

IPM - P3

Mural para os posters do TP4

ANABELA GOMES 15/05/21, 23:32 HS

Grupo 13

Aplicação para auxílio de pessoas com **problemas de memória**, incidindo mais sobre as pessoas nas fases iniciais de alzheimer.

Miguel Nunes

a2019137507@isec.pt



Grupo 15 - Desenvolvimento cognitivo mais eficiente e interativo para disléxicos

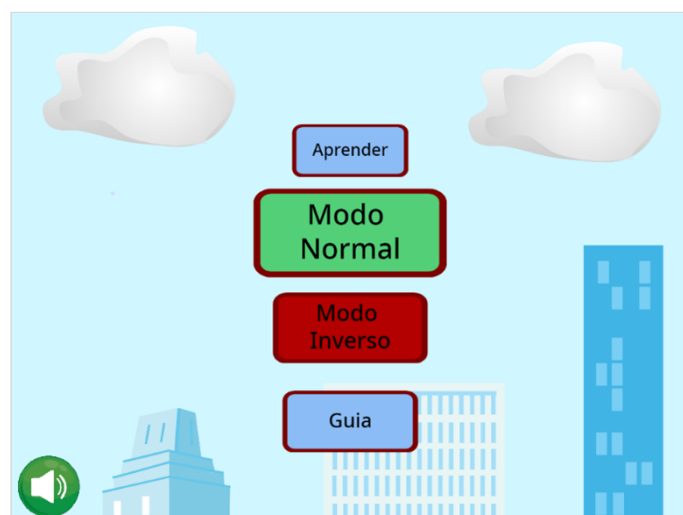
João Gouveia a2019134451@isec.pt

Leonardo Sousa a2019129243@isec.pt

A dislexia incide em cerca de 17% da população podendo assim atrasar e dificultar a aprendizagem de tais pessoas, tendo efeitos mais severos em tal área na infância.

A nossa missão com este trabalho é conseguir ajudar a desenvolver a área de distinção entre direita e esquerda para pessoas com o tipo de **dislexia visual**. Propomo-nos a cumprir tal missão através de um jogo tal como a imagem a seguir mostra.

Sendo possível ainda integrar um dispositivo de **Eye Tracking** para ficar ainda mais eficiente.



Grupo 13 - WearSafe

Aplicação para **monitorizar** e informar todos os tipos de utilizador mas em especial pessoas invisuais, do seu **estado de saúde** através de sensores introduzidos num wearable, como por exemplo, SmartBand.

Luís Gomes - 2016017431



Grupo 2 - Aprender e Relembrar

Aprender e relembrar é um **jogo educativo** para crianças do 4ºano, usando um sensor de movimentos para interagir, evitando assim o uso do teclado e rato. Este jogo tem como objetivo relembrar o ano letivo para que este não ficasse em esquecimento devido à pandemia, e também ajudar todos os alunos com dificuldades cognitivas.

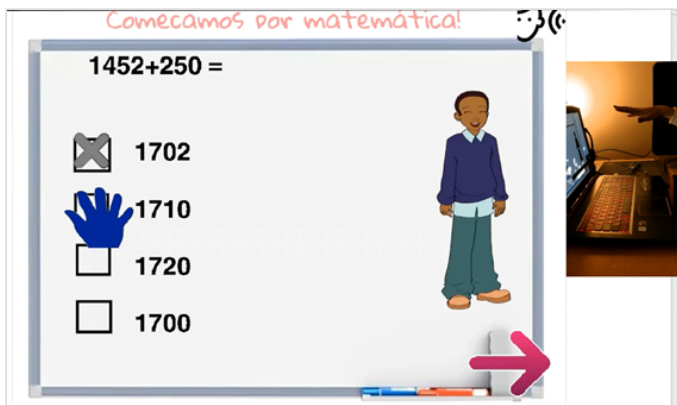
Tecnologias utilizadas:

- Scratch

- Leap Motion (usado como sensor de movimento)

André Amorim - a21260206@isec.pt

Inês Marques - a21260216@isec.pt



utilizador do aparelho.

Tiago Faria

a2019126552@isec.pt

David Almeida

a2019126846@isec.pt

Grupo 15 - Aplicação Móvel com uso de realidade aumentada no auxílio da alfabetização de crianças com perturbações do espectro do autismo.

Diogo Ferro

2017010345

Grupo 3 - Jogo Educativo para ensinar inglês a crianças

A infância é a idade em que melhor se aprende e ainda não existem opiniões formadas, portanto é a altura ideal para começar a introduzir uma linguagem tão importante como o inglês. Assim, um jogo educativo com sons e imagens é a opção adequada para mostrar à geração seguinte que o inglês não é nenhum "bicho de sete cabeças"

Diogo Neves a2019139505@isec.pt

Francisca Duarte

a2019126141@isec.pt



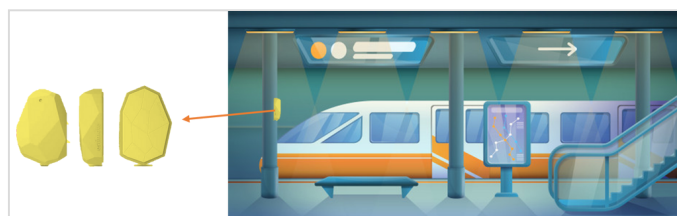
Grupo 16- Interface de transportes públicos baseada em voz para invisuais

Andreia Filipa Almeida Graça - a2019135745@isec.pt

André Iúri de Bastos Luís -

a2019136057@isec.pt

Esta interface tem como objetivo ajudar pessoas total ou parcialmente invisuais na compra de bilhetes de transportes públicos bem como ajudar estas a alcançar o transporte público em questão recorrendo a **beacons**.



Grupo 17 - Serviço de Localização para pessoas com demência

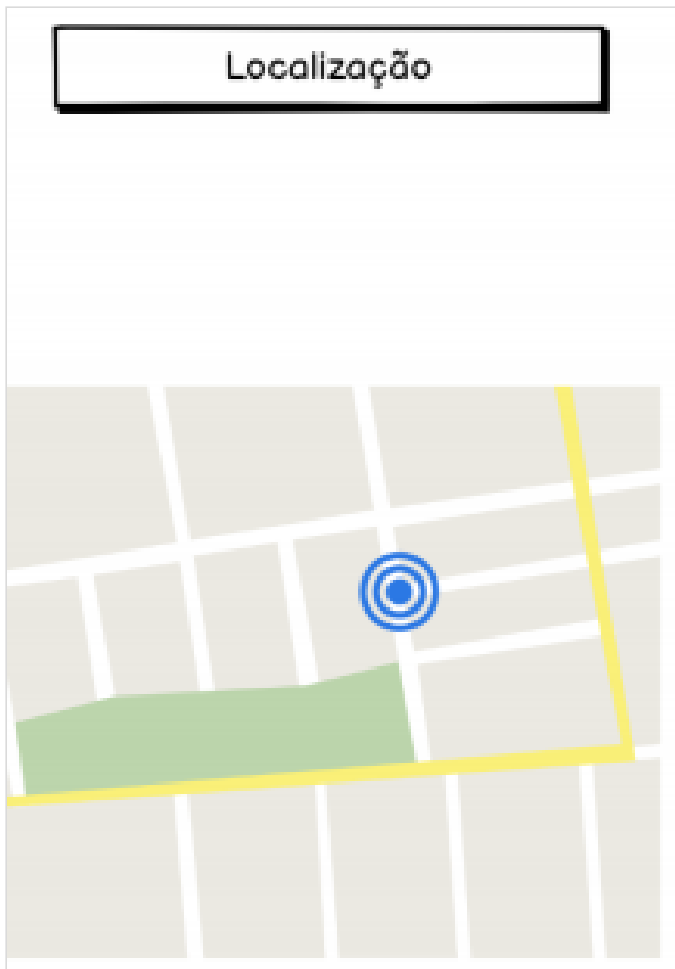
Esta aplicação tem como finalidade ajudar os responsáveis a localizar os dos doentes com demência.

Quévin Moderno - a2019135563@isec.pt

João Castro - a2019128258@isec.pt

Grupo 6 - Aplicação para controlo de consumo de medicamentos

Com a pandemia passaram a existir muitas mais pessoas com necessidades especiais (idosos, deficientes motores, etc...) em isolamento e as pessoas responsáveis por cuidar destas (familiares, etc...) passaram a ter menos hipóteses de se encontrar com eles. Com este problema decidimos criar uma aplicação para smartphones, que esteja ligada a um aparelho controlado por um Arduino em que possa ser monitorizado, pelos seus utilizadores o consumo de medicamentos das pessoas com necessidades, que usam o aparelho. O aparelho usa sensores para detetar quando um necessitado retira um medicamento do aparelho e regista isto na aplicação permitindo ao utilizador da aplicação tomar medidas quanto a isto sem ter de ir ao encontro do



Devido à pandemia, era aconselhável evitar grandes aglomerações populacionais para uma maior segurança, pelo que era mais difícil esse distanciamento por parte de pessoas com dificuldades visuais. Esta aplicação é principalmente para pessoas com défice na visão pelo que consiste na **indicação de um caminho alternativo**, onde a densidade populacional seja menor, para uma maior segurança a nível de saúde.



Grupo 8 - Pac-Covid

Dani Santos - 2019136265

Eduardo Santos - 2018010631



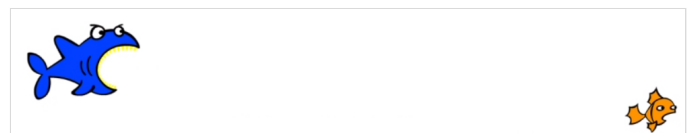
Grupo 7 - Tubarão

Leandro Adão Fidalgo - a2017017144@isec.pt

Pedro dos Santos Alves - a2019112789@isec.pt

"Tubarão" é um jogo de entretenimento desenvolvido em Scratch, no qual os utilizadores que tenham dificuldade na utilização do teclado ou rato poderão jogá-lo através de movimentos com o **Leap Motion**.

Este jogo é direcionado para uma faixa etária menor (maiores que 6 anos).



Grupo 21 - The Floor is Lava

Pedro Henriques - 2019129770

Guilherme Mendes - 2015009581

Este jogo não apresenta alternativas para utilizadores com défices visuais. Pelo que este trabalho consiste na conversão de cores conforme o tipo de défice em causa, evitando assim indução em erro por parte do utilizador.



Grupo 19 - Walkthrough

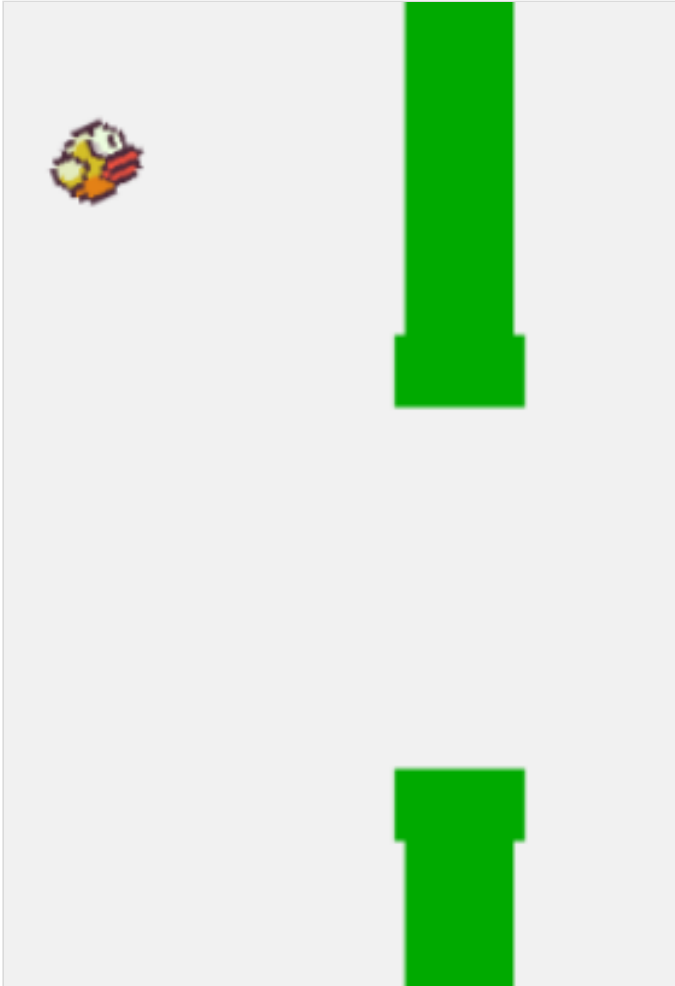
Grupo 4 - Floating Bird

Dorin Bosii

a2019112586@isec.pt

Rodrigo Cavadas Mendes a2019114072@isec.pt

Floating Bird é uma adaptação do jogo Flappy Bird mas com o nível de dificuldade ajustável e com uma forma de controlo diferente que consiste numa alavanca.



Grupo 5 - Saúde Ativa

António Antunes Cabral

a21250018@isec.pt

Pedro Miguel Sintra Pedrosa

a2019136323@isec.pt

Com a pandemia causada pelo Covid-19, as pessoas têm mais medo de realizar deslocações a uma unidade de saúde para fazer exames/consultas de rotina.

Para combater este problema surgiu a ideia para a criação da app Saúde Ativa, que tem como objetivo possibilitar a interação do utilizador com a interface (Conversational Interfaces).



※※※※※