâmicos de iluminação fora da tela da televisão. Projetando-se na parede na frente do usuário imagens e outros efeitos que fazem aumentar a imersão dos jogadores. Por exemplo: Se você andar no meio de um tiroteio no jogo, por exemplo, ele vai projetar imagens na sua sala que lembram o tiroteio.





A person is seen from the back, looking at a screen in a dark room. The screen displays the text 'scanning room' and a blue progress bar. The room is dimly lit, with a blue grid pattern projected onto the wall and floor. The person is wearing a dark jacket.

scanning room

# Groupware

O IllumiRoom utiliza o sistema síncrono, podendo ser utilizado de forma remota ou no mesmo ambiente.

		Time	
		Synchronous	Asynchronous
Place	Co-located	Face-to-face	Post-it note
		E-meeting room	Argument. tool
	Remote	Phone call	Letter
		Video window, wall	Email

# Possíveis utilizações

- Reuniões remotas, podendo simular uma sala com vários empresários ou gestores reunidos debatendo assuntos importantes sobre a empresa.
- Simular um ambiente de desenvolvimento, onde outros programadores poderiam interagir fingindo estar na mesma sala, podendo projetar seus códigos em uma parede branca.



# Conclusão

O IlumiRoom, pode ser utilizado de várias formas, não somente para jogos.