

Projeto 1: Desafio de aplicabilidade

1. Em que cenário o projeto é útil?

Ao tratar da utilidade do projeto, o dividimos de acordo com os módulos que foram desenvolvidos para pesquisarmos possíveis contextos de uso:

- Pintor de objetos: através deste módulo seria possível desenvolver um jogo de colorir para crianças em um mundo 3D, semelhante ao que é feito pela Disney (<https://appsto.re/br/QNDe5.i>). Além disso, uma segunda opção seria a criação de uma ferramenta gráfica que, por exemplo, poderia apoiar arquitetos na criação de projetos, como o ArchiCAD e o Revit, que permitem pintar objetos 3D;
- Visão do diretor: atualmente este módulo é amplamente utilizado em engines de jogos, como o utilizado na ferramenta Blender, para funcionar como um *preview*;
- Iluminação com sombras e névoa: este módulo é amplamente utilizado nos mais diversos contextos, sendo considerado como um módulo básico por especialistas da área de jogos e animação.

2. Que empresas se interessariam pela tecnologia?

Ao analisar a utilidade dos módulos do projeto, entrevistamos Túlio Caraciolo da Manifesto Games. Dessa forma, foi possível validar algumas ideias iniciais e obter mais informações sobre o contexto da Computação Gráfica no mercado de jogos. Percebemos também que uma outra empresa atuante neste mercado em Pernambuco é a Joy Street.

Além disso, foi possível termos contato com algumas aplicações da Disney e analisar a similar, Pixar, no mercado de jogos e animações (filmes e curtas).

Por fim, foi feita uma entrevista com uma estudante de Arquitetura do 5º período da UFPE para entendermos quais ferramentas são utilizadas na área.