

## ATIVIDADE EXTRA-CLASSE

### 3 – Projeto de Aplicação Multimídia

**Data de Entrega:** *conforme item C*

**E-mail:** [clayton.valdo@aedu.com](mailto:clayton.valdo@aedu.com)

**Título E-mail:** [CC] SAM 3

**Integrantes:** grupo  $\leq 5$

A. Defina em conjunto com o seu grupo um dos produtos a ser desenvolvido a seguir:

1. **Smellware** - hardware capaz de capturar e expelir odores. Um novo avanço na fronteira da interface capaz de trocar sensações através do olfato.
2. **Smart3D** - novo celular capaz de emitir imagens em 3D na forma de hologramas. Um novo conceito de visualização e interface entre usuários.
3. **Colorglass** - óculos ultramodernos que mudam de cor de acordo com a luz ambiente (escurecendo ou clareando as lentes) e também com a escolha do usuário: verdes, amarelas, transparentes, azuis, dentre outras.
4. **Batonup** - nova linha de maquiagem que permite que um batom mude a cor conforme as horas avançam, permitindo que se comece o dia num tom vermelho fogo e termine o dia num tom vermelho escuro.
5. **Notablet** - linha de notebooks que se transformam em tablet e vice-versa. Perfeito para a mobilidade e trabalho diário.
6. **MouseAir** - mouse que levita para evitar cansaço e atrito dos mouses tradicionais. Perfeito para o trabalho e para descansar sua mão.
7. **Self-Sauna** - equipamento idêntico ao medidor de pressão que infla, envolvendo todo seu corpo e possui níveis de temperatura para aquecer e possibilitar que você faça uma sauna agradável deitado no sofá ou lendo seu jornal.
8. **Thermo-Cup** - seu café nunca mais vai esfriar, a thermo cup vai deixar seu café sempre na temperatura ideal, sem deixar que ele esfrie.
9. **Self-Assoprator** - você nunca mais queimará a língua ao tomar uma sopa quente ou uma xícara de chá; você poderá acoplar o self-assoprator na colher ou borda de uma xícara e saborear seu cardápio numa temperatura agradável.
10. **Pen-butter** - bisnaga no formato de cola contendo manteiga, facilitando a aplicação de manteiga na sua torrada.
11. **Carskate** - para não tornar a tarefa de passear com o bebê chata, o Carskate permite que você leve seu filho para passear e divirta-se andando de skate.
12. **un-Shit** - para quem tem nojo de pegar o excremento do seu animalzinho de estimação, o un-Shit é um spray que cristaliza, colore e coloca um agradável odor nas fezes permitindo que você possa pegá-las sem problemas.
13. **Emo YOU** - roupas personalizadas que mudam de cor, de acordo com o seu gosto, estado de espírito ou ocasião.
14. **Catch-me** - não perca mais hora com o despertador, com o catch-me, ao tocar, ele sai correndo para que você tenha que busca-lo para desliga-lo.
15. **Self-Iluminator** - não atropela mais os móveis nem incomode seu parceiro, com as pantufas auto-ilumináveis self-iluminator, você conseguirá caminhar até o banheiro sem problemas.

B. Defina as seguintes tarefas de cada fase do ciclo de vida do produto escolhido:

1. Ativação:

- Lista de ideias iniciais do projeto (*brainstorming*).

2. Especificação:

- Análise detalhada do produto, público alvo e custo estimado.
- Planejamento das etapas de desenvolvimento, critérios de avaliação, recursos humanos, materiais e riscos.

3. Desenvolvimento:

- Desenho da arquitetura do produto.
- Implementação do produto.
- Implantação em formato AVI e HTML sobre apresentação do produto.

4. Operação:

- Apresentação da solução no formato de seminário.

C. Entrega:

- a. Prazo: no dia da apresentação do seminário
- b. Seminário: *1 semana antes das provas oficiais*
- c. Modelo do documento: usar modelo *PROJETO.DOCX*
- d. Entregáveis: arquivos AVI, HTML e DOCX
- e. Forma de entrega: DVD (todos os arquivos) e o projeto impresso