

Cópia de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3572_2020 Computação Visual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G01 - 2D para 3D	7	Integração com pacotes de aprendizagem de máquina, como no reconhecimento de imagens; integração do código desenvolvido pelo grupo de forma externa ao blender, no blender	Precisão do addon desenvolvido, e melhoramento do processo de extrusão	
G01 - 2D para 3D	7	Legal a demonstração	Acho que a proposta foi bem complexa, poderiam analisar melhor a geometria e posicionar os pontos criados de forma mais inteligente	Apesar de bastante complexo, entregaram alguma coisa, então legal
G01 - 2D para 3D	7	proposta ambiciosa	não ficou claro o quanto do projeto o grupo concretizou	
G01 - 2D para 3D	8	O grupo trouxe uma ótica diferente, apelando mais para o lado da programação em si, diversificando mais a visão da sala sobre a matéria. Além disso, conseguiram implementar realmente um "add on" ao Blender, tornando o projeto mais funcional.	Talvez o Add on poderia ter outras formas de aplicação em vez de unicamente extrudar o contorno da imagem de input.	
G01 - 2D para 3D	8	Pluggin de fácil acesso, que facilita o trabalho do modelador 3D	Otimizar melhor os métodos usados pra geração do objeto, e adicionar funções de customização para dar mais liberdade ao usuário	
G01 - 2D para 3D	8	Tentativa de solucionar um problema recorrente. Implementa a aplicação almejada com (aparente) complexidade e adequabilidade em software.	Rigor acadêmico consideravelmente baixo em certos segmentos da apresentação.	
G01 - 2D para 3D	8	Trabalho bem feito, destacando scripts e add-ons	Aplicação para o mercado como produto final	
G01 - 2D para 3D	8	Uso além do blender(opencv, python)	Fazer mais testes	
G01 - 2D para 3D	9	A apresentação trouxe clareza ao assunto, explicando as diversas questões teóricas por trás do projeto feito. Mostrar o resultado final sendo aplicado se mostrou muito interessante. Além disso, a aplicação é bem interessante e pode auxiliar muito no processo de modelagem.	Quanto a apresentação, acho que foi completa. Quanto ao projeto, talvez mais aplicações além de extrusão poderiam tornar a aplicação mais abrangente.	
G01 - 2D para 3D	9	Apresentação bem didática, fácil de acompanhar. Falaram de conceitos e ideias chave, deu pra ter uma boa noção de como funciona cada etapa de criação e para que elas servem. Eles comentaram de um aspecto do Blender muito interessante que são os Addons e como os usuários podem adicionar extensões/ferramentas personalizados.	Faltou talvez uma maior contextualização, falar mais explicitamente da importância e contribuição do projeto. (para que o vídeo fique bem completo também fora do contexto da disciplina)	
G01 - 2D para 3D	9	Criaram um plugin funcional para o Blender, conseguiram juntar processamento de imagem, tirando elementos específicos e trabalhar com eles no Blender	Um tutorial explicando como utilizar o plugin e o que ele faz seria útil. Expandir o plugin de forma que detalhes das imagens podem ser passados para o Blender junto com o contorno	
G01 - 2D para 3D	9	Explicação das etapas bem detalhado; explicação das escolhas feitas ao longo do projeto e seu motivo; explicação bem clara da parte da análise e reconhecimento da imagem e passagem para o modelo 3D	Talvez detalhar um pouco mais os processos pós reconhecimento da imagem 2D, como o que ocorre com ela e quais parâmetros são usados na conversão	
G01 - 2D para 3D	9	Fazer um plugin foi muito interessante, poderia ser explorado para outras coisas inclusive.	Parametrizar melhor as opções da extrusão permitiria muito mais possibilidades com a ferramenta.	

Cópia de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3572_2020 Computação Visual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G01 - 2D para 3D	9	O programa utilizado para mapeamento do contorno foi desenvolvido pelo grupo. Além disso, foi fornecido um exemplo bem legal sobre a aplicação do que foi desenvolvido.	Um passo futuro agora imagino que seria utilizar os pontos internos do desenho para criar um modelo base mais próximo do desenho. Por exemplo, imagine que eu quero modelar aquele desenho do Batman que foi mostrado da mesma forma como ele está desenhado, pelo o que entendi, o programa me forneceria apenas o contorno e eu teria que modelar a parte interna a partir de uma extrusão plana, seria legal se essa extrusão já tivesse mais alguns detalhes.	Para ligar os pontos do contorno, penso que o método dos raios utilizado apresentaria erros em certas superfícies côncavas (não sei se a explicação do método foi uma simplificação). Uma alternativa seria criar uma lista ligada entre os pontos durante a própria aquisição dos pontos de contorno, sendo que cada ponto estaria ligado ao próximo ponto de distância mínima não visitado que esteja sobre a interface de contorno.
G01 - 2D para 3D	9	O trabalho agilizaria muito processos de desenvolvimento de personagens, trabalho apesar de ser desenvolvido em cima de um tema difícil foi bem elaborado e funcionou de modo adequado.	Possivelmente desenvolver mais a aplicação para ser mais funcional também com opções de modelagem, não só com as ferramentas de escultura disponíveis no Blender.	
G01 - 2D para 3D	9	Sempre quis saber como era feitos os modelos 2d em 3d de animações e o processo de modelagem inclusive achei muito bem feito	Talvez pudessem colorir o modelo 3d	
G01 - 2D para 3D	10	A apresentação foi muito boa, bem detalhada nas questões técnicas. Recentemente adquiri uma impressora 3D e essa técnica de construir um modelo 3D a partir de imagens 2D é bastante procurado pela comunidade, então enxergo uma aplicação prática do projeto no mercado.	Poderiam explorar objetos com diferentes formas e as dificuldades de cada formato de modelo, quando as técnicas utilizadas funcionam ou não funcionam, etc.	
G01 - 2D para 3D	10	Apresentou contexto e telas de PowerPoint para ajudar na compreensão do contexto do trabalho, com imagens que deixaram mais clara a explicação. Além disso, também tiveram vídeos demonstrativos para ilustrar melhor o que se falava	Não sei o que dizer nesse tópico pois achei a apresentação bem completa e objetiva	
G01 - 2D para 3D	10	O trabalho da equipe resultou em um add-on do Blender, programado em Python, que possibilita a otimização de tempo com modelagens tridimensionais baseadas em imagens. Sendo o algoritmo disponibilizado para acesso em domínios digitais, o trabalho torna-se proveitoso tanto por sua aplicação prática quanto pela pelo aprendizado que pode ser obtido ao analisar a estrutura do código e os seus princípios.	Apesar de o escopo do trabalho ter sido mudado ao longo de sua execução, o produto final conseguiu efetivamente atingir o objetivo de facilitar o processo de modelagem tridimensionais a partir de referências bidimensionais. De todo modo, o add-on ainda poderia ser desenvolvido de modo a criar automaticamente modelos com volumetria correspondente a mais de uma referência de imagem.	
G01 - 2D para 3D	10	Projeto muito bonito com interface e aplicação real	Foi um pouco confuso na apresentacao	
G01 - 2D para 3D	10	Tema extremamente relevante dentro de Comp. Visual. Provavelmente o que mais poderia ser desenvolvido para artigos acadêmicos e científicos. Muito legal a demonstração.	Slide de encerramento seria legal	
G01 - 2D para 3D	10	Uma ideia diferente das demais, mas muito ousada para um tempo tão curto.	A apresentação do Joaquin ficou muito travada podia ser mais fluida, acho que ele tem dificuldade em falar em publico kkkkk	Continuar trabalhando nele, e Joaquin para de falar meu código k e melhorar os vícios de linguagem.
G01 - 2D para 3D	10	Utilização de programação externa ao blender para obtenção das malhas.	Gostaria de ver mais sobre o código.	
G02 - Curta metragem	7	Boa inserção de storytelling	complexidade do curta	mas informações poderiam ter sido acrescentadas ao curta
G02 - Curta metragem	8	Abordagem completa do objetivo proposto; resultado final visualmente bonito	O escoamento e textura do líquido do café	
G02 - Curta metragem	8	Cenas bem trabalhadas	melhor ambientacao	

Cópia de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3572_2020 Computação Visual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G02 - Curta metragem	8	Conseguiram fazer uma boa estrutura e organização para o projeto. Conseguiram fazer o modelo ficar bem realista, bom trabalho com as texturas. Boa animação e edição do vídeo.	Roteiro pareceu um pouco simples, narração seria interessante	
G02 - Curta metragem	8	Escolha de uma implementação para a demonstração em vídeo. Tratamento de especificidades de cada textura, entre outras minúcias pertinentes para o foco do trabalho. Cuidado apreciável com o vídeo consolidado na apresentação final. Comentários referentes a implementações almejadas e não concretizadas; Detalhamento da evolução da ideia do projeto.	"Curta Metragem" é um conceito consideravelmente mais amplo do que o escopo do trabalho, uma revisão no título seria apreciável.	
G02 - Curta metragem	8	fluidês e e homogeneidade entre as apresentações; Explicação das ferramentas usadas	conectividade das diferentes partes da apresentação	
G02 - Curta metragem	9	Animação bem legal, modelos bem realista e com boa qualidade explorando as funções do Blender, com um uso bem relevante que seria propagando de marcar e etc.	Acho que dentro do escopo do trabalho não tem muito o que melhorar...	
G02 - Curta metragem	9	Animação ficou muito realista	Podia ser maior acho kkkk[
G02 - Curta metragem	9	explicação das etapas, da divisão do trabalho e dos métodos e ferramentas utilizados; detalhamento das simulações e softwares utilizados; o video final foi d qualidade excelente.	Talvez alguns pontos poderiam ser mais sucintos e resumidos, como a resolução das cenas e o formato usado no projeto; explicar um pouco mais as etapas da animação.	
G02 - Curta metragem	9	Fazer o roteiro e animação ficaram bem feitas e completas.	Poderia simular a priori, acho que o blender permite isso para depois só renderizar.	
G02 - Curta metragem	9	Obtiveram um resultado final visualmente agradável	Adicionar mais texturas e luzes para aumentar o realismo	
G02 - Curta metragem	10	A ideia de tornar mais realístico as modelagens de ferramentas é bem interessante. O resultado das interações com fins realísticos, ficaram muito bons. O café realmente ficou com uma textura bem realística com os efeitos de luz e sombra. A animação ficou muito realística, ver o café sendo feito, a maquina mexendo, os grãos de café caindo, ficou muito realístico deu até vontade de tomar um cafezinho :)	Acho que para o tempo de entrega ficou ótimo o trabalho. Mas achei que a fumaça da xicara não ficou tão realístico como os outros elementos (que ficaram maravilhosos ao meu ver) eles podem melhorar isso o grupo tem potencial para isso.	Sugiro eles venderem essa animação para a Nexpresso, com certeza o grupo tem futuro em animações.
G02 - Curta metragem	10	Animação bem completa, explorando a iluminação e movimentação de câmera buscando se aproximar da realidade.	Alguns detalhes extras nos grãos de café, como marcas e rachaduras poderiam trazer maior realismo. Entendo que em propagandas tebalham o real em busca do ideal, mas exatamente por ser algo que ainda está no real, existem certas imperfeições que fazem parte do cenário.	
G02 - Curta metragem	10	Apresentação interessante abordando as técnicas utilizadas com a gravidade, o líquido, vapor e movimentação da câmera e uma boa demonstração com as imagens bastante realista.	Achei a apresentação bastante completa, poderiam informar sobre os requisitos computacionais para geração destas animações.	
G02 - Curta metragem	10	Explicação detalhada da idealização do projeto assim como dos processos aplicados. Animação final ficou muito boa e realista, agradando e chamando atenção de quem assiste. A música combinou bem também.	Tanto apresentação quanto projeto alcançaram, ao meu ver, o objetivo almejado. Assim, acho que não há pontos a melhorar.	

Cópia de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3572_2020 Computação Visual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G02 - Curta metragem	10	Ficou muito bonito Compraria esse café Ideia muito legal Apresentação ótima também	Nada a falar	
G02 - Curta metragem	10	Legal a atenção aos materiais, simulações físicas, qualidade dos objetos modelados ou importados e a qualidade em geral.	A fumaça do copo de café estava em um formato não muito natural	Apesar de simples a animação, a qualidade superou bastante as expectativas, principalmente com relação à qualidade. Resultado surpreendente.
G02 - Curta metragem	10	Muito bom eles terem explicado as etapas do desenvolvimento do curta-metragem. Saber como eles pensaram em cada detalhe torna a experiência da animação ainda mais interessante. Eles também apresentaram diversas ferramentas da plataforma, como: modelagem, aplicação de texturas, simulação, iluminação, rendering, etc. Resultado incrível!	Talvez comentar mais sobre as dificuldades da arte de criar filmes.	Seria interessante saber mais sobre as competências artísticas para produzir animações de alta qualidade. Além da intuição, quais técnicas podem ser usadas para construir uma animação visualmente bonita ? Quais desses conceitos eles usaram, mesmo que inconscientemente? O que torna a filmagem tão agradável?
G02 - Curta metragem	10	No geral, as imagens dos slides estão boas e o vídeo final ficou com uma boa qualidade principalmente por conta da iluminação, também considero que o desenvolvimento do projeto foi bem sequenciado e abordado na fala.	Diminuir um pouco a quantidade de informações nos slides, aumentar as imagens dos nodes do Blender.	
G02 - Curta metragem	10	O grupo fez uma animação bastante chamativa e que é muito foto realista, de modo que era facilmente confundido com um produto real. O apelo visual foi muito bem transmitido, assim como o roteiro foi bem construído, conseguindo transmitir a vontade de ver mais e instigar nos espectadores um desejo de procurar pelo produto. De fato, uma ótima propaganda.	O resultado foi deslumbrante, não tenho nada a adicionar.	
G02 - Curta metragem	10	O objetivo do projeto foi atingido,	Gostaríamos de implementar mais elementos de cena.	
G02 - Curta metragem	10	O trabalho da equipe alcançou os objetivos propostos durante a fase de elaboração de proposta – criar um curta-metragem utilizando técnicas conhecidas de estúdios de sucesso na área da animação – e obteve resultados estéticos consideráveis. Além disso, foram exigidos conhecimentos variados por parte de cada um dos integrantes, tais como: métodos de organização para realização de um produto homogêneo complexo, de numerosas etapas; conhecimentos básicos de linguagens visuais sobre composição, iluminação e transição audiovisual; técnicas de modelagem, animação e simulação de objetos em ambiente virtual do Blender; e entendimento do uso de texturizações, materiais, shaders e renderizações.	O trabalho poderia ter abarcado a manipulação de códigos de shading e simulações a fim de ter alcançado, por outros métodos, resultados positivos em renderizações.	
G02 - Curta metragem	10	Os slides e apresentação foram muito claros, tanto na fala quanto nos desenhos e imagens apresentados. O áudio também estava bem claro e foi muito bem entendível e didático. Além disso o vídeo final também foi muito bom, acredito que foi um trabalho incrível.	Não sei dizer o que colocar aqui pois gostei muito do trabalho e acredito que ele foi muito bom, um dos melhores.	
G03 - Assistente Virtual	6	Profundidade teorica da explicação.	Clareza. Não ficou claro o que exatamente foi executado e o que foi somente idealizado.	
G03 - Assistente Virtual	7	Gostei que conseguiram integrar o trabalho com o google assistant. A animação, mesmo simples, pareceu bem feita, principalmente por animações serem mais complicadas do que aparentam.	Expandir um pouco mais as animações, criar um modelo mais original, ou mais detalhado.	

Cópia de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3572_2020 Computação Visual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G03 - Assistente Virtual	7	Profundidade apreciável de embasamento científico; Dedicção pelos aspectos visuais (modelagem, animação).	Exorbitante ênfase na elaboração de modelos aprazíveis, sobretudo em comparação ao foco do projeto: assistente virtual. Demonstração não parece ser uma implementação concreta. O grupo não parece ter considerado quaisquer problemas inerentes a uma implementação concreta do trabalho feito (aspectos relacionados à plataforma em que se executa a aplicação: limitações do hardware).	
G03 - Assistente Virtual	7	Proposta criativa. Trabalho bem implementado	O desenvolvimento (programação) poderia ser mais aprofundado	Testar situações práticas
G03 - Assistente Virtual	8	Achei o conceito de um assistente social muito interessante e ele poder ouvir musica muito engraçado	Somente da parte do video, o audio estava muito baixo e algumas coisas passaram batidas	
G03 - Assistente Virtual	8	Bastante atenção colocada na apresentação e no escopo global do projeto.	Não entendi como a animaço está relacionada com a animação apresentada	
G03 - Assistente Virtual	8	Embasamento científico	Muito do trabalho foi concentrado na modelagem ao invés da funcionalidade	
G03 - Assistente Virtual	8	Gostei que fizeram protótipos e modelaram todos os objetos utilizados. Além disso, fizeram o planejamento para desenvolver o app.	Os objetos foram feitos em 3D mas isso foi sub utilizado já que a simulação apresentada parece ser 2D. Também poderia ter sido colocado mais detalhes de material, textura e iluminação para melhorar a aparência final.	
G03 - Assistente Virtual	8	Implementação de diversas areas do conhecimento, como de computação gráfica, inteligência em nuvem e integração com aplicação mobile usando flutter	Animação do PSIU, modelagem e interface	
G03 - Assistente Virtual	8	Interessantes as animações para cada ação	A ilustração ficou beem simples	Uma maior personificação do personagem.
G03 - Assistente Virtual	8	O grupo pareceu muito engajado com o projeto. Eles estudaram bastante para implementar o projeto da melhor forma possivel. O trabalho parece bem planejado e arquitetado. O personagem/assistente do protótipo ficou muito agradável!!	Achei que não ficou muito claro até que ponto eles foram capazes de criar o aplicativo.	Acho que eles poderiam ter se organizado para implementar um pouco de todas as "partes" do projeto. Além do aspecto visual, a demonstração de como funcionaria os comandos de voz, por exemplo. (mas acho que foge do objetivo do curso)
G03 - Assistente Virtual	8	O trabalho com as expressões do assistente é bem legal, permitindo uma maior aproximação do assistente com o usuário.	Uma implementação em que o assistente aparece sobre o plano de fundo do celular passaria uma visão mais dinâmica do assistente, como parte do celular e não apenas um aplicativo à parte	
G03 - Assistente Virtual	8	O trabalho final do grupo mostrou empenho por parte dos integrantes, principalmente porque maior parte dos conteúdos foram aprendidos ao longo do processo e, mesmo assim, desenvolveram um programa funcional e preocupado com o usuário.	O produto final poderia ter tido melhor acabamento e a apresentação um caráter mais formal.	
G03 - Assistente Virtual	9	Achei muito didático e senti que os alunos conseguiram se aprofundar bastante no desenvolvimento da forma e conseguiram incluir vários processos no trabalho. Além de que a apresentação ficou bem clara	Achei que a apresentação do projeto no final pareceu um vídeo sobreposto, talvez só esse ponto	Achei lindinho o Psiu ficando com a bochecha vermelha, um detalhe bem fofinho :)
G03 - Assistente Virtual	9	Acredito que foi uma boa apresentação visualmente falando, o design foi muito bom e as informações passadas também foram claras e bem explicadas.	Não sei muito o que acrescentar neste quesito, visto que gostei muito da apresentação e da forma como foi feita	
G03 - Assistente Virtual	9	Bom vídeo de apresentação, apresentando referências utilizadas, aplicação e resultado final. Além disso, o tema é interessante e facilmente aplicado no dia-a-dia, podendo ser levado adiante desde que os integrantes adquiram mais experiência.	Aplicação do projeto, que não foi totalmente feita (alguns temas ficaram como projetos futuros, visto que a integração de um assistente virtual envolve muita coisa (desde modelagem, animação, sons, até a própria integração com um aplicativo)), além integração dos integrantes (visto que nem todos participaram ativamente do projeto nem da apresentação).	

Cópia de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3572_2020 Computação Visual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G03 - Assistente Virtual	9	Demonstração do Aplicativo; apresentação das ideias dificuldades, e pontos que representaram obstáculos e como fizeram para melhorar; pensamento em inclusão e pessoas com algum tipo de necessidade especial	Alguns pontos da explicação muito rápidos e de difícil entendimento; talvez explicar melhor o que acontece por trás do assistente, como quando disseram que ele recebia a mensagem e eram utilizados diversos "parâmetros" porém não foram ditos quais.	
G03 - Assistente Virtual	9	Explicação clara	Talvez ter menos informações nos slides.	
G03 - Assistente Virtual	9	Personagem é amigável, e pode ser usado como ícone para alguma empresa de verdade. Incorporação de mais áreas da engenharia.	Talvez melhor um pouco a qualidade do modelo 3D, apesar de já estar bonito, poderia melhor a estilização.	
G03 - Assistente Virtual	9	Uso de diversos softwares e utilizaram API's também	A posição dos olhos no personagem ficou fora de posição de vez em quando. Agrupar os olhos ao corpo poderia ajudar.	
G03 - Assistente Virtual	10	-se basearam em estudos para demonstrar a importância do olhar do assistente virtual -fizeram um plano de implementação -aprenderam a modelar e animar -ótimo vídeo, muito claro -protótipos em 2D	Poderiam experimentar mais, se mantiveram a um roteiro mais canônico de assistente virtual.	Considerando a situação atípica de pandemia que vivemos esse ano e com as adversidades que todos nós passamos eventualmente em algum momento do semestre, a realização de um trabalho coeso e articulado como o apresentado pelo grupo merece um 10. com tantos assistentes virtuais já consolidados no mercado (alexia, google etc.) poderiam focar num assistente pessoal mais específico para uma atividade (um assistente pessoal para o trabalhador rural por exemplo)
G03 - Assistente Virtual	10	Em minha visão, creio que a edição do vídeo foi bem executada, o que deixou o vídeo bem acabado visualmente. Além disso, no quesito verbal, foi possível entender o desenvolvimento do grupo e suas dificuldades, mostrando a realidade da produção de projetos novos.	Não conseguimos implementar tudo que era desejado. Por conseguinte, acho que a apresentação poderia ficar um pouco mais dinâmica com a adição de mais sons e ampliar um pouco mais a extensão do vídeo.	
G03 - Assistente Virtual	10	Ficou muito legal a organização do grupo, a proposta de arquitetura mostrou um certo profissionalismo. Ficou muito massa o assistente virtual, a aparição do psi, ficou muito bom, e a proposta do grupo em geral me agradou. As animações ficaram boas também.	A apresentação não ficou muito clara, ao demonstrar o seu conteúdo, ele parte da proposta e ideia, mas o que de fato fizeram ficou meio confuso para mim. Ficou monótono a apresentação, sendo pouco interativa, e o apresentador falou muito rápido.	Só para continuar o desenvolvimento desse projeto, está muito bom.
G03 - Assistente Virtual	10	Muito capricho na apresentação e nos detalhes, como nas referências e pesquisa bibliográfica. Muita dedicação, projeto bem complexo, que envolve muitos temas. Ótima demonstração	Talvez dar uma apresentação mais detalhada, que ocupe mais tempo da apresentação, mas são detalhes	Achei legal como, mesmo caindo o arquivo, voltaram a apresentar rapidamente no mesmo local.
G03 - Assistente Virtual	10	Uma boa apresentação e explicação do projeto, exibindo o projeto inicial e as evoluções do assistente. Exibiu o funcionamento do projeto que ficou interessante para um projeto curto.	A interface do usuário ficou bastante simples.	
G04 - Museu	7	Foi uma boa animação, bem divertida e animada, acredito que isso prendeu atenção das pessoas. Além de que a apresentação dos cubos e portais também foi muito interessante, seria uma boa visualização com olhos de realidade virtual	Poderia ter feito uma apresentação como power point falando mais sobre o projeto como uma maior contextualização, não apenas uma apresentação oral junto ao vídeo, uma vez que na própria apresentação foi difícil entender o que estava sendo dito devido a um eco ocorrido na chamada, uma apresentação poderia auxiliar no entendimento do que estava sendo dito.	
G04 - Museu	8	Apresentação muito interessante. Boa exploração das possibilidades do tema	Conteúdo do vídeo pareceu repetitivo na essência	Explorar aplicações mais práticas das geometrias não-euclidianas

Cópia de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3572_2020 Computação Visual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G04 - Museu	8	diversidade, varios modelos diferentes desenvolvidos e grande numero de demonstrações visuais.	Audio de baixa qualidade, pouca explicação teórica	
G04 - Museu	8	Vários ambientes, interações com o usuário diferentes, uso de mecânicas diferentes (andar, pular), exploração de mais de um sentido (visão e audição)	Poderiam ter colocado no próprio modelo os autores de cada peça, modelo, quadro, etc.	
G04 - Museu	9	Exploraram bastante os conceitos de computação visual, além da geometria não euclidiana que pode ser bastante explorada usando computação. Também gostei da ideia de fazer um museu em um ambiente virtual.	Otimizar melhor os portais pra deixar mais fluido pro usuário, mas ainda sim está muito bom	
G04 - Museu	9	Projeto bem complexo com muitas cenas e modelos variados. Os cubos com diferentes conteúdos internos baseado no lado que é observado foi muito interessante.	A ambientação e movimentação no museu poderia ser melhor gerando uma sensação mais agradável.	
G04 - Museu	9	Várias variações sobre o mesmo tema foram exploradas, dando completude à ideia apresentada.	Mostrar qual a utilidade dessa ideia numa aplicação mesmo que lúdica.	
G04 - Museu	9	Vários ambientes diferentes, acho que conseguimos dividir bem o esforço para fazer um ambiente bem diverso	A escala ficou um pouco estranha, a sala principal poderia ser um pouco menor	Acho que ficou bom, no geral, considerando a proposta
G04 - Museu	9	Vastidão de implementações compatíveis com a proposta do projeto. Adaptações de ferramentas específicas para um uso alternativo. Criatividade apreciável nas aplicações feitas. Ampla concretização do trabalho.	Mais rigor acadêmico na apresentação seria apreciável. Otimização das implementações.	
G04 - Museu	10	Apresentação sensacional, a escolha de mostrar o ambiente criado e como ele funciona foi genial, assim como o tema e a complexidade de aplicação do trabalho.	Apesar do método de apresentação ter sido muito bem desenvolvido, poderia haver mais alguma integração entre os participantes, além de talvez explicar um pouco sobre o processo e referências utilizadas.	
G04 - Museu	10	-explora diferentes facetas da proposição da geometria não euclidiana, - trabalho de modelagem e animação -integração entre softwares (blender + unity) -proposta rica artisticamente, exploração de temas da arte em ambiente virtual - video expositivo muito bom	-nenhuma referencia foi mencionada	Considerando a situação atípica de pandemia que passamos esse ano, e as adversidades que todos nós sofremos em algum momento desse semestre, o grupo conseguiu apresentar um trabalho coeso e articulado, e por isso merece um 10
G04 - Museu	10	A apresentação foi muito bem elaborada, o grupo conseguiu criar um ambiente muito intrigante e que instiga a curiosidade. Conseguiram unir duas interfaces poderosas o Blender e o Unity, dando origem a um projeto muito bonito visualmente e bastante interativo, o qual passa uma experiência bastante positiva.	Para mim o projeto ficou muito bom, não colocaria nada como acréscimo.	
G04 - Museu	10	A ideia de museu com geometria não euclidiana foi bem original. O jogador funcionou muito bem, principalmente pois foi feito pelo grupo. Bastante conteúdo com diversas salas, cada uma delas bem feitas. A utilização criativa de portais foi muito boa	Tentar melhorar a performance na sala de portais, a sala de quadros pareceu vazia demais, apesar de tido problema na integração	
G04 - Museu	10	Abordagem inovadora no conceito de museu e no uso de ferramentas do curso	Performance e variedades de exposição	
G04 - Museu	10	Animações e transições de muita qualidade, o ambiente virtual e os modelos ficaram excelentes.	Talvez ter mais informações técnicas sobre a produção do projeto.	

Cópia de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3572_2020 Computação Visual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G04 - Museu	10	Bem interativo, inclusive foi divertido de assistir. Imagens muito bonitas e interessantes, o que fez a apresentação adquirir um tom lúdico, muito agradável.	Explicar melhor do que se trata a apresentação: não deu pra entender muito do que se tratava até adiantar mais a apresentação.	Questão de áudio atrapalhou um pouco a apreciação da apresentação.
G04 - Museu	10	Buscamos explorar elementos fora do comum. Com a geometria não euclidiana e a transformação do ambiente com áudio, criamos ambiente surpreendentes e divertidos para o jogador.	Algumas partes do projeto ficaram um tanto pesadas, sendo a busca por otimização um ponto a ser melhor trabalhado	Fiquei muito satisfeito com o trabalho como um todo. Deu muito trabalho, mas valeu a pena. Também consegui aprender bastante sobre programação em Unity, o que era algo que já queria fazer faz algum tempo mas estava sempre adiando.
G04 - Museu	10	Exploraram muitos aspectos, muito interessante o ponto de comunicação entre cada face dos quadrados que alteram sons e movimentos	Achei muito interessante só senti um pouco de falta do conteúdo teórico	
G04 - Museu	10	Gostei da musica de fundo ,as interações a ambientação ,ficou muito boa, achei a ideia maravilhosa de mudar o modelo conforme muda a vista do observador achei muito interessante essa ideia (sala de cubos 2), gostei da riqueza dos elementos no ambiente virtual. Ficou legal a sala dos portais.	A apresentação ficou com eco, poderiam melhorar a modelagem e criar um ambiente virtual mais realístico	A ideia do grupo ficou muito legal, se eles investirem em modelagem, e ferramentas mais realísticas, para termos um grau de imersão cada vez maior, seria um perfeito ambiente em rv, que seria divertido visitar, poderia também ter mais interações com os usuários, acho que esse trabalho ao ser continuado seria um excelente ambiente em rv, a ambientação com a musica e tudo mais.
G04 - Museu	10	gostei das diferentes perspectivas dentro dos cubos, principalmente daquela formiga, acho que era uma formiga. As galerias de arte me lembraram o jogo "portal".	só um toc meu mas a baleia do video tem o mesmo tamanho do sapo, achei q podia ter melhorado um pouco as dimensões kkk,	
G04 - Museu	10	Interessante a ideia de transição de "salas" com a câmera caminhando pelo cenário e dos cubos com diferentes temas. Muito criativo de forma geral. Proporcionaram uma experiência imersiva e hipnotizante.	Gostaria de ter visto as etapas do desenvolvimento do projeto, como os mecanismos e ferramentas utilizados dentro das plataformas. (Alguns detalhes técnicos foram explicados depois da gravação, mas ainda fiquei com muita curiosidade de conhecer todos os mecanismos)	
G04 - Museu	10	Modelagens realmente bem elaboradas e variadas; animações interessantes, levando em conta movimentos naturais, ficando fluída; integração com música, ilustrando-a visualmente; abordagens de vários temas; abordagem interativa com geometria não- euclidiana; projeto bem grande levando em conta o tempo dado	Seria interessante um aumento da qualidade do ambiente, as modelagens ja estão boas	
G04 - Museu	10	O resultado estético do trabalho foi de bom nível e a aplicação da geometria não euclidiana no projeto foi bem sucedida. O trabalho contou com a colaboração de todos os membros para desenvolver o programa apresentado e houve variedade de implementações voltadas à Computação Visual – tanto teóricas quanto práticas.	A fundamentação teórica poderia ter sido apresentada de alguma forma na implementação do projeto.	
G04 - Museu	10	Um grande ambiente e demonstração do que foi desenvolvido	Comparando com as demais apresentações foi exibido pouco detalhamento técnico do projeto, mas conseguimos esclarecer algumas dúvidas técnicas nas arguições após a apresentação.	
G05 - Origami 3D	6	Interessante a pesquisa sobre os usos do Origami	Faltou um pouco da computação Visual em si na teoria, já que o projeto foi praticamente só aplicação	
G05 - Origami 3D	7	A ideia tem potencial muito bom, o grupo aparentemente teve um grande foco na parte teórica, para realizar os cálculos não só do origami como também do envio de satélites ao espaço, mesmo em uma visão mais simplificada.	Poderia ter mostrado mais na parte de computação visual, a animação do Blender pareceu um pouco simples, mas como era necessário aprender a usar um software inteiramente novo, não é algo inesperado.	
G05 - Origami 3D	7	Contextualização do projeto pertinente no contexto atual. Documentação dos problemas encontrados.	Poucas implementações foram feitas, mesmo a partir da vasta documentação inicial. Seria apreciável um número maior de implementações dos conceitos estudados, mesmo que pouco agradáveis visualmente.	

Cópia de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3572_2020 Computação Visual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G05 - Origami 3D	7	Modelagem boa, simulação e assunto bem interessante	Focando em um projeto existente que apresenta pouca parte relacionada ao assunto origami	
G05 - Origami 3D	7	O vídeo foi bem explicado e claro na fala, facilitando a compreensão. Além disso, mostraram também os problemas vivenciados durante a execução do projeto, evidenciando que nem tudo que parece ser simples é tão fácil quanto parece.	Creio que poderiam ter adicionado o vídeo dos integrantes para tornar a apresentação mais próxima do público e aumentar a empatia.	Talvez o grupo pudesse ter sido mais ambicioso, tentando criar algo mais complexo.
G05 - Origami 3D	7	Proposta muito interessante, com forte viés prático e teórico também.	Poucas conclusões práticas tiradas da modelagem	Aprofundar como funcionam as animações
G05 - Origami 3D	7	Uma boa introdução e contextualização do tema. Muito interessante a explicação dos aspectos mais técnicos e teóricos.	Seria interessante ter visto mais das etapas do desenvolvimento do projeto. Como eles modelaram, como animaram, de onde importaram os modelos, etc.	
G05 - Origami 3D	8	Ambientes muito bem trabalhados	performance e originalidade, a aplicação já eh comum e bem conhecida	
G05 - Origami 3D	8	Bom embasamento do assunto apresentado e das questões de engenharia	Poderiam apresentar um pouco mais de outras aplicações além da única mencionada	
G05 - Origami 3D	8	Clareza, apresentação clara e padronizada	Finalização abrupta da apresentação.	
G05 - Origami 3D	8	Dados interessantes sobre as utilizadas do origami	O tipo de origami animado foi bem simples, somente um monte de dobras paralelas em um papel longo.	Seria legal ter mostrado uma dobradura mais complexa.
G05 - Origami 3D	9	A ideia de como origamis podem ser utilizados fora do comum é muito interessante. Trabalho visual muito legal com as animações.	Apesar do trabalho até se desenvolver uma aplicação desse sistema quaternário mencionado, imagino que a partir desse ponto mais exemplos de origamis poderiam ter sido criadas.	No exemplo utilizado (das placas desdobrando), caso a primeira placa fosse uma meia placa, os centros das demais placas se movimentariam em apenas um eixo, o que facilitaria bastante os cálculos. De toda forma, a solução que vocês encontraram é mais geral, o que também é muito bom! Sobre a animação. Outra possibilidade seria passar os objetos feito do blender para o Unity, onde gostei dessa parte de criar scripts para as animações. (não sei sobre a praticidade do blender quanto a esse tipo de animação)
G05 - Origami 3D	9	Achei interessante o projeto, pois não sabia que origamis pudessem ser usadas pra energia solar espacial.	talvez mostrar um pouco mais do "origami"	
G05 - Origami 3D	9	Achei o foco do trabalho muito interessante, uma aplicação que imagino que saiu bastante do esperado pela turma. A animação ficou bem clara e bem desenvolvida	Acredito que nas imagens havia o fundo do espaço mas no vídeo ele não está presente mais	
G05 - Origami 3D	9	Foco num tema e pesquisa e demonstração clara dele.	Talvez fazer uma animação mais complexa baseada em outras geometrias.	
G05 - Origami 3D	9	O vídeo da apresentação bem feito, trazendo clareza ao tema, que inclusive é bem interessante (e normalmente não pensamos nessas aplicações do origami). Interessante também terem explicado bem a fundo como foi feita a modelagem e animação, assim como as dificuldades.	No geral, a apresentação foi muito boa, apenas poderiam ser colocados vídeos de quem está apresentando para tornar a apresentação mais pessoal, até por conta da situação que vivemos por conta da pandemia.	
G05 - Origami 3D	9	Ressaltaram as dificuldades e obstáculos; Falaram bastante das aplicações e de exemplos em que o projeto pode ser utilizado; apresentaram as referências e inspirações do projeto retirados de aplicações existentes	Talvez explicar alguns conceitos melhor, como das transformações de Euler e os impactos da utilização dos origâmis em projetos (lembro q foi citado que ele ajuda na distribuição de forças porém não entendi ao certo como)	Infelizmente não consegui ver a apresentação inteira por problemas pessoais, porém a parte que eu presenciei foi excelente e, talvez, alguns dos pontos negativos levantados tenham sido sanados posteriormente.
G05 - Origami 3D	9	Trouxemos uma curiosidade cultural e tentamos explorar algo relacionado a engenharia, já que todos os integrantes do grupo são da POLI.	Podemos criar mais modelos de outros satélites mais complexos. Ou aumentar o realismo do que fizemos.	

Cópia de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3572_2020 Computação Visual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G05 - Origami 3D	10	-pesquisa de aplicabilidade do origami na engenharia espacial - aprendizado de modelagem e animação do blender -apresentação por vídeo bem clara	-foi exemplificado apenas um uso para o origami, talvez poderiam mostrar outros usos	Considerando a situação atípica de pandemia que vivemos esse ano e com as adversidades que todos nós passamos eventualmente em algum momento do semestre, a realização de um trabalho coeso e articulado como o apresentado pelo grupo merece um 10.
G05 - Origami 3D	10	A apresentação ficou muito fluida didática e objetiva, ficou muito interessante o conceito abordado de origami, e a animação ficou massa de mais. Achei que as relações entre os modelos ficou com muita sincronia. E a animação para fins didáticos ficou clara e objetiva.	Foi uma animação criada a fins didáticos, ficou com boas mecânicas de interação, mas achei que foi apenas uma animação, mais para explorar os elementos do blender, apesar da aplicação didática, senti falta de algo a mais a oferecer.	Acho que eles podem continuar explorando a mecânica de interações, o grupo tem mto a oferecer para esse ramo de animações, e podem pensar em aproveitar melhor a ideia para desenvolverem algo mais profundo e realista em computação gráfica e em outros ramos também.
G05 - Origami 3D	10	A apresentação foi rica em artifícios visuais como imagens e vídeos, o que deixou a explicação ainda mais clara. Além disso foi interessante que eles mesmos criaram as animações passadas e entenderam como faze-las mesmo sem saber previamente como fazer tais ações.	Poderiam ter deixado mais slides com tópicos, e não apenas títulos, no meio da apresentação, uma vez que assim seria mais fácil entender sobre o que era falado no vídeo caso a conexão de internet de alguém não funcionasse corretamente por exemplo.	
G05 - Origami 3D	10	Abordagem técnica legal. Integrado ao tema de engenharia. Boa contextualização e edição de vídeo.	Arrumar as respirações nas gravações (da pra ouvir as pessoas respirando).	Como fizemos o trabalho muito cedo, ainda não tínhamos esse conhecimento que o professor Márcio passou mais ao final do curso. Mas realmente daria pra ter pensado por esse ponto.
G05 - Origami 3D	10	Domínio sobre o tema e desenvolvimento de uma aplicação para o projeto muito interessante.	Gostaria de visualiza mais elementos de textura.	
G05 - Origami 3D	10	Estudo aprofundado sobre o assunto, aplicando em um modelo de dobraduras em painéis solares espaciais, com reflexos e iluminação.	Poderia ser feito em outras formas de dobraduras mas não foi possível por falta de tempo	
G05 - Origami 3D	10	explicação clara, slides muito bons como reforço para a apresentação	não consigo pensar em pontos a melhorar, talvez só gostaria de ver mais imagens do projeto em pontos de vista diferentes.	
G05 - Origami 3D	10	O projeto do grupo apresentou bom embasamento teórico, com profissionais renomados de áreas distintas, e revelaram aplicações complexas desenvolvidas a partir de origamis. O produto final foi coerente à pesquisa e explorou tais conceitos em ambiente digital.	A renderização do produto final poderia ter tido maior comprometimento ao realismo.	
G05 - Origami 3D	10	Uma bela apresentação e com uma aplicação bastante prática para projetos.	Poderia ter dado mais ênfase nas animações e demonstrações com o projeto.	
G06 - Arquitetura	7	Dedicação apreciável à aspectos visuais e arquitetônicos. Número de implementações concretas apreciáveis. Esforço considerável na didática do projeto.	Baixa otimização do projeto (FPS é incomodo). Câmera atravessa objetos físicos em uma aplicação que se espelha na realidade.	
G06 - Arquitetura	7	Demonstração do uso de diversas ferramentas distintas.	Audio não padronizado e de baixa qualidade.	
G06 - Arquitetura	7	Experimentação de softwares	Exploração da VR	usar modelo .bin
G06 - Arquitetura	8	Achei legal a ideia de usar a arquitetura no unity pois pelo resultado é uma opção muito prática pra quem ai trabalhar na area	sobre o projeto nada, mas o video tava com um audio muito baixo	
G06 - Arquitetura	8	Achei visualmente agradável. Trouxeram softwares diferentes.	Acho que seria legal mostrar o máximo de objetos possíveis sem prejudicar a experiência do usuário.	
G06 - Arquitetura	8	Aplicação ficou bem clara no seu propósito, mostrou exatamente a proposta.	Talvez a maneira como é executada o deployment da aplicação.	
G06 - Arquitetura	8	Foi abordada uma grande quantidade de softwares e ambientes.	Alguns exemplos mais super realistas poderiam ter sido abordados (entendo que parte disso decorre das próprias limitações dos softwares e da capacidade de cada máquina).	
G06 - Arquitetura	8	Foi bom conhecer as diferenças entre as plataformas.	Seria bom saber para quais tipos de projeto cada plataforma seria mais vantajosa e porquê. (A Gabriela comentou um pouco no final, mas acho que poderia fazer parte da apresentação)	

Cópia de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3572_2020 Computação Visual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G06 - Arquitetura	8	Gostei que o grupo demonstrou diversas ferramentas, não só o Blender, para fazer cenas 3D.	Poderia ter sido feita uma cena completa para demonstração final com exemplos dos resultados comparativos do trabalho.	
G06 - Arquitetura	8	Imagens muito bonitas, muito agradável. Legal como colocaram algo relacionado ao curso. Interessante a abordagem de demonstrar o funcionamento do aplicativo antes de mostrar o projeto mesmo.	Ajustar o som. Realmente não deu pra entender. Estava muito baixo. Mesmo as pessoas falando bem, o problema de som prejudicou o engajamento.	
G06 - Arquitetura	8	Legal a ideia, ajuda a ter uma noção melhor ao decorar e produzir ambientes	Talvez poderiam utilizar um software com renderização mais realista. Achei que a qualidade visual ficou um pouco abaixo da média, para o que costumamos ver em publicidades de imóveis e móveis.	Acho que ficou suficientemente bom em geral
G06 - Arquitetura	8	Modelagens de ambientes residenciais bem elaborados; apresentação de diferentes softwares e boa abordagem da realidade virtual	Interação da interface com o usuário	
G06 - Arquitetura	8	O grupo conseguiu simular diversas construções usando diferentes aplicativos, criando comparativos interessantes entre os resultados obtidos por cada um. Além disso, os ambientes gerados eram bastante realísticos, de modo que poderiam ser usados como template para construções reais.	Creio que a adição do vídeo dos integrantes deixaria a apresentação mais dinâmica e interativa.	Poderiam ter alterado o volume da apresentação no editor de vídeo, mas conseguimos ouvir. O aplicativo revit também tem funções similares que possibilita a criação de estruturas arquitetônicas, talvez possa ser interessante para o grupo a utilização dele.
G06 - Arquitetura	8	Tema interessante, apresentação trouxe as informações sobre os softwares utilizados e diferenças na aplicação.	A apresentação poderia ser mais detalhada, explicando um pouco mais sobre a aplicação, referências para desenvolvimento e outras etapas.	
G06 - Arquitetura	9	Apresentação clara, bom conjunto total entre apresentar os projetos finais renderizados e a concepção do projeto.	O áudio podia ser linear, pra não ter que ficar abaixando e aumentando o volume durante a apresentação. Além disso, tiveram momentos que o áudio estava muito baixo.	
G06 - Arquitetura	9	Trabalho foi bem feito, conseguiram fazer muitas modelagens diferentes, explorando diversas técnicas como ray-tracing. O projeto parece muito útil para a exploração de um ambiente virtualmente.	Devido à grande quantidade de objetos e a complexidade, a performance claramente sofreu muito. Seria bom terem colisões durante a visita, para que não se possa passar pelas paredes	
G06 - Arquitetura	10	- experimentamos diferentes softwares e aprendemos as capacidades de cada um - aprendizado da modelagem no blender e em outros softwares - atividade interdisciplinar, ligada principalmente à arquitetura - cada membro conseguiu desenvolver um pouco de todas as partes do trabalho	- não foram citadas nossas referencias - vídeo com áudio um pouco baixo - no vídeo não mencionamos a etapa de modelagem do CAASO	Considerando o cenário incomum de pandemia e as adversidades que todos nós passamos em algum momento do semestre, o grupo conseguiu elaborar um trabalho coeso e articulado, e desta forma merece um 10
G06 - Arquitetura	10	A implementação do trabalho exigiu aprendizado de dois softwares distintos, Blender e Twin Motion, e isso ocasionou possibilidades dinâmicas e eficientes de aplicação na área de arquitetura e de engenharia civil, alternativas às já consolidadas.	O grupo poderia ter desenvolvido interações com objetos nas simulações de ambiente, que ficariam disponíveis a usuários e ampliariam a imersão desejada.	
G06 - Arquitetura	10	Gostei muito da apresentação, apesar da queda de FPS na demonstração achei o ambiente bastante realista e cumpre bem o papel proposto. Apesar do problema com os áudios, deu pra entender os desenvolvimentos técnicos e a evolução do projeto.	Otimizar os ambientes pra conseguir rodar com mais fluidez.	
G06 - Arquitetura	10	Os vídeos sobre os softwares utilizados e o final deixou bem clara as partes do trabalho e como ele foi realizado, além de que teve varias imagens e vídeos mostrando os resultados e os produtos chegados, o que deixou mais clara e entendível a apresentação.	Poderiam ter falado mais do desenvolvimento do projeto pós testes dos softwares, visto que se focou muito nos testes e no resultado final, sem falar muito de como foi o desenvolvimento do resultado final.	
G07 - Tráfego de carros	7	Bom trabalhos com modelos e códigos bem desenvolvidos	Adicionar mais veiculos a cena para simular melhor uma situacao real	

Cópia de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3572_2020 Computação Visual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G07 - Tráfego de carros	8	Explicaram bem a parte técnica desenvolvida.	Qualidade do audio	
G07 - Tráfego de carros	8	Ter mostrado de maneira rápida o uso do blender e o funcionamento interno do algoritmo.	Talvez ter verificado anteriormente o áudio dos microfones, pois algumas partes da apresentações ficaram difíceis de entender ou compreender por causa do som; apresentação um pouco rasa e rápida	Ao fazer apresentações falando na hora, verificar antes a qualidade do som e a possibilidade de gravar previamente a parte de cada um para possibilitar a alteração do audio.
G07 - Tráfego de carros	9	Apresentação boa e clara, tema interessante e bem recorrente no dia-a-dia. Além disso, a demonstração do movimento dos carrinhos tanto automática quanto manual também foi bem interessante.	Achei que faltou uma maior relação com o que foi falado no início: a questão do trânsito, visto que foi meio deixada de lado e apenas foi mostrada a simulação e funcionamento dos carros se movimentando pela cidade.	
G07 - Tráfego de carros	9	Apresentação boa. Esforço em conteúdos pertinentes ao projeto acadêmico feito.	Incorporar mais dinâmicas influentes no trânsito de automóveis (acidentes, fatores de "imprevisibilidade", rodízio, pedestres). Desenvolver maior vínculo com circuitos reais.	
G07 - Tráfego de carros	9	Conseguiram integrar programação no unity com modelagem no blender para fazer um projeto interativo e interessante. Conseguiram realizar o controle de varios objetos com interação entre eles	Expandir um pouco mais a área, aumentar a complexidade do movimento dos carros não controlados pelo player.	
G07 - Tráfego de carros	9	Modo bem intuitivo de ver simulações de trânsitos que podem ser usados para cálculos de rotas e até mesmo criação e projetos de novas vias.	Talvez possa melhorar a inteligência dos carros para fazer uma simulação mais precisa	
G07 - Tráfego de carros	9	O cenário foi construído pelo grupo, com uma modelagem completa de elementos desde casas e ruas até os objetos ativos, nos caso, os carros. Além disso, achei bem interessante e dinâmico o script de criação de rotas para os carros. Por fim, o sistema de parada automática é bem legal também.	Considerando que o objetivo do trabalho era simular a grande quantidade de carros nas ruas, poderia ter sido feita uma simulação com muitos carros(não sei o quão pesado ficaria) para simular um horário de pico, por exemplo. Adicionando as possíveis conclusões que poderiam ser obtidas com tal simulação.	Gostei bastante da animação/cenário em geral. Ficou bem bonito
G07 - Tráfego de carros	9	O grupo conseguiu se organizar bem, eles aparentaram estar bem conectados nas atividades, de modo que criaram um ambiente mais animado na apresentação. Além disso, a edição foi bem executada e creio que a adição de música de fundo foi boa para a criação da atmosfera mais acolhedora.	Não ficou muito claro a questão do trânsito em São Paulo com o projeto. Embora tenha sido bem executado, não sei se evidenciaram com clareza a ligação com a problemática apresentada.	
G07 - Tráfego de carros	9	O vídeo com várias imagens foi muito ilustrativo e bem explicado, além de ter sido muito interessante de assistir, todo o trajeto de como foi modelado e feito o script do objeto foi muito legal de se assistir	As imagens no início foram um pouco repetitivas e poderiam ter colocado alguns slides falando o contexto do o projeto em escrito para ser melhor visualizado por quem tivesse problemas na conexão. Além disso, alguns áudios poderiam ser mais claros, visto que estavam meio baixos e difíceis de entender.	
G07 - Tráfego de carros	9	Parece um projeto bem completo, bem finalizado, legal a exploração dos scripts	Poderiam ter simulado tráfegos mais intensos	No geral, muito legal.
G07 - Tráfego de carros	9	Pleio tempo que a gente teve acho que a simulação foi boa	Se tivéssemos mais tempo poderíamos melhorar a a ia e a cidade	
G07 - Tráfego de carros	9	Todos do grupo aprenderam muito com o projeto. Foi um desenvolvimento realmente divertido. É um tema com muita utilidade prática, então é interessante a apresentação dos aspectos técnicos da simulação. Acho que foi possível passar o nível de complexidade do projeto e em que aspectos ele pode ser aprimorado.	Poderíamos ter falado mais dos resultados, até que ponto a simulação é eficaz e inteligente, aonde que ela falha. Poderíamos ter falado mais de quais mecanismos seriam necessários para criar uma simulação mais realista, que poderia ter uma utilidade prática real.	

Cópia de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3572_2020 Computação Visual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G07 - Tráfego de carros	10	Bem completa a simulação e modelos implementados dentro do sistema.	Entender melhor como fazer o que já existe se comportar como um sistema que possa ser utilizado por exemplo para verificar modelos de trânsito real.	
G07 - Tráfego de carros	10	Edição bem feita, modelos estilizados muito legais, o conceito do projeto e o seu funcionamento foram muito bons e no geral.	Não sei dizer.	
G07 - Tráfego de carros	10	Ficou bem didático e fluido a apresentação, interessante as interações entre os carrinhos e em como pensaram nisso. Os scripts que eles pensaram, gostei da riqueza de modelagens.	Acho que poderia ter um mecanismo mais realístico de trânsito porém o trabalho seria muito maior, poderia ter modelagens mais realísticas, mas pelo tempo e pela entrega está ótimo essa seria uma sugestão para continuar no projeto	Acho que eles podem continuar desenvolvendo, e melhorando cada vez mais as interações entre eles, para que possam ser um modelo e não apenas uma animação, seria bem interessante esse caminho. O grupo tem potencial para explorar isso.
G07 - Tráfego de carros	10	Gostei da música, combinou com a aceleração do vídeo. Trabalho complexo, bem executado. Acabou ficando divertido, e mostra o aprendizado da equipe. Foi muito legal a demonstração do que fizeram.	Arrumar melhor o áudio pra apresentar.	
G07 - Tráfego de carros	10	Muito legal as demonstrações gravadas durante o desenvolvimento, são importantes pra futuros desenvolvimentos utilizando técnicas semelhantes. A automatização dos veículos é bem interessante e não conhecia esse tipo de implementação. Esse é um vídeo bom para ficar disponibilizado para consulta em futuros projetos.	Poderiam demonstrar melhor a parte prática e desenvolver melhor as aplicações do projeto.	
G07 - Tráfego de carros	10	O grupo fez vários modelos por conta própria. Trabalharam com script e diversos programas.	Como o tema era tráfego, poderiam colocar vários carros	
G07 - Tráfego de carros	10	O projeto do grupo envolveu diversos conhecimentos de programação e de modelagem, constituindo uma simulação definida por rotas estruturadas no Unity. Além da dificuldade envolvida nesse processo, o trabalho teve caráter interdisciplinar e exigiu por parte dos integrantes o estudo de temas relacionados a transporte e mobilidade no meio urbano.	Tendo em vista que o projeto simulava o tráfego viário no meio urbano, seria interessante se tivessem elaborado simulações com quantidades maiores de veículos, havendo interações de distanciamento e colisão entre eles. Todavia, devido ao tempo limitado de execução do trabalho, atingiu-se o objetivo almejado pelo grupo.	
G07 - Tráfego de carros	10	Proposta interessante com o uso dos scripts e ambientação convincente.	Gostaria de entender mais sobre as dificuldades relacionadas ao hardware.	