

Tema do Trabalho Apresentado	No. notas	Soma de notas	Média atribuída pelos colegas
Escalada	18	115	6,39
Home VR	30	242	8,07
RV Arte	31	240	7,74
RV Cenários Históricos	14	94	6,71
RV Educação	29	252	8,69
RV Experiências insólitas	29	264	9,10
RV Fobias	23	188	8,17
RV Pit stop - Stock Car	17	113	6,65
	191	1508	

Tema do Trabalho Apresentado	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
Escalada	6	Um projeto interessante, mas não sei quão fidedigno eles fizeram e quanto essa simulação é válida para o contexto de escalada.	Não entendi o alcance do jogador Demorou/ não conseguiu mostrar o build para eu avaliar a interação	Talvez o simulador seja interessante para um iniciante na prática de escalada? Como se fosse um tutorial.
Escalada	5	Muito interessante ter no mesmo cenário todas as paredes com diferentes níveis técnicos, podendo assim gerar uma interação maior do usuário com o ambiente.	melhorar a identificação de limites de cada usuário incluir de alguma forma a posição das pernas para que quando o usuário olhar para baixo o mesmo observe as pernas.	Incluir um controle de posição/distância da cabeça do usuário com relação as mãos e peças de apoio, podendo assim criar uma sensação de movimento vertical
Escalada	6	Níveis de dificuldade, estudo de alcance das pessoas	Protótipo não funcional, irrealista, não justificado	
Escalada	8	Ambientação; Ideia	Melhoria da textura; mais funcionalidades	
Escalada	8	Ótimo trabalho em pouco tempo	Antropométrizar	
Escalada	6	Ideia bem interessante. Pesquisa feita em cima do projeto muito boa. Precisarem entender o funcionamento do corpo humano durante uma atividade física	A experiência do usuário. A imersão não era não forte aparentemente devido a dificuldade de simular um atividade física	
Escalada	7	O jogo possui um ambiente agradável	Formas mais imersivas para simular melhor uma escalada, talvez a utilização de equipamentos mais convenientes	
Escalada	7	Traz ao público algo que é pouco acessível mas que chama a atenção.	Tema difícil de ser representado em realidade virtual porque não representa os esforços físicos reais.	
Escalada	5	Bons visuais.	Consolidar o desenvolvimento da experiência.	Como houve problemas com a apresentação não é possível fazer comentários muito específicos.
Escalada	7	Ambiente de jogo esteticamente agradável	Nada fora do que foi comentado pelos apresentadores (ajustar posição dos apoios)	
Escalada	8	Uma boa realização da ideia proposta com boas referências reais Integração com o esporte real	Melhorar as questões de sensação de realidade na aplicação	

Escalada	3	Preocupação com realismo (características físicas de cada pessoa, alcance dos braços, etc) Se preocuparam em ensinar o jogador a traçar o caminho que deve ser utilizado para chegar no topo	Não conseguiram apresentar o projeto. Apesar disso, ainda é possível apontar problemas grandes no projeto. A preocupação com o alcance do braço de cada pessoa não pareceu muito justificada, uma vez que o próprio tracking do controle do Oculus já identificaria isso. Se a preocupação era por conta da procura de melhor caminho, o usuário poderia entrar com suas características ou fazer uma cena inicial de calibração. Para um simulador de escalada, a sensação tátil, a força utilizada e o posicionamento dos pés parecem limitações da tecnologia utilizada que dificultam muito que a aplicação seja considerada uma simulação uma vez que o realismo e imersão dificilmente serão alcançadas. Talvez uma aplicação em realidade aumentada em que o programa te ajudasse a analisar qual o melhor caminho a se seguir a partir das suas características físicas fosse melhor.	O projeto não parece ter sido muito bem planejado pensando nas limitações tecnológicas.
Escalada	3	Acho que a ideia é bem bacana. Eu, ao menos, nunca praticaria escalada na vida real, mas consideraria no VR.	O jogo demorou demais pra carregar, e quando carregou não parecia estar funcionando. Bem decepcionante, não ficamos sabendo como ficou o jogo.	Eles pegaram uma imagem de super baixa qualidade do símbolo das Olimpíadas, e bem mal recortada. Foi logo no começo, então já passou uma ideia meio ruim da apresentação. No geral, é um projeto com bastante potencial, mas fiquei decepcionado com o que vimos do jogo (quase nada).
Escalada	8	- Pode ser desafiador e divertido	- Aprimorar o efeito da força gravitacional sobre o usuário	
Escalada	7	- Fizeram uma boa análise do problema - Jogo com diferentes níveis de dificuldade - Compreenderam bem os problemas do jogo	- Conseguir fazer a demonstração; - Pensar em soluções para os problemas apresentados durante a apresentação;	
Escalada	8	O ambiente do jogo foi muito bem realizado, tornando a experiência bem agradável	uma melhor contextualização	
Escalada	6	Gostei da proposta e da interatividade proposta pelo grupo.	Não consegui avaliar o funcionamento e a interatividade do projeto, pois não foi demonstrado durante a exposição.	
Escalada	7	propostas interessantes, como trabalhar com prazos limites; possui diferentes níveis de dificuldade (fácil, médio e difícil); listaram próximos passos; trabalharam bem com o movimento da escalada;	os próximos passos que o próprio grupo listou; faltou demo;	
Home VR	9	-Mercado grande, apesar de já existir -Fez análise do mercado existente -Fez análise de mercado também comparando com o que já existe no mercado brasileiro -Fez uma matriz swot -Apresentou as fraquezas tbm do projeto no mercado brasileiro -Explicou as interações	-Subutilizou as capacidades da realidade virtual. Poucas interações.	Dimensões dos imóveis precisam ser realistas para dar segurança ao cliente que ele está comprando exatamente o que ele projetou.
Home VR	7	ótimo modo de demonstração de imóveis, porém exige uma boa qualidade visual visto que o intuito de se utilizar o sistema é justamente apresentar como o ambiente será	melhorar a qualidade visual dos cômodos para refletir exatamente como será na realidade	incluir caracterizar de áudio da região pois trata-se de um critério para se avaliar um imóvel real incluir uma visão externa quando se está dentro do imóvel pois também trata-se de um critério para a seleção de um imóvel.

Home VR	8	Boa proposta de negócio, Análise SWOT	Espaços estavam bastante escuros, falta entender o interesse das empresas	
Home VR	10	Abordagem profissional e uma grande gama de personalizações do ambiente	Otimizar a escolha dos ambientes a serem vistos	
Home VR	8	Ideia legal do objetivo em permitir ao consumidor conhecer um imóvel não construído; Fez pesquisas de mercado e analisou qual o valor da sua aplicação desenvolvida no mercado brasileiro; aplicou técnicas de iluminação para proporcionar mais realismo à ambientação do imóvel;	Poderia colocar interatividade na aplicação desenvolvida como uma oportunidade do cliente configurar a ambientação do imóvel da sua forma. Fornecer alguma garantia que a experiência da RV será replicada no imóvel real.	
Home VR	9	Boa representação; ideia legal	Garantir ao cliente que o imóvel que ele vai comprar é muito semelhante ao da simulação; adicionar opção de personalização do imóvel	
Home VR	9	Ótimo MVP e ideia pra mercado	Explorar mais interações com ambiente, eg. ligar a luz, mover móveis	
Home VR	7	Cenários simples porém bem organizado. Particularmente, gostei bastante do trabalho nas cenas.	Ideia não muito inovadora. Talvez um video 360 seria mais facil nesse caso. Explorar melhor o tema.	
Home VR	9	Uma aplicação bastante prática e fácil de utilizar, o que condiz com as necessidades do objetivo que o grupo quer alcançar, que é vender apartamentos.	Poderia ter mais opções de design de cada apartamento com interação do proprio usuario para modificar o local do jeito que quisesse.	Talvez pudessem adicionar o orçamento de cada apartamento e dos móveis
Home VR	7	Fizeram uma análise de mercado e criaram cenários que Dao uma noção do ambiente.	Os cenários e objetos poderiam ser um pouco mais realistas dado que a intenção é vender	
Home VR	9	Mostra ao comprador diversos imóveis disponíveis sem sair do lugar, facilitando o serviço.	Poderia haver opções para o comprador fazer algumas mudanças no imóvel para ver se está de acordo com o que deseja.	Difícil saber o quão real é a representação desses imóveis
Home VR	7	Bom estudo de como projetos já existentes, e empresas que atuam no ramo se comportam e exploram a tecnologia.	Com o uso do light mapping, as salas ficaram, aparentemente, mais escuras do que deveriam, prejudicando a experiência.	
Home VR	6	Foi realizada uma modelagem relativamente grande, com uma certa otimização. Interessante a análise de mercado.	Poucas atividades no mundo virtual. Detalhamento dos modelos.	
Home VR	9	Proposta bem interessante, visto que este é um mercado com grande potencial de crescimento. O usuário pode ver diversos apartamentos mobiliados sem a necessidade de locomoção na vida real. Cenários internos bem construídos.	limitação da interação com os objetos da cena e incapacidade do usuário personalizar o cenário.	Seria interessante o usuário poder mover os objetos da cena, colocando-os em diversos locais do apartamento e, assim, possuindo diversas visões do que pode ser feito naquele local. Além disso, projetar alguns imóveis que o usuário já possui na cena, para que ele possa imaginar como seria o local com seus próprios bens. Como acho que isso seria de uma complexidade muito grande, que não encontra-se no escopo do trabalho proposto por esta matéria, acho que o grupo realizou um ótimo trabalho, bem interessante, que cumpre os objetivos propostos inicialmente.
Home VR	9	Muito bonito Contraste entre cena trabalhada e cena "bruta" Interessante teletransporte Cena exterior de dentro do apartamento aumenta a imersão	Interação com objetos dentro da casa Sons Breve explicação dos controles talvez fosse interessante	

Home VR	8	Fizeram uma análise de mercado Utilização de lightmaps para melhorar imersão	Pensar em possíveis interações dentro do imóvel (modificar cores/texturas/objetos) Apartamento com lightmap um pouco escuro demais	
Home VR	9	Excelente ideia tanto de aplicação como de produto Ótimo desenvolvimento da ideia como produto	Melhorias nas texturas e nas transições de ambiente	
Home VR	7	Realizaram pesquisas sobre sistemas semelhantes. Fizeram análise sobre pontos positivos e negativos da utilização do aplicativo. Fizeram uma boa comparação entre cenas com e sem utilização de lightmaps. Grande potencial de aplicação. O programa parece ainda estar em início de desenvolvimento, mas suas aplicações são vastas.	O estudo de lightmap, apesar de interessante, não pareceu muito justificado. Para a aplicação realizada, o estudo pareceu fugir um pouco do foco do projeto. Subutilizou a realidade virtual. Apesar de permitir exploração do ambiente, a interação com o mundo ficou limitada a isso. Poderiam permitir uma customização do ambiente (por mais simples que fosse) pois teria grande contribuição para o objetivo previsto.	
Home VR	7	Diversas cenas com diferenças de efeitos de iluminação.	Colocar algum tipo de interatividade para o usuário	
Home VR	8	Ideia bem interessante e cenário muito bem feito.	A iluminação pareceu fraca e a aplicação apresenta movimentos limitados para o consumidor.	
Home VR	9	Focar na luz foi algo muito interessante e bem especial deles. No nosso jogo, a luz foi uma dor de cabeça mesmo. Acho que o projeto deles foi o mais "realista"	Talvez adicionar mais interações, fazer o ambiente mais interativo.	Parece um projeto com bastante potencial de crescimento. Recomendaria não abandonarem a ideia!
Home VR	10	Projeto bem desenvolvido com grande potencial de crescimento	Permitir personalização do interior ex: permitir que o cliente insira um asset que ele possua, mudar as cores da decoração entre outros	
Home VR	8	- A forma como desenvolveram o projeto pensando em um produto; - Fizeram análise de mercado, desenvolvimento de produto; - Utilizaram o lightmap	- Fizeram poucas interações do player com os ambiente; - Tem poucas cenas (imóveis) para serem visitados; - Não tem possibilidade de mudanças nos móveis	
Home VR	9	Interessante, visto que tem como alvo um mercado com grande potencial de crescimento.	Poderiam ter sido explorados mais os recursos sonoros.	
Home VR	7	Análise de mercado foi bem interessantes, principalmente levando em conta de que o projeto é do mercado imobiliário. A utilização de lightmaps foi muito inteligente para melhorar a imersão do usuário	Permitir que o usuário possa acender as luzes entre outras interações que deixariam o cliente mais a vontade	
Home VR	7	Trataram bem a iluminação de uma das salas	Os prédios e a movimentação não estavam bem feitos de modo que os primeiros pareciam os primeiros prefabs encontrados da Asset Store.	
Home VR	6	Diversidade de imóveis no jogo e pesquisa apresentada das aplicações no Brasil e no exterior.	Falta de otimização - tempo de carregamento muito longo para entrar num imóvel e parecia estar travado. Os objetos poderiam ter sido interativos a fim de pôr objetos em um local que o player deseja.	
Home VR	10	Abordagem profissional; ambientes muito bem desenvolvidos	Os objetos dos apartamentos poderiam ter a opção de mudar de lugar	
Home VR	7	Gostei da proposta de modificação dos ambientes para visualização dos imóveis e da decoração.	Acredito que deveria melhorar a qualidade dos cenários e talvez a flexibilidade de alterar móveis nos imóveis.	
Home VR	7	proposta de negócio sólida; boa pesquisa de mercado; boa pesquisa de notícias; boa construção do cenário; bom trabalho de renderização (com e sem lightmap)	incluir mais elementos interativos e permitir modificação das salas	

RV Arte	8	- Pesquisaram outros projetos existentes na área: Oktrospektre, Caravaggio experience, experimentações sensoriais, etc - Apresentaram projetos/exposições que podemos visitar como a Biblioteca à Noite no sesc av paulista -Muito legal o conceito para experimentar arte nessa nova experiência virtual	-Não conseguiram fazer tudo que queriam e apresentar o projeto RV. Não levaram o executável pronto e atrasou os outros grupos -Parece muito perto das obras	Aumentar o espaço para ver as obras, pois fica com pouco espaço analisar.
RV Arte	6	Otimo modo de mudar o usuario de sala interessante a forma de disposição das obras as salas	baixa qualidade da textura de componentes como mesa e chão dificultando assim a identificação de profundidade. Baixa qualidade da textura do cubo Pouca informação de como usar o sistema.	Incluir instruções de como usar o sistema usar texturas de maior realidade inserir spots de luz para clarear a obra que estiver em destaque
RV Arte	9	Interação divertida e agrega valor cultural para o usuário	Melhorar as explicações do jogo	
RV Arte	10	Conseguiram desenvolver bem os cenários e interações da RV; mostrou bem o projeto desenvolvido, suas aplicações e outros trabalhos correlacionados; entregaram antes da data final.	Desenvolver diferentes níveis de interação com baratas para cobrir os diferentes níveis de fobia e, também, auxiliar na evolução do tratamento.	
RV Arte	7	Fez muitas pesquisas e mostrou vários exemplos de aplicações de RV, além de mostrar obras de arte em cartaz em São Paulo.	Explorar mais a relação entre a tecnologia e a arte; A aplicação desenvolvida no Unity poderia conter uma implementação de uma técnica artística.	
RV Arte	7	Várias experiências; Fácil Manuseio	A sala poderia ser melhor para evitar de o usuário ficar dando voltas para ver tudo; não há algo realmente inovador	
RV Arte	8	Lindos ambientes e ótima ideia	Mais artistas	
RV Arte	7	Classificação do projeto em sala preta e branca; pesquisa anterior que embasa a variedade de artes presentes (não apenas objetos estáticos)	Navegação pode ser confusa.	
RV Arte	7	Conseguiu explorar a tecnologia vr com o tema arte	Talvez umas interações um pouco mais dinâmicas	
RV Arte	9	O trabalho foi bem pensado e organizado de forma a criarem um ambiente bastante imersivo e ainda colocaram eventos da cidade de São Paulo que ainda estão ocorrendo.	Poderiam abranger uma quantidade maior de artes e explicitar a qual delas o usuário irá se teleportar	
RV Arte	6	Ha uma forte transmissão de conhecimento e contextualização da arte, permitindo explorar artistas e épocas artísticas.	Nao é muito inovador e o cenário parece ser bastante claustrofóbico.	
RV Arte	8	Programa interessante para disseminar a arte, levando a um nível de entretenimento diferente da realidade. Além de poder ver as artes, é possível conhecer mais sobre elas e seu contexto.	A interatividade com o usuário é relativamente baixa.	
RV Arte	9	Bom estudo do tema de arte com VR, e como as diferentes linguagens artísticas podem ser exploradas e expandidas com a tecnologia. Conhecimento aprofundado também sobre produtos já existentes.	A aplicação é, em sua execução, bastante simples. Grande parte do projeto é baseado em uma interação com um cubo, que simplesmente muda 3 imagens na cena (3 quadros).	
RV Arte	7	Interessante as recomendações. Boa variedade de experiências.	Nenhuma das experiências é muito desenvolvida.	
RV Arte	8	Disseminação da arte por meio da tecnologia, transmissão do conhecimento cultural. Combinação da realidade virtual com a audição, de uma maneira artística.	Legenda explicativa sobre a sala para qual o usuário será teletransportado. Maior interação do usuário com a cena.	

RV Arte	8	Teleporte interessante, bem suave Sala pequena que possibilita locomoção física Utilização interessante do cubo Som 3D Imersão relativamente grande	Mais interação com as obras Salas cansam um pouco os olhos	
RV Arte	7	Extensa contextualização entre arte e o ambiente VR Diversas experiências artísticas Recomendações de atividades de VR ocorrendo em SP	Apesar da variedade de experiências propostas, nenhuma delas aparenta ser de fato algo inovador.	
RV Arte	9	Vasta pesquisa sobre a área (incluindo sistemas similares) parece ter sido realizada. Experimentos sensoriais não se limitaram apenas a pinturas(visão). Pareceram também tentar experimentar com outros sentidos (sons). Parece ter sucesso em aproximar o jogador a diferentes escolas de arte.	As interações utilizadas são muito simples para a realidade virtual. O cubo utilizado poderia ser substituído pelo uso de teclas para mudar de sala sem grandes perdas. Salas pareciam muito pequenas. Não pareceram apresentar motivo para isso, limitando a exploração do ambiente virtual pelo usuário.	Trabalho bastante interessante e bem trabalhado. Pode ser melhor trabalho na utilização das interações em realidade virtual.
RV Arte	6	Diversos cenários para explorar	O trabalho foi muito limitado nas interações, onde só era necessário levantar um cubo. A narrativa ao meu ver era inexistente, só foi colocada diversas obras 2D em um cenário 4x4, com exceção do esqueleto e a arte feita com a ferramenta do google.	
RV Arte	9	Usaram bem a imaginação, legal conseguiram usar arte, sons, visual, esculturas A sala branca, que é famosa em museu, dá a possibilidade de ver pintores diferentes através dos cubos e possibilitar melhores aprendizados sobre a escola artística Legal que colocaram eventos em SP ainda em cartaz para visitaçao	Talvez deixar a sala branca maior e colocar mais opções no "menu", no futuro. ter instruções melhores na tela de funcionamento	
RV Arte	8	A ideia e a implementação desta foi muito bem feita. A ideia é bem original e apresenta um potencial muito interessante.	Falta uma explicação mais intuitiva (localização da explicação etc) e mais detalhamento no cenário.	
RV Arte	9	A proposta é muito interessante. Eu acho que eles conseguiram criar um ambiente bem específico, bem diferente. A sala da pintura pareceu muuuuto legal, quis entrar também.	Talvez fazer as salas mais "chamativas". Não sei como explicar, mas me pareceu uma aplicação um pouco chata. Não sei como melhorar isso também, dado a proposta, mas talvez criar algo mais lúdico, que não seja tanto navegar por salas.	No total eu gostei sim, fiquei com vontade de jogar.
RV Arte	8	Legal a ideia de usar realidade virtual com áudio de maneira artística.	Seria interessante ter uma legenda explicando para qual sala o usuário será teletransportado.	
RV Arte	9	Abordagem criativa	Colocar mais interatividade, além do teleport e do point-and-click	
RV Arte	8	- Pesquisa com relação a outros trabalhos já desenvolvidos na área muito bem feita; - O trabalho de som feito em 3d em uma das salas - Mostrou onde podemos encontrar esse tipo de trabalho em São Paulo	- Atraso na apresentação por falta de preparação; - Achei as salas muito pequenas, pelo menos no projetor, a visualização parece ser difícil. - Não achei a forma de mudar de sala muito intuitiva	
RV Arte	9	Boa utilização da imaginação, das artes, esculturas, pinturas, sons, cartazes de SP, visuais.	Nada demais. Seria apenas interessante ter uma legenda informando a qual sala o jogador seria transportado.	

RV Arte	7	Otima contextualização entre a arte e a imersão, experiencia artistica beirando a sinestesia e otima ideia de ensinar historia da arte.	não há nada muito inovador e, apesar da sala negativa, não há muita interação	
RV Arte	5	O grupo mostrou saber como faz transição de cenários	parece que grupo fez a aplicação somente para os integrantes jogarem, já que as informações do jogo ficam localizadas atrás dos players quando inseridos na cena, o que faz com que a jogabilidade seja prejudicada. Além disso o grupo procurou valorizar a preparação dos slides com pesquisas feitas durante o período fora de sala e deixou de melhorar o próprio jogo uma vez que as telas presentes nas salas estavam muito grandes comparativamente ao tamanho da sala. Outro ponto era o fato que as imagens não tinham nomes nem dos pintores nem das próprias obras reiterando a ideia de que o jogo seria feito para os próprios integrantes.	
RV Arte	5	Gostei a sala com vários feixes de luz e de esqueleto.	O grupo focou muito mais no slide do que na apresentação do jogo. Precisaria de instruções para saber ir para outras salas. Estava difícil de enxergar a explicação dos quadros, o nome da obra e do pintor e o quadro em si.	
RV Arte	7	Ideia ousada; pereceu ser feito com bastante cuidado aos detalhes	Poderiam fazer mais salas	
RV Arte	10	Gostei muito da narrativa proposta e da interatividade, principalmente a ideia de transportar pras outras salas. E gostei muito dos cenários construídos e das obras de artes implantadas.	Acredito que uma melhoria seria maior abrangência dos períodos artísticos e maior conteúdo de obras de arte.	
RV Cenários Históricos	6	-Transição interessante para mudar de período -Mostra a passagem do tempo	-não apresentou pesquisas já existentes no ramo -Poucas interações com o usuário -linha tênue entre apologia e apresentação histórica. -Não apresentou o programa	
RV Cenários Históricos	5	Ótima ideia para mostrar as diferenças entre o passado e o presente. Boa qualidade do modelo do portão interessante controle sobre o tempo através do relógio	Pouca diferença entre os ambientes presentes e passados Pouca imersão através de audio, principalmente pois no periodo de guerra, existem alguns registros desta forma	Inserir trechos de audios históricos da época passada para melhorar e contextualizar o usuário, talvez incluindo ruídos que remetam a situação de caos/guerra
RV Cenários Históricos	7	Ideia bem trabalhada e historicamente contextualizada, boa ideia de interações	Aconselhamento profissional, faltou mostrar funcionamento real.	
RV Cenários Históricos	8	Dissipação de cultura para diversos públicos, contraste de épocas para chamar a atenção do usuário.	Criar mais ambientes em diferentes épocas da linha de tempo	
RV Cenários Históricos	7	O grau de realidade ficou bom	Poderia haver uma gama maior de atividades que pudessem ser realizadas no ambiente, que aumentassem o grau de imersão	
RV Cenários Históricos	8	Experiência interessante na comparação de um mesmo lugar em dois períodos diferentes. Contextualização bem feita.	Pouco interativo, poderia haver mais ações com o cenário.	
RV Cenários Históricos	7	Exercente contextualização da aplicação com o tema proposto	Modelos/interações muito simples frente a ideia proposta de contraste	
RV Cenários Históricos	3	Objetivo de facilitar o acesso a museus e locais históricos, inclusive em realação à diferentes épocas, é bastante interessante e de grande relevância. Fizeram pesquisas sobre contextos históricos e como eles se comparam com o atual.	Não conseguiram apresentar o trabalho: não possível saber como foi a execução do trabalho pois não houve apresentação.	A proposta é muito boa. Mostrar que museus de história podem ser interativos e muito interessantes foi uma ideia muito boa. Infelizmente a execução parece não ter dado certo.

RV Cenários Históricos	6	Ideia interessante	Pouco uso de modelos 3D de detalhamento, explicaram muito a parte teórica e pouco a parte prática, a sala que o jogador pode ir depois de "viajar" no tempo parece uma referência positiva ao nazismo.	
RV Cenários Históricos	8	- Legal a ideia de visitar um mesmo local em dois momentos históricos	- Realismo da cena	
RV Cenários Históricos	7	- Objetos claros - Transição entre as salas é muito criativa	- Faltou a explicação dos objetos - Pronlema na apresentação - Trabalha uma linha muito tenue que pode fazer apologia ao nazismo, é necessário ter atenção com isso.	Eles não fizeram uma pesquisa sobre o que já foi feito de VR nesse sentido. Acredito que isso é um ponto importante a ser feito, até mesmo para dar ideias de como lidar com alguns problemas e dificuldades.
RV Cenários Históricos	10	Ideia extremamente criativa que ajuda em vários aspectos, como a preservação de monumentos e o crescimento do conhecimento humano para todos incluindo os que não podem ir para o local físico real.	Aliar RV com algo lúdico pode fazer a experiência ser mais interessante para as crianças.	
RV Cenários Históricos	6	Muito boa a proposta e a elaboração dos cenários, com ênfase nos detalhes, pelo que foi mostrado na apresentação.	Infelizmente não foi possível ver o funcionamento do projeto durante as aulas, portanto não pude avaliar a interatividade.	
RV Cenários Históricos	6	boa contextualização histórica; boa decoração das salas e atenção aos detalhes (cédulas de euro, bandeira, objetos, quadros, arma);	finalizar a implementação	
RV Educação	6	Ótima possibilidade para se mostrar elementos tridimensionais microscópicos como as células para facilitar o aprendizado e entendimento dos alunos	Melhorar a interação do participante para que não seja somente um observador.	Criar um status de componentes da célula como barra de energia, capacidade de restauração, etc para motivar a interação do usuário.
RV Educação	9	Boas referências de pesquisa, exemplos de como expandir o projeto, bem implementado.	Poderia ter uma narrativa melhor amarrando as coisas para prender alunos mais novos, faltou fazer testes com público alvo	
RV Educação	10	Ideia criativa, jogo bastante interativo, cenas bonitas.	Maior quantidade de informação teórica.	
RV Educação	10	Modelo bem feito; boa experiência de aprendizado	Mais desafios	Poderia se colocar um quiz ao final do desafio para verificar se o usuário aprendeu algo com o desafio
RV Educação	7	Boa apresentação de slide, e uma ideia ótima	Falaram rápido demais na apresentação	
RV Educação	9	Ideia com um fim interessante (educação "aplicada"); projeto com execução muito boa (ambientação, modelo dos assets, interações).	As interações do projeto não parecem muito triviais (learning curve); não tenho certeza se a metodologia de ensino é adequada (se o usuário de fato aprenderia com o projeto de acordo com o que foi planejado).	
RV Educação	7	Projeto bem planejado com um tema interessante	Talvez algumas melhorias na interação com o canhão	
RV Educação	8	A parte do lançamento oblíquo dos canhões ficou bem legal, dado que podia mudar o ângulo e a quantidade de pólvora utilizada e acionar o canhão manualmente com a tocha.	A parte da célula ficou um pouco confusa, apesar de na apresentação terem explicado os conceitos utilizados.	
RV Educação	7	Explicado de forma clara, apresentou-se uma contextualização do tema. O projeto possui uma narração do que acontece durante sua execução e permite uma imersão interessante.	Uma forma melhor de determinar o ângulo do canhão, explicar mais detalhadamente os desafios.	
RV Educação	10	Jogo muito bem feito e educativo nas áreas desejadas. Interações muito bem pensadas e com um nível de conhecimento transmitido muito interessante de poder ver na prática o que se aprende em sala de aula.	Poderia se ampliar a mais áreas do conhecimento, se tornando uma ferramenta multidisciplinar.	

RV Educação	10	Aplicação com muito boa estética. Modelos bonitos com interações interessantes, principalmente na parte da célula.	Em comparação com o jogo da célula, o jogo do canhão pareceu muito simples, com interações menos interessantes e elaboradas, além de o funcionamento parecer menos polido. Também faltou uma avaliação de métodos de ensino para serem aplicados diretamente.	
RV Educação	8	Escopo bem definido e bem implementado considerando o tempo e os recursos. Explicação sonora é uma adição interessante.	Desenvolver o conceito de forma a proporcionar uma maior didática com maiores conhecimentos. Refinamento de alguns aspectos, como a interação com o canhão e a visão do lançamento.	
RV Educação	10	Utilização de áudio para dar instruções ao usuário a respeito do funcionamento do jogo. Animações e modelagem muito bem feitas.	Não vejo muito o que melhorar, talvez um material para o usuário ler antes de iniciar o jogo, para adquirir o conhecimento teórico do que ele testará na prática.	O jogo transmite o conhecimento que o grupo desejava, demonstrando uma forma de ensino não limitada a teoria, perfeito!
RV Educação	9	Criativo e simples de jogar. Cumpre a função de ensinar de uma maneira divertida Instruções dadas durante o jogo Relativamente bonito	Talvez pudesse ser simplificado Muitos movimentos repetitivos e cansativos (principalmente pra pessoas mais velhas) Sala inicial poderia ser mais elaborada	
RV Educação	9	Contextualização do tema (o que existe no momento / tendências / problemas); Projeto foi explicado de forma clara Narração durante runtime do programa	Método de angular o canhão Falta de explicação no desafio do canhão	
RV Educação	8	Apresentação fluida Bom embasamento teórico para criação do projeto	Número pequeno de interações na aplicação do navio	
RV Educação	9	O jogo de células foi bem interessante, gostei dos menus explicativos sobre a função dos componentes da célula e a interação para gerar os ATPs. O jogo do navio também foi bem elaborado, com boas animações e interações.	Os jogos parecem ser cansativos e repetitivos.	
RV Educação	9	Apresentação muito boa, teve até "introdução" ao tema de citologia. Deram um bom contexto do mercado, falaram do Google (AVEVA), Clouds Over Sidra da Síria (causar empatia, é um documentário em VR). Menu amigável. ideia do áudio para guiar o jogo muito boa	Jogo das células parece bem confuso e não intuitivo	
RV Educação	8	Célula muito bem feita e mecânica do jogo muito boa	Demora muito para alcançar os objetivos.	
RV Educação	9	O melhor grupo! Que projeto show, os modelos que eles pegaram, a aplicabilidade, as interações, bom demais. Fiquei com bastante vontade de jogar.	Muito pouco. Acho que talvez fazer a sala inicial mais bacaninha e as interfaces de texto um pouco mais bonitas. Mas assim, coisas muito pontuais. Em relação à apresentação, foi bem longa, muito acima dos 5 minutos estipulados pelo André.	Liberem pra gente brincar também!
RV Educação	8	- Instruções do que deve ser feito usando áudios. - As animações ficaram bem feitas. - Parece divertido.	- Seria interessante fornecer um material de pré-requisitos para que a pessoa adquira os conhecimentos necessários para entender corretamente os desafios.	
RV Educação	9	Menu inicial bem desenvolvido e o programa ter mais de uma atividade demonstrando que a ideia é ser multidisciplinar	Jogo sobre as células ficou um pouco confuso, não é muito intuitivo	
RV Educação	9	Ideia criativa que visa facilitar e aprimorar a relação entre os alunos e o aprendizado. Foi bacana terem dado contexto do mercado. Ficou bom a maneira como as instruções são dadas por áudio e as animações também ficaram bacanas.	Seria interessante que fosse informado ao jogador quais os conhecimentos necessários para jogar, visto que a aprendizagem seria muito mais eficaz para um determinado público alvo.	
RV Educação	8	contextualização do tema, explicação clara do projeto e a narração do projet feita dentro do programa	melhorar o metodo de angulação do canhão e não ha explicação do desafio do canhão	

RV Educação	8	Ficou bem legal o fato de que o usuário, ao escolher qual "disciplina" queria jogar, o objeto ficava flutuando em uma plataforma. Além disso, a dinâmica dos jogos apesar de não ser muito intuitiva, estava interessante	No jogo dentro da célula a explicação de funcionamento não estava clara, o que dificultava o andamento do jogo. Ainda, esse jogo estava bastante extenso, uma vez que para cada bactéria os processos para extingui-la eram longos, o que fazia com que o jogo se tornasse cansativo e repetitivo. Vale acrescentar que o jogo estava escuro e com muitos objetos em cena, o que atrapalhava a visualização e a jogabilidade.	
RV Educação	10	Canhões - As interações para preparar o canhão parecia ser simples mas divertido, e mostrar a bola sendo lançada paralela a bola ajudou a enxergar melhor a parábola. Célula - Cenário bem detalhado e explicação simples e fácil de enxergar.	Célula - Tal vez ficaria um pouco cansativo fazendo as mesmas tarefas de juntar moléculas para colocar em um lugar.	
RV Educação	8	Visão, motivação e objetivos bem feitos; a interação parecia bem fluida;	Talvez pudesse existir alguma maneira melhor de passar as instruções ao usuário	
RV Educação	10	Muito bom o projeto. Excelente desenvolvimento do cenário. Muito boa a interatividade e as explicações do funcionamento do projeto.	Gostei muito do trabalho apresentado, acredito que pontos a melhorar seriam expandir os conteúdos a serem explorados.	
RV Educação	10	boa revisão teórica (Michael Moore; Romero Tori) e menção de projetos existentes (da Google e da Microsoft) envolvendo aplicações de RV na educação; usaram a Asset Store muito bem para obter modelos bonitos para os cenários dos desafios; uso de narração muito bom; boa inserção da teoria (a partir da interação com as organelas); interações excelentes com os objetos no desafio do lançamento oblíquo;	talvez colocar uma espécie de legenda, complementando a narração, e um menu onde o aluno pode lembrar qual o objetivo (para evitar que ele se perca na aplicação)	a rotina de combinar moléculas para realizar uma reação química na célula pode ser usada na 3DUI Contest da IEEE VR (um Escape Room tem desafios, e as regras do torneio exigem que elementos sejam combinados)
RV Experiências insólitas	9	-fizeram todas os modelos. Autoral. -Todos do grupo fizeram igualmente. -Design bem bonito	.Não estimou muito bem os custos	
RV Experiências insólitas	8	ótima capacidade de interação com diferentes componentes e tipos de movimentação cenário com diversos elementos para explorar	melhorar a identificação do botões falta de identificação de como usar/interagir com alguns elementos/objetos do cenário	incluir um indicador do modo de movimentação para abrir os componentes de controle (ex. abrir o forno, etc)
RV Experiências insólitas	8	Storyline, criação de objetos próprios, estrutura de atividades	Objetivo não ficou claro (aprendizado, jogo ou instalação), falta de explicação teórica dos passos feitos	
RV Experiências insólitas	10	Grande número de interações com o ambiente e bons efeitos sonoros.	Explicação não ser somente por áudio no final do jogo.	
RV Experiências insólitas	9	Projeto bem original, no qual o desenvolvimento no Unity foi totalmente autoral e com um nível de complexidade relativamente alto; bom roteiro para explorar e estimular a ciência.	Pesquisar exemplos de trabalhos relacionados ao tema e permitir mais autonomia ao usuário para analisar o objeto de estudo do laboratório (não deu para ouvir como a narrativa do laboratório).	
RV Experiências insólitas	10	Autoral; Narrativa; Desing	Fazer as Pesquisas de modo diferente, todas as etapas eram a mesma coisa de colocar a pedra e apertar o botão, fazer algo diferente para cada etapa	
RV Experiências insólitas	5	Cenário bonito	Apresentação muito curta	
RV Experiências insólitas	8	Uso de um contexto criativo (narrativa, ambientação, etc); uso de testes com interações variadas.	Assets para botão estão em locais não muito convincentes; final do programa pareceu um tanto "sem graça".	

RV Experiências insólitas	8	Bons modelos produzidos. Aparentemente uma ótima experiência para o usuário	Uma narrativa um pouco melhor	
RV Experiências insólitas	10	O trabalho todo em si foi mt bom, criaram desde o zero até o estágio final, utilizaram efeitos sonoros, o que proporcionava uma melhor imersão e criaram uma historia interessante e também imersiva	O trabalho ficou muito bom, assim, não encontrei pontos em que devessem melhorar.	
RV Experiências insólitas	9	Completa imersão no cenário. Experiencias bastante realistas e procedimentos criados com bastante detalhes. Ocorre transmissão de conhecimento.	Adicionar novas experiencias e refinar o cenário.	
RV Experiências insólitas	8	Jogo muito interativo com todo o cenário. Animações bem feitas.	Foge um pouco do tema	
RV Experiências insólitas	9	Todos os modelos e sons foram autorais, o que é muito interessante. Além de autorais, os modelos eram geralmente bastante bonitos e bem finalizados.	Narrativa bem elaborada de início, mas com desfecho levemente desconexo com o desenvolvimento.	
RV Experiências insólitas	9	Narrativa e contextualização criativa. Com boa estética e visuais.	Desenvolver e consolidar a narrativa de forma consistente.	
RV Experiências insólitas	10	O grupo soube dividir bem as tarefas entre os membros da equipe, boa organização do trabalho em equipe. A maior parte do projeto é de autoria própria, incluindo modelagens e áudios. Não impirtaram nada da asset store e até criaram seus próprios sons. Dentre os grupos, foi o grupo mais criativo.	O único ponto que enxergo que poderia ser melhorado é o áudio que poderia ser mais alto. No entanto, isso não prejudica a experiência do usuário.	Grupo mais criativo. Realizou um ótimo trabalho.
RV Experiências insólitas	8	Totalmente autoral Graficamente bem feito Simples de jogar Som 3D	Não achei uma experiência insólita Faltou movimento	
RV Experiências insólitas	10	Projeto completamente autoral (modelado pelos membros) Narração dentro do programa Ótima estética, com boa imersão	O projeto realizado talvez se adeque mais a um tema de sci-fi do que ao tema proposto	
RV Experiências insólitas	9	Aplicação muito detalhista Modelos e interações bem elaboradas	A justificativa do projeto poderia ser melhor embasada	
RV Experiências insólitas	10	Utilizaram de uma narrativa para inserir o jogador no contexto do jogo e despertar um interesse maior. Criaram os modelos, a lógica e os efeitos sonoros. Procura incentivar a pesquisa, simulando o tipo de raciocínio utilizado	Pareceu faltar pesquisa sobre sistemas semelhantes ao desenvolvido. Sistema não finalizado? Jogador descobre motivo da catastrophe, porém não a solução. Se a idéia é incentivar a pesquisa, talvez tenha faltado mais um passo que seria encontrar a solução.	No geral, o trabalho muito bem planejado e executado. A equipe parecia já ter conhecimento na área e realizaram um bom trabalho.
RV Experiências insólitas	10	Criaram tudo, não pegaram nada da asset store. Criaram até sons próprios. História criativa. Grupo mais criativo	Acho que a proposta deveria ser mais acelerada. Talvez colocar uma música de fundo	
RV Experiências insólitas	10	- Boa organização do trabalho em equipe. - Pensaram e desenvolveram a narrativa do zero. - Maior parte do trabalho é de autoria do próprio grupo incluindo modelagens e áudio	- O áudio poderia ser mais alto.	
RV Experiências insólitas	10	Ótima divisão da equipe, desenvolvimento 100% próprio, até com criação de sons e história criativa.	Eventuais melhorias de roteiro.	

RV Experiências insólitas	10	<ul style="list-style-type: none"> - Fizeram todos os modelos 3D e sons. A maior parte do projeto é completamente autoral; - Seguem uma linha de design coerente; - Tem muitas interações do player com o ambiente; 	<ul style="list-style-type: none"> - O custo apresentado não me parece certo. Não levaram em consideração o trabalho desenvolvido por eles, computadores, etc. Apenas o preço do óculos. - Tem uma grande dependência das falas para entender a narrativa 	
RV Experiências insólitas	9	Bom trabalho em grupo. Bacana terem utilizado em maioria as modelagens próprias e os áudios. Bacana também que desenvolveram a narrativa do início.	O áudio estava ligeiramente baixo.	
RV Experiências insólitas	10	Projeto perfeito, sem comentarios	nenhum	
RV Experiências insólitas	10	O grupo mostrou bastante empenho no projeto uma vez que os modelos 3D e as falas foram 100% autorais. Além disso, o projeto apresentava uma boa jogabilidade, com comandos que eram intuitivos ao jogador. Para aprimorar a imersão, o grupo preparou uma narrativa que possibilitasse ao jogador ter a sensação de estar na história.	Talvez o grupo possa se dedicar a melhorar a decoração da sala, pensando em uma futura aplicação para o mercado.	
RV Experiências insólitas	9	Todos os objetos foram feitos pelo grupo;	Queria ter conhecimento da história por trás da cena, na apresentação não ficou claro	
RV Experiências insólitas	10	Gostei muito do enredo proposto, da interatividade e do cenário desenvolvido. Além disso, vale ressaltar o trabalho autoral feito pelo grupo, tanto de cenário quanto de audio.	Gostei muito do trabalho apresentado. Acredito que pontos a melhoram seriam apenas expandir o enredo e aumentar a interatividade.	
RV Experiências insólitas	9	boa narrativa; bom cenário, cheio de elementos que permitem interação (portas, tampas, máquinas); gostei dos modelos personalizados (lousa e projetor) e das mensagens nas telas dos equipamentos;	talvez guiar melhor a trajetória do usuário e deixar mais claro o objetivo do jogo, para que ele não fique perdido na narrativa;	seria bacana colocar uma sirene ou alarme de fundo para deixar o clima mais intenso (e até mudar o tom da música de fundo conforme a história avança)
RV Fobias	10	<ul style="list-style-type: none"> -Apresentou no formato 6w2h -Apresentou o contexto das pesquisas já existentes -Reconheceu que a aplicação ainda não pode ser usada para tratamento de fobias e é mais um jogo -Apresentou proposta interessante de clínico poder alterar algumas mecânicas do jogo para melhor atender cada paciente. 	-Mais um jogo do que um projeto de terapia como proposto.	A aplicação poderia apresentar futuramente níveis de realismo diferente das baratas para acostumar o paciente cada vez mais com baratas reais. Isto é, usar modelos menos realistas em um nível fácil e modelos mais complexos de baratas nos níveis mais difíceis.
RV Fobias	7	cenario com boa qualidade de ambientação principalmente causada pela iluminação.	Falta de instrução de como utilizar as ferramentas e da mudança dos níveis. Outro ponto negativo é a falta de orientação com relação a existência da área de "descanso" em caso de pânico.	Inserir pop-ups de instruções e destacar as baratas de alguma maneira para facilitar na observação.
RV Fobias	8	Scripts bem pensados e implementados, implementação de lugar seguro	Conversar com profissionais, entender público alvo e tomar maior cuidado com pacientes	
RV Fobias	10	Boa ideia de tratar fobias progressivamente, aumentando o número de baratas gradualmente	Qualidade das texturas e modelos	
RV Fobias	7	Tema pertinente (ajudar pessoas com fobias); assets convincentes com texturas realistas; integração com um sistema de fases para deixar o projeto mais interessante ao usuário.	Implementação do tratamento em um caso ambientado: usar uma casa "assombrada" é relevante para o projeto? A fobia por baratas é tratada ao matar elas com ferramentas tais como vassouras e chinelos?	
RV Fobias	8	Proposta de aplicação muito interessante	Melhorar um pouco a interação talvez. Além de alguns bugs com o surgimento das baratas	

RV Fobias	7	Consegui criar um ambiente que despertasse o "nojo" ou medo contra às baratas. A parte de multiplicar a quantidade de baratas conforme morriam também foi legal.	A interação de alguns objetos poderia ser melhor, por exemplo a pá e a enxada poderiam ser ferramentas com que pudessemos bater nas baratas, não apenas arremessá-los n	
RV Fobias	9	O grupo organizadamente apresentou uma análise em diversos aspectos do projeto. Procurou apresentar informações pertinentes ao projeto antes de apresentá-lo. Mostrou o que já existe na área, publico alvo e algumas empresas já atuantes. O projeto em si apresenta interações simples, mas bastante interessantes e criativas. Cenários imersivos	Interações muito simples	
RV Fobias	8	Ideia muito boa para ajudar quem precisa sem o real contato com a fobia, interação bem feita e de acordo com os princípios da área da psicologia.	Deve ser feito junto a psicólogo, pois nem todos os níveis de fobia são iguais. O projeto apresentado funciona para um determinado grau de fobia. Devem haver adaptações de acordo com o paciente.	Ideia com potencial para o ramo da psicologia.
RV Fobias	8	A aplicação parece ser divertida, o que está aliado a uma das propostas do grupo (tanto tratamento de fobias quanto entretenimento).	Senti que faltou um estudo mais aprofundado sob técnicas reais de tratamentos de fobias e sobre a viabilidade de tratá-las usando a abordagem utilizada pelo grupo no projeto.	
RV Fobias	7	Conceito criativo e interações divertidas.	Vários bugs. Refinar a implementação.	
RV Fobias	8	Achei interessante a floresta construída, que permite a fuga, caso o usuário sinta medo, sem a necessidade de retirar o óculos. Também gostei da variedade de objetos disponíveis para matar as baratas, assim como seu manuseio.	O "jogo" poderia apresentar uma conclusão, um fim, com objetivos mais claros a serem alcançados. Além disso, seria interessante expandir a área de movimentação das baratas, não se limitando a uma parede apenas e a inclusão de outros insetos.	Gostei da proposta do trabalho e o achei muito bem planejado e executado. O resultado final ficou bom e condiz com os objetivos propostos para o projeto, na minha opinião.
RV Fobias	7	Diversas ferramentas para "combate" Pesquisaram sobre como a VR vem sendo proposta para tratamentos psicológicos	A textura das baratas pareceu não ser de alta qualidade, o que talvez atrapalhe na imersão.	
RV Fobias	9	Pesquisaram sistemas similares que procuram obter o mesmo objetivo. Lógica de progressão: começa com 1 barata parada até 30 baratas se movendo (ajuda na dessensibilização).	Buscar apoio de especialistas para continuar o trabalho buscando o tratamento de fobia. Sem um especialista, o efeito do produto pode ser o oposto do desejado.	
RV Fobias	7	As formas de matar as baratas com 3 objetos diferentes foram bem interessantes, achei o jogo divertido	O jogo era muito simples, também ficou faltando uma elaboração melhor no sentido de tratamento de fobia.	
RV Fobias	8	Muito criativo, criaram efetivamente um jogo. O que está por trás do jogo parece ser complexo	Adicionar novas fobias	
RV Fobias	8	O jogo era responsivo e fazia o que ele se propunha a fazer	Talvez popular mais o cenário, ou mesmo criar um modo que não seja tão aversivo, sem o uso direto da imagem da barata	
RV Fobias	10	- Aplicação real para a cura de fobias - As interações para matar as baratas foram bem feitas	- O algoritmo que cria as baratas - Fazer a aplicação ter um fim, um objetivo final	
RV Fobias	9	Forte embasamento teórica para sustentar o desenvolvimento do projeto e protótipo apresentado está bem desenvolvido.	Criar um ambiente mais realista onde as baratas não fiquem presas na parede.	
RV Fobias	9	- Apresentaram com antecedências - Jogo intuitivo e pode ser utilizado mesmo por quem não tem fobia - Muitas interações com o ambiente	- Estruturar o jogo com especialistas no assunto - Variar as possibilidades de fuga	

RV Fobias	7	o fato de haver um respawn aleatório das baratas mostrou que o grupo pelo menos fez uma pesquisa para elaborar o projeto	Algumas dinâmicas, como a de matar a barata quando ela se encontra na parede não estavam muito bem desenvolvidas, haja visto que o chinelo de vez em quando se aderiria a parede, o que aconteceria somente se não houvesse gravidade	
RV Fobias	9	Não consegui jogar, só assisti meu grupo jogando. Mas parecia ser divertido matar as baratas. Não houve muitos bugs nem grandes dificuldades, o jogo estava bem intuitivo. Só senti que faltava tutorial para indicar onde estavam os instrumentos para matar as baratas. O grupo explicou detalhadamente as pesquisas sobre outras aplicações de fobia e sobre o tratamento de outras fobias na apresentação.	Se tivesse mais imóveis dentro de casa, ficaria mais imersivo e menos invasivo para aqueles que têm fobia de baratas.	
RV Fobias	8	Bom desenvolvimento do cenário e uma ótima proposta para um início de tratamento para as fobias.	Melhorar a interatividade com as baratas, permitindo um comportamento mais realista das mesmas.	
RV Pit stop - Stock Car	7	Uma simulação diferente até onde eu sei. Nunca vi um projeto semelhante -Fez pesquisa de projetos existentes -Se atentaram a realidade tentando fazer o carro se movimentar de maneira realista, incluindo o som do carro. -Dá a ideia da importância do pitstop no tempo da corrida	-Não trocou os pneus e perdeu um pouco o propósito. Parece um pouco incompleto	
RV Pit stop - Stock Car	7	Scripts próprios e bem implementados, edição de modelos pré-existent pra encaixar nos objetivos do projeto	Pouca interação, não fidedigno com a experiência de treinamento, teleporte não funcional	
RV Pit stop - Stock Car	6	Esforço para causar imersão e realismo na experiência de um pit stop da Stock Car (pensaram no box e carro com detalhes).	Deixar a aplicação desenvolvida mais instrucional, realista (colocar uma cena completa de uma pista de corrida com arquibancadas, outros boxes e avatares como representantes da equipe) e melhorar os comandos de tele-transporte; Fazer pesquisas de exemplos relacionados ao tema;	
RV Pit stop - Stock Car	8	Boa ideia de treinar Pit stop; Conceito	Adicionar mais etapas do pit stop; permitir a saída do carro somente ao final de todas as etapas; mais detalhes na pista	
RV Pit stop - Stock Car	7	Cenário bem modelado e gamificação ótima	Deixar mais interações	
RV Pit stop - Stock Car	7	Modelo do interior do box muito bem feito. Alguns efeitos de som bem colocados	Trabalhar um pouco mais na interação. Corrigir alguns bugs.	
RV Pit stop - Stock Car	7	O grau de realidade do carro e das peças estava excelente.	Poderia haver uma quantidade maior de carros e uma maior diversidade das ações	
RV Pit stop - Stock Car	9	Desenvolvimento de um cenário bastante realístico no aspecto dos pitstops. O grupo buscou conhecer varias características para tornar a experiencia o mais real possível como sons, imagens, equipamentos. Funções que estimulam a competição	Maior variedade de tarefas a serem realizadas, ajeitar o teleporte	
RV Pit stop - Stock Car	6	Interações interessantes. Bom modelo do carro.	Consolidar a implementação, principalmente quanto as ações do carro e realizadas no carro.	
RV Pit stop - Stock Car	6	Preocupação com imersão (sons, scripts, representação do ambiente) Cronometro para adicionar o sentimento de jogo/competição	Problemas técnicos com o teleporte Adicionar mais interações	

RV Pit stop - Stock Car	7	Cria uma ideia de competitividade na aplicação Tem um bom desenvolvimento das ideias da stockcar	A aplicação escolhida foge do tema de esportes e saúde proposto para o grupo	
RV Pit stop - Stock Car	6	Durante apresentação, demonstraram se preocupar com o realismo e imersão, pontos cruciais de uma simulação. Procuraram modelos com base no real, tentando replicar o ambiente com maior fidelidade possível	Apesar da preocupação com realismo, a execução não foi como desejada. Problemas na locomoção na cena limitaram muito do que pode ser mostrado na demonstração. Para um simulador, apenas foi possível mostrar a bandeira sendo abaixada, o que fez da apresentação muito pobre e difícil de se avaliar.	A falha na apresentação torna muito difícil avaliar o programa. O grupo pareceu ter as preocupações corretas com o simulador, porém a execução deixou a desejar
RV Pit stop - Stock Car	1	-nenhum-	O jogo apresentou uma mecânica de movimentação bem mal feita, o som do carro não era tridimensional (o que fazia com que o jogo parecesse falso), o carro "as vezes não voltava" (assim como dito por um dos próprios integrantes) e o carro apresentava uma física bem falsa.	
RV Pit stop - Stock Car	9	- Grau de realismo do carro	- O carro poderia passar várias vezes - Teleport não funcionou	
RV Pit stop - Stock Car	7	- Realmente há uma imersão num mundo que não é acessível a muitas pessoas; - Implementação de script para a movimentação do carro e para o barulho; - Criação do Box a partir de fotos	- Achei que a apresentação não foi muito clara quando tentaram explicar alguns pontos do projeto; - Focaram muito nos scripts desenvolvidos; - Não conseguiram fazer a demonstração do BOX e das outras interações além de baixar a placa - Teleport não funcionou	
RV Pit stop - Stock Car	7	Uma ótima ideia para trazer a experiência dos boxes para quem não tem a possibilidade de ir a eventos deste tipo. Gameficação foi uma ótima ideia	problemas técnicos com o teleporte, poucas interações e cenário poderia ser melhor	
RV Pit stop - Stock Car	6	proposta bacana; bom uso de scripts para movimentar o carro; boa reconstrução dos boxes e do backstage;	faltaram interações (trocar pneus, colocar gasolina, etc.); seria legal criar um ranking e permitir que o usuário compita com amigos e melhore seus próprios tempos (quanto mais rápido o pit stop, mais pontos);	
	1508			