



Pedro Vilaça



Higher M@t-EduTutor: Tutor Virtual

01

No âmbito da unidade curricular de projeto audiovisual, pretendo fazer uma continuação/reestruturação da plataforma Higher M@t-EduTutor: Tutor Virtual. Assim como em Projeto Web, os clientes do projeto seriam os Doutores Pedro Faria e Isabel Araújo.

02

Atualmente existe um protótipo, realizado pelo autor deste documento, da plataforma Higher M@t-EduTutor, um editor online colaborativo, no entanto, existem ainda diversos aspetos a serem melhorados e outros a serem implementados. O protótipo atual está apenas otimizado para web, daí a ser preciso uma reestruturação de modo a que este seja compatível com dispositivos móveis.



plataforma atual

03

Funcionalidades

- Pincel e Spray;
- Formas (círculos, retângulos, linhas);
- Alteração do tamanho do pincel e formas;
- Alteração de cores;
- Ferramenta de texto;
- Borracha;
- Limpeza da área de desenho;
- Carregamento de imagens;
- Imagens pré-carregadas (exercícios);
- Download da área de desenho como imagem;
- Interação entre diversos utilizadores em tempo real.

04

Problemas

- Apenas o pincel é transmitido de forma colaborativa, assim como a sua cor e tamanho pré-definidos;
- Carregamento de imagens não está completamente funcional;
- Ferramenta de texto com problemas de compatibilidade entre navegadores;
- Incompatível com dispositivos móveis, nomeadamente com o toque.



objetivos a concretizar

- Reestruturação da plataforma de modo a que esta seja compatível com dispositivos móveis e web;
- Implementação das ferramentas básicas de modo colaborativo nomeadamente: pincel, tamanhos, cores, borracha, imagens, possivelmente entre outras;
- Inclusão de um módulo de estatísticas;
- Logótipo da plataforma HigherMet;
- Ser possível aos utilizadores partilharem a sua área de trabalho, através de um link ou password;
- Plataforma acessível apenas a quem for permitido o acesso (password / implementação na plataforma M@T.B);
- Integração de um ambiente compatível com a utilização de áudio;
- Tutorial passo-a-passo para 2 utilizadores.

&

VÍDEO
PROMOCIONAL



principais tecnologias

HTML 5

Linguagem utilizada para construção e apresentação de conteúdo de páginas web.



CSS

Linguagem utilizada para a formatação e apresentação do conteúdo de páginas web.



JavaScript

Principal linguagem de programação.



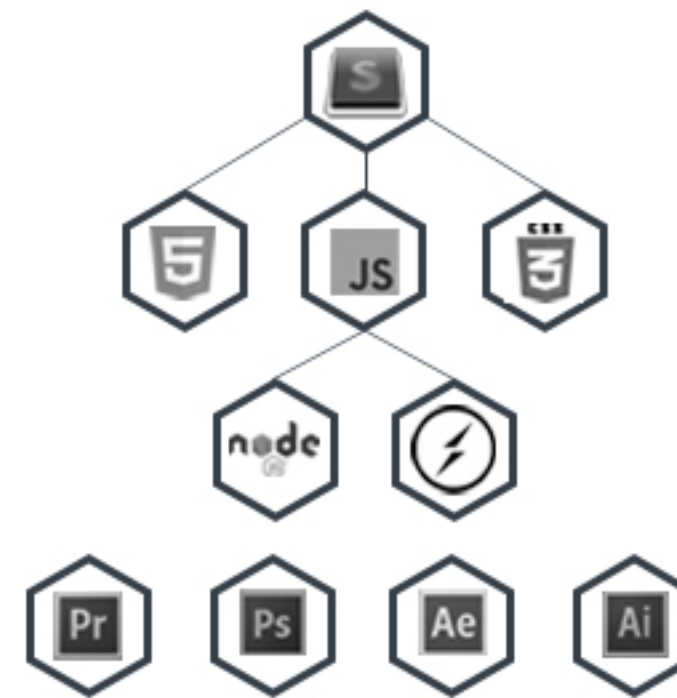
Node.js

Plataforma que usa JavaScript para a criação de servidores web.



Socket.io

Livraria JavaScript para aplicações em tempo real.



Sublime Text

Editor de texto para programar.



Photoshop

Programa de edição de imagem.



Premiere

Programa de edição de vídeo.



After Effects

Programa de criação de gráficos e efeitos visuais.



illustrator

Programa de edição de imagem vetorial.

