



**ARVR**  
AFRICA



# INOVA TECH BLINÍ

Eugénio Machava  
Armando Araujo  
Issufo Arrone

# Conteúdo

01

PROBLEMA

02

SOLUÇÃO

03

IMPLEMENTAÇÃO /  
SUSTENTABILIDADE

04

EQUIPA

05

PROTOTIPO (COMO  
ACEDER)

# 01

## PROBLEMA



## PROBLEMA

Há varios problemas na area da EDUCAÇÃO em Moçambique dos quais destacamos:

Baixa qualidade de ensino público, técnico profissional e Superior comparativamente à alguns países da região.

Dificuldades em encontrar materiais didáticos, ilucidativos e ilustrativos para certas matérias importantes em todos níveis de ensino e carência de laboratórios especializados .

Fraco ou baixo nível de preparo do estudante para o mercado de emprego.





# 02

## SOLUÇÃO

# SOLUÇÃO



## Bliní

Bliní é uma solução que usa os recursos de ARVR para permitir que alunos, professores e encarregados possam ter acesso a uma biblioteca e laboratório virtual que irá facilitar a consulta de certas matérias e livros de forma simples e interactiva.

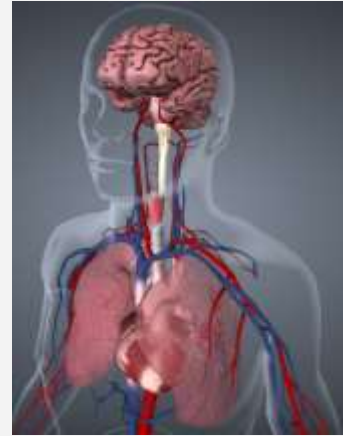
## Funcionalidades do Bliní

### Visita Virtual

Visita virtual à prateleiras de bibliotecas para consulta de livros ou à laboratórios. Bem como simulação de cenários e visitas de estudo.

### Visualizações de objectos em 3D

Visualização de objectos aprendidos na aula, por exemplo: objectos geometricos, órgãos do corpo humano, motores, e muito mais





## Relevância



Aumento dos níveis da qualidade de ensino e aprendizagem.

Diminuição do desemprego pela melhor preparação dos estudantes para o mercado de trabalho.

Baixo custo de implementação em relação a um laboratório convencional.

Facilmente escalável para demais áreas

Multiplataforma ( Desktop, Tablet, Smartphone)

Facilidade em aceder ao conteúdo

Melhoria da compreensão dos conteúdos leccionados.



03

IMPLEMENTAÇÃO





## Implementação

Essa é uma solução a ser implementada nas instituições de ensino público e privado, do ensino geral ao superior.

Nas instituições de ensino público será implementada em parceria com algumas empresas e ONGs que apoiam e financiam iniciativas da área da educação



## Sustentabilidade

Para que seja uma solução sustentável e escalável, irá aplicar-se o **Cross-subsidisation model**, onde iremos cobrar uma taxa de uso nas instituições de ensino privado.

E uma parte do valor cobrado as instituições de ensino privado junto com o valor de apoio vindo de empresas e ONGs que apoiam e financiam iniciativas da área da educação será aplicado nas instituições de ensino público e em custos que garantem o bom funcionamento da solução.



# 04

## EQUIPA

## EUGÉNIO MACHAVA

Empreendedor Digital, Web Designer e Developer.

Agile Development and Human Centered Design Thinking

## ISSUFO ARNONE

UX/UI Developer  
Criative

Full stack developer



## A NOSSA EQUIPA

## ARMANDO ARAUJO

Technology lover and  
criative

People Centered and  
service designer

A VR headset is positioned above a smartphone. The smartphone screen displays a complex 3D geometric pattern, possibly a fractal or a low-poly landscape, rendered in shades of gray. The background is white with a large green diagonal shape on the left side.

05

PROTÓTIPO

## Protótipo (Como aceder)

### Bliní by Inova-Tech

Tecnologia aplicada: Web VR 360º

Para aceder ao prototipo acesse ao link: [https://github.com/ejm94/Blini\\_arvr2020.git](https://github.com/ejm94/Blini_arvr2020.git)

De seguida:

1-Download file zip

2-Extrair o file zip

3-Abrir o Index.html file

4-Ligar internet do dispositivo para melhor experiência em VR 360º ao clicar em visita de estudo / Fortaleza

NOTA:

1-Ao clicar em Fortaleza a imagem pode demorar um certo tempo para aparecer dependendo da velocidade da internet.

2-Para o protótipo se apresentou o módulo **Visita de estudo**, mas em versões futuras instalar-se outros modulos como **Biblioteca** e **Laboratório**, e melhorar-se-a experiencia em ARVR.

## Algumas das Tecnologias e ferramentas usadas no protótipo

A-frame



Glitch

Web Vr



pixeid

Git hub



moz://a

Mozilla





O nosso muito  
Obrigado!!!

