

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G01 - Laboratório didático	10	apresentaram uma boa execução do que propõe o trabalho e um bom domínio do programa Unity, estética bem explorada	a apresentação do vídeo ficou um pouco repetitiva, porém ainda assim, foi interessante ver o que foi trabalhado e desenvolvido pelo grupo	
G01 - Laboratório didático	10	Muito completo, muito bem feito, achei muito bem acabado mesmo. Focaram em uma única peça (motor elétrico), mas todas as interações foram muito bem trabalhadas. O manipulador (escala/rotação) ficou muito bom!! Além dos outros mecanismo de interatividade. O ambiente, a sala de aula, ficou show também.	Não notei nenhum ponto negativo! Acho que é interessante encontrar uma forma de replicar a solução, colocar para rodar no mercado! Algo um pouco indesejado é a concentração dos trabalhos (scripts, no caso) e responsabilidades em uma só pessoa, mas faz parte. Muita gente na documentação... Sinto que a curva de aprendizado da equipe podia ter sido muito maior!	Poxa gostei muito das bibliografias e referências apresentadas, além das SDKs indicadas. Podiam liberar o vídeo para todos da turma! Show demais, parabéns!!
G01 - Laboratório didático	10	Gostei muito da ambientalização do projeto	Acho que o único ponto ao meu ver para ser aprimorado é a apresentação, pois o trabalho acredito que seja mais do que o que foi mostrado	Aprofundar a apresentação
G01 - Laboratório didático	10	O teste em Realidade Virtual permitiu ao grupo testar e trabalhar em uma interface para as mãos do SteamVR, o que foi um diferencial	Expandir e tornar o projeto mais amplo, conforme o grupo disse	
G01 - Laboratório didático	10	Interação com o ambiente ficou excelente, os gestos com a mão para controlar o movimento e menus são ótimos.	O ambiente poderia ser mais espaçoso, as paredes com os óculos poderiam ser um ponto de VR sickness.	
G01 - Laboratório didático	10	Ambiente e prefabs muito bem feitos, implementação das ferramentas ficou muito boa também, acredito que o projeto tem um enorme potencial.	O som da apresentação ficou muito baixo, dificultou a compreensão;	
G01 - Laboratório didático	10	A implementação do uso das mão em RV para poder alterar a cena é sensacional. Tornou as aulas muito interessantes e de fato facilitou em muito a visualização dos componentes.	A cena poderia ser mais viva, aproveitando que poderia ser remodelada uma sala de aula o grupo poderia dar mais vida também ao ambiente.	
G01 - Laboratório didático	10	Uso muito fluido, mãos do player, interação com o ambiente, no geral muito muito bom mesmo	Não tenho	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G01 - Laboratório didático	10	Avanço muito além da aula, uso de software externo que interage com VR que também pode ser utilizado como realidade mista, exploraram muito bem as funcionalidades e diversidade de funções disponíveis, fenomenal, o melhor trabalho apresentado.	A única forma de melhorarem seria realmente implementarem aquilo que declaram estar fora do escopo, porque ficou incrível	Me deixaram com inveja do trabalho
G01 - Laboratório didático	10	Apresentação bem elaborada	nenhum	
G01 - Laboratório didático	10	Projeto completo, com adicionais como a implementação do controle e outros aspectos não ensinados em aula. Incrível.	Poderiam ser implementadas mais interações do player com o motor, como a montagem por exemplo.	
G01 - Laboratório didático	10	Trabalho muito bem feito, ambientação impecável	Não saberia dizer, achei realmente muito bom	
G01 - Laboratório didático	9	A ideia da sala é muito boa e é muito interessante a sinalização das mãos.	A sala causa uma sensação de aprisionamento e poderia melhorar com cores mais vivas e outros detalhes.	
G01 - Laboratório didático	9	Trabalho executado de maneira muito bem feita a proposta num geral, apresentação super bem feita e grande relevância do projeto.	Apresentaram amplo domínio das mecânicas mas senti um pouco falta de mais conteúdo de modelagem.	
G01 - Laboratório didático	9	a interação com os óculos e as mãos ficou muito boa , além disso as interações com o motor e os slides ficou bem interativa	no vídeo apresentado poderia ser mostrado como o motor funciona e um detalhamento de cada slide mas em geral a apresentação ficou muito boa	
G01 - Laboratório didático	9	A ideia é muito boa e o uso de tecnologias adicionais como o utilizado para aquisição de input das mãos. Fizeram um esforço extra.	O áudio serviu como distrativo e mesmo com a opção de diminuir, não parece ter respondido. Descrever ou mostrar os itens 3d ajudaria no objetivo do projeto.	
G01 - Laboratório didático	9	Apresentação e ideia muito bem desenvolvida	Áudio e sequência um pouco confuso	
G01 - Laboratório didático	9	Uso do VR e de gestos da mão	Ajuste do som: Poderia ter uma opção no próprio menu do usuário para ajustar o volume do som Criação de um Script que guiasse o aluno durante a aula, modificando o instrumento de estudo, mostrando os pontos que estão sendo explicados no momento.	
G01 - Laboratório didático	9	Facilidade de uso e a simplicidade das cenas, focando na transmissão de conhecimento e na fácil interação para a aprendizagem.	Explorar mais os detalhes e desenvolver outras aulas.	Em geral, muito bom e autoexplicativo! Além disso, visando o futuro será uma ferramenta extremamente útil para o ensino básico e para as universidades!

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G01 - Laboratório didático	9	Uma boa prova de conceito, sobre a Realidade Virtual auxiliando na educação	Melhorar interação com o conteúdo da aula	
G01 - Laboratório didático	9	Apresentação exemplifica bem a mecânica e uso bom das hollow lens	Falta exploração do objetivo para exemplificar o laboratório	
G01 - Laboratório didático	9	Sistema de interação muito interessante, gostei das janelas e botões para interação	tornar o projeto mais completo em funcionalidades	
G01 - Laboratório didático	9	Possibilitar o aprendizado e treinamento da ferramenta (motor) com a interação das mãos com o HoloLeans, permitindo um aprendizado ainda mais imerso do que o projeto sobre usinagem.	Mais ferramentas para serem aprendidas no ambiente a partir do escopo desejado.	
G01 - Laboratório didático	9	Música de fundo no volume certo e não atrapalha a fala do apresentador. Movimento da mão ficou muito bom. Apresentação bem detalhada das funcionalidades e com próximos passos.	Foco nas ferramentas, mas houve pouco da experiência do usuário. Fora as ferramentas parece que o projeto possui pouco conteúdo.	
G01 - Laboratório didático	9	A preocupação cuidadosa com a forma que ocorreria as interações é louvável. Além disso, a aplicação em salas de aula e a preocupação em se aproximar desse ambiente virtualmente é absurdamente pertinente.	Talvez um contato mais minucioso com a peça estudada, como uma maior interação com suas partes para a compreensão de seu funcionamento, seria mais interessante. Nesse momento parece muito mais uma observação da peça do que uma compreensão dela como um laboratório pressupõem. Além disso, possuir material de didático de suporte seria interessante no projeto.	O uso específico de uma plataforma diferente, pode servir como fator limitador para acesso do material
G01 - Laboratório didático	9	Funcionalidades bem construídas e modelos bem construídos, é fácil conseguir visualizar e interagir com os objetos	Mais espaço na sala, para mais liberdade de customização dos professores; templates de laboratórios prontos para serem utilizados;	
G01 - Laboratório didático	8	Boa modelagem, com detalher que chamam a atenção	Maior quantidade de interações (conceitos apresentados em sala e nas atividades práticas)	
G01 - Laboratório didático	8	Aulas remotas precisam ser reinventadas, a iniciativa é boa e vem em boa hora	A sala é muito simples, poucas funcionalidades.	Apesar da sala ser em RV, poucas funcionalidades realmente inovadoras foram apresentadas. Os slides sendo passados são legais, mas não utilizam muito da RV e a sala de aula poderia ser reinventada, ao invés de copiada da realidade. Um outro ponto legal seria no futuro integrar vários alunos online, junto com o professor com habilidades superiores.
G01 - Laboratório didático	8	Foi além do esperado e conseguiu conciliar os princípios de um laboratório com Realidade Virtual.	Animações e interações podiam ser mais completas	
G01 - Laboratório didático	8	Explorou muito bem o conceito e técnicas de realidade virtual.	Apresentação muito técnica. Ambiente pouco explorado.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G01 - Laboratório didático	8	Trabalharam com ferramentas inovadoras; A ideia de ter trabalhado com aulas mais interativas é bem interessante.	Acredito que o ambiente foi bem simples, ainda que tenha sido bem fidedigno ao original. Como tinha várias pessoas, poderia ter trazido mais peças e objetos para serem analisados.	Aparentemente o projeto foi desenvolvido mais pela pessoa que possuía os dispositivos de RV em casa do que pelo resto (inclusive, só uma pessoa apresentou). Pouca gente realmente trabalhando hands on (muita gente no teórico). Pareceu bastante um showcase, mostrando as funcionalidades do equipamento mais do que algo produzido pelo esforço do grupo.
G01 - Laboratório didático	8	Os pontos positivos desse projeto são: - Acredito que a ideia do projeto é muito interessante, uma vez que pode ser implementado futuramente em aulas de laboratório. - A parte do projeto de utilização do Steam VR, das luvas e das funcionalidades dessas ferramentas foi o mais desenvolvido pelo projeto. Ficou muito bom essa interação e implementação. - Acredito que a parte teórica do projeto também ficou muito interessante, porém não foi apresentada no vídeo.	Os pontos a melhorar desse projeto são: - Senti falta da parte de interação do usuário com os aparelhos, os motores e outras peças do laboratório que aparecem na cena. Antes de visualizar o vídeo, eu imaginava que a parte mais importante desse projeto seria essa utilização prática do motor, porém isso não foi muito desenvolvido.	
G01 - Laboratório didático	8	A apresentação foi muito favorecida pelo próprio projeto, que permitia o uso de um Oculus Quest, de modo que as interações, o movimento e a interface de usuário fossem mais elaborados e práticos que o de outros projetos. Também foi clara e expôs o projeto de forma completa.	Uso do Oculus Quest fez com que poucos integrantes pudessem trabalhar na parte prática e ficassem restritos a partes teóricas	
G01 - Laboratório didático	8	Interações muito bem realizadas e bastante inovadoras. Modelagem muito realista e que permite com que o usuário possa interagir com os objetos (em especial o motor elétrico).	Talvez o áudio da apresentação poderia ser melhorado e poderiam ter explorado mais a fundo as interações.	
G01 - Laboratório didático	8	Boa implementação do hardware que os integrantes do grupo tinham disponíveis (oculus quest, por exemplo). Apresentação bem feita e bem explicada de todo projeto feito.	Poderia ter sido mostrada uma maior interação do usuário com os objetos as serem estudados.	
G01 - Laboratório didático	7	Premissa interessante, grande preocupação com detalhes para facilitar ambientação e conforto do usuário, uso da tecnologia de realidade virtual muito bem feito	Apresentação não foi muito clara, não mostrando o real uso do laboratório conforme foi implementado, se focando muito em aspectos técnicos e teóricos de realidade virtual	
G01 - Laboratório didático	7	Trabalho bem executado.	Poderia ser mais criativo.	
G01 - Laboratório didático	7	Ficou visualmente agradável, modelagem bem feita, interações bastante interessantes e intuitivas	Apresentação bagunçada e um pouco confusa, não entendi direito a proposta, faltou explicar para quem é leigo.	
G01 - Laboratório didático	7	Explorou bem o conceito e as técnicas da realidade virtual	A apresentação não atraiu muito	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G01 - Laboratório didático	7	<p>O ponto positivo de maior impacto a meu ver é a possibilidade de futuro do projeto, podendo transpassar não apenas o ensino de motores, mas o ensino prático de outras disciplinas também, pode ser um bom pontapé inicial para outros projetos similares na área.</p> <p>Outro ponto positivo, é claramente a utilização do Óculos quest, por se tratar de sistema tecnológico diferente, e eu nunca ter tido contato com essa tecnologia antes, achei interessante as interações básicas com a mão, como o teleporte com uma funcionalidade diferente do que havíamos aprendido em aula.</p> <p>Apesar do cenário ser de modelagem simples, mostrou cuidado com a limitação do horizonte do usuário, criando janelas que permitem a entrada de luz natural mas altas a ponto do usuário não enxergar o lado de fora. Também foi mostrada preocupação com o ambiente, não deixando a sensação de claustrofobia por estar em um local completamente fechado e ortogonalmente construído.</p>	<p>Por se tratar de uma nova tecnologia e possibilidades novas a partir disso, acredito que poderiam explorar melhor as mãos, interação com o motor, usar essas complexas funcionalidades a favor do projeto para impulsionar funcionalidades que não são possíveis com o mouse, uma vez que senti falta dessas demonstrações.</p> <p>Talvez a distribuição de escopo no grupo de trabalho pudesse também ser melhor dividida, para que mais pessoas trabalhando na implementação e usabilidade na Unity pudessem deixar mais proveitoso o ensino e proposta da equipe. Isso porque, a meu ver, houve um grande foco na parte teórica, enquanto o vídeo não mostra como acontece de fato o laboratório didático, funcionamento do motor, e como ocorre essa interação.</p> <p>Por fim, relacionado aos dois pontos anteriores, acho que as funcionalidades ensinadas na Unity nas aulas práticas em sala de aula poderiam ser melhor exploradas, pois a ideia 2D de mídia mantém o usuário na dimensão que não necessariamente imerge ele da melhor forma em sua interação com objetos.</p>	
G01 - Laboratório didático	7	O grupo buscou explorar recursos adicionais de controle, apesar das dificuldades técnicas que poderiam surgir.	Os mecanismos de movimentação e interação com componentes do Unity em si vistos em aula poderiam ser explorados mais profundamente.	3Blue1Brown
G01 - Laboratório didático	6	Uso inteligente das ferramentas disponíveis (óculos e controles para realidade virtual), com um cuidado notório à produção do vídeo.	O vídeo parece possuir maior foco em ilustrar o uso da ferramenta do que em ensinar o usuário no laboratório.	
G02 - Imersão Ouro Preto	10	efeitos visuais muito bem elaborados, como o detalhamento e produção da igreja principal do projeto, foco no contexto histórico, sendo bastante educativo e real, se assimilando muito à realidade, como mostrado no pitch.	Mais personagens no ambiente	Ótimo trabalho, com bastante tempo dedicado, o que ficou evidente na qualidade.
G02 - Imersão Ouro Preto	10	Tema super relevante e muito fora da caixa, a modelagem do ambiente está muito bem feita, os puzzles são muito interativos e dotados de uma aparente profunda pesquisa histórica, pode-se perceber que houve uma integração sensacional entre a Engenheiros e Arquitetos no projeto, conseguiram atingir a interdisciplinaridade esperada, destaque para a não utilização de teleporte, acredito que isso impacte positivamente numa simulação completa de uma visita turística, os alunos fizeram um amplo uso de recursos aprendidos ao longo do curso da disciplina.	Faltou a trilha sonora.	Acredito que o projeto tenha um grande legado, dá pra se pensar em projetos futuros com ele. Fiquei impressionado!!
G02 - Imersão Ouro Preto	10	Muito legal a ideia de disseminação da cultura! As casinhas ficaram muito legais! E a igreja ficou incrível!	Acho que falta apenas dar continuidade ao projeto. Está caminhando bem!	
G02 - Imersão Ouro Preto	10	Fizeram um bom estudo da história da cidade e seus pontos principais, edifícios realísticos e gameificação da imersão, com a adição dos puzzles	Para um trabalho feito em 2 meses ele foi muito bom, não consigo encontrar o que pode ser melhorado	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G02 - Imersão Ouro Preto	10	Mapa grande e suas estruturas são bem complexas e muito bonitas!	Inclusão de vozes aos personagens. Para facilitar e acrescentar o conhecimento que o jogo fornece, seria legal fornecer algum guia ou apresentar placas espalhadas pelo mapa com informações mais específicas da história de cada região/estrutura.	
G02 - Imersão Ouro Preto	10	Boa organização. Utilização de várias ferramentas. Modelagens dos prédios MUITO boas. O único grupo até agora que colocou NPCs e um minimapa. Animações e falas muito interessantes.	Ericles falou bem desanimado no vídeo e um pouco baixo. Aspecto bem real dos prédios, entretanto, outros detalhes como as árvores geram um impacto negativo por não ter a mesma qualidade. Qualidade da textura do mapa (google earth) bem ruim. Não mostraram a parte de interação com objetos (grabable por exemplo). Talvez trabalhar um pouco mais com UI.	Pareceu ser um grupo que interagiram bem e souberam trabalhar mesmo em um grupo grande.
G02 - Imersão Ouro Preto	10	Cenário muito bem feito e trabalhado, imersão total, texturas coerentes, recriação fidedigna	Sinceramente, não vejo pontos a melhorar. Gostei muito na proposta e execução	
G02 - Imersão Ouro Preto	10	Projeto muito complexo com um apelo de preservação de monumentos históricos bem grande. Viagem por ouro preto muito divertida. Trabalho bem extenso em termos de tamanho da sala simulada. Pesquisa histórica bem feita.	Poderiam existir mais pontos de interação com o usuário, mesmo com a caça ao tesouro.	Seria interessante ao invés de interação por texto se fosse feita a interação verbal dos personagens.
G02 - Imersão Ouro Preto	10	A ideia é bem atraente em criar ambientes imersivos, porém recriar uma cidade histórica é bem mais desafiador, o grupo apresentou o conteúdo de forma clara e direta a parte teórica, e ficou interativa a apresentação pois foi relacionando seu trabalho diretamente com o projeto e sua construção, para um formato de vídeo acredito que essa apresentação me agradou muito. Além disso os elementos do ambiente, os npcs e algumas construções me agradaram muito também.	A única coisa que gostaria é que o trabalho tivesse mais concluído, mas acredito que isso ocorreu por causa do tempo, e da ousadia do trabalho em si, bem caso o grupo for continuar com essa ideia, poderiam investir em modelagem para melhorar a qualidade do gráfico pois isso melhoraria o grau de imersão no ambiente, algumas construções me agradaram como a igreja talvez, mas por exemplo os npcs e o cenário poderiam ter sido melhor trabalhadas, além disso algumas interações poderiam ser lapidadas um pouco mais, como as caixinhas de dialogo, gostei mto das interações dos NPC'S mas acho que a caixa de dialogo poderia ser melhor por exemplo, mas ressalto que isso ocorreu devido ao curto tempo em um projeto tão ambicioso.	Apesar dos pontos a melhorar gostei muito do projeto e seus ideais, de tornar acessível esses elementos culturais, além disso há outra aplicação disso não explorada que seria no próprio ensino de historia tornando-o algo até mais interessante do que abordado de forma convencionalmente. Para mim esse grupo é nota 10.
G02 - Imersão Ouro Preto	10	Modelagem incrível, grandes monumentos, utilização de muitos objetos modelados, jogo de procura ao tesouro muito interessante. Personagens com animações históricos, história muito bem contada	Um ponto a melhorar seria as cores e a iluminação	
G02 - Imersão Ouro Preto	10	Cenário muito abrangente e muito bem feito Animações bem legais, principalmente os texto interativos	Não encontrei nada muito impactante negativamente	
G02 - Imersão Ouro Preto	10	Modelagem muito bem feita, ótima texturização realista e projeto imersivo. Os puzzles trazem muito da história da cidade.	Texturização do terreno	
G02 - Imersão Ouro Preto	10	Achei a implementação muito bem feita, com uma boa utilização dos recurso fornecidos pelo Unity e boa modelagem do ambiente.	Poderia ser implementado áudio no lugar dos textos. E poderia melhorar o vídeo da apresentação.	
G02 - Imersão Ouro Preto	10	Adorei a ideia dos tesouros, e a história sendo contada. Sinto que a melhor parte da imersão na cidade antiga é ver de fato a cultura sendo representada, servindo até de forma didática.	Não saberia dizer o que melhorar por hora em um curto período de tempo	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G02 - Imersão Ouro Preto	10	A aplicação de puzzles criam uma dinâmica de incentivo para a exploração, ponto absurdamente positivo. A reconstrução da arquitetura da cidade possuiu um cuidado super válido e elogiável. A aplicação de uma música torna a experiência mais imersiva. Além disso, somo aos pontos positivos a expectativa de se promover a cultura brasileira	Seguir com a reconstrução da cidade, excluindo o vazio entre ambos os ambientes. Mudança de objetos mais distantes da linguagem dos elementos arquitetônicos.	
G02 - Imersão Ouro Preto	10	Motivação interessante de tornar a cultura acessível. Projeto complexo e bem executado dentro de seu grande escopo. Interatividade muito legal com o ambiente virtual por meio da caça ao tesouro e a interação com NPCs através de diálogos e animações.	Creio que existe um espaço para melhorar texturas e modelos, mas o projeto está muito bom pelo tempo estava disponível.	
G02 - Imersão Ouro Preto	9	O cenário da aplicação ficaram muito bonitos e foi interessante o cuidado com detalhes de personagens e outras composições urbanas além de toda a história envolvida.	O vídeo não ficou tão explicativo, mas acredito que tenha dado para entender a temática e como ele foi feito	
G02 - Imersão Ouro Preto	9	o ambiente no unity está muito bom , o efeito de mapa , a parte de colocar o céu , a parte da animações com os npcs ficou fantástica , a ideia do texto em 3D melhorou muito a interação	a apresentação focou muito em mostrar os assests do projeto no inicio além de não mostrar possíveis interações com as igrejas, entrando dentro dos espaços e mostrando a arquitetura de ouro preto melhor . também teve a parte de não mostrar os tesouros mostrados no inicio	
G02 - Imersão Ouro Preto	9	O valor afetivo e histórico que o ambiente proporciona. Poder ter uma imersão em uma época passada pode ter valor didático para turmas das séries iniciais da formação de estudantes do ensino fundamental.	o detalhamento das texturas, pois da forma como estão (para o piso) pode ser um fator de distração/ incomodo. A mudança de volume entre a alteração dos apresentadores poderia ser melhorada antes da apresentação final.	Parabéns pelo trabalho.
G02 - Imersão Ouro Preto	9	Souberam destacar suas diferenças com o que já existe e também conseguiram destacar as ferramentas utilizadas.	Evidenciar o Planejamento e desenvolvimento do projeto.	
G02 - Imersão Ouro Preto	9	Ficou um trabalho com bastante coisa interessante, possivelmente o mais detalhado e com vários modelos	O video ficou um pouco estranho, com cortes no meio de falas	
G02 - Imersão Ouro Preto	9	Cenários bem pesquisados e construídos, seguindo importância histórica. Aplicaram alguns conceitos previstos em aula. Fizeram diálogos com NPCs, tornando o projeto bem interessante.	Apresentação Elevator Pitch não foi respeitada.	
G02 - Imersão Ouro Preto	9	Bastante frentes exploradas: modelagem, exploração, navegação, detalhamento do ambiente, puzzles	Faltou um esmero na junção dos modelos e como eles se conectam, com mais tempo a igreja poderia fazer parte do ambiente de forma mais imersiva.	
G02 - Imersão Ouro Preto	9	Motivação nobre: propagar e dinamizar o ensino de história. Modelagens, em maioria, autorais. Mapeamento de construções baseado em imagens de satélite. Uso de NPCs animados para contar a história.	Limitar a visão do usuário, com modelos/construções que ajudem na ambientação da cena, não permitindo visualizar o fim dos planos ou o ambiente de modelagem do jogo, contudo, entendo que o projeto não está em estágio final.	
G02 - Imersão Ouro Preto	9	Modelagem e representação visual estão ótimos; ligação com google maps para as texturas é interessante;	Apresentação da parte prática poderia ser mais objetiva e, no geral, poderia estar melhor editada; integrar o uso do teleport como movimentação seria mais interessante para o projeto em realidade virtual.	
G02 - Imersão Ouro Preto	9	alcançou objetivos de imersão no cenário escolhido	poderia ter mais imagens do cenario na apresetação, mostrando mais os resultados alcançados	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G02 - Imersão Ouro Preto	9	Objeto bem audacioso, os diálogos	as texturas do ambiente feito	
G02 - Imersão Ouro Preto	9	modelagem , exploração nas texturas e animação do player	Apresentação confusa	
G02 - Imersão Ouro Preto	9	Ambiente extenso e bem modelado no Unity, especialmente as construções. Implementação de NPCs móveis com diálogos, um recurso que claramente exigiu imensa pesquisa extraclasse. Jogos de achar tesouros com implementação muito detalhada.	Proposta paradoxal de "tornar o conhecimento sobre Ouro Preto mais acessível usando a tecnologia", pois tal tecnologia não é acessível. Também achei que poderia haver textos informativos dentro da experiência, visto que somente os ambientes e as falas dos personagens não são muito informativos, considerando a proposta.	Mesmo considerando que o projeto foi feito por dois grupos, ele foi muito bem feito. A proposta me pareceu um pouco inadequada, tanto pelo paradoxo mencionado quanto pelo fato de a educação não parecer ser o objetivo principal, devido às poucas informações, mas ainda assim, o trabalho de imersão merece uma boa nota.
G02 - Imersão Ouro Preto	9	A forma de apresentação, por meio do jogo, foi inovadora e me pareceu muito interessante, trazendo os aspectos práticos da aplicação juntos da história da cidade de Ouro Preto. O mais bacana, também, foi o fato deles disponibilizarem os códigos de modo gratuito, possibilitando que outras pessoas possam utilizar.	Houveram alguns erros de gravação/cortes que não ficaram muito "suaves" na apresentação, gerando certa confusão em quem está assistindo.	Existem empresas/instituições públicas que trabalham com trilhas históricas, como por exemplo da Estrada Real. Talvez seja possível estabelecer uma relação com estas a fim de capitalizar para o desenvolvimento futuro do próprio projeto, podendo surgir como justificativa auxiliar por exemplo que pessoas distantes fisicamente possam explorar de modo imersivo.
G02 - Imersão Ouro Preto	9	O cenário desenvolvido é bem extenso. A praça de Tiradentes foi um ambiente bem completo e permite imersão do usuário em todas as direções. A ideia de imersão com som de fundo foi boa. A inclusão de tesouros também foi boa para aumentar a interação ao explorar um marco cultural.	O grupo possui 9 participantes, mas não conseguiram desenvolver os dois cenários propostos inicialmente. Não foi desenvolvido uma maneira de deslocamento imersiva. A apresentação da igreja é cortada na metade.	
G02 - Imersão Ouro Preto	9	Na minha opinião, o primeiro ponto positivo da equipe foi o tema escolhido, devido a apresentação de dados estatísticos no início da apresentação demonstrando que o acesso à educação realmente se dá de forma precária, o que embasou a motivação do grupo para a replicação da cidade histórica. Esse projeto em RV pode possibilitar não só o estudo de história, mas também um aspecto turístico de proporcionar a experiência de monumentos históricos sem necessariamente precisar de recursos para viajar para outro estado. Além disso, achei a modelagem impecável, demonstrando um alto nível de dedicação da equipe em modelagem, texturização e criação de materiais na Unity, além da importação de objetos de repositórios ensinados nas aulas práticas. Considere interessante também o fato de conter personagens animados, ou seja, realizando ações com ferramentas e interagindo com falas com o usuário da imersão. Esses personagens conversando e dando dicas para os puzzles criados pela equipe mostraram ter scripts e princípios da Unity que foram passados nas aulas práticas. De modo geral acredito que a equipe atingiu o que propuseram no pitch.	A meu ver o ponto que mais poderia melhorar foi a apresentação da equipe em si, e não aspectos do projeto. Aspectos como a apresentação oral do pitch, com diferentes pessoas falando em cortes e também o vídeo que não demonstrou muito bem os puzzles propostos pela equipe. O vídeo poderia começar andando pela praça e encontrando os puzzles por exemplo, seguindo as interações com os personagens e focando em locomoção. Em seguida uma imersão mais completa pelo percurso de interior da igreja, como o usuário de RV sentiria o projeto. E quanto ao pitch inicial poderia ser mais objetivo e focado em explicação, problemática e solução proposta pelo grupo.	Como mencionei nos pontos a melhorar, gostaria de enviar uma sugestão ao grupo de estrutura de vídeo. Inicialmente com um pitch com pontos principais, objetivos e claros, com apenas um membro falando. Já na apresentação do que foi desenvolvido no projeto, focar em ir explicando à medida que ocorre locomoção do usuário ao longo da praça/igreja, para que a imagem não fique parada. E demonstrar os puzzles aplicados em funcionamento e as usabilidades da Unity.

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G02 - Imersão Ouro Preto	9	Problema do projeto bem apresentado; Variedades de modelos das estruturas da cidade;	Como o tempo pro trabalho foi curto, provavelmente o grupo sofreu por não conseguir dar mais detalhamentos ao ambiente, tornando deixando assim a experiência um pouco menos imersiva.	
G02 - Imersão Ouro Preto	8	A ideia é interessante, e possibilita a "visita" a um lugar nunca antes visto. A textura da igreja ficou muito boa	Ao invés de texto nos personagens, poderia ter som. O andar podia ser mais natural.	
G02 - Imersão Ouro Preto	8	Trabalho muito complexo e ideia extremamente interessante, é possível ver o esforço dedicado e a experiência voltada em exploração foi uma excelente ideia e sua execução foi ótima	Poderia haver mais interações / animações e movimentos	
G02 - Imersão Ouro Preto	8	Pudemos aprender bastante para aplicar conceitos com scripts, modelagens e interações com a cena.	Aplicar mais conceitos vistos nas aulas, com mais interações como cenário, aplicando maior dinâmica.	
G02 - Imersão Ouro Preto	8	Provas de conceitos que podem ser bem elaboradas.	Precisam de maior elaboração: modelagem mais extensa, mais texturas, melhor controle dos npcs, maior interatividade.	
G02 - Imersão Ouro Preto	8	Ótima apresentação	Faltou conteúdo em unity	Acho que deveriam seguir com o projeto deixando a funcionalidade dele mais profunda
G02 - Imersão Ouro Preto	8	A modelagem e a motivação foram muito positivos, os argumentos no pitch sobre acessibilidade são relevantes	A passagem de palavra nas apresentações mudou muito o ritmo, especialmente na segunda parte do ericles	
G02 - Imersão Ouro Preto	8	Acredito que alguns pontos positivos são: - A modelagem e as texturas do ambiente da cidade ficou muito similar a realidade. - A ideia de trazer a vista superior do Google Maps foi muito interessante e deu uma outra cara para a cidade. - Além disso, a criação de bonecos que interagem com o player e com ambiente parece muito complexa e ficou muito bom durante o game. - O projeto é bastante grande e ficou muito bacana a imersão, parabéns aos membros do grupo.	Acredito que alguns pontos a melhorar são: - Eu acabei ficando sem entender como se desenrola o caça ao tesouro. Acredito que o ambiente pouco intuitivo e sem muitas instruções ao usuário dificultou o entendimento. - Senti falta do uso de algumas ferramentas que aprendemos nas aulas praticas (botões, linear drive, circular drive...), a experiência imersiva ficou um pouco passiva na minha opinião, o usuário não tem muitas oportunidades de interagir com a cidade, apenas a visualiza.	Acredito que, no vídeo, foi cortado diversas partes interessante do projeto. Talvez com um vídeo que mostrasse o projeto de forma organizada, seria possível ter outra visão da aplicação.
G02 - Imersão Ouro Preto	8	Projeto tem uma ideia legal.	Igreja sem textura/materiais, poderiam ter feito algumas casas em volta da igreja, ainda mais com tantos componentes no grupo. Apresentação um pouco atrapalhada com transições repentinas e mudanças grandes no volume da voz de cada aluno.	Projeto ambicioso, difícil de fazer muita coisa mesmo com bastante gente trabalhando.
G02 - Imersão Ouro Preto	8	É visível o empenho dos integrantes em realizar um projeto de grande escopo. A ideia de aumentar o alcance da cultura é louvável.	Seria bom delimitar o ambiente de forma imersiva para que o horizonte não estivesse visível. Também seria bom trocar as fotos de satélite por terreno mais apropriado da época. Não foram exibidas no vídeo interações específicas da realidade virtual, me pareceu uma experiência passiva.	
G02 - Imersão Ouro Preto	8	Ambiente muito bem feito e grande.	Pouca interação	
G02 - Imersão Ouro Preto	8	Personagens falando foi algo bastante interessante. Propostas com temas culturais e históricos são incríveis.	Apesar de ser um grande desafio, expandir a cidade e aumentar a resolução da imagem seria excelente.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G02 - Imersão Ouro Preto	8	Ideia muito boa, permitindo que o local se torne mais acessível, mesmo que virtualmente.	Poderia ser colocado alguns botões para que o usuário pudesse ir navegando pela história da cidade, como um guia turístico lhe guiando, e poderia ter sido melhor mostrado a simulação em si, no vídeo.	Pode ser melhor trabalhado a parte do terreno e localização, colocando opções para que o usuário se teletransportasse para os principais pontos turísticos da cidade.
G02 - Imersão Ouro Preto	8	Ambiente bastante amplo e com possibilidades de interação. Fidelidade ao cenário real é bem interessante.	Poderia ter mais detalhes micro nos locais. A sensação de estar de fato na cidade pode ser melhorada.	
G02 - Imersão Ouro Preto	8	Motivações muito bem apresentadas no início da apresentação. A equipe também foi além das técnicas abordadas pela disciplina com a utilização de texturas do Google Maps, explorando aspectos mais artísticos voltados para a área de arquitetura. O cenário também apresenta um visual estético muito bem construído (especialmente o céu), com texturas bem realistas e interação com personagens.	A edição de vídeo poderia ter levado em conta as diferentes intensidades dos microfones dos participantes além de explorar mais o ambiente e as interações no vídeo.	
G02 - Imersão Ouro Preto	8	A definição de geometria dos objetos, principalmente das construções, foram feitas bem detalhadamente. A questão das falas das personagens consegue tornar a experiência mais imersiva.	Seria bom ter pelo menos o cenário entre a praça e a igreja feito, para que a experiência completa fosse imersiva.	
G02 - Imersão Ouro Preto	8	O uso de NPCs ajuda bastante a aumentar o caráter interativo.	Seria interessante a implementação de um guia simples caso o usuário não queira interagir com os NPCs, que buscam representar personagens históricas/literárias.	A motivação lembra bastante um projeto relativamente antigo (antes da existência do modo 3D de cidades inteiras) do Google Maps, em que era feito um tour virtual pelo planeta com modelos tridimensionais de Monumentos de grande valor histórico.
G02 - Imersão Ouro Preto	7	Implementação teve muita qualidade, boa recriação, ainda mais considerando o tempo do trabalho. Boa ideia de colocar as informações de cada local dentro de um arquivo, mas é possível pensar em uma forma melhor de apresentação. Possibilidade de interação com NPCs é interessante.	Menciona falta de acesso à arte, mas usa tecnologia restrita, o que leva a uma contradição. Poderia ter mostrado mais pontos sobre a interatividade do projeto. Apresentação foi um pouco confusa em alguns momentos, com áudio muito baixo.	
G02 - Imersão Ouro Preto	7	o grupo mostrou um bom aprendizado do ambiente unity	o vídeo apresentado pelo grupo não mostrou todo o potencial do trabalho	
G02 - Imersão Ouro Preto	7	Tema interessante, boa ambientação, mas teve poucos recursos de VR.	Melhor gerenciamento do grupo. Mais pessoas produz mais potencial. Porém, dificulta a gestão. Integração. Vídeo ficou incompleto.	
G02 - Imersão Ouro Preto	7	Foi muito bom ver a curva de aprendizado da galera ao longo desse mês de desenvolvimento do projeto. Muita gente aprendeu a modelar do zero, sensacional! O Blender é um software bastante complexo e mesmo assim colhemos bons resultados. A cidade e a igreja foram completamente modelada pelos integrantes do grupo, por exemplo. Além de texturas e materiais originais. Recursos de auxílio da Unity, como a Asset Store, foram utilizados exaustivamente. Nesse sentido, acredito que ficou bastante claro para os integrantes a ajuda proporcionada por essa ferramenta.	A princípio, um grupo grande parecia trazer bastante vantagem. Entretanto, ao longo da execução, senti falta de uma divisão do trabalho mais simples, com poucas pessoas e responsabilidades limitadas e bem definidas. No início do projeto, éramos muitos e queríamos conhecer as várias etapas do processo de desenvolvimento. Com isso, foi dificultada a troca de informações entre as diversas partes do projeto, com muitas pessoas trabalhando em uma mesma parte do projeto. Muitos erros de edição do vídeo, achei bastante inacabado. Achei que faltou mais pessoas estudando a Unity também. Muito foco no Blender, pouco na Unity.	Focar em equipes menores nos próximos anos! Não acho que demos errado, nada disso, mas acho que o resultado seria mais satisfatório e completo com um grupo menor.

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G02 - Imersão Ouro Preto	7	A contextualização histórica do projeto ficou boa assim como a narrativa da aplicação	A apresentação ficou um pouco estranha com os cortes e demonstrar mais as ferramentas e interações usadas na aplicação (no vídeo não apresentou nenhuma)	
G04 - Simulação usinagem	10	Grupo bastante engajado internamente. A solução desenvolvida ficou muito bem acabada, explicaram vários pormenores da fresa e do trabalho de usinagem, ficou bastante claro. O projeto também apresenta várias aplicações, sejam didáticas ou até mesmo industriais. Muito bacana mesmo. Simples mas completo. Trabalharam toda a "cadeia produtiva" da realidade virtual, da modelagem a programação. Parabéns mesmo!	Não identifiquei nenhum. Acho que focaram muito bem, o que possibilitou trazer uma prova de conceito simples mas bastante completa.	
G04 - Simulação usinagem	10	Nível de detalhamento e de interação entre pequenas partes para simular uma máquina de usinagem.	Construção de ambiente e instruções de uso na tela uma vez que a complexidade do projeto possa dificultar a ação do usuário.	
G04 - Simulação usinagem	10	Fizeram um bom aprofundamento, e aplicaram bem os conceitos do curso	Achei um trabalho muito completo	
G04 - Simulação usinagem	10	Achei muito bem modelado, e gostei muito da ideia	Aumentar a precisão da usinagem	Acho muito interessante seguirem com a ideia e implementarem mais funções para deixar cada vez mais realista e com mais precisão, ótimo!
G04 - Simulação usinagem	10	Modelagem está ótima; é uma iniciativa inclusiva muito boa; nível de fidelidade e realismo muito bom; interações ótimas.	Talvez teria sido interessante dar uma trabalhada no cenário, só pra não ficar a máquina flutuando.	
G04 - Simulação usinagem	10	Máquina muito bem detalhada com os movimentos funcionando. Ficou muito legal. Usei muito pouco a fresadora durante meu curso, porém tive muita dificuldade no início. Principalmente nesse período EAD, acredito que possa ajudar várias pessoas. Parabéns	Senti falta apenas de uma espécie de algum manual. Talvez possa ter um modo de treinamento, caso desejem continuar com o projeto.	
G04 - Simulação usinagem	10	Aplicação muito útil e atenta aos detalhes	-	
G04 - Simulação usinagem	10	Objetivo didático extremamente pertinente. Excelente modelagem e aplicação dos conceitos teóricos. Julgo que o projeto pode ter usos didáticos de imediato., mas essa opinião só tem valor vinda de um especialista.	Continuar o projeto e aumentar ainda mais o nível das possibilidades de uso	
G04 - Simulação usinagem	10	simplificação do escopo	nenhum	
G04 - Simulação usinagem	10	Tema muito bom e projeto muito bem feito e detalhado	O projeto poderia ser mais refinado para se aproximar mais com a realidade, mas para o tempo fornecido o trabalho está impressionante	
G04 - Simulação usinagem	10	O locutor tem ritmo e tom de voz bons. A Fresadora ficou bem detalhada e parece que houve grande esforço de replicar a realidade. A utilização de diversos pontos de vista ajudou na apresentação das funcionalidades	A ausência de slides deixou monótona a apresentação. Nem a pessoa falando ficou visível.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G04 - Simulação usinagem	10	A verossimilhança com a máquina real (por mais que não a conheça) e seu funcionamento é louvável. Além disso, é absurdamente positivo perceber as limitações que a existência da matéria de usinagem dependente das máquinas de fato acaba tendo, seja numa circunstância pandêmica, seja material com o número de máquinas e funcionários auxiliares.	Seria interessante criar um ambiente para que a máquina não fique solta no infinito, situação que diminui a imersão, por mais que não seja esse um dos objetivos primevos do projeto.	
G04 - Simulação usinagem	10	A exploração do ambiente VR para ajudar os alunos a se familiarizarem com a fresadora é bem importante, uma vez que, durante as aulas regulares, por questões de segurança e falta de tempo, os alunos não aprendem a usá-la. As ferramentas do Unity tratadas em aula foram bem aproveitadas.	nada a acrescentar	nada a acrescentar
G04 - Simulação usinagem	9	Tem uma aplicação prática sensacional.	Faltou usar melhor o material e tempo.	
G04 - Simulação usinagem	9	A maquina ficou bem feita!	Como o próprio grupo apontou, seria legal a adição de diferentes materiais para serem usinados.	
G04 - Simulação usinagem	9	Ideia boa como premissa ao uso de instrumentos perigosos, a mecânica aparenta funcionar bem, e o aparelho está completo com suas funcionalidades.	a máquina poderia estar inserida num ambiente masi parecido com o que ela é usada	Uma possível melhoria seria incluir um tutorial, com passo a passo, dando highlight na peça a ser mexida, junto com uma explicação do que está acontecendo
G04 - Simulação usinagem	9	o fato de mostrar a precisão do corte ficou muito bom, além de na apresentação mostrar com detalhes como fazer para mover cada mecanismo	Seria melhor se a usinagem estivesse em um ambiente ao redor como em um laboratório, na apresentação eu acho que faltou mostrar algo com todas as funções sendo movidas(não sei se é possível)	
G04 - Simulação usinagem	9	Projeto extremamente interessante e com aplicabilidade real notável. A ideia de terem organizado uma secção de "próximos passos" foi de fato animador	Melhorar a apresentação das ideias	
G04 - Simulação usinagem	9	Modelagem muito boa, tentando ser o mais fidedigno possível.	Apresentação simples e pouco atrativa, sendo muito explicativa. Não criaram um cenário simples.	
G04 - Simulação usinagem	9	Ideia muito boa, senti essa dor na pele. Bem detalhado e semelhante ao original (como furadeira de bancada talvez). Não tenho muito mais o que falar, foi bem realista e acredito no potencial do projeto.	Só a questão dos blocos que somem realmente, porém justificado pelo processamento requerido. Talvez trabalhar numa ambientação.	
G04 - Simulação usinagem	9	Ideia criativa para uso na universidade, aplicação quase pronta para uso na proposta feita pelo grupo	Apresentação com pouco auxílio visual como PowerPoint. Com mais tempo seria interessante conseguir implementar cenário e a retirada de material.	Poderia ser melhor introduzido o vídeo.

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G04 - Simulação usinagem	9	A modelagem ficou muito bem feita, e os objetivos muito pertinentes e explora uma aplicação interessante para aprendizado a distancia tanto como para simulação de atividades perigosas em primeiro contato, e isso contribui para diminuir os riscos de acidente.	O inicio da apresentação poderia ter alguma apresentação de tópicos, para melhor captação na atenção do espectador, ficou pouco ilustrativo, ficou parado em uma tela inicial da maquina muito como os apresentadores mandaram muito conteúdo, acredito que se fosse apresentado em tópicos, como slides, essas informações iniciais ficaria melhor. O áudio ficou ruim do segundo apresentador por ser vídeo percebe-se a falta de preocupação na hora da edição do vídeo, além disso na hora de apresentar a maquina poderia ter sido ampliado os componentes apontados para melhor visualização, ficou ruim de ver as interações a distancia, mas ao decorrer a apresentação o grupo concertou isso, porém houve muitas travas na fala e também a apresentação da interação ficou ruim de visualizar poderia ter sido melhor se fosse criado um ambiente em si imersivo só teve uma modelagem e uma explicação em vídeo senti falta de um ambiente em si imersivo.	Acho que poderia criar um ambiente virtual para caracterizar uma imersão no individuo para ele se sentir que esta no ambiente de trabalho e ter a sensação de manipular a maquina, e não apenas mexer num modelo, e também melhorar a apresentação do projeto. Acredito que melhorando esses aspectos é uma importante aplicação que diminuiria riscos de acidente. Uma sugestão seria ensinar o usuário através de um jogo em um sistema de "tasks" onde cada missão cumprida o usuário avançaria no jogo por exemplo, ai poderia ser implementado em um aprendizado de qualquer maquina.
G04 - Simulação usinagem	9	Máquina ficou muito legal, com vários mecanismos funcionais.	Talvez aumentar a precisão de usinagem na peça moldada.	Poderiam mostrar mais exemplos de funcionamento.
G04 - Simulação usinagem	9	As vantagens de se realizar a usinagem em um ambiente virtual ficaram bem claros. A simulação de usinagem foi muito bem implementada e detalhada.	O ambiente da simulação poderia ser mais imersivo.	
G04 - Simulação usinagem	9	Uma ótima ideia que pode ajudar a evitar acidentes com pessoas inexperientes nas máquinas, auxiliando em seu treinamento para então operar uma máquina real, além de ser mais acessível já que não há um limite para as "máquinas virtuais" disponíveis.	Poderia ser adicionado um certo guia pro usuário ir executando os passos, com uma pontuação pra verificar se está fazendo tudo corretamente.	O projeto é muito interessante e pode ser expandido para diversas outras máquinas e equipamentos, deixando-os todos mais acessíveis.
G04 - Simulação usinagem	9	Projeto funcional, pronto para implementação e testes com estudantes.	Ambiente externo poderia ser mais próximo de uma oficina. É possível adicionar comandos para tornar a simulação ainda mais real.	
G04 - Simulação usinagem	9	boa apresentação mostrando a mecanica de funcionamento e detalhes	pode-se mostrar a amplitude do projeto com mais ferramentas possiveis	
G04 - Simulação usinagem	9	Boa proposta e aplicação	Modelos	
G04 - Simulação usinagem	9	A abordagem oferece uma aprendizagem do uso do equipamento de modo mais seguro e soluciona um possível problema de poucos equipamentos disponíveis para tal aprendizagem, uma abordagem similar ao que já vem sendo aplicado por exemplo no aprendizado de cirurgia por alunos de medicina em algumas pesquisas.	Os próprios alunos citam algumas limitações, tais como a "troca de pinça", alterações de velocidade e outras propriedades física relevantes para simular de modo fidedigno. Considerando que tal abordagem situa-se como a Aprendizagem de uma Habilidade Motora, seria importante primeiro comparar com o aprendizado em ambiente real e também se dar ao menos uma perspectiva do tempo de aquisição necessário	Como eles já tem em mente a necessidade de solucionar as limitações das propriedades físicas, talvez buscar o auxílio de pesquisadores que trabalham com Aprendizagem Motora para buscar métodos que validem a técnica não apenas do ponto de vista da ferramenta, mas também da eficiência desta como método de aprendizado.
G04 - Simulação usinagem	9	Objetividade pra realização do escopo; Modelo 3D da fresa bem construído;	Falta de cenário; Ritmo lento na demonstração do projeto;	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G04 - Simulação usinagem	9	A apresentação foi bem contextualizada com uma motivação bem desenvolvida e voltada para os estudantes de engenharia. Em relação ao projeto, a modelagem da máquina foi bem feita e muito realista, com diversas funcionalidades e particularidades detalhadas de movimentação.	Vídeo um pouco longo. O projeto poderia ter incluído algum tipo de cenário.	
G04 - Simulação usinagem	9	A simulação de usinagem foi feita de modo bem próximo da realidade, sendo possível a aplicação em uma situação de ensino prático.	Implementar outras funcionalidades na fresadora, refinar a malha no corpo de prova, criar um ambiente virtual de uma oficina de usinagem.	
G04 - Simulação usinagem	8	Apresentação dos mínimos detalhes de algumas funcionalidades, como o modo de medida e corte da máquina.	Apresentação monótona e pouco dinâmica.	Modelo bastante bonito, com bastantes detalhes.
G04 - Simulação usinagem	8	Maquina bem elaborada, com todos os funcionamentos adequados e um nível de detalhe impressionante. O modelo está extremamente completo	poderiam ter feito um cenário de laboratório ou um quarto com uma mesa, de forma a deixar a interação mais amigável	
G04 - Simulação usinagem	8	A precisão apresentada pelo grupo foi impressionante, a ênfase na qualidade foi uma escolha importante, apesar de ter resultado em uma menor variedade de materiais	Não ficou claro no pitch a vantagem de usar esse programa ao invés de outro simulador de CNC que recebe CAD/CAM	
G04 - Simulação usinagem	8	a maquina de usinagem foi extremamente detalhada	realmente falta conseguir aplicar em RV para descobrir se a pessoa consegue realmente aprender os movimentos da usinagem	
G04 - Simulação usinagem	8	Detalhamento da máquina, com todos seus eixos e equipamento	Talvez a adição de um chão/paredes simples para que o usuário tenha uma imersão maior, como se ele estivesse de fato usando o equipamento em um espaço VR, no caso a maquina está apenas flutuando no espaço	
G04 - Simulação usinagem	8	<p>Acredito que alguns pontos positivos são:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A ideia do projeto de fazer a simulação de usinagem de forma virtual é muito interessante, uma vez que facilita o processo de aprendizagem e diminuir a necessidade de maquinas reais nos laboratórios das faculdades, além de diminuir o risco de se machucar. - A modelagem da maquina ficou muito boa e o grupo mostrou as habilidade de criação de animações e dos mecanismos de interação do usuário. - Além disso, a maquina possui diversas funcionalidades iguais as maquinas reais. Isso é muito benéfico para os usuários pois gera diversas oportunidades. 	<p>Acredito que alguns pontos a melhorar são:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Senti falta de instruções para a utilização da maquina, ou seja, alguns textos nas peças com que o usuário interage. 	O projeto ficou muito bom, a apresentação também e tem muito potencial para ajudar muitos técnicos da área de mecânica e para treinamento de profissionais.
G04 - Simulação usinagem	8	O funcionamento e a excucao da maquina ficaram otimos	Colocar a maquina pra executar uma tarefa em um ambiente simulado	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G04 - Simulação usinagem	8	Aborda uma necessidade para o ensino na atual condição de ausência de aulas presenciais, bom modelo, bem detalhado	Ausência de ambientação, objeto flutuando no espaço não é realista	Criar o ambiente de uso do equipamento
G04 - Simulação usinagem	8	Projeto muito bem rico em detalhes.	Melhorar a resolução de apresentações para melhor explicar o projeto.	
G04 - Simulação usinagem	8	A ideia é extremamente criativa e útil no ambiente de aprendizado (sou da mecânica e vejo uma aplicação muito legal). Além disso, vejo que os meninos conseguiram focar bem no que iam fazer e executar de forma precisa sua ideia.	Nesse escopo não saberia o que fazer, mas talvez criar um ambiente interativo maior para realmente poder "tocar" e manipular de forma mais realista a máquina.	
G04 - Simulação usinagem	8	O projeto é uma aplicação interessante de realidade virtual, que pode ter uma grande aplicação em cursos que necessitam de aparelhos de usinagem, mas não tem tantas máquinas disponíveis para todos os alunos, isso pode ser uma alternativa para treinar e ensinar alunos como operar as máquinas. A forma que decidiram fazer o material a ser cortado de dividir em blocos menores ao ser cortado, foi uma forma bem interessante e visual de mostrar um bloco maior a ser cortado. Implementação de várias diferentes plataformas para criação do modelo da máquina.	Poderia ter sido implementada alguma forma mais clara de saber quando a peça foi quebrada.	
G04 - Simulação usinagem	7	A máquina exposta ficou bem detalhada e bonita e a lógica utilizada também foi boa.	A experiência parece um pouco "vazia" de cenário e não apresenta tanta experiência imersiva. Seria interessante a atribuição de um fundo simulando uma fábrica.	
G04 - Simulação usinagem	7	Bom tema, uma vez que possui uma aplicação bem palpável e poderia auxiliar as aulas EAD para os cursos correlatos. Dado que o modelo foi feito manualmente, elogio a máquina projetada.	A variação das dimensões da máquina podem afetar as medidas da simulação. Poderia ter algum visor eletrônico para ajudar a ver a medição. Se tivesse alguém de arquitetura/design esse ponto teria sido algo mais positivo na aplicação.	
G04 - Simulação usinagem	7	Bastante detalhado na parte da modelagem e na interação com essa uma peça.	Poderia ter implementado pelo menos uma parte das outras ferramentas ou mostrado o movimento de alguma parte.	
G04 - Simulação usinagem	7	Modelagem e texturização bastante fidedignas, inclusive na parte da interação. Há, de fato, usinagem de material.	Não há ambientação da fresadora, que se encontra apenas vagando no ambiente.	Ambientar a fresa em uma bancada de trabalho ou uma oficina, inclusive abrindo pretexto para inclusão de maior ferramental, em versões futuras.
G04 - Simulação usinagem	7	Modelagem muito bem feita, ideia criativa e que contribuirá com a realidade; bastante detalhado	Apresentação desgastante e pecou um pouco no cenário, poderia ser mais imersivo	
G04 - Simulação usinagem	7	Dispositivo modelado bem preciso, com interatividades interessantes	pouca elaboração do ambiente, e ideia sem graça para aqueles que não mexem com o equipamento	
G04 - Simulação usinagem	7	Detalhes do modelo muito bem feitos	Causar mais interação durante a apresentação, mostrar só a tela do unity parada no começo, não ficou muito legal. Mais qualidade na imagem do vídeo.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G04 - Simulação usinagem	7	Boa reprodução da máquina, que pode ser perigosa durante o manuseio real. A apresentação descreveu com precisão suas funcionalidades.	A maior parte do vídeo é ocupada pelo narrador ensinando como manusear a máquina virtual, mas acredito que teria sido muito mais interessante se esse ensino fosse realizado dentro da própria experiência. O vídeo não teve o objetivo de apresentar o projeto - foi um trabalho à parte. Ademais, o próprio projeto não constituiu uma experiência imersiva, já que sequer tem um ambiente.	Pelo que eu havia entendido da proposta, o projeto não a seguiu adequadamente. Logo, a apresentação também se distanciou do que eu achei que seria ideal, pois, ao invés de discutir a experiência imersiva, ele focou em detalhes técnicos sobre a máquina. Caso esse seja uma possibilidade para o projeto, então foi bem sucedido. Dou uma nota razoável pela apresentação, apesar de não estar certo da adequação do projeto.
G04 - Simulação usinagem	6	Ideia bem interessante, com valor agregado na indústria/educação se for realista, aproveita bem a interatividade que a RV pode acrescentar. Modelagem do equipamento ficou boa, bem realista.	Apresentação focou muito em explicação com imagem estática, não mostrou a parte da usinagem, que agregaria bastante ao trabalho. Não foi possível perceber o movimento das partes móveis.	
G04 - Simulação usinagem	6	vídeo muito extenso e repetitivo	acrescentar cenário	
G05 - Loja Virtual	10	Gostei bastante da proposta de solução e da prova de conceito, ou seja, do projeto na Unity. Se propuseram a recriar uma varejista em realidade virtual e ficou bastante interessante. Ficaram bastante bonitos os modelos 3D, de tal forma que a execução ficou também bem acabada. Acredito que a realidade virtual cumpriu bem seu propósito, através de funcionalidades como mudar as texturas de uma casa para se adequar a sua própria casa. Um ponto bacana do que uma "loja virtual" propicia é o teste ao vivo dos produtos sem atrapalhar outros consumidor. "Ter uma loja só sua"! Os ventiladores girando suscitaram em mim esse pensamento, muito legal mesmo. Além disso, destruir a loja em VR tem fins terapêuticos bastante interessantes... Enfim, em síntese: o projeto ficou bastante completo, superou (e MUITO) minhas expectativas. Parece que o grupo se enriqueceu bastante ao longo do desenvolvimento.	Acredito que faltou um estudo de mercado mais profundo. Já existem muitas soluções do tipo disponíveis, especialmente em realidade aumentada. Uma empresa referência nisso em São Paulo é a Real2U.	
G05 - Loja Virtual	10	Aproveitaram a necessidade atual de lojas virtuais e implementaram muito bem os conceitos ensinados durante a disciplina para facilitar o usuário.	Para um projeto inicial achei muito bom, numa ideia futura podem aumentar a variabilidade e de produtos e colocar pessoas utilizando os materiais.	
G05 - Loja Virtual	10	a ideia é muito interessante e implementaram as matérias ensinadas em sala	a loja em si ficou pouco desenvolvida pelo fato de pessoas terem saído do grupo e o vídeo foi bastante enrolado	
G05 - Loja Virtual	10	O projeto dá uma boa ideia de como são os móveis, facilitando suas compras por meio de plataformas online. Uma das maiores dificuldades durante a compra online para algumas linhas de produtos é o conhecimento do tamanho e aparência do item que o cliente está interessado. Muito legal a parte de ambiente customizado.	Talvez para essa proposta seja melhor seguir uma linha que muitas empresas estão adotando soluções de realidade aumentada onde o cliente pode "inserir" o produto em seus cômodos através das câmeras e telas dos celulares.	Uma possível implementação seria para projetar casas/cômodos. O arquiteto poderia criar um cômodo e inserir os móveis de tal forma que seus clientes tenha uma melhor ideia de como é o projeto imaginado por ele.

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G05 - Loja Virtual	10	Tema muito relevante para o contexto atual. Apresentação muito clara.	Produtos da loja pouco realistas, para ser usado efetivamente como projeto real algum trabalho deveria feito para adequar as lojas em si.	A ideia de loja para produtos como computadores e outros eletroeletrônicos acho que não traz tanto ganho para os consumidores, mas para moveis e decoração com certeza deixa a experiência mais rica.
G05 - Loja Virtual	10	Achei muito interessante a aplicação da realidade virtual nesse ramo, sobre loja virtual, o grupo demonstrou ser uma área promissora e que vale o investimento devido poder impulsionar as compras online, o ambiente criado por eles aparenta ser imersivo, e foi bem construído, junto com suas interações.	Apenas a apresentação, o som etc. mas nada muito além disso	Achei uma aplicação bem interessante
G05 - Loja Virtual	10	Ideia muito relevante para o momento presente, ambiente virtual bem completo, com modelagem de diversos objetos bem acabados, e aplicação das propriedades físicas em todos eles. Também pode-se destacar, a seção em que muda-se a textura das paredes e do chão.	O trabalho esta muito legal, um fator que poderia melhorar é o design da loja.	
G05 - Loja Virtual	10	A apresentação inicial de elevator pitch ilustrou bem os pontos positivos de se fazer uma loja virtual, bem como o adendo final sobre os benefícios dessa loja para o tratamento de vítimas com trauma. A demonstração da experiência foi bem detalhada e o ambiente da loja é bem detalhado.	Não há pontos significativos	
G05 - Loja Virtual	10	Ambiente bem detalhado, aparentemente o projeto se encontra bem funcional	rever, parte do script	Uso bem direto do conteúdo dado em aula
G05 - Loja Virtual	10	A motivação e objetivos do projeto ficaram claros na introdução. Os slides ilustram bem como ficou o trabalho. Boa variedade de objetos no projeto. Boa iteratividade. A possibilidade de organizar os itens em ambientes é bem interessante e aproveita o espaço virtual individual.	O ambiente é bem simples e parece monótono, mas pode ser por conta da inspiração de grandes lojas que possuem o design.	Projeto bem completo e atingiu todas as propostas planejadas.
G05 - Loja Virtual	10	A loja apresentada é extensa e rica em produtos.	nada a acrescentar	O sistema de botões de texturas lembra bastante customização de exterior/interior de veículos em sites de concessionárias/montadoras.
G05 - Loja Virtual	9	Demonstração bastante detalhada de como o ambiente interativo funciona, mostrando a física presente nos objetos da loja e explicitando bem o motivo pelo qual o produto deles é útil, com o aumento do e-commerce, por exemplo.	Ir mais direto ao ponto, vídeo ficou um pouco repetitivo e devagar.	Apresentação muito boa, com bastante interação
G05 - Loja Virtual	9	Apresentação muito didática, ideia interessante	A aplicação poderia ser mais atrativa esteticamente. Os botões da mudança de textura são legais porém pouco intuitivos	
G05 - Loja Virtual	9	Experiencia imersiva simulando uma loja real, e com funcionalidades de customização, muito promissor para o ecommerce	não nos aprofundamos muito nem na seleção de objeto para compra, nem na customização de ambientes. Decidimos fazer os dois de maneira mais rasa, ao invés de um mais profundamente.	
G05 - Loja Virtual	9	A apresentação do jogo foi muito completa, foi possível observar todos os detalhes disponíveis e tudo o que foi feito foi apresentado de forma completa	A apresentação da ideia no geral podia ter sido mais detalhada	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G05 - Loja Virtual	9	uma boa descrição de porque pegaram esse tema , além disso , existem diversos produtos na loja e bem organizados . A forma de interagir com as texturas de cada quarto ficou muito boa e criativa	melhorar a apresentação da sala com algumas texturas na parede ou no chão para compor melhor a realidade, além disso , algumas formas geométricas na parte esquerda do ambiente parecem ser desnecessárias.	acho que a aplicação de um modo de interação para mudar a textura dos objetos
G05 - Loja Virtual	9	O uso do "teleport" para se deslocar ficou muito bom. Gostei dos controladores para alterar a textura, pois permite uma melhor experiência do usuário.	O ambiente precisa ter mais itens para se parecer com uma loja real, mas nada que diminua a proposta. Faço críticas também quanto ao tempo de apresentação.	A apresentação no geral foi positiva e tem potencial de mercado.
G05 - Loja Virtual	9	Aplicação/ideia viável do ponto de vista prático, tal como é um ambiente bastante interativo, cumprindo assim com o pressuposto de interação ao qual eles se propõem a cumprir.	Senti falta de um "background" teórico consistente no vídeo, que aponte para esta relação interação-compra.	Nada a declarar.
G05 - Loja Virtual	9	Bastante interessante a forma que abordaram o tema	Gostaria de mais informações a respeito do tema	Minha sugestão para o grupo é buscar aprimorar e automatizar templates para facilitar lojas que forem aderir ao sistema
G05 - Loja Virtual	9	Usou vários conceitos ensinados nas aulas práticas, deixando o projeto mais palpável para os alunos.	A apresentação foi pouco chamativa, o que age de maneira contrária ao conceito de elevator pitch.	
G05 - Loja Virtual	9	Boa distribuição dos produtos; o cômodo customizável é interessante, já mostra pro cliente como o produto ficaria na casa dele; botões controladores das texturas está bem intuitivo; o uso de dados reais é muito bom, porque já pensa nessa aplicação para o mercado mesmo.	Produtos poderiam ser categorizados de outra maneira que não por tamanho; a edição do vídeo de apresentação poderia ser mais enxuta.	
G05 - Loja Virtual	9	Proposta inovadora e atual, visando uma experiência na pandemia, interatividade dos ambientes; modo decoração sensacional!	Utilização de outro script que não teleporte para se locomover, ficou truncado; maior facilidade em rotacionar e mover os objetos; múltiplos focos, eu preferia somente focar na customização dos ambientes.	Eu gostaria de parabenizar o grupo. Foi bastante interessante em como o grupo utilizou bem as aulas em aula
G05 - Loja Virtual	9	Ambiente com vários objetos diferentes, estantes legais, ambientes domiciliares bons também.	O salão da loja poderia ter janelas e luzes.	Achei que ficou bom.
G05 - Loja Virtual	9	Unity bem feito, complexo e real. Aparenta ter havido muito trabalho para ser feito e ficou ótimo. Ideia de colocar os móveis dentro da casa do cliente é ótima.	Loja poderia ter tido placas para orientação do usuário dentro.	
G05 - Loja Virtual	9	Muito interessante a forma que eles conseguiram abordar grande parte do que foi ensinado/mostrado nas aulas práticas, como o teletransporte e os ventiladores.	O elevator pitch não foi muito atrativo, seria mais dinâmico se fossem vídeos com os integrantes explicando sobre em vez de uma apresentação no PowerPoint.	
G05 - Loja Virtual	9	Criatividade na disposição	Mais variabilidade	
G05 - Loja Virtual	9	Bom tema, trabalho bem elaborado, de maneira intuitiva, prática e extremamente útil para o usuário	Imersão e busca dos itens	
G05 - Loja Virtual	9	A ideia é muito boa, principalmente a possibilidade do usuário simular a própria casa.	Faltou um fator muito importante de lojas virtuais, que seria uma ferramenta de busca, para facilitar que o usuário encontre o item desejado.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G05 - Loja Virtual	9	A possibilidade de individualização, com ambientes que podem ser produzidos de acordo com os interesses do cliente. As aplicações e o designe do ambiente ficaram muito bem feitos, com alguns equipamentos bem parecidos com os reais, como os tablets/notebooks/celulares.	Por se tratar de uma loja seria interessante ter uma precificação disponível, tal como a possibilidade de se pagar pelo objeto. O uso de poucas referências pode ser uma limitação para a compreensão do fenômeno.	Buscar integrar com aplicativos de pagamento, como picpay ou mercado pago.
G05 - Loja Virtual	9	- Tema é muito relevante economicamente no tempos atuais; - Apresentação consistente e clara, foi mostrado contexto e meios de elaboração do projeto - Exemplo foi bem feito o apresentador mostrou o ambiente bem e as funcionalidade do projeto	Como o tempo pro trabalho foi curto, provavelmente o grupo sofreu por não conseguir dar mais detalhamentos ao ambiente, tornando assim a experiência um pouco menos realista, mas muito funcional	
G05 - Loja Virtual	9	Os slides contextualizaram bem o projeto com dados reais, evidenciando a viabilidade da aplicação prática no mercado. O projeto desenvolvido com Unity permite várias interações além da customização do ambiente, os elementos estão bem distribuídos espacialmente, o usuário não se sente "claustrofóbico" e o grupo usou todos os elementos ensinados nas aulas práticas.	Talvez seria interessante restringir ainda mais o escopo do projeto e focar apenas em um setor específico de produtos/serviços.	
G05 - Loja Virtual	8	Boa contextualização com a situação atual, justifica a existência do trabalho. Oferece uma ideia interessante, mostrando o motivo do uso da tecnologia de RV. Boa combinação de apresentação teórica com prática. Parte interativa com botões foi bem interessante. Boa combinação da parte de mostruário com cômodos.	Projeto poderia ter focado mais na parte interativa, que é o diferencial do trabalho e que agrega valor na ideia. Poderia ter expandido mais no aspecto da inclusividade durante a apresentação.	
G05 - Loja Virtual	8	Ideia,dado os tempos atuais,motivação,apoiado por dados e pesquisa,exploraram uma área que está crescendo como o eCommerce que ainda por cima ganhou evidência assim como os demais serviços de delivery.Bom uso de ferramentas ensinadas ao longo do curso.Gostei da forma como é intuitivo as interações usuário-plataforma.	Faltou expor mais o funcionamento da ferramenta e a física implementada deixa a desejar,especialmente com relação as colisões.	Senti falta de implementar mais relação de vendas a respeito da própria motivação.
G05 - Loja Virtual	8	Ideia promissora para ser implementada. Botões para modificação do ambiente é uma forma de incrementar a loja com coisas que fisicamente não seriam possíveis! Ótima ideia.	Melhorar a variedade de produtos e ambientes.	Algumas ideias: Mostrar o preço dos produtos. Possibilidade de fazer um carrinho com as compras. Possibilidade de conversar com um vendedor.
G05 - Loja Virtual	8	Estética bem feita	Composição dos objetos	
G05 - Loja Virtual	8	Utilizou todos os conceitos das aulas como propriedades físicas (gravidade), interação e aproveitou a atividade do ventilador. Boa ambientação. Soube dimensionar os componente em uma escala apropriada.	Melhorar o box collision dos objetos com as paredes e chão, pois, teoricamente, os objetos não deveriam atravessar os demais. Não implementou algum recurso diferente dos ensinados nas aulas práticas como recursos de áudio por exemplo.	
G05 - Loja Virtual	8	Ambiente semelhante a uma loja real, gera uma ligação com experiências anteriores do utilizador. A funcionalidade de mudar a textura do quarto também é muito interessante para o problema proposto.	Apresentação poderia mostrar a câmera da pessoa, no lugar de apenas um ícone ao lado dos slides. Poderia falar mais dos pontos econômicos da proposta.	Poderia ter um modo especial de visualização dos produtos. Outro ponto seria uma funcionalidade para teletransportar a determinada área da loja.

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G05 - Loja Virtual	8	Interação do cliente com a loja e os produtos. Principalmente lojas de departamento. Teleporte no ambiente, para se locomover mais rapidamente pela loja. O ambiente é dividido em produtos pequenos e produtos maiores, sendo os produtos maiores atrás para melhorar o visual, deixá-lo mais amplo. Todos os objetos têm colisão implementada. O cliente pode aplicar os produtos da loja num ambiente que simula a sua casa, visualizando assim como encaixariam em seu ambiente. Controlador de texturas facilita bastante a interação do usuário.	Falaram muito sobre cada produto da loja, como o ventilador, perdendo assim um pouco do foco da apresentação. Poderiam ter feito um ambiente maior e com mais objetos e produtos, além de outros clientes se locomovendo pela loja simultaneamente, para permitir uma interação entre eles e simular melhor uma loja real.	Adicionar clientes no mesmo ambiente que fazem as comprar simultaneamente, permitindo uma interação entre eles e simulando melhor o ambiente real.
G05 - Loja Virtual	8	Bastante produtos foram colocados por todo o ambiente, muita coisa para interagir, a movimentação parece ótima.	As paredes e chão serem mais realistas podem ajudar bastante a aumentar a imersão com o ambiente	
G05 - Loja Virtual	8	Boa explicação e apresentação da loja com bom uso das ferramentas disponíveis pelo Unity.	Apresentação do vídeo e maior foco na customização dos produtos	
G05 - Loja Virtual	8	Foi feita uma análise do problema, para justificar a implementação: crescimento das vendas online, por causa da pandemia, trouxe um distanciamento do contato cliente com o produto. Modelagens bastante convincentes, ainda que, em maioria, da autoria de terceiros.	Mais opções para a customização dos ambientes, como um menu para seleção de móveis e opções para controlar a dimensão dos cômodos.	
G05 - Loja Virtual	8	Deram nome para o Projeto. Trouxeram insumos com dados. Montaram Slides. Ideia de uma loja online com VR é muito boa, realmente poder visualizar o produto antes de comprar ajudaria a normalizar essa forma de compra até para pessoas que não estão acostumadas. A ideia de um ambiente customizável também é bem interessante (poder colocar objetos lá para ver como ficaria (brincar de design de interior)). Acredito que poderia favorecer as vendas de várias lojas. Os botões para mudar a textura também foram uma boa ideia.	Uma única pessoa falando no início, com a mesma tonalidade de voz e slides, ficou parecendo mais uma aula do que um pitch e tornou a apresentação meio monótona. Gagejaram bastante (especialmente quem estava se passando por usuário), de forma que parecia que não houve planejamento de roteiro. Gastaram muito tempo tratando de coisas que todos os alunos já haviam visto (explicar o teleporte por exemplo). O ambiente ficou bem simples (o que pode ser um ponto positivo por ressaltar os equipamentos) mas poderia ter sido melhor trabalhado com luzes e cores para as paredes e diferenciação das prateleiras. Talvez não colocar a função trowable em objetos que podem ser colocados no ambiente, para evitar os erros vistos no vídeo de jogarmos a cadeira contra o ambiente.	Acredito que tenha sido um bom esboço de uma aplicação muito bacana de realidade virtual, especialmente a parte de poder customizar um ambiente para testar como ficaria na sua casa.
G05 - Loja Virtual	8	A execucao da loja virtual ficou boa e bem executada	O selecionamento de produtos e moveis assim como o posicionamento dos mesmo no quarto customizavel poderiam ser um pouco mais simples para evitar lidar com a fisica da engine quando for posicionar	
G05 - Loja Virtual	8	mostrou interação física com os objetos, e a ideia funcionando como as vitrines por exemplo	poderia adicionar mais texturas assim como mais customizações para o usuário, além de acrescentar mais ambientes para testes adequados	
G05 - Loja Virtual	8	Ideia muito flexível para qualquer usuário. Ponto alto para usuários com dificuldade de locomoção e que querem consumir na loja	Detalhar melhor o ambiente e adaptá-lo a cada tipo de loja.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G05 - Loja Virtual	8	Introdução explicou bem o projeto. Espaço bem organizado no Unity. Fazer todos os objetos serem interativos foi criativo, visto que poderiam ter somente os deixado imóveis nas estantes. As interações também são intuitivas e de uso fácil.	Apesar de terem sido aplicadas em muitos objetos, as interações são simples e se resumem basicamente às funções de agarrar itens, já pronto nos pacotes usados, ao ventilador e às luvas gravitacionais, elaborados completamente em aula, e à mudança de textura. Logo, achei que faltaram interações que escapassem ao que foi diretamente fornecido.	
G05 - Loja Virtual	8	<p>O primeiro ponto positivo que pude perceber na equipe foi a apresentação de dados estatísticos mostrando o aumento de compras via e-commerce em 2020 (boa parte devido a pandemia e contexto em que passamos a viver). Para mim, essa contextualização foi bem atual e fortificou o escopo da equipe do porquê criar uma loja de departamento em RV, no melhor momento que poderiam lançar a ideia.</p> <p>Em segundo ponto, achei interessante como importaram móveis e objetos de repositórios, colocando em prateleiras para o usuário ter a sensação de imersão que realmente temos ao andar nos corredores das lojas, de ver coisas que não pretendíamos e por isso comprá-las, e não apenas percorrer catálogos em 2D via página na internet. Acho que esse ponto é bem promissor para possíveis continuações de estudo na área para a equipe dar futuro ao projeto.</p> <p>A criação de dois cômodos para a interação do usuário foi bem interessante também, visto que o usuário pode enxergar mais ou menos como ficaria sua sala ou quarto com algumas texturas diferentes e móveis, de maneira totalmente interativa.</p>	<p>Acredito que o projeto é um bom partido para o início de grandes possibilidades se continuado. Por isso, um dos pontos que acho que poderia melhorar para o futuro do projeto, seria focar em apenas um cômodo e dar mais características interativas a ele, por exemplo a possibilidade de comparação entre diferentes móveis, texturas, cores, materiais no mesmo local, sem o usuário precisar pegar o objeto na prateleira e levá-lo por todo percurso até a sala montada.</p> <p>Outro ponto que poderia melhorar acredito que seja a própria modelagem, para gerar um ambiente mais imersivo, fazer de fato o interior de uma loja de supermercados, que dão a sensação de que o tempo não está passando enquanto você está lá dentro. Além de modelar diferentes tipos de prateleiras e "espaços" para diferentes tipos de áreas da casa, para facilitar o encontro das peças pelo usuário, principalmente se o espaço for maior do que o modelado atualmente.</p> <p>A apresentação oral e dinâmica do vídeo também poderia ser melhorada se organizada como uma narrativa, mostrando que também teriam os cômodos a serem mostrados no final, porque inicialmente tive a impressão que seriam apenas as interações com os objetos nas prateleiras, e não 2 aspectos de projeto.</p>	<p>Primeiro gostaria de parabenizar a equipe pelo projeto desenvolvido. Como disse em perguntas anteriores, é um escopo que tem muito a se desenvolver e foi pensado no melhor contexto possível, visto que as vendas de e-commerce no Brasil aumentaram em grande parte devido ao nosso contexto atual de pandemia. Por isso deixaria a sugestão de continuarem o processo de vocês e darem continuidade para que possa se tornar algo utilizável por nós usuários.</p> <p>Em relação ao projeto e elaboração do vídeo, uma sugestão construtiva seria focar em apenas um cômodo e dar diferentes características mais complexas de adaptabilidade para ele, de modo que a interação do usuário pudesse conter comparações entre objetos, texturas, etc, sem precisar pegar os móveis nas prateleiras e levá-los carregando até o cômodo.</p>
G05 - Loja Virtual	8	Integrar tanto a loja com a reprodução de um ambiente da casa do próprio cliente é super positivo e realmente fiquei fascinado. A mudança de texturas de paredes e pisos são pertinentes e interessantíssimas.	Talvez possuir um maior cuidado com a construção do ambiente para que não haja uma impressão tão latente de ser um ambiente virtual. Além disso, poderia existir notas para cada produto com seus detalhes quando seu objeto fosse selecionado.	Investir em projetos com esse escopo é positivo sob a lógica mercadológica, mas inegavelmente possuo ressalvas. Não percebo o quão relevante seria dispendir tempo e conhecimento de uma universidade pública com o objetivo de desenvolver algo voltado especificamente para uma melhor experiência de compra e venda, com benefícios de caráter muito mais privado do que social. A justificativa de igualmente ser uma experiência para recuperação de vítimas de traumas não me soou convincente o suficiente.
G05 - Loja Virtual	8	Boa introdução ao tema	movimentação do personagem	
G05 - Loja Virtual	8	O conceito de loja virtual é bem interessante. Incentiva a compra e aumenta a satisfação dos clientes.	Mudar o conceito de loja. Ao invés de copiar as lojas presenciais, pode-se aprimorar o layout para ter uma melhor experiência, só possível em um ambiente virtual.	Achei bem interessante a parte da construção de cômodos para ter um preview. Para melhorar a experiência imersiva, é possível adicionar NPCs como vendedores.
G05 - Loja Virtual	8	Acredito que o foi implementado, mesmo de que forma simples, tudo que foi proposto pelos objetivos iniciais.	ainda há muito espaço para melhor as ferramentas, como possibilitar que o usuário crie um comodo do zero, tendo controle de coisas o seu formato e os tamanhos de cada sala.	Outra ferramenta interessante seria uma forma de implementar uma forma de integrar o pagamento da loja online de forma intuitiva, como uma um caixa de "self check-out" utilizados.

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G05 - Loja Virtual	7	A configurações de texturas é uma mecânica muito interessante e útil, pelos motivos apresentados pelo grupo	O vídeo desfocou muito do tema do trabalho, com parte dele explicando e mostrando o ventilador feito no curso, que não tinha nada a ver com o trabalho final do grupo, por exemplo.	
G05 - Loja Virtual	7	Acredito que alguns pontos positivos são: - A modelagem do ambiente da loja virtual e dos produtos que ficaram muito detalhados, bem modelados e texturizados pelo grupo. A apresentação conseguiu mostrar que o grupo tem habilidades de modelagem e scripts. - A ideia do projeto em si é muito criativa. Eu nunca tinha visto alguma loja com essa ideia. Seria muito interessante poder realizar suas compras de forma imersiva mesmo que da sua própria casa. - O fato de poder visualizar as suas compras no ambiente em que elas seriam utilizadas também seria muito útil para os usuários da ferramenta.	Acredito que alguns pontos a melhorar são: - Tornar o ambiente mais intuitivo. Acredito que o ambiente possui poucas instruções aos usuários para utilizar a ferramenta. - Acredito que o grupo poderia ter evoluído o projeto para a parte mais importante de uma loja virtual, o processo de compra. Assim, poderiam ter criado alguma parte para a realização do pagamento e preparar o envio do produto. - Além disso, senti falta dos filtros, muito uteis, de uma pagina de compra da web para organizar os produtos por critérios (preços, marcas, tipos de produtos...)	Acredito que a forma como o projeto foi apresentado deixou um pouco a desejar. Os erros que ocorreram no vídeo e a falta de edição acabam tirando a credibilidade do projeto.
G05 - Loja Virtual	7	Ambientes para "testar" os objetos e presença de controladores para mudança de texturas dos cômodos.	Ambiente virtual muito fechado e claustrofóbico, ausência da realidade aumentada para posicionamento dos objetos em um ambiente real e falta de um objeto para comparação de tamanho.	Poderia haver objetos de tamanho bem conhecido, como moedas ou um bloco de folhas A4, para melhor comparação de tamanho dos objetos mostrados, e em um projeto um pouco mais complexo poderia haver controles para ajuste de tamanhos de ambientes, se assemelhando mais à realidade do usuário.
G05 - Loja Virtual	7	Acredito que o maior ponto positivo é a versatilidade da loja a ser implementada já que é possível fazer praticamente qualquer layout. Assim, diferentes lojas podem ter aplicações muito diferentes e personalizáveis.	O layout específico da loja mostrada não ficou muito atraente, e sabemos que grande parte da experiência do consumidor é isso, portanto poderia afetar a decisão de compra. Além disso, acredito que algumas funcionalidades como jogar longe os objetos não seja algo favorável, então acharia legal tornar a loja mais parecida com a interação real.	
G05 - Loja Virtual	6	O grupo apresentou o problema que levou ao desenvolvimento do projeto de maneira bem visual e intuitiva, com gráficos e slides. O que mostra uma pesquisa sobre a situação presente da solução proposta.	Planejar um pouco melhor a ordem de apresentação dos componentes dentro do Player do Unity, para evitar repetições. Desenvolver algumas ferramentas	
G05 - Loja Virtual	6	Gostei da contextualização inicial e das diferentes funcionalidades	Achei o ambiente pouco parecido com a dinâmica de uma loja, como preços, testes. Acho que as funções críticas de uma loja não foram testadas	
G07 - Escape Room	10	Muita criatividade e o jogo parece muito promissor!	Explicar algumas coisas para o usuário e variar as habilidades necessárias para os puzzles.	
G07 - Escape Room	10	A apresentação de cada detalhe com cada uma das funcionalidades ficou excelente, mostrando como cada interação foi realizada.	O trabalho estava excelente, não consigo pensar em pontos a melhorar, fora uma questão estética que poderia ter sido um pouco mais trabalhada.	
G07 - Escape Room	10	ambiente bem estruturado com puzzles bem localizados , com dificuldades variadas e com foco na musica , alem disso , durante todo o jogo temos referencias a banda	melhorar a interação com o puzzle sampler	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G07 - Escape Room	10	O jogo foi bem construído e bem apresentado, em uma ordem lógica e com a riqueza de detalhes necessária para que o usuário possa usá-lo.	Alguns objetos do jogo não responderam como deviam. No primeiro puzzle, por exemplo, os indicadores do mixer em alguns momentos mexiam quando não deviam.	Seguir com o projeto para um produto.
G07 - Escape Room	10	Interatividade e estimulação sensorial, que deu-se por meio de estímulos visuais e sonoros.	Com o decorrer do tempo o jogo pode tornar-se um tanto quanto monótono, a implementação de um tempo para execução das tarefas seria um aspecto mais desafiador e motivante.	A implementação de diferentes temas para o jogo seria um aspecto interessante, tornando-o mais atraente para diversos outros "nichos".
G07 - Escape Room	10	Utilizaram muito bem os conceitos apresentados em aula, trouxeram um ambiente interessante	Podem aumentar a interação player/objeto, com mais dinâmica	
G07 - Escape Room	10	Gostei muito da forma que o grupo trabalhou o tema	Poderia ser mais exemplificado	Ótimo, acho que devem seguir com a ideia
G07 - Escape Room	10	A modelagem e o planejamento da experiência do usuário foram bem desenvolvidos, além de juntar o projeto com um tema específico com uma procura de concorrentes. Ademais, a interação com os mecanismos presentes na Unity e com o som foram muito bem construídas.	Buscar um método de aumentar o volume dos arquivos durante a apresentação.	
G07 - Escape Room	10	A temática escolhida torna o room bem interessante, os desafios foram criativos, a inclusão dos arquivos de audio no sampler foi sensacional	Talvez adicionar um pequeno manual para usuários que nunca jogaram esse jogo antes	
G07 - Escape Room	10	Justificativa forte da implementação: consideravelmente mais prática a criação dos cenários, preocupações com segurança mais brandas, maior liberdade criativa para os cenários. Criação de quatro puzzles em um intervalo de tempo curto, haja vista que é necessário pensar nos desafios, modelá-los e "codá-los". Interações do usuário e animações bem elaboradas, além da preocupação com a parte sonora.	Não identifiquei pontos pertinentes.	Implementação de uma premiação que justifique o esforço do jogador para resolver os puzzles, uma recompensa além do "escapar".
G07 - Escape Room	10	Achei interessante a ideia de ter um tema (associado com a banda de rock). Várias áreas de teleporte. Puzzles bem intrigantes. Implementação de músicas. As modelagens dos Puzzles ficaram muito boas. Utilizaram várias ferramentas.	Talvez ter mais objetos no ambiente que não só os desafios, de forma que seja mais complicado identificar o que deve ser feito e assim se assimilar mais à um escape room. Fica tocando a mesma música repetidamente.	Bom gosto musical.
G07 - Escape Room	10	Apresentação muito clara com objetivo bem definido. Ambiente virtual criado muito criativo com ótima interação. Jogo muito divertido com possibilidades para diversos cenários. Roteiro muito criativo.	No tempo que se teve de projeto tudo ficou muito bom, com mais tempo acho que o que poderia ser implementado seria temas mais complexos.	Modelagem das salas muito bem feita, mostrando bastante conhecimento do grupo.
G07 - Escape Room	10	Temática muito boa, jogos montados muito bons e divertidos, grande diversificação, realmente impressionante!	Maior quantidade de puzzles	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G07 - Escape Room	10	A contextualização inicial sobre os escape rooms ajudou a ilustrar as vantagens e a praticidade de se usar um escape room virtual. Os puzzles foram criativos, variados e temáticos.	Os puzzles do piano e do genius não tinham relação com o tema específico do Linkin Park, ainda assim, foram bem executados.	
G07 - Escape Room	10	Foram muito criativos todos os puzzles Muito bem feito o cenário e todas as interações	Interações sonoras podiam estar mais presentes	
G07 - Escape Room	10	Apresentação justificou bem a motivação e mostrou um bom desempenho do jogo completo	pode-se criar mais tarefas e níveis de dificuldades diferentes	
G07 - Escape Room	10	Explicação bem telhada	nada, é mais do que consigo fazer no momento	Ficou bem legal, fico curioso como foram feitos os scripts
G07 - Escape Room	10	Ideia muito interessante com muitas possibilidade e espaço para melhora. Teve uma boa implementação individual de cada puzzle.	Certos pontos da jogabilidade que devem ser melhoradas, como por exemplo as caixas de colisão com problemas no jogo do sampler.	
G07 - Escape Room	10	A aplicação ficou extremamente criativa, e tudo ficou bem organizado e atrativo	Acho legal aumentar a quantidade de puzzles e fazer novos temas, além de aumentar a quantidade de fases pra poder continuar o jogo (mas entendo a falta de tempo)	Achei a ideia muito legal mesmo porque essas escape rooms físicas geralmente um pouco caras, então ter um jogo mimetizando a ideia é super legal. Além disso acho que os jogos de resolver desafios são os mais legais!
G07 - Escape Room	10	<p>O primeiro ponto positivo que pude perceber foi a apresentação da temática da equipe no pitch, não apenas criando puzzles com temáticas genéricas, mas escolhendo especificamente a banda Linkin Park para contextualizar o projeto, o que caracterizou desde o princípio que a experiência imersiva teria grande foco no sentido auditivo, explorando a musicalidade.</p> <p>Um dos pontos fortes do trabalho foi a completa integração entre 4 diferentes puzzles que se articulam de modo a abrir a porta, e não funcionam separadamente, apesar de cada membro ter feito um deles na prática. Cada um desses puzzles apresenta aspectos demonstrados nas aulas práticas como hover button, teleport, botões aparecendo em sequência e mudando de cor a medida que o objetivo é completado.</p> <p>Além disso, dois dos puzzles apresentam sons, fora a música da banda que contextualiza todo o plano de fundo da imersão, o que deve ser interessante para os fãs. A exploração dos scripts musicais no projeto se integrou com a proposta de personalizar o escaperoom.</p> <p>Por fim, outro ponto positivo para mim foi a modelagem (feitas pelo ProBuilder) e texturização das duas salas propostas pela equipe, a de jogo propriamente dita, com materiais e objetos na mesma estética e bem finalizados, e a sala de "game over" também devidamente iluminada e imersiva para o usuário que finaliza a partida corretamente.</p>	<p>Considereei como um dos pontos a melhorar, a possibilidade de integrar sons em todos os 4 puzzles, para fortalecer a proposta da equipe em ser um projeto musical, já que ao assistir o vídeo, na minha percepção apenas 2 deles tinham, e ficou muito interessante.</p> <p>Além disso, poderia considerar que outro ponto a melhorar seria o destaque dos objetos interativos de alguma forma que o usuário soubesse onde ir, e talvez, para o puzzle se tornar mais complexo, acredito que poderia haver uma roteirização de ordem, de modo que a porta só se abrisse se a sequência fosse correta.</p>	<p>Em relação aos comentários e sugestões, primeiro gostaria de parabenizar a equipe pelo projeto como um todo, muito bem explicado, e o vídeo apresenta em narrativa tudo o que fizeram e pretendiam demonstrar, com muita qualidade.</p> <p>Como sugestão, deixarei uma sobre adicionar sons interativos em todos os 4 puzzles, para se complementarem de forma que o usuário sinta que ele está tocando o instrumento e tocando cada peça. E também acho que seria uma boa ideia indicações no chão do modelo para demonstrar quais objetos são possíveis de interação, para as pessoas saberem onde ir.</p>

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G07 - Escape Room	10	Contexto bem explicado; Problemas do projetos bem claros; Tema musical inovador e interessante; Bons desafios;	Apresentação com eco no início; Mercado pequeno - quem não conhece a banda não vai ter muito interesse	
G07 - Escape Room	10	Ambiente detalhado o suficiente para fins demonstrativos. Potencial para ser explorado por empresas e organizações que deseja atrair o público de forma lúdica.	nada a acrescentar	nada a acrescentar
G07 - Escape Room	9	Boa contextualização, agrega valor ao falar das possibilidades que o ambiente virtual permite, exploração do áudio dentro do jogo foi um bom diferencial para a interatividade e imersão, terceiro puzzle foi bem criativo, boa recriação do piano no ambiente virtual.	Puzzle inicial pareceu muito difícil e com poucas dicas para ser resolvido, ambientação do local ficou um pouco "vazia", ordem dos puzzles não é clara (ou se há ordem)	
G07 - Escape Room	9	Implementou recursos de áudio. Conseguiu amostrar as músicas com uma qualidade adequada. Puzzles criativos.	Melhorar o controle dos sliders do Sampler, no sentido de manipular. Implementar redução do áudio após o encerramento do puzzle para os outros enigmas. Poderia implementar sons nos outros enigmas. Necessidade de aprovação da banda para lançar um negócio.	
G07 - Escape Room	9	Cenário muito bem construído e puzzles bem pensados. Utilizou grande parte dos recursos ensinados em aula.	Esquema Elevator Pitch não foi respeitado, deixando a apresentação inicial menos interessante.	
G07 - Escape Room	9	A ideia do grupo foi excelente foi utilizar a realidade virtual para criar uma experiência imersiva, que recriam experiências diversas desde uma simples cidade da idade média até simulações espaciais ,mas o ponto abordado foi jogos. O jogo criado por eles ficou muito bom e criativo, as interações ficaram ótimas também.	A forma como foi apresentado, na forma de slide achei que por ser em formato de de vídeo deixou menos interativo, e mais maçante, a apresentação poderia ser abordado de outra forma. Além disso o áudio da apresentação não ficou uniforme, não ficou com sincronia na apresentação, eles poderiam ter feito um vídeo deles interagindo com o projeto e explicando conforme for entrando nele, entrando nas salas e resolvendo alguns puzzles.	Apenas sugeria para melhorar a apresentação do vídeo, melhorando a qualidade do áudio, que ficou com muito ruído e com uma dicção ruim, e interagindo mais com o projeto de forma mais interessante.
G07 - Escape Room	9	Jogo interessante, interação parece boa.	Os puzzles poderiam ser mais desafiadores.	Tema legal.
G07 - Escape Room	9	Criativo e amei o piano	Melhor ambientação	
G07 - Escape Room	9	Atingiram os Objetivos	Adicionar mais puzzles e Easter Eggs	
G07 - Escape Room	9	Ambiente muito bem trabalhado e detalhado.	Talvez uma melhor roteirização do "escape" seguindo uma ordem específica de resolução dos puzzles e liberação gradual deles.	Seria muito interessante a introdução de diversos "mapas" diferentes não tão tematizados, com o possível reaproveitamento de alguns puzzles.
G07 - Escape Room	9	Boa organização da apresentação, com vários integrantes participando. Trabalho rico em detalhes	Poderia ter gastado mais tempo na simulação de RV, pois estava muito boa e só durou 3 minutos.	
G07 - Escape Room	9	Modelagem	Musica repetida	
G07 - Escape Room	9	A interação com o usuário é bem interessante, sobretudo a tematização para o "fan" de Link Park, tornando "nichado" o projeto, mas ao mesmo tempo muito fiel ao que propuseram.	Achei que poderiam trabalhar um pouco melhor as justificativas do projeto.	A nível comercial talvez seja interessante não manter tão "nichado", poderiam por exemplo trabalhar com o "rock" em determinada década, aumentando assim, um pouco mais, o público de interesse.

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G07 - Escape Room	9	Os puzzles exploram diversos conceitos de iteratividade aprendidos em aula. Existem diversos itens pela sala além dos puzzles, dando mais vida para o jogo.	Os puzzles poderiam ser mais complexos e variados. Tiveram dois relacionados a memória e somente um deles explora sons. Houve dificuldade de resolver alguns puzzles por problemas com hitbox.	O objetivo foi atingido e o jogo pareceu um escape room mesmo.
G07 - Escape Room	9	Um projeto absurdamente pertinente, sobretudo sob o contexto da pandemia na qual o entretenimento se tornou restrito. Além disso, replicar uma experiência como o Escape Room que implica em diversas especificidades e limitações quando aplicados na realidade, como complexidade de puzzles, reprodução de ambiente e necessidade de restauração da sala a cada nova seção, são questões facilitadas em ambientes virtuais. Uma escolha absurdamente acertada do grupo. O último puzzle é fascinante e a presença da música é um detalhe que melhora ainda mais o projeto.	No primeiro Puzzle, a presença de painéis que indicam caso o objeto está ou não em sua posição correta, acaba facilitando sua resolução. Minha sugestão seria existir somente a informação de que o desafio foi completado.	
G07 - Escape Room	9	criatividade impressionante	Qualidade do som da apresentação	
G07 - Escape Room	9	A ideia foi bem trabalhada. Conseguiram atrelar a banda Linkin Park com o ambiente virtual, melhorando a experiência de imersão. As funções para is puzzles foram muito bem implementadas.	Um ponto a ser melhorado é aprimorar o ambiente, deixando ele mais detalhado.	Gostei bastante dos puzzles, principalmente o primeiro apresentado, por causa do som que mudava com os sliders.
G07 - Escape Room	9	Boa ambientação e temática. Puzzles criativos dentro do tema.	Talvez aumentar a complexidade dos puzzles. Seria interessante também colocar mais sons nos puzzles já que o tema principal é uma banda de música, por exemplo no puzzle estilo "simons says" caba botão tocar a nota de uma melodia, assim completando o puzzle tocaria a melodia inteira.	Gostei bastante da aplicação, creio que seria viável fazer algo híbrido entre o virtual e o físico. Lembro ter jogando uma escape room que fez uma mistura, usando o kinect da microsoft.
G07 - Escape Room	8	Exemplificação das funcionalidades e dos puzzles possíveis, colocando em prática o trabalho.	Apresentação lenta, poderia ter sido mais ágil e direta ao ponto	Proposta do produto muito boa, com aplicação bastante bem feita.
G07 - Escape Room	8	A ideia da aplicação é muito interessante, o cenário ficou bem bonito e organizado.	Seria interessante se tivesse algum som quando o jogador acerta o puzzle, o volume da música do jogo poderia ser mais baixo e também poderia ser mais intuitivo a abertura da porta.	
G07 - Escape Room	8	Dominio do Unity	Apresentação oral de ideias	
G07 - Escape Room	8	Um jogo interessante e inovador, jogos de puzzle fazem muito sucesso.	O tema escolhido, músicas do linking park, é muito específico, muitas pessoas não jogariam por não gostarem tanto da música.	Seria interessante fazer enigmas mais ecléticos. O ambiente é legal, estética boa, e, para quem gosta da música, ainda melhor.
G07 - Escape Room	8	Acho que cumpriram bem a proposta, principalmente se formos considerar o tempo de 1 mês de execução. Nenhum comentário muito especial. Os puzzles ficaram legais, bastante criativos. Muitos objetos 3D interativos, ficou massa! O mixer, o piano... Trabalharam muito bem com feedback para o usuário e botões!	Pensar na escalabilidade da solução pode ser interessante. Foi criado um case bastante específico, focado na banda Linkin Park, ou seja, público-alvo muito escuso. É possível replicar o projeto? Como? Quais são os impactos sociais esperados? Senti falta dessas considerações. Outro ponto, apenas sugestão: chegaram a testar a experiência com outros usuários? Ver se outros fãs do Linkin Park curtem o aplicativo, conseguem resolver os puzzles, etc.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G07 - Escape Room	8	Jogo bonito, parece bem fundamentado para os fãs da banda.	Talvez ter um tema que seja mais acessível, ou uma forma de tornar esse tema mais acessível a pessoas que não saibam tanto da banda.	
G07 - Escape Room	8	A criação do cenário ficou ótima, dá para ver diversas técnicas aprendidas durante o curso sendo aplicadas, incluindo a manipulação de terrenos e o desenvolvimento de prefabs, além da importação de assets.	A apresentação foi um tanto monotônica, com os dois apresentadores, isso poderia ser feito de forma mais entusiasmada.	
G07 - Escape Room	8	A escape room em si ficou bem feita e puzzles bem modelados, uma boa homenagem a linkin park	Acabou ficando um jogo de escape room normal que poderia ser facilmente encontrado na steam porém em VR e com pouca dificuldade, mas entendo pela falta de tempo	
G07 - Escape Room	8	Ótima fundamentação teórica; puzzles interessantes.	Muito tempo da apresentação foi gasto nos slides, acredito que, pela proposta de escape room, seria muito mais interessante ver mais da aplicação prática em si.	
G07 - Escape Room	8	Puzzles interativos que tornam o projeto bastante interessante e linkados com a temática. Ambiente bem modelado	Não achei muita conexão entre os puzzles, no meio da apresentação não me lembrei que era um escape, acho que fica aí minha crítica, em linkar mais	
G07 - Escape Room	8	Acredito que alguns pontos positivos são: - A ideia do projeto é muito interessante. Um escape room é ótima ferramenta de entretenimento, ainda mais de essa aplicação estiver em RV. - Além disso, o grupo mostrou suas habilidade de modelagem e criação de scripts para criar os desafios. - Os desafios também foram muito bem programados e modelados. Imagino que tenha sido bem complicado a criação dos scripts desses puzzles. Além disso, a manipulação dos áudios deve ter dado bastante trabalho.	Acredito que alguns pontos a melhorar são: - A criação de desafios com soluções diferentes a cada vez que o usuário inicia a imersão. Para que o mesmo usuário possa jogar os puzzles duas vezes com soluções diferentes. - Gostaria de entender também como esse projeto iria ser implementado na realidade, se seria possível tornar esse escape room algo viável como os escapes presenciais reais, pois o usuário precisaria de tecnologia para ter a experiência da imersão. - Além disso, o ambiente é pouco intuitivo. Senti falta de algumas instruções para o usuário poder ter uma boa experiência imersiva.	Muito legal o projeto! Deve ter sido complexo, mas o resultado final ficou ótimo!
G07 - Escape Room	8	O funcionamento dos puzzle ficou boa, eles usaram algumas ferramentas que nao foram apresentadas nas aulas e ficaram funcionais sem demonstrarem muitos problemas durante a apresentacao	Checar o video e s slides da apresentacao (Tinham alguns erros) e variedade nos puzzles	Tomarem cuidado com copyright por conta tematizacao ser sobre uma banda famosa
G07 - Escape Room	8	Proposta especialmente criativa. Interações sofisticadas que sugerem bastante pesquisa externa às aulas. Modelos muito bons, mesmo que alguns tenham sido obtidos pela internet, pois é necessária uma pesquisa razoável para encontrá-los.	Gaguejo razoável na fala do primeiro apresentador. Erros de digitação nos slides, um deles sendo em um título. Achei que o vídeo mostrando a experiência prática poderia ter ocupado uma parte maior da apresentação, sendo que muitas das informações apresentadas nos slides teriam sido mais claras se mostradas de dentro do "jogo".	
G07 - Escape Room	8	Criativo e divertido	Mais sons no projeto, visto que é musical	
G07 - Escape Room	8	Escopo do projeto bem definido e claro, com a aplicação de várias técnicas apresentadas na disciplina em diferentes puzzles muito bem construídos que despertam a curiosidade dos usuários.	Apresentação com slides no início da apresentação um pouco longa, a explicação do ambiente poderia ter sido feita no próprio sistema de RV desenvolvido em vez de slides.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G07 - Escape Room	7	Ideia original implementada de uma maneira bem extensa quanto à funcionalidade	Não sei exatamente como um scape room funciona, mas acho que poderiam existir mais dicas pelo ambiente, coisas a procurar, ideias dos desenvolvedores que os jogadores poderiam conseguir entender sem conhecimentos profundos no assunto abordado.	
G07 - Escape Room	6	Os Puzzles são muito bem elaborados e gostei demais da composição sonora.	Achei a motivação e relevância muito pequenas, não enxergo muito impacto comercial e social. O uso excessivo de teleport, na minha visão torna pouco imersivo.	Achei as ideias muito rasas, genérico demais.
G08 - Among Us	10	o grupo mostrou um domínio amplo da criação de scripts	não encontrei problemas	
G08 - Among Us	10	Jogada de mestre: escolheram um case que todos conhecem, muito bom! Ficou muito clara a apresentação. Gostei do recorte de um problema também: a falta de comunicação gesticular e visual no game 2D. Bastante domínio sobre realidade virtual, suas vantagens e limitações. Os modelos 3D ficaram muito toppers! Achei bastante completo mesmo, para além de uma prova de conceito. Se tivesse como dar nota maior que 10, era certoo. Parabéns galera!	Nenhum ponto em especial. Pensem em formas de publicar esse game!!! Com outro nome, não sei. Muito bacana mesmo. Pergunta: como um jogador enxerga o outro? No multiplayer online. O teletransporte ia zuar muito isso, não? ...Tenho um ponto sim: a votação ficou meio complexa demais! Bacana pensar em uma interface mais simples, talvez com um grande painel de votação, em uma sala reservada para isso.	
G08 - Among Us	10	A imersão foi a parte mais positiva do jogo, pois utilizaram uma dinâmica complicada e mesmo assim conseguiram entregar algo fantástico.	Talvez ter cuidado com replicar um jogo já existente por questões de direitos autorais.	
G08 - Among Us	10	Muito bem aplicado, usaram bem os conceitos da disciplina, bem elaborado	Faltam alguns itens do jogo a serem implementados, mas como é um projeto inicial, pode ter muito potencial	
G08 - Among Us	10	Tema muito em alta. Interatividades curiosas e preocupações detalhadas em garantir uma semelhança com o jogo 2D.	Mesmo com as interatividades, falta algumas aplicações das regras do jogo, mas, dada a dificuldade, talvez não seja um problema.	
G08 - Among Us	10	Representação bem fiel ao jogo original, mecânicas muito bem implementadas.	As paredes poderiam ter alguma textura para aumentar a imersão	
G08 - Among Us	10	Detalhe do mapa e sistema de assassinar os outros jogadores.	Sistema de votação: cada jogador poderia votar em apenas um dos sistema de votação Faca: arrumar alguma forma de esconder a faca Multiplayer (já citado durante a apresentação)	
G08 - Among Us	10	Ideia muito boa, ainda que não criativa. Adaptaram as tasks e o sistema de votos para o unity. Jogabilidade muito boa; Colocaram os sons iguais ao original (como ao matar).	Faltou um pouco a iluminação. O voto não é secreto, mostra a cor para todos.	Trouxe bastante coisa pronta já, tanto a ideia do jogo quanto os modelos/modelagens. O modo de matar ficou pouco prático, tinha que ser mais ágil.
G08 - Among Us	10	Jogo muito bem feito, fidedigno com a realidade, na medida do possível. Gostei dos scripts das tasks	Poderia ter trabalhado melhor no cenário e na interatividade que o jogo existente tem, uns scripts diferentes que não o linear drive	Por favor, continuem!!! Muito legal a ideia inicial
G08 - Among Us	10	Tema muito em alta, preenchendo a lacuna da falta de interação com o público do jogo. Apresentação muito clara e explícita.	Movimentação pouco livre dentro do cenário poderia ser mais próximo com o andar.	Soluções muito interessantes para as funcionalidades do jogo original.

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G08 - Among Us	10	O primeiro apresentador, estava com uma boa dicção e apresentou o conteúdo de forma clara e objetiva ,gostei muito da apresentação. Achei interessante como o grupo adaptou a forma de caminhar pelo cenário, e a forma de adaptar as tarefas do jogo, ficou muito criativo as resoluções apresentadas, uma delas que me agradou foi o cam scanner que foi utilizado um objeto para ser como um scanner. Além disso gostei de como foi apresentado o jogo feito em si, percebi que teve uma alta preocupação e cuidado com o roteiro do vídeo.	Acho que a interação de votação poderia ser apenas um slider e cronometrado com o tempo, assim como o jogo, e outra coisa, uma das propostas do trabalho era proporcionar um dialogo e uma interação melhor entre os jogadores, e não teve isso no vídeo apresentado, acho que poderia trabalhar mais essa parte do dialogo como por exemplo ligando o microfone para decidir quem é o impostor etc.	O jogo esta maravilhoso até agora acho que poderia melhorar os pontos abordados, e melhorar a texturização dos bonecos, além de algumas interações como as tasks para ficar cada vez mais realistas e aumentar o grau de imersão do individuo.
G08 - Among Us	10	Acredito que alguns pontos positivos são: - A ideia de tornar o jogo em RV é muito interessante, uma vez que, além de melhorar a jogabilidade de jogo, é muito imersivo. - A modelagem do ambiente, das salas e dos bonecos ficou muito similar do jogo. - Os mecanismos das tasks do jogos ficou muito criativa e parecida ao jogo.	Acredito que alguns pontos a melhorar são: - O único ponto que eu vejo que pode melhorar é a implementação e jogabilidade do jogo em multiplayer.	Muito bom o projeto! O jogo tem muito potencial para melhorar a experiência do usuário com o jogo 2D em celular e tornar tudo RV e 3D.
G08 - Among Us	10	Ideia muito difícil de aplicar e mesmo assim bem executada, funções do jogo muito semelhante com o do jogo original.	O jogo em si, esta muito bonito, mas dificilmente ele será jogável, uma vez que se trata de um jogo multijogador e as tarefas são individuais	
G08 - Among Us	10	O ambiente é bem parecido com o jogo, e as mecânicas do jogo original foram adaptadas muito bem para três dimensões.	Seria legal ter tido o multiplayer, mas é compreensível pela falta de tempo	
G08 - Among Us	10	Tema interessante, replicação muito boa dos desafios do jogo	Não vi nenhum	
G08 - Among Us	10	A ideia foi muito boa levando em conta a ascensão do jogo na atualidade Cenário muito bem feito A aplicação da ideia parecia algo muito complicado, mas eles conseguiram fazer de forma eficiente	Algumas coisas estão exageradamente próximas do jogo original e fogem da dinâmica de um jogo em VR.	
G08 - Among Us	10	modelagem, interação, boa imerção	nenhum	
G08 - Among Us	10	Narração precisa e fluida, com slides que complementam bem a explicação.	Poderiam ter ajustado o volume das vozes para que fosse o mesmo ao longo do video.	
G08 - Among Us	10	As tasks foram bem implementadas apesar da simplicidade, e levaram em consideração vários detalhes, como a colisão das paredes e jogabilidade.	O fator muito importante é a a interação com os players, então seria importante adicionar um sistema de multiplayer.	
G08 - Among Us	10	A implementação tem uma justificativa bem clara, isto é, de tornar uma aplicação comercial (jogo Among Us) mais imersivo, com as demonstrações bem claras e funcionalidades sem lag aparente, apesar de possuírem atividades bem complexas no jogo todo.	Apesar de terem utilizado o teleporting ensinado na disciplina, conforme recomendações que eles mesmo descreveram, é possível que o jogo se torne mais fluido utilizando-se do WASD.	Repensar a forma como eles caminham, tendo em mente que o teleport parece pouco natural, sobretudo em função de que o usuário, muito provavelmente, irá possuir uma experiência prévia no jogo não-imersivo, podendo assim achar a movimentação "estranha".

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G08 - Among Us	10	Apresentação clara e bem detalhada. Projeto bem completo, com modelos complexos, atividades interativas e mecânicas complexas de jogo. Boa apresentação de cada funcionalidade.	O modelo do tripulante morto flutuando ficou visível em diversas seções, o que diminuiu a imersão. O slider de confirmação de voto poderia ser um botão.	
G08 - Among Us	10	<p>O primeiro ponto positivo do grupo para mim foi a clara e coesa oratória do pitch da equipe, uma vez que foi estruturado de modo a explicar o jogo, seus intuitos e argumentar soluções em cima de uma possível dor enxergada pelo grupo no jogo real.</p> <p>Além disso, achei muito interessante explicarem como utilizaram conceitos explicados em aula: a colisão, o teleporte, botões e também a importação de modelos. Ao utilizarem a colisão nas paredes do modelo importado para que o usuário não consiga atravessar as paredes e criar planos para o teleporte, conseguiram definir um campo fechado de opções de locomoção dentro da "nave".</p> <p>O escopo da equipe foi bem interessante, transformando um jogo que está se viralizando na possibilidade de experimentá-lo em 3D em RV. Em especial, foram criativos em recriar analogamente 3 tasks das que tem no jogo, adaptando pra possibilidade da Unity: Um deles o fuzível, que foi feito através do circular drive, o scanner com linear drive, e a task de ligamento de fios com linear drive. Também achei interessante a possibilidade de alteração de cores nos botões para escolher o participante eliminado no jogo.</p>	Um dos pontos que acredito que a equipe poderia melhorar seria no aspecto de interação com outros personagens, pois ao meu ver, o jogo sem a possibilidade de ser multiplayer perde um pouco seu sentido. Na apresentação não entendi como funcionaria essa interação entre diferentes pessoas jogando o jogo em RV, se seria apenas single player ou realmente o jogo em funcionamento. Por isso também tive dúvida em como ocorreria a "exclusão" de personagens da nave, se seriam desclassificados da nave de alguma maneira ou algo assim. Por isso, outro ponto ainda nesse sentido para melhoria seria dar continuidade ao que acontece nas partidas do game após apertar o botão central, e comunicação com outros players.	Achei a proposta de recriação do game muito interessante, especialmente porque não me passava pela cabeça tal possibilidade. Uma sugestão que gostaria de dar a equipe seria o que já escrevi também em pontos a melhorar: a ideia de dar continuidade no vídeo de como realmente ocorre uma partida envolvendo outros players simultaneamente, mostrar como o player é excluído da nave, como se comunica, o que acontece quando é uma vítima, e esses aspectos adaptados no 3D. No mais, parabéns pela execução do trabalho!
G08 - Among Us	10	Boa articulação do apresentador; Escolha de bons modelos; Interações bem adaptadas pra VR;	A dinâmica de tele transporte pela grande distância do mapa pode deixar cansativo a jogabilidade; Faltou varias funcionalidades que tem no jogo original;	
G08 - Among Us	10	O grupo soube lidar com os eventuais glitches nos bonecos importados; Uma forma interessante de acrescentar uma dimensão ao jogo 2D. A conversão das tarefas 2D (ajuste do fuzível, uso de scanner, ligação terminais e votação) foi satisfatória e fez bom proveito das atividades práticas da disciplina.	Conforme apontado pelo próprio grupo, a implementação multiplayer.	nada a acrescentar
G08 - Among Us	9	Jogo bastante parecido com o real, dando uma perspectiva bastante agradável à proposta do trabalho. Realização bastante complexa em geral.	Mais praticidade na jogabilidade, ao meu ver ficou um pouco lento e truncado.	
G08 - Among Us	9	O jogo ficou muito bonito e a adaptação das tasks também ficaram interessantes	Gostaria de ver mais gameplay com outras tarefas na exibição dos vídeos, a implementação da votação não ficou tão intuitiva e é um pouco perigoso fazer adaptações de jogos já existentes, pode ser arriscado quanto a originalidade.	
G08 - Among Us	9	O jogo é viral, a adaptação ficou bem legal, e fiel ao jogo original	conseguir fazer o jogo ser de fato "jogável" seria um proximo passo bem legal	
G08 - Among Us	9	introdução ao tema foi feito muito bem , comparando ao jogo ja feito, e o uso de alguns dos desafios apresentados no jogo	a iluminação nas salas está ausente podendo ser colocada em alguns objetos , além disso , poderia ter a animação de expulsão. Podendo também ter a interação com alguns objetos como as câmeras e o sensor de presença	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G08 - Among Us	9	Apresentação muito boa. Fidedigno ao funcionamento original do jogo. Criativas formas de imitar o jogo.	Poderia apresentar mecânicas mais fluidas.	
G08 - Among Us	9	Ideia bastante criativa. Bons modelos/texturizações para os personagens e para a nave. Implementação satisfatória de algumas mecânicas: tarefas ("mini-games") e sistema de votação.	Algumas mecânicas deixadas de lado, como função "report" que paralisa o jogo ao encontrar corpos. Pelo menos na apresentação, a funcionalidade "kill" pareceu pouco prática.	Implementação da funcionalidade multiplayer, fundamental para o jogo.
G08 - Among Us	9	Ótimo planejamento; modelagem boa; boa adaptação dos puzzles do game original.	Ambiente ficou muito escuro.	
G08 - Among Us	9	Excelente adaptação do jogo	Finalizar o jogo Multiplayer	
G08 - Among Us	9	Tema atual, foi muito bem trabalhado pelo grupo. Unity atende à função do jogo.	Vídeo poderia estar melhor. Apresentação poderia introduzir melhor a ideia do jogo.	
G08 - Among Us	9	alcançou boa parte da proposta trazendo mais imersão para o jogo original, apresentação boa mostrando tal mecânica	falta mecanismos para a ideia estar completamente feita, como por exemplo o multiplayer essencial para o jogo	
G08 - Among Us	9	Boa adaptação das mecânicas do jogo, embora a tarefa dos fios tenha sido alterada um pouco	A tarefa dos cabos, e a do interruptor, a do interruptor pode fazer travar o limite da rotação de forma que trave exatamente ao ser rotacionada dos 90 graus necessários	Tinha um corpo flutuando bem alto na apresentação
G08 - Among Us	9	Achei que o jogo ficou até mais legal que o original em questão de layout mesmo, achei super legal. Achei ótima também a adaptação para a decisão final de expulsão com os sliders e a luz colorida, criativo e eficiente.	Para agora acharia legal investir nos personagens que não estão tão característicos. Mas para o desenvolver do jogo seria legal ter multiplayers, além das demais tarefas.	
G08 - Among Us	9	A reprodução do ambiente do jogo é perfeito. A atmosfera de suspense e terror foi acertada, sobretudo com a baixa iluminação do jogo. Imersão perfeita.	A mecânica de assassinato parece travada, sobretudo caso se imagine que se faça necessário estar próximo do outro jogador que estaria em movimento.	
G08 - Among Us	9	Visual estético bastante fiel ao jogo original (personagens e mapa), desenvolvimento das tarefas do jogo e adaptações (principalmente com os sliders para a decisão de quem é o impostor). A apresentação foi bem objetiva, e foi possível visualizar o jogo em funcionamento real durante o vídeo.	O cenário ficou um pouco escuro.	
G08 - Among Us	8	muita fidelidade ao jogo em termos de ambientação e caracterização.	faltou mais mecânicas, dava para acrescentar mais e dar uma sensação de "game" maior	me surpreendeu.
G08 - Among Us	8	Apresentação dinâmica bem no estilo elevator pitch. Boa apresentação do trabalho. Sistema de votação do tripulante criativo. A ambientação ficou boa. Boa implementação dos personagens.	A funcionalidade de ligar as linhas não necessariamente proporcionar uma experiência de imersão. Na minha visão, da forma abordada no vídeo essa questão foi superestimada. A implementação de um fio maleável poderia ser uma solução. Poderia explorar melhor outras mecânicas de movimento.	
G08 - Among Us	8	As mecânicas principais do jogo foram colocadas, o que já deixa uma experiência jogável quando o multiplayer for implementado	O escopo do projeto foi muito alto para o tempo de produção, algumas mecânicas não foram abordadas.	
G08 - Among Us	8	A ideia de among us VR é uma que tem bastante possibilidade de ser comercialmente viável e é uma proposta interessante	a implementação de algumas tarefas e ações ficou faltando, principalmente a faca que apareceu do nada, como se fosse apenas uma função implementada à parte e não uma parte do jogo	
G08 - Among Us	8	Boa apresentação, mostrou vários recursos	Poderia ter movimentação andando, acho	Acho que as tarefas da nave foram bem implementadas.

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G08 - Among Us	8	Conseguiram aplicar um bom numero da mecanicas do jogo original usando RV	Aplicar o network e colocar mais das mecanicas importantes do jogo original (como a conversa por voz e o botao de reuniao emergencial)	
G08 - Among Us	8	Escolheram reproduzir um jogo muito popular atualmente, que com certeza existe um espaço no mercado para algo semelhante. As tarefas e mecânicas do jogo foram bem implementadas.	Acrescentar mais tarefas presente no jogo popular atual. Colocar o multiplayer no jogo.	O escopo do projeto definitivamente foi muito grande, recriar um jogo que o foco é em jogadores multiplos em VR é uma tarefa extremamente complexa. Muitas tarefas para serem realizadas no tempo da disciplina.
G08 - Among Us	7	Tópico atual, modelagem do ambiente foi interessante, mesmo com as simplificações feitas, com boa adaptação das tarefas. Slider para seleção da cor foi uma solução inteligente.	A parte da interatividade entre pessoas, que é o foco do jogo, não está muito presente no trabalho	
G08 - Among Us	7	Mapa ideal, mesmo sendo um Prefab baixado, foi bem incorporado e as mecânicas das tarefas bem feitas	Poderia ter sido adicionado movimento nos jogadores que nao são o player, para dar um pouco de vida ao programa	
G08 - Among Us	7	Parece bonito, parece que funciona.	A mecânica do jogo não ficou muito clara, poderia ter sido melhor explicado.	
G08 - Among Us	7	Uma boa ideia de recriar o jogo em 3D, utilizando todas as mecânicas apreendidas no Unity.	Poderiam haver puzzles um pouco mais complexos e elaborados, utilizando algumas mecânicas diferentes.	Poderia ser mais detalhado o "mapa" e também possuir um HUD, melhorando alguns aspectos do jogo.
G08 - Among Us	7	Com este projeto, é possível aprimorar a experiência do usuário no jogo Among Us, na hora da discussão de quem seria o impostor.	Aprimorar os tasks dos tripulantes, para eles serem mais próximos aos do jogo.	Pode-se melhorar a movimentação do jogador, visto que deve ser fácil de se locomover.
G09 - Story telling	10	Gostei da qualidade da apresentação e os apresentadores terem mostrado eles mesmos falando, prendeu mais a atenção, a edição da apresentação o áudio e o vídeo ficou bem feita. Os personagens ficou bem modelados.	Acho que a parte da apresentação dos controles, funcionamento do projeto poderia ser feito com uma interação com o projeto, acho que o grupo poderia investir em modelagem e em texturas para melhorar a qualidade dos gráficos do ambiente e proporcionar um maior grau de imersão na cena, investir no cenário mias ricos em construções medievais npcs e como ja disse antes em uma texturização melhor, as interações de batalha poderia ser mais imersivas como recuo ao bater a espada no escudo, um sistema de impacto por exemplo ao tomar um dano, isso ser expresso de alguma forma, seja efeitos sonoros como visuais, para tornar a experiência mais imersiva, mas acredito que isso ocorreu por falta de tempo sobre o trabalho. Outro ponto é que o vídeo ficou repetitivo, mostrando muito o mesmo cenário, de forma não interessante.	Acredito que melhorando os pontos já listados o trabalho tem tudo para ser um jogo altamente imersivo, acredito que da para explorar bastante os elementos de realidade virtual em em um ambiente medieval pode realmente ser algo até viciante.
G09 - Story telling	10	Ambientação legal	Não tenho	
G09 - Story telling	10	A parte do combate achei fenomenal, o coliseu também ficou bem legal	A textura do terreno ficou básica de mais	
G09 - Story telling	9	Apresentação muito criativa	Os movimentos dos personagens poderiam ser mais otimizados e realistas e poderia ter mais sons de batalhas	
G09 - Story telling	9	Fizeram uma boa implementação, achei uma boa aplicação para o intuito do projeto	Faltaram algumas aplicações de conceitos dados em aula	
G09 - Story telling	9	Bom conteúdo feito em realidade virtual	Faltou clareza	Gostaria muito te ver esse projeto ser incrementado cada vez mais

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G09 - Story telling	9	foi muito bem feito, a apresentação do cenário ficou legal inclusive com jogabilidade	realmente faltou desempenho para rodar tudo e o final do video ficou um pouco confuso	muito bom
G09 - Story telling	9	Excelente implementação da física e dos modelos, deixando a experiência bem fluida.	A interface de barras de vida quando usando um óculos virtual pode ser estranha.	
G09 - Story telling	9	Grande cenário, uma boa forma de gameficar o tema proposto, boa apresentação	A adição de mais animais e/ou pessoas no ambiente para melhor imersão seria interessante, mas entendo o porque isso não tenha sido possível	
G09 - Story telling	9	O uso de um jogo para contar um pouco de história é muito criativo e interessante. Interatividade muito alta. Cenário muito interessante e complexo.	vídeo pouco demonstrativo para a complexidade do projeto.	
G09 - Story telling	9	Mapa legal, Coliseu ficou interessante.	O chão do cenário ficou meio simples	Muito legal.
G09 - Story telling	9	modelagem , textura	interação	
G09 - Story telling	9	O objetivo de instigar um maior interesse no estudo de história é louvável, sobretudo pela imersão e a pretensão de acurácia histórica. O cuidado com os scripts, com a integração de várias mecânicas, é impressionante e elogiável.	Poderia existir um maior esmero em reconstruir Roma, fosse o objetivo de colocar a cidade em um contexto medieval (e, portanto, com uma arquitetura coerente com a região na época) ou durante o império romano. Além disso, a cidade é absurdamente bem mapeada em vários períodos, não haveria grandes dificuldades em existir uma maior acurácia com relação ao traçado de suas ruas.	Adorei a barra de vida XP
G09 - Story telling	8	Bastantes movimentos, com mecanica complexa e script bem desenvolvido	Qualidade do video, faltou mostrar bastante da funcionalidade do jogo, focou-se muito no cenário e nao tanto na mecânica presente.	Melhorar video em geral e mostrar as funcionalidades que foram criadas, mas nao explicitadas.
G09 - Story telling	8	Os alunos demonstraram grande aquisição de conhecimento pelo projeto, mesmo tendo pouca experiência com programação.	infelizmente careceu um pouco na pesquisa histórica.	
G09 - Story telling	8	video bem didático e cenário criativo	a apresentação não mostrou todo o potencial do jogo criado	
G09 - Story telling	8	o ambiente ficou muito massa com vários assets , além disso colocar o sistema de batalha foi muito bom, pois tanto o oponente vem contra você, quanto você tem varias opções de como lutar mostrando as barras de vida e o dano	a parte do coliseu ficou um pouco ruim pois ficou pouco texturizado. Além disso, na parte do vídeo eu creio que ficaria melhor se fosse apresentado com slides para melhorar o entendimento de porque foi escolhido o tema	acharia muito massa se o ambiente fosse um já apresentado em um filme como os 300
G09 - Story telling	8	A modelagem e texturização dos objetos.	A imersão. Para mim parece mais um jogo comum do que um jogo imersivo.	Cuidado com a proposta de valor versus o entregáveis.
G09 - Story telling	8	Investimento nos scripts de batalha foram interessantes e complexos.	Otimização, ambientação e cenário foram bem simples.	
G09 - Story telling	8	Scripts aprendidos fora do escopo da disciplina, cenários bonitos	Conceituação teórica, muito volume de trabalho	
G09 - Story telling	8	O ambiente do coliseu aparenta ser imersivo e detalhado. A mecânica de batalha parece ser engajante.	Os anacronismos foram significativos pra uma proposta educacional, teria sido melhor mudar a temática para batalhas na idade antiga.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G09 - Story telling	8	Texto bem falado pelos integrantes. Houve bastante trabalho dos integrantes.	As batalhas poderiam ter plateia para aumentar a sensação de realidade. Poderiam ter focado mais no Unity. Gravação no Unity poderia ter sido melhor.	
G09 - Story telling	8	Apresentação bem feita	faltou um pouco do contexto na hora do jogo apresentado para justificar melhor a motivação de ensinar história por meio dessa imersão	
G09 - Story telling	8	Muito bons os detalhes sobre o aprendizado de história, é possível ver que a ideia, caso mais elaborada, pode ter futuro.	Melhor detalhamento no cenário e na interação.	
G09 - Story telling	8	Tema criativo com grande potencial e aparentemente divertido	Modelos e texturas mais otimizados, talvez simplificar o mesh do Coliseu	
G09 - Story telling	8	Cenário extenso e bem detalhado. A composição do cenário ficou boa e as edificações ficaram boas individualmente também. A inclusão de combate foi interessante, com lógica de jogo.	A apresentação inovou com a aparência de cada integrante, mas a falta de slides e recursos visuais prejudicaram a compreensão do trabalho. A textura do Coliseu ficou ruim de visualizar. Não mostrou como o jogador pode explorar o cenário.	O projeto parece interessante, mas a qualidade da apresentação prejudicou a avaliação.
G09 - Story telling	8	Apresentação bem dinâmica; Modelos 3D de qualidade no projeto; Temática interessante;	Áudio baixo dos apresentadores; Falta de interações; Inconsistência temporal em relação ao coliseu na idade média;	
G09 - Story telling	8	Cenário detalhado o suficiente; projeto com potencial para tornar as aulas de história menos maçantes.	nada a acrescentar	nada a acrescentar
G09 - Story telling	7	O coliseu ficou bem legal, muitos modelos diferentes, espaço amplo. A mecânica de luta funcional,	Nada ficou muito especializado, talvez focar mais na batalha, ou mais na parte histórica seria uma boa	
G09 - Story telling	7	Tema interessante. Muito empenho por parte dos integrantes. Boa ambientação.	O fato de não ter slide na apresentação prejudicou a compreensão do objetivo. O vídeo não mostrou todos os recursos que foram implementados, ainda que localmente. Não teve muita interatividade.	
G09 - Story telling	7	Muitos e belos modelos.	Maior contextualização histórica.	
G09 - Story telling	7	A elaboração da apresentação foi muito boa, com edições de vídeo e cortes.	A quantidade de peças prontas e que ocupam muita memória no unity causaram uma diminuição no FPS do player devido à renderização, o que prejudicou a apresentação do desenvolvimento	
G09 - Story telling	7	A integração do grupo na apresentação ocorreu de forma fluida, com um bom mantimento de ritmo e revelou um ambiente importante de cooperatividade do grupo	O vídeo de apresentação do cenário ficou um tanto redundante e repetitivo, durando muito mais tempo do que o efetivamente necessário	
G09 - Story telling	7	Mostrar os membros do grupo no vídeo foi uma boa ideia, torna a apresentação mais pessoal; modelagem está muito boa, textura das casas também; a luta é uma boa ideia por introduzir uma jogabilidade.	A escala do coliseu em comparação com os demais edifícios poderia ser melhorada; a textura do coliseu pode ficar mais clara.	
G09 - Story telling	7	Sistema de luta e mapa	Não entendi muito bem como a história é contada pelo projeto. Pelo vídeo apresentado, me deu a impressão do projeto ser um jogo de luta. Talvez o uso de bots, ou algum narrador facilitaria a narração.	Poderiam melhorar na parte da apresentação. Creio que parte do trabalho de vocês foi queimado devido à forma em que ele foi apresentado. O mapa e o sistema de luta ficaram muito bacanas, porém durante o início da apresentação foi muito difícil de entender qual era o objetivo do projeto e o que foi utilizado para desenvolvê-lo.

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G09 - Story telling	7	Um jogo de luta com barras de vida e danos de ataque, muitas casas	O jogo ficou monótono, e pouca imersão	
G09 - Story telling	7	A ideia é bastante complexa e de difícil execução.	Modelos muito complexos deixaram o trabalho pesado, faltando otimizá-lo.	Faltou mostrar melhor o trabalho como um todo e os detalhes adicionados individualmente.
G09 - Story telling	7	Ideia bem legal Scripts muito bem feitos	A apresentação poderia ter sido bem melhor, aproveitado mais o cenário ou mais a batalha	
G09 - Story telling	7	Criatividade na história e ambientação	Fazer uma cena mais interessante, talvez com mais elementos e uma luta mais ativa	
G09 - Story telling	7	Buscar trabalhar a RV no ambiente escolar para o ensino da história, me parece uma abordagem inovadora, parecendo uma prática interessante futuramente.	Utilizaram, aparentemente, alguns prefabs pra replicar as casas no cenário, tornando um ambiente que, tem sobretudo a ideia de ser interativo, um tanto monótono. Acredito que poderiam também elaborar um pouco melhor o embasamento teórico para esse uso.	Buscar elaborar um pouco mais os cenários e até mesmo as interações ou mesmo na apresentação, pois não pareceram muito claras. Abordagens de "incorporação" são utilizadas em abordagens pedagógicas na literatura também, como para o ensino da matemática, o que pode ser um fator importante a modo introdutório para tornar mais rica a justificativa.
G09 - Story telling	7	A apresentação do grupo com a participação em vídeo dos integrantes foi um ponto muito positivo para quem assiste o vídeo. A textura das casas ficou muito bem feita e a interação do usuário com outros personagens adicionou um elemento de jogabilidade (em uma batalha corporal no Coliseu, por exemplo).	A textura do Coliseu poderia ser aperfeiçoada, bem como a inclusão de um cenário no horizonte tornaria a experiência de usuário mais imersiva. O vídeo também ficou um pouco cansativo para o espectador.	
G09 - Story telling	7	A proposta de utilizar a realidade virtual para story telling é bem interessante. Podendo criar um cenário histórico ou até uma narrativa fictícia muito imersivo.	Não ficou muito claro qual o foco do projeto na apresentação, se o principal seria recriar um cenário histórico ou um simulador de batalha/jogo de luta.	
G09 - Story telling	6	Premissa interessante, focando bastante na parte de interatividade, com ideias muito interessantes para criar um maior realismo no jogo.	Ambientação não foi muito consistente, com pedaços muito detalhados e outros muito simples. Não mostrou a parte interativa muito bem, gerando uma apresentação confusa.	
G09 - Story telling	6	Ideia Criativa.	Melhor contextualização da época histórica.	
G09 - Story telling	6	A batalha ficou legal! Só não entendi as mecânicas. Senti falta também de narração dos integrantes explicando o funcionamento e a implementação. Gostei dos integrantes mostrando o rosto no início do vídeo também. Poucos grupos adotaram essa abordagem, que traz mais humanidade ao projeto.	Muito tempo de música no vídeo sem a narração ficou pouco autoexplicativo. Acho que faltou mostrar as mecânicas. Por exemplo, o que levou 5 minutos para ser mostrado no vídeo, podia ser exibido em 30s.	
G09 - Story telling	6	Boa motivação para o projeto, modelagens em geral, bem trabalhadas. Animação e interação com NPCs, para simulação da luta.	Sem delimitadores físicos ao redor do plano da cena (permite visualização do ambiente de desenvolvimento). Texturas pouco consistentes entre si: não seguem um mesmo padrão. O projeto acaba passando a visão de não estar finalizado.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G09 - Story telling	6	Ideia muito legal e venderam muito bem ela. Colocaram Sons. Apresentação animada mostrando os rostos	Parece que o jogo ficou bem travado, até mesmo mostrando o jogo ficou travando bastante a tela. Talvez ter simplificado as modelagens pudesse ajudar. Qualidade da renderização do Coliseu estava bem ruim. Sombras ficaram muito fortes, talvez ter utilizado mais uma iluminação menor para suavizar. O Coliseu não combinou muito com o resto do cenário. O vídeo poderia demonstrar mais das coisas que falaram que fizeram.	O Pitch do trabalho foi muito bom, e a ideia também, porém a execução deixou um pouco a desejar. Entretanto percebo que a animação dos personagens tenha sido realmente algo difícil de fazer e foi bem diferenciado do restante das apresentações.
G09 - Story telling	6	Acredito que alguns pontos positivos são: - A modelagem e as texturas da cidade "medieval" ficou interessante. - A parte do game deve ter sido complexa de construir e ficou bem legal.	Acredito que alguns pontos a melhorar são: - Imagino que o grupo poderia ter colocado mecanismos de interação no ambiente, como botão, linear drive, circular drive, etc. - Além disso, a experiência da batalha foi apresentada de forma curta, e não ficou claro como seria a jogabilidade da ferramenta. - O fato de o ambiente e os modelos ficarem pesados atrapalhou bastante o grupo e a apresentação. O projeto teria ficado bem mais imersivo sem esse problema.	A apresentação oral do vídeo ficou um pouco difícil de compreender devido as falas rápidas e a falta de imagens que ilustram o que estava sendo falado.
G09 - Story telling	6	Temática interessante, mecânicas de batalha boa, apesar da fraca demonstração	O Prefab do Coliseu não tem uma resolução muito agradável, e não foi possível ver uma batalha muito interessante.	
G09 - Story telling	6	Implementação de um sistema de luta	Achei a implementação fraca	Basicamente é um jogo, não vi elementos de story telling, que era o tema do grupo
G09 - Story telling	6	O combate feito foi bem interessante, principalmente na parte de aprendizado dos integrantes relacionados.	O ambiente ficou destoante da realidade, com as casas medievais na Roma antiga. Como a ideia do trabalho era o ensino de história, acho que outro evento (e não uma luta) seria mais interessante.	
G09 - Story telling	4	Ambiente com modelos e texturas detalhados. Implementação de um combate, com muitas funções que não foram vistas em aula, o que sugere boa pesquisa.	Apresentação começou de forma apressada e sem introdução. Mudança repentina da apresentação do cenário para um combate sem som (esqueceu de ligar o microfone). Praticamente toda a modelagem foi importada, não feita. Toda a informação foi transmitida sem auxílio visual e todo o vídeo de demonstração foi feito somente com uma música, o que prejudicou muito o entendimento do projeto. O vídeo também foi de qualidade muito reduzida, mas isso aparentemente se deve a problemas de aparelhagem. As interações usadas foram complexas, mas nenhuma das ensinadas em aula foi aparentemente colocada.	Do que foi mostrado, entende-se que o projeto foi construído com base somente no combate dentro de um coliseu, o que limitou a visualização do cenário construído e o tornou um tanto monótono. Mas é muito possível que os vídeos e a apresentação não tenham transmitido a experiência adequadamente.
G10 - Escalada	10	Achei bastante interessante a ideia	Realmente faltou mais profundidade na implementação	A ideia é não desistirem e continuarem, pois a ideia é muito interessante

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G10 - Escalada	10	Proposta bem interessante e trabalho bem interativo com o uso do Kinect. O ensino de atividades práticas mostra uma proposta de metodologia bem inovadora de ensino.	O jogo no geral pode evoluir com interações mais complexas, mas com o tempo da matéria ficou muito bom.	
G10 - Escalada	10	Bom pitch do projeto. O tom da voz na apresentação está bem controlado. Apresentação bem completa. Boa apresentação do jogo com a visão do sensor e da interface do jogador.	Muita repetição de palavras na apresentação. Teoria bem detalhada, mas longa demais para uma apresentação.	
G10 - Escalada	9	Aplicação bastante complexa do uso do kinect com a unity e a imersão potencializada devido a isso	melhor alicação dos conceitos passados em aula, apesar dos conceitos utilizados serem bastante avançados e impressionantes	
G10 - Escalada	9	pela dificuldade do que foi apresentado o grupo conseguiu desenvolver uma boa estruturação	apenas a demonstração do vídeo que deixou a desejar, pois não apresentou todos os detalhes do que foi executado, porém ainda assim acredito que fizeram um bom trabalho	
G10 - Escalada	9	O ponto mais alto do produto foi a interação com o Kinect, um principio bem interessante para o VR considerando a imersão	Poderia ser um pouco mais complexo, com um cenário melhor ou gráficos melhores, que acabam por comprometer a experiência imersiva	
G10 - Escalada	9	Bastante acadêmico, talvez vale a pena publicar o artigo. A integração com o Kinect ficou sensacional!! Acho que focaram bem também nas funcionalidades, bem simples mas também com resultados satisfatórios.	Ficou muito tempo na explicação inicial sem mostrar o projeto funcionando, achei um pouco prolixo também, talvez tenha saído um pouco do escopo (crítica se refere apenas ao vídeo). Podiam ter mais exemplos na Unity para mostrar!!	Acho que está faltando uma wiki para essa aula!! Muita tecnologia bacana sendo desbravada. No caso deste grupo, foi o Kinect! Além disso, uma possível aplicação que pensei foi o tratamento de acrofobia.
G10 - Escalada	9	O desenvolvimento do projeto foi muito enriquecedor para os participantes.	A mecânica do jogo pode ser melhorada, bem como os movimentos e orientações de controle do jogo.	
G10 - Escalada	9	Explicação bem trabalhada e boa didática	Muito tempo, gasto na parte teórica.	
G10 - Escalada	9	Uso do VR e do kinect	Limitar o uso de uma mão ao utilizá-la para segurar uma argola Implementar stamina	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G10 - Escalada	9	Levantamento bibliográfico que corrobora para a implementação de um projeto científico, aplicação do Kinect para a captura dos movimentos e interlocução entre teoria e prática. As justificativas práticas e teóricas pra esse projeto reforçam também a relevância do mesmo.	Como comentado no vídeo, existem interações que devem ser suavizadas para não gerar desconforto/estranheza; é preciso também implementar algumas fases/níveis e ambientes diferentes que tornem a performance mais difícil em função do tempo de prática/treinamentos.	
G10 - Escalada	9	Pode trazer uma melhora real na cognição dos usuários e revolucionando o mercado das atividades físicas; Uso do kinect, mostrando o trabalho de pesquisa do grupo por soluções	Apresentação pouco dinâmica; Faltou o uso dos pés Atualmente não tem o mesmo trabalho dos músculos que a escalada tem	
G10 - Escalada	8	Grupo soube bem sair da caixinha pra soluções das dificuldades apresentadas.	Talvez um pouco mais de elaboração na modelagem do ambiente, afinal ainda é uma simulação da realidade.	
G10 - Escalada	8	uma boa introdução do tema escolhido .Na parte do unity a forma interação de movimento ficou muito boa e inovadora	a apresentação do trabalho se estendeu bastante em comparação ao apresentado no unity , alem disso , o mapa escolhido poderia ser montado de forma mais elaborado com alguns angulos diferentes de escalada	
G10 - Escalada	8	Os testes com o hardware do kinetic foram um ponto diferencial.	A movimentação requerida do jogador para escalar (o proprio grupo disse que é uma intenção de aprimorar depois)	
G10 - Escalada	8	Super interessante conexão do Unity com o Kinect, possibilitando a simulação da movimentação de escalada.	Apresentação muito teórica e pouco explicativa. Não mostrou muito a parte prática.	
G10 - Escalada	8	A parte teórica, da apresentação do modelo estatístico ficou muito completa	A demonstração não ficou muito clara no sentido em que a escalada ficou explicada em seus detalhes de funcionamento mas não em mostrar como ela vai ser operada pelo usuário.	
G10 - Escalada	8	Apresentação agradável e bem feita, pesquisa bibliográfica completa e coerente,	Apresentação, apesar de bem feita, é um pouco cansativa; proposta um pouco confusa	
G10 - Escalada	8	Bem legal o uso do kinect	Na hora que a pessoa pega as agarras, a movimentação poderia ter uma animação	Parece que ficou simples, tirando a parte do Kinect
G10 - Escalada	8	Facilita a aprendizagem da escalada	Mais cenários de treino	
G10 - Escalada	8	Ótima motivação para realizar o trabalho. Funcionamento aparenta ser fidedigno com a realidade.	Apresentação deixou a desejar. Poderia ter sido mais claro nos objetivos do trabalho.	
G10 - Escalada	8	Mostraram muita habilidade, criatividade e organização	Apesar de usarem o conceito de RV, acho que eles fugiram muito de tudo que foi abordado nas aulas práticas.	
G10 - Escalada	8	boa apresentação do trabalho realizado	faltam recursos aprendidos em aula e exemplos para sustentar o objetivo almejado	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G10 - Escalada	8	Projeto audacioso, tentar simular o comportamento de como o corpo se comporta em uma escada é demasiado complicado considerando tudo o que foi ensinado sobre o Unity e realidade virtual	Falta da capacidade de replicar o corpo dependurado, mesmo que se deseje passar a ideia de se fazer uma escada, não se possui como características marcantes como a sensação do corpo suspenso e do tensão que o corpo causa nas nos braços, ficou mais um jogo que parece que o avatar esta escalando não exatamente simulando uma escalada	
G10 - Escalada	8	tecnologia diferente dos outros grupos	apresentação muito longa	
G10 - Escalada	8	Boa proposta e com embasamento forte, boa aplicabilidade	Modelos e animações, tornar a escalada mais natural	
G10 - Escalada	8	Pesquisa extremamente aprofundada, o que gera um ótimo embasamento	O design se tornou um pouco fraco mas o potencial é tão grande que seria sensacional continuar o projeto	
G10 - Escalada	8	O grupo buscou levantar critérios estatísticos de validação de dados de pesquisa. O uso de ambiente físico indoor em combinação com VR parece simular melhor os esforços físicos do que um ambiente puramente virtual	A apresentação focou-se muito no embasamento teórico de pesquisa; As interações mecânicas trabalhadas em aula poderiam ser exploradas mais profundamente, apesar da natureza do projeto, que parece não exigir o uso intensivo dessas interações.	nada a acrescentar.
G10 - Escalada	7	Falaram bastante de metodologias e formas de aplicação.	Falaram bastante de metodologias e formas de aplicação, não apresentando tanto o projeto em si. Acredito que fugiu um pouco do foco.	Não achei que foi tão relevante nem tão bem desenvolvido para ter sido um projeto trabalhado todo dia pelos integrantes como dito por eles durante a sessão de perguntas.
G10 - Escalada	7	Interessante a usabilidade para pessoas com limitações de estar presente em um ambiente de escalada.	Acho difícil a aprendizagem prática pela falta de movimento do corpo como um todo.	A ideia é muito boa, acredito que levando o projeto a frente tenha um bom futuro e uma boa implementação!
G10 - Escalada	7	Aplicação interessante, aplicação do kinect	Design e mais desenvolvimento, acho que não tinha muito o que fazer	
G10 - Escalada	7	É um bom projeto que pode ajudar pessoas que por algum motivo não pode realizar a prática esportiva real, dando à ela uma experiência virtual.	Poderia em um projeto mais completo incluir outras vias com agarras na própria rocha, sendo mais próxima as agarras naturais. Também seria interessante incluir animações da subida e um cenário no entorno mais próximo da realidade, de forma q o usuário possa olhar ao redor e experimentar o fato de estar a grandes alturas.	
G10 - Escalada	7	Boa base teórica e utilização do kinect.	Não consegui enxergar a utilidade do programa para a proposta do grupo, dada que a única possibilidade do player é escolher qual a ordem de ganchos segurar.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G10 - Escalada	7	A organização dos planos para aplicação do projeto e o planejamento é surpreende graças ao cuidado.	Eu reorganizaria a perspectiva da câmera do player para que os movimentos da mão se enquadre com a mesma, me explico. A posição pressuposta pela câmera para a cabeça é que a mesma esteja inclinada para cima. Ainda assim, a movimentação das mãos perpendiculares ao corpo para que se alcance as alças, movimento o qual não é o de fato necessário para isso, soa incoerente. As mãos deveriam estar a uma altura superior a da cabeça. Por fim, a experiência de escalar uma parede da forma com a qual foi apresentada não me parece estar próxima da realidade. O movimento restrito às mãos e, acima disso, a mecânica na qual se é teleportado, parece muito mais um jogo vinculado as escolhas das alças do que necessariamente algo vinculado aos esforços de escalada.	O acesso a uma parede de escalada soa mais restritivo do que o acesso a um Oculus Rift? A justificativa para o projeto me soa incoerente. Não acho que, como um projeto desenvolvido por alunos de uma universidade, sua aplicabilidade seja de fato positivo em um contexto social, caso produzido em um contexto ainda mais complexo, pareceria um gasto dispendioso de tempo e recursos.
G10 - Escalada	7	Projeto bem explicado, explicando um pouco de cada parte, motivação, metodologia e implementação. Boa implementação do hardware disponível aos integrantes do grupo (como o kinect da microsoft) para inputs de comandos.	A parte do jogo do projeto poderia ter sido implementada de forma mais complexa.	Creio que o sistema de escalada implementada é muito simples para simular uma escalada. O sistema de apontar e clicar na argola poderia ter sido implementada de forma melhor, como por exemplo incluir a puxada para levantar o resto do corpo.
G10 - Escalada	6	Boa base teórica, trabalho foi mais para o lado da investigação científica e criação de um estudo, tecnologia do Kinect foi um diferencial interessante para integração com VR.	Trabalho foi pouco prático, apresentação foi muito focada na parte teórica, poderia ter focado mais na parte da escalada prática.	
G10 - Escalada	6	A implementada foi bem criativa.	O movimento da escalagem poderia ser mais suave e não foi muito proveitoso o usuário mexer apenas os braços, talvez seria mais interessante se fosse outro tipo de esporte.	
G10 - Escalada	6	Aplicação está funcional e visualmente conseguiram proporcionar uma experiência sobre escalada. Senti falta da pessoa poder enxergar os pés. Não sei se seria necessário ter algum outro tipo de equipamento.	A apresentação poderia ter sido um pouco mais dinâmica. Poderia implementar a descida após chegar no topo.	
G10 - Escalada	6	Temática bastante criativa, com um embasamento teórico bem apresentado no vídeo. Adequação das ferramentas disponíveis com a temática.	A apresentação possui um enfoque teórico muito sobressalente ao prático, fazendo, inclusive, com que esse último seja percebido como um ponto secundário do projeto.	Melhorar o input de movimentação para a locomoção na escalada.
G10 - Escalada	6	Ótimo embasamento teórico, boa aplicação do kinect,	Mesmo com a boa aplicação da ferramenta do kinect, a interação ficou muito limitada, ficaria mais interessante com uma interação maior. Acredito que a apresentação podia ter sido melhor elaborada também, já que não ficou muito claro o objetivo prático do projeto.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G10 - Escalada	6	<p>Os pontos positivos desse projeto são:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acredito que os métodos utilizados e a parte teórica do projeto foi muito desenvolvida. A apresentação ficou muito focada nessa parte e deixou claro os objetivos do projeto, o que o tornou mais interessante. - O uso do Kinect Studio tornou o projeto mais interessante, uma vez que deixou mais claro a ideia do projeto. 	<p>Os pontos a melhorar desse projeto são:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A parte prática desse projeto não foi tão desenvolvida. - A parte fundamental da realidade virtual e do projeto ficou apenas nas parte teórica, o que tornou o projeto um pouco menos interessante e menos util. - Não foi utilizado poucos ensinamentos das aulas práticas da disciplina RV. - A apresentação do projeto ficou um pouco confusa, uma vez que foi apresentado na maioria do tempo do vídeo a teoria, os métodos e a pesquisa apenas de forma narrada. 	
G10 - Escalada	6	<p>Primeiramente, achei muito interessante a explicação sobre aprendizagem motora, cognição incorporada e a relação com a realidade virtual, o que na minha opinião, mostrando teorias da neurociência e parte teórica, embasa e fortifica a motivação de criação de um projeto cuja principal ideia é a experiência imersiva na realização de escaladas. Assim, a justificativa a meu ver foi muito bem apresentada no vídeo, de modo coeso, e fundamental na introdução e construção de valor do desenvolvimento da proposta da equipe.</p> <p>Um segundo ponto positivo desta equipe foi a grande complexidade teórica no desenvolvimento da pesquisa, com uma explicação que demonstrou muito estudo dos membros e tempo gasto em relação a isso, inclusive tendo um plano completamente desenvolvido sobre etapas de pesquisas posteriores À apresentação do projeto.</p> <p>A apresentação do uso do Kinect como uma nova tecnologia também pode ser considerada um ponto forte por tornar possível utilização de mãos, demonstrando que a equipe se dispôs a experimentar novas coisas além do básico para a exploração do que pretendiam mostrar.</p> <p>Por fim, a utilização de alguns conceitos ensinados em aula como a mudança de coloração de objetos ao serem tocados, e a movimentação do jogador pela parede de escalada, também foram considerados pontos positivos na minha opinião.</p>	<p>A princípio, não entendi muito bem a parte de cálculos amostrais baseados em parâmetros, aparentemente para experimentações no laboratório para análise inicial antes de poder usar o projeto desenvolvido em RV. Porém, não tenho certeza se isso ocorreu devido a quantidade de informação ser muito grande e explicada em pouco período de tempo, ou se se deve a eu não ter muito conhecimento sobre termos ditos, que não compreendi.</p> <p>Além disso, outro ponto com potencial para melhor pitch e oratória, porque ao usar muitos termos técnicos da área de Educação Física, pode mais confundir leigos do que fomentar uma argumentação plausível. Uma sugestão seria fazê-la de modo mais objetivo, com poucos pontos que definissem o todo.</p> <p>Além disso, acho que a modelagem não mostrou cuidado com o fundo da tela, poderia ser melhor trabalhada com uma ambientação para não dar enjoo/náuseas no usuário ao entrar na cena e visualizar um espaço meio abstrato que tem apenas a parede de escalada. Em relação a isso deixarei sugestões no campo seguinte que espero que possam ajudar a equipe futuramente :)</p> <p>Outro ponto a melhorar pode ser em relação a grande parte do vídeo ter sido dedicada à explicação e pouco à parte prática, de modo geral achei o jogo criado muito simples, tanto em modelagem quanto em interações na Unity, pois é trabalhada apenas a mudança de cor das garras, e nenhuma outra dentre algumas que aprendemos em aulas práticas, como linear drive, circular drive, interações de movimentos com programação, música, letras, que outras equipes mostraram gastar muita carga horária desenvolvendo.</p>	<p>Como praticante de escalada em montanhas, gostaria de sugerir para a equipe explorar a possibilidade de interação com os pés, além das mãos, trabalhando força e puxadas, já que o propósito é justamente um movimento humano e de propósito físico, pois é um aspecto que o usuário pode sentir falta de interagir, e tem essencial importância na hora de escalar.</p> <p>Além disso, dou destaque a dois pontos que considere importante de sugerir para aprimoramentos no projeto: Utilizar mais mecânicas básicas aprendidas em aula (linear drive, circular drive, etc) e em relação ao desenho experimental de pesquisa talvez ele poderia ser menos sofisticado em apresentações mais casuais, para poderem aproveitar mais tempo demonstrando a parte prática.</p> <p>Por fim, o foco poderia ter um escopo menor para aprimorar não apenas a parte científica mas conseguirem concluir a parte prática no sistema em si que aprendemos na disciplina durante esse semestre.</p>

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G10 - Escalada	6	Apresentação bem contextualizada teoricamente.	Durante a apresentação, houve uma explicação teórica excessivamente longa (que poderia ser explorada com tanta profundidade apenas no relatório) e o projeto, apesar de ter uma interação real usando o Kinect não explorada no curso, teve uma interação bastante limitada.	
G10 - Escalada	5	Houve atenção aos requerimentos, limitações e execução do projeto como se fosse uma simulação real a ser utilizada pelo público, o que foi interessante, mas deixou pouco tempo para o projeto em si.	Alta densidade de informações faladas pelos apresentadores foi acompanhada somente de poucos slides estáticos, tornando a apresentação um tanto difícil de se acompanhar. A demonstração do projeto também foi curta e não mostrou seu funcionamento adequadamente. Além disso, pelo que se pôde ver, a experiência virtual não foi detalhada o suficiente para servir ao propósito que lhe foi dado, de modo que um objetivo diferente poderia ter sido mais aproveitado.	O grupo disse que apresentou somente a primeira versão de um projeto que será continuado e por isso ocorreram algumas das falhas que apontei, além de a ausência de participantes ser um fator limitante.
G11 - Parque de diversões	10	Ambiente muito bem feito, além de existir mais de 1 ambiente no jogo e bastantes movimentos no produto.	Apenas aperfeiçoamento dos instrumentos.	
G11 - Parque de diversões	10	Cenário extremamente completo e interações interessantes, principalmente do jogo de bater nos camundongos com o martelo	Talvez aumentar o número de jogos	
G11 - Parque de diversões	10	Vários puzzles, embora bastante simples, muito bem trabalhados e bastante bonitos. É quase um Wii Sports (ou um Nintendo Land) em realidade virtual. O cenário ficou muito lindo! Usaram o terrain da Unity, show demais. Achei as interações físicas bastante completas também, até por abordar games que necessitam disso, como o basquete e o boliche.	Não identifiquei nenhum! :) Pensam em publicar o game?! Dar continuidade ao projeto seria bem demais! Senti falta de aleatoriedade no Whack Attack também.	
G11 - Parque de diversões	10	Ficou muito bem feito a aplicação no unity	Não vejo muitos defeitos	Continuem e divulguem, o projeto ficou muito bom!
G11 - Parque de diversões	10	Preocupados com o Game Design e com a experiência do usuário, com o objetivo de tornar os jogos mais interativos e imersivos possíveis.	falta de indicações dentro do parque.	
G11 - Parque de diversões	10	Modelagem do ambiente ficou excelente, muitos elementos feitos, diversos objetos como árvores, postes, edifícios ficaram muito bem colocados.	Seria possível colocar informações para navegação, placas com os nomes, informação sobre as atrações e como operá-las.	
G11 - Parque de diversões	10	Ambientação e modelagem muito legais, passa bem a sensação de um parque de diversões. Interações intuitivas que agregam bastante à jogabilidade. A integração do ambiente com a jogabilidade é muito boa.	Poderiam ter placas informativas, indicando o lugar/jogo em que o player está ou instruções das atividades.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G11 - Parque de diversões	10	Agregou vários aspectos estudados em aula.	Informações para o usuário de como utilizar. Questão de forças randômicas.	Como foi o grupo em que eu estava, gostaria de ressaltar o comprometimento de todos com esse projeto, as constantes cobranças no grupo e reuniões espontâneas, noites viradas, foi um projeto que realmente nos tornou uma equipe. Agradecer aos professores e o André pela experiência e pelas críticas construtivas.
G11 - Parque de diversões	10	O trabalho está ótimo, muito bem modelado, divertido, criativo, interativo, lúdico. Perfeito	Sinceramente, não tenho críticas a fazer	
G11 - Parque de diversões	10	Cenário e a interatividade muito interessantes! Belo esforço do grupo com sucesso em desenvolver um modelo simples de um parque de diversões	Detalhes do projeto ao todo, mas nada que tenha deixado a desejar	
G11 - Parque de diversões	10	Ambiente muito bem trabalhado e bonito texturização muito bem feita, mostrando trabalho intenso do grupo e jogos divertidos e de interação muito intuitiva. Cumpre a proposta de se ir ao parque virtualmente.	Para melhorar apenas implementar mais jogos e ampliar o cenário	
G11 - Parque de diversões	10	Os pontos positivos desse projeto são: - A ideia de trazer um conteúdo de diversão para um usuário impossibilitado de interagir com um parque real. - A modelagem e as texturas do parque e dos brinquedos ficaram muito bons. O grupo apresentou um domínio do programa Blender. - O grupo conseguiu colocar diversos ensinamentos das aulas práticas da disciplina (botões, drives, gravity ray...)	Os pontos a melhorar desse projeto são: - Acredito que o projeto já está muito parecido com um produto, no entanto acho que o parque poderia ser mais parecido com a realidade, ou seja, melhorar o movimento dos objetos arremessáveis e tornar a jogabilidade mais real. - Senti falta de algumas instruções para o usuário entender melhorar o ambiente e o jogo em si	
G11 - Parque de diversões	10	Ambiente bonito, completo e bem modelado. Pontos de interação interessantes.	-	Lembra o ambiente do jogo Mario 64
G11 - Parque de diversões	10	Detalhes muito bem feitos e os modos de jogo	Falta de indicações ilustrativas de caminhos e jogos	
G11 - Parque de diversões	10	boa apresentação e objetivos bem estabelecidos	mostrar limitações do projeto e melhorar detalhes para maior imersão	
G11 - Parque de diversões	10	Muito bem Modelado	nenhum	
G11 - Parque de diversões	10	Muitas opções de interação e ambiente muito bem trabalhado, modelagem/designes também ficaram bons. No geral, creio que o projeto possa ser utilizado para entreter sim as pessoas de forma bem interessante.	Como se trata de um jogo, a criação de níveis e pontuações são pontos relevantes.	O projeto tem uma característica lúdica muito forte, buscar parcerias com escolas e projetos para Infância pode ser uma forma de estudar outras possibilidades de aplicação e receber auxílio financeiro para a implementação.
G11 - Parque de diversões	10	Ambiente com delimitações claras e com qualidade consistente. Minigame de basquete bem complexo (trazer bola, arremessar, ajuste de altura e fazer a bola quicar). Boa variedade de atrações. Modelos complexos.	O jogador flutua no jogo, o que diminui a imersão. Lançamento da bola de boliche não parece intuitivo.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G11 - Parque de diversões	10	<p>Um dos pontos mais positivos do projeto de parque de diversões dessa equipe foi a abordagem de interação ativa e não passiva, que é a proposta dos jogos atuais no mercado, isto é, ficou claro a inovação na jogabilidade para o usuário ao poder interagir com diferentes jogos e brinquedos, sem apenas assistir um vídeo de experimentação de montanha-russa, por exemplo.</p> <p>A ambientação e modelagem estavam excelentes, de modo que o parque não está "solto" no espaço, apresenta um cuidado da equipe em cercar e delimitar inclusive montanhas no horizonte de qualquer visão do usuário para fora da área de interação. Os modelos, importados ou majoritariamente modelados em Blender condiziam com a narrativa lúdica da narrativa da equipe, além de estarem muito bem modelados e mostrarem tempo de produção. Também relacionado a isso, a texturização e mapeamento ficam claros nas cenas, escolhidos e integrados com as partes do parque de modo minucioso.</p> <p>Achei interessante as mecânicas de física no peso das bolas diferentes, considerando força, velocidade e direcionamento nos brinquedos como: tiro ao alvo, boliche ou lance de basquete, isso porque, não tenho muito conhecimento na área, mas passei a considerar muito interessante de usar em diversos projetos na Unity.</p> <p>Das mecâncas ensinadas em aulas práticas, as gravity gloves utilizadas para atrair objetos (especificamente as bolas dos jogos) foram bem usadas para tornar mais agradável e facilitar a jogabilidade.</p> <p>Todos esses aspectos em conjunto corroboram com a imersão que todo o projeto proporciona, realmente fazendo o usuário se sentir em um cenário de parque, devidamente fechado, com diferentes jogos para utilizar sem filas! De modo geral, a equipe cumpriu muito bem a proposta de imersão ativa que pretendia proporcionar ao usuário, e soube administrar seu escopo com o tamanho e demandas necessárias.</p>	<p>Foi um dos trabalhos que mais gostei do resultado como um todo, tanto na excelência da modelagem, na apresentação do vídeo, desde o pitch ao roteiro e narrativa explicando as dinâmicas de interação dos jogos, e a interação em si na Unity, até a adaptação do tamanho do escopo para com o tamanho da equipe e divisão de tarefas.</p> <p>Por esse motivo, considero que pontos a melhorar seriam para o futuro do projeto, com aprimoramentos na sequência de narrativa da expectativa do usuário, ou seja, criação de metodologias de pontuação, competição, e eventualmente placas de orientação do player ao longo do parque, indicando o local das atrações, dicas, funcionalidades e/ou instruções.</p>	<p>Minha maior sugestão para o grupo sem dúvidas é não deixem esse projeto sem dar continuidade! Tem muito potencial inexplorado numa possível startup de jogos, imersão, e inovação em relação ao que temos disponível no mercado atualmente! Parabéns pelo trabalho, completo e muito bem feito. :) (podem me chamar pra possíveis parcerias hehe)</p>
G11 - Parque de diversões	10	<p>O partido de interatividade é incrível e criação de um ambiente lúdico, mais cartunesco, foi acertada. Os jogos ficaram incríveis.</p>	<p>Talvez fosse pertinente indicações dos jogos para melhor a espacialização do usuário e sua interação, como os botões de reset e mudança de altura da rede de basquete. Poderia igualmente ocorrer uma mecânica de compensação</p>	
G11 - Parque de diversões	10	<p>Cenário bem desenvolvido - Arvores, bolas, ambientes de jogo bem feitos</p>	<p>Inserir brinquedos comuns em parques de diversão - Montanha Russa, carrinho de bati-bati;</p>	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G11 - Parque de diversões	10	O grupo desenvolveu um cenário muito realista, com uma boa diversidade de interações, mecânicas e aplicações bastante imersivas e lúdicas no formato de jogos.	Faltaram indicações visuais ao usuário para que ele possa se localizar no cenário.	
G11 - Parque de diversões	10	Ambiente bem trabalhado, com um ar lúdico condizente com o ambiente de um parque; Bom uso das propriedades físicas no jogo do basquete (elasticidade, colisão, gravidade); O whack a mole faz bom uso de texturas e movimentações.	nada a acrescentar	nada a acrescentar
G11 - Parque de diversões	9	a estética do trabalho foi muito bem desenvolvida	o vídeo ficou um tanto quanto repetitivo	
G11 - Parque de diversões	9	Ambientação muito boa. Muito capricho na composição dos elementos. O jogo de basquete ficou muito bem feito.	Dimensão dos objetos parece fora de escala com o mundo real. Faltou um display para mostrar o score no jogo de basquete. No jogo de boliche, ao pressionar o botão de restart, as bolas anteriores deveriam desaparecer, pois pode haver um acúmulo de bolas no cenário.	
G11 - Parque de diversões	9	o ambiente está muito bonito e com atividades interessantes , as atividades apresentadas ficaram com interações muito boas com o usuário , além disso , as interações com os objetos mostrados ficaram bastante realistas	seria uma boa a apresentação de um premio caso o usuário consiga finalizar os objetivos , além disso , seria possível promover uma animação na pista de boliche para que a bola voltasse ao usuário , ademais , poderia ter sido mostrado a resolução de todas atividades	
G11 - Parque de diversões	9	A jogabilidade ficou bem legal. Destaco também a qualidade dos modelos e texturas. A mecânica inserida, conforme aprendida em aula é mais um ponto positivo.	Inserir alguma trilha sonora.	
G11 - Parque de diversões	9	As animações e a versatilidade dos jogos é impressionante, muito bom!	O mundo amplo que foi criado parece facil de ficar um pouco desorientado	
G11 - Parque de diversões	9	Ótima ambientação, junto a divertidas atrações.	Faltou sinalizar melhor, para o usuário não se perder.	
G11 - Parque de diversões	9	Modelagens autorais bastante bem trabalhadas, com preocupação para a texturização. No geral, cumpre o que promete quanto às interações feitas pelos usuários.	Algumas interações (topeira) não foram completamente implementadas.	Criar um sistema de pontuação, além de exibir instruções para o jogador.
G11 - Parque de diversões	9	Ambiente bem construído Desafios muito bem feitos	Implementar um contador de pontos, um timer e um sistema de recorde para cada jogo Tiro ao alvo e boliche: excluir as bolas da rodada anterior	
G11 - Parque de diversões	9	Riqueza de detalhes e quantidade de brinquedos no parque	Renderização poderia ter trazido um maior aspecto de realidade.	
G11 - Parque de diversões	9	O ambiente me recorda muito algumas cidades de jogos RPG's, ajudou a criar um ambiente bem lúdico, com mais realismo do ambiente e das texturas poderia se tornar um ambiente de diversão bem imersivo e quem sabe, com mais atrações, ser melhor que o Wii sports.	Cenário, tem muitos assets que de árvores gratuitos no Unity Asset store que poderiam ser utilizadas, e a atração de derrubar garrafas ficou um tanto escura	As toupeiras me lembram um pokemon chamado Diglett

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G11 - Parque de diversões	9	A apresentação mostrou bem o projeto e todas as áreas disponíveis ao jogador. Diversas interações criativas também foram exploradas e demonstradas. Além disso, a imersão foi bem executada, com delimitação completa do cenário.	Poucas instruções aos jogadores	
G11 - Parque de diversões	9	Achei o trabalho extremamente criativo e fiquei com vontade de jogar, o que é uma ótima característica. Vi que se preocuparam com o layout, e tudo ficou extremamente arrumado.	Não vejo no momento mas talvez melhorar as interações.	
G11 - Parque de diversões	9	Projeto visualmente bonito, esteticamente agradável. Scripts e interações em VR, que foram vistas em aula, como o drives e gravity rays, foram muito bem implementadas nos brinquedos do parque.	Poderia ter sido mostrada os brinquedos da argola e whack-a-mole em funcionamento.	Poderia ter sido colocado uma maior explicação de como cada jogo funciona dentro do jogo em sim, como por exemplo, condições de vitória e derrota.
G11 - Parque de diversões	8	Ambientação e interatividade boas, boa variedade de jogos, levando a realmente a sensação de um parque e não só um conjunto de jogos isolados, boa preocupação com o design.	Buscar jogos baseados em outras mecânicas além do arremesso, projetar melhor a movimentação dentro do parque	
G11 - Parque de diversões	8	O cenário e a estruturação de objetos ficaram bem bonitas e organizadas.	A dificuldade dos minigames do parque podem ser muito difíceis de serem feitos.	
G11 - Parque de diversões	8	Ambiente bem feito	Talvez faltou certas interacoes	
G11 - Parque de diversões	8	Um projeto bastante interativo e divertido se adequando à proposta do grupo.	Algumas físicas de objetos precisam ainda ser melhoradas.	
G11 - Parque de diversões	7	Implementação completa do material apresentado em aula	Poderiam acrescentar algum sistema de pontuação	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	Aplicação bastante realista do produto, podendo ser bastante usado na vida real	Nao idetifiquei muitos pontos, talvez melhor qualidade do vídeo	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	proposta de trabalho interessante e criativa com um domínio interessante da modelagem de peças 3d e da programação de scripts no unity	execução do vídeo e conexão das peças mais adequada à realidade	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	A ideia é bastante prática e útil	Não acredito que tenha pontos muitos grandes a melhorar, a ideia é continuar	continuem do jeito que tá, essa ideia rende um grande projeto
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	Tema muito em contato com a disciplina e os docentes. Além de trabalhar com a área médica, não muito desenvolvida nos outros trabalhos.	relação com o tempo e distribuição da apresentação	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	Motivação importantíssima, com aplicações imediatas. Embora a cena ocorra em um ambiente pequeno, sua modelagem foi bastante bem trabalhada. Interações consistentes e feedback ao usuário ajudam a concretizar o propósito do projeto.	Não foram identificados.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	O ambiente, a modelagem e as texturas ficaram bem legais e as interações ficaram bacanas, bem intuitivas	A modelagem poderia ser mais simplificada para que outras partes do projeto pudessem ser melhor desenvolvidas.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	Ambiente muito bem feito com muitos detalhes Sistema de montagem do respirador	Indicar quando o sistema é montado na ordem errada	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	Boa apresentação, sala e o trabalho em geral mostra uma qualidade acima da média, interação boa	Microfone estava falhando um pouco na apresentação	Assunto bastante relevante.
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	boa apresentação e atingiu bons resultados	mostrar limitações a partir de testes, o trabalho e bem complexo e exige cuidados	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	Uso relevante, boa explicação de montagem	nenhum	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	ótima proposta, ambiente imersivo e instrutivo	alguns detalhes em modelos e corrigir caso faça o procedimento na ordem errada	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	Ambiente bem feito. Diversos objetos complexos, boas texturas. Tema bem relevante. Boa indicação visual de sucesso de encaixe.	A demonstração não foi feita no modo play.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	Motivação bem conceituada, complementar perfeitamente uma ideia já desenvolvida pela poli; Ambiente claro para a experiência, instruções e Inspire bem modelados	Faltou dados sinalizados pelo Inspire e sinalizar montagem incorreta	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	10	Aplicação prática quase imediata, com fidelidade ao sistema real. Além disso, o grupo desenvolveu um cenário e modelagem que traz uma contextualização muito boa para o usuário, bem como as sinalizações de feedback de acerto. Os encaixes das peças também foram muito bem projetados.	Dado o contexto e o escopo do projeto, a modelagem de algumas peças poderia ter sido simplificada.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	Relevância enorme do trabalho, principalmente pela situação atual de pandemia, boa contextualização com a medicina, boa apresentação e demonstração do funcionamento, mostrando o valor do trabalho no mundo real, painel interativo de instruções é um bom diferencial	Implementação acabou sendo muito simples, mas o que é compreensível pelo tempo e número de integrantes e tempo do trabalho	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	Muita relevância no tema e boa amostragem dos conhecimentos, boa interdisciplinaridade com a medicina e ótimo cliff hang	Apresentação poderia ser melhor	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	Os slides/pitch e a fundamentação da aplicabilidade e importância do projeto ficaram MUITO bons! De todos os projetos, acredito que é o único que trabalhou de fato com gêmeos digitais (digital twins). Creio que, até por esse motivo, enfrentaram dificuldades que nenhum outro grupo enfrentou, como a necessidade de simular corpos flexíveis, não rígidos. Apesar disso, gostei bastante do resultado! A ambientação ficou bastante agradável.	O vídeo teve pouca ou nenhuma edição. Acho que podiam ter tomado mais cuidado nesse sentido! Algumas falhas de gravação, etc. O grande ponto a melhorar no projeto em si é em questão a física, as interações de realidade virtual.	O fornecimento dos assets do projeto original de CAD seria interessante, para evitar retrabalho e possibilitar um digital twin mais assertivo.
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	uma boa introdução do tema escolhido, No unity : os objetos escolhidos para a sala ficaram muito bons , além disso, a forma escolhida para a montagem do inspire foi bem intuitiva	creio que se o inspire fosse montado um pouco mais afastado da parede seria possível fazer com que o jogador não entre dentro da mesa para realizar os procedimentos	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	Achei a forma como apresentaram os componentes aprendidos em aula bem lúdica.	Os objetos atravessaram superfícies que deveriam ser sólidas.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	Projeto com tema contemporâneo. Sala muito bem feita e com vários detalhes (ajuda bastante na imersão).	Talvez a questão da ordem das peças. Alguns pontos levantadas pelas próprias apresentadoras de flexibilidade do tubo e encaixes.	Achei que a apresentação foi bem animada e descontraída, parecendo realmente uma conversa entre elas.
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	Criativo, apresentação dinâmica, gostei da aplicação e motivação do grupo; é um trabalho útil	imersão em um ambiente que lembrasse mais um hospital	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	Aplicabilidade mais que fundamental. Muito interessante o projeto e bem estruturado	Acredito que o melhoramento nos detalhes, com o tempo.	Adorei a ideia e já consigo vê-la sendo aplicada.
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	Tema dos respiradores bem importante para o contexto. Pensando em treinamento para poder montar o respirador muito útil. A construção dos componentes muito bem feita, inclusive do ambiente.	Melhorar a interatividade para executar a montagem de cada componente e trabalhar com imagens mais próximas.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	O projeto como um todo é muito interessante e pode ser expandido para diversos outros equipamentos hospitalares, aumentando o treinamento de todos os profissionais da saúde e diminuindo custos e riscos.	Acredito que a única coisa a ser melhorada seria um esquema de pontuação para a montagem na sequência correta do equipamento, deixando a realidade virtual mais intuitiva.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	Motivação atual e importante. Funcionalidade para verificar se a montagem está correta é ótima e condizente com os padrões da indústria.	Áudio poderia ter sido regravado para ficar melhor. Poderia ter sido projetada uma 'jig' de montagem, o que é comum nesses casos, para simular a realidade de uma produção em massa.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	.	.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	Demonstrar a montagem do equipamento em suas principais partes, porque no tempo que tivemos, ainda conseguimos demonstrar que o Inspire é complexo, mostramos que ele demanda bastante cuidado e que há uma sequência importante a ser seguida	Peças que faltaram, não conseguimos por o manequim (paciente), a mangueira flexível foi impossível de ser concretizada	Não obtivemos os arquivos CAD do próprio Inspire então tivemos que muita coisa improvisar com similares ou fazer um substituto
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	Foi uma proposta bem interessante por possibilitar os sujeitos treinarem a montagem do ventilador mecânico, proposta válida sobretudo pois ainda estamos com um número alto de casos de Covid-19.	Propor formas de verificar a aplicabilidade para a aprendizagem dos profissionais	Criarem no ambiente um timing (ou pelo menos contabilizar) para verificar o tempo e a quantidade de erros destes indivíduos
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	A ideia é FENÔMENAL, absurdamente pertinente e coerente com uma atuação social da equipe e da universidade pública no geral. A replicação de um ambiente hospitalar e do Inspire é super interessante para gerar uma maior familiaridade do usuário com o ambiente e com o objeto. A indicação de que as etapas de montagem estão sendo concluídas corretamente é interessante.	As instruções poderiam ser feitas em um menu, de forma a ser mais acessível ao usuário que não precisa se voltar sempre à parede para ter acesso a suas informações. Eu imaginei que o projeto estaria vinculado não só a montagem do Inspire, mas também na aplicação dele em um paciente, tornando o projeto ainda mais interessante. Eu centralizaria a mesa para melhor locomoção do usuário.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	9	O uso de "snaps" de posicionamento ajuda o usuário focar-se mais no objetivo - o aprendizado da sequência de montagem - e menos em aspectos periféricos, como o alinhamento manual das peças. O uso de cores como feedback nas peças é de fácil visualização.	Foi necessário o "atravessamento" do recipiente na tampa. Levando em consideração o foco do projeto, que é o aprendizado da montagem do Inspire, a implementação da sequência de montagem é importante. O desrespeito à sequência inviabiliza a montagem de vários equipamentos mecânicos. O problema do "atravessamento" poderia ser evitado com a implementação de uma sequência (inserir o recipiente antes da tampa, por exemplo).	nada a acrescentar
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	8	O cenário ficou muito bonito e bem imersivo, a montagem do objeto também funciona de forma bem intuitiva	Seria interessante alguns avisos sonoros de acordo com a montagem sendo bem ou mal sucedido. Também seria legal a aplicação com outros aparelhos.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	8	Diversas aplicações na área de medicina, principalmente em situações como o covid para simulações. Ambiente muito bem montado e detalhado, com uma imersão extremamente real	As interações e animações parecem limitadas	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	8	Boa temática, dado o contexto em que vivemos. Projeto bem desenvolvido, bem ambientado com extintores de incêndio e instrumentos médicos na parede. Boa proposta, pois o treinamento é muito importante em vários aspectos como executar ações de forma automática.	Comentaram pesquisas durante a apresentação, mas faltou as referências.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	8	A integração do grupo foi muito boa, ambas sabiam muito bem de tudo e parecem ter trabalhado bem juntas	O grupo poderia ter feito um ambiente mais similiar a um ambiente da saúde, ficou meio estranho do jeito que está	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	8	Criação de ambiente muito boa. Modelagem fidedigna, ajudando no entendimento da montagem do ventilador.	Faltou explicar a utilidade de cada peça na montagem do ventilador.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	8	Ótima ideia fazer a indicação luminosa quando acertar o encaixe.	Talvez colocar mais indicativos visuais de como proceder com a montagem.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	8	Os pontos positivos desse projeto são: - A ideia do projeto é muito atual, muito útil e interessante para a pandemia que o mundo tem enfrentado. - Além disso, a parte de pesquisa do projeto (motivações e objetivos) ficou muito claro e interessante para o ouvinte. - A parte prática do projeto, da simulação da ventilação mecânica, foi bem modelada. Apesar do ambiente do consultório ter sido importado, a modelagem do ventilador e das peças ficou muito interessante.	Os pontos a melhorar desse projeto são: - O principal ponto a melhorar do projeto é a implementação correta das peças, tornar o ambiente mais imersivo, tornar a experiência do usuário mais real e melhorar as interações para o usuário. - Além disso, o grupo poderia ter apresentado de forma mais organizada, sem alguns erros do modelo que acabam tirando a credibilidade.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	8	Projeto bem intuitivo, com boa implementação dos ambiente.	Melhorar o movimento, e interação dos player com os objetos.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	8	Tentativa de replicação da realidade e ótimos modelos em CAD	A interações e organização precisam receber mais atenção e gostaria muito de poder de fato desenvolver o trabalho com mais tempo	É meu grupo (pelo que eu entendi era pra responder) e eu realmente fiquei frustrada com o resultado do trabalho por não conseguir atingir o que tinha imaginado por conta da habilidade que tínhamos no unity. E por isso agradeço pela oportunidade de ter que pensar fora da caixinha, porque é totalmente possível resolver problemas com as habilidades que aprendemos, por mais simples que fossem. O projeto como um todo foi um grande aprendizado.
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	8	Projeto com boas motivações e embasamento teórico. Assets bem modelados, principalmente o respirador inspire. Boa implementação de feedback visual para o treinamento da montagem do respicador.	O áudio da apresentação poderia ser melhorado, em alguns momentos problemas de áudio dificultavam o entendimento da apresentação.	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	7	Aplicação interessante	Mais técnica	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	7	<p>A apresentação mostrou em detalhe a realização da simulação do ventilador. A utilização de bibliotecas online para construir o escritório no qual acontece a experiência foi um bom recurso, pois elas não substituem o trabalho da equipe no ponto principal do projeto, que é o respirador, e tornam o ambiente realista. As interações também são simples e intuitivas, ao mesmo tempo que cumprem a tarefa de ensinar sobre o manuseio do equipamento.</p>	<p>Achei que colocar uma sala de espera como ponto inicial ao invés de um plano infinito não seria trabalhoso e daria muito mais imersão ao projeto, apesar de que como o foco é o aprendizado sobre o equipamento talvez esse nível de imersão não seja necessário. Houveram também poucas interações e um cenário pequeno, de modo que toda a apresentação foi centrada em uma só mecânica de arrastar objetos.</p>	
G12 - Simulador de ventilador pulmonar	7	<p>Trabalhar com o equipamento Inspire, cuja função é a ventilação mecânica, que neste momento na medicina é de fundamental importância por estarmos em meio à pandemia de covid-19, logo, considero que este momento foi o melhor possível para a proposta ser explorada pelo grupo.</p> <p>Nesse sentido, o barateamento e eficiência de aprendizagem de procedimentos em medicina são pontos muito importantes de serem aproveitados e desenvolvidos no Brasil. No caso específico do projeto ser a montagem do equipamento, isso também apresenta um déficit de profissionais treinados para montar de forma rápida e segura no cotidiano da profissão, que certamente uma simulação em tempo real ajudaria em grande nível.</p> <p>Além disso, pontos positivos também estão na utilização de conceitos aprendidos em aulas práticas como o linear drive na instalação da mangueira de oxigênio no equipamento e mudança de cores quando aplicado corretamente, assim como a exportação de modelos de repositórios, modelagem em outro software (CAD) e compatibilização na Unity.</p>	<p>Em relação ao vídeo de apresentação, acredito que um melhor cuidado na gravação do áudio, devendo ser regravado caso houvesse algum problema, ajudaria na compreensão do projeto como um todo de forma mais segura e confiante para quem assiste a apresentação</p> <p>Pelos comentários da equipe o trabalho não foi tão extenso, ou a parte prática de interatividade na Unity e modelagem se focou em apenas algumas membros e não em outros, devido a isso, acredito que os membros poderiam ter distribuído melhor entregas e propostas para incrementar a cena, a narrativa, e até mesmo mais detalhamento no ventilador mecânico.</p> <p>Para isso, uma possível solução poderia ter sido a elaboração em sequência das atividades para a liberação da cor verde, e também uma determinação de velocidade para realização do procedimento, com o intuito de simular a montagem real sob pressão num ambiente hospitalar.</p> <p>Um ponto a melhorar na modelagem (apesar de demandar mais tempo) poderia ser em relação a modelagem do espaço mais hospitalar, mais similar ao que um usuário venha a estar na realidade. Podendo se explorar também a parte externa, para não se encontrar uma sala "solta no espaço".</p> <p>Por fim, talvez os textos pudessem ter sido mais explorados, explicando o encaixe das peças, processo mais ilustrativo e detalhado para o usuário, como uma aula didática para ele saber a ordem e não se perder no que fazer em sequência.</p>	<p>Gostaria de deixar uma sugestão sobre priorização de pontos mais importantes pra narrativa, e com isso priorização de tempo com pontos mais essenciais pro desenvolvimento e explicação do projeto do que outros aspectos que talvez não influenciem tanto na experiência do usuário (exemplo do fio apresentado como problemática pela equipe).</p>
G13 - Passeio Corpo Humano	10	<p>Utilização dos conceitos apresentados em aula muito em aplicados, de forma natural e coerente com o ambiente (sistema digestório). Ambiente muito bem executado, com texturas bastante realistas e imersivas.</p>	<p>Talvez um pouco mais de interação no jogo (apesar de não estar faltando, apenas um detalhe que senti, para que ficasse 100%)</p>	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	<p>Premissa muito interessante e diferenciada, trabalho bem focado, ambientação e modelagem muito bem feita, aproveita muito bem as features do unity para descrever o funcionamento das partes, recriação muito didática</p>	<p>Apresentação em textos sobre as partes acaba deixando a apresentação menos dinâmica, talvez substituir os totens por outra forma de apresentação</p>	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G13 - Passeio Corpo Humano	10	O trabalho foi exemplar, pra mim o melhor até aqui com folga, demonstraram amplo domínio das competências trabalhadas ao longo do curso, conseguiram cumprir tudo que almejaram da proposta e a execução da apresentação foi muito bem feita.	Talvez um pouco mais de cuidado com a virtual reality sickness mas aí já seria pedir demais.	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	a forma descontraída tornou o vídeo muito mais interessante ,a simplificação do modelo do corpo humano tornou tudo mais didático	apenas o áudio da música de fundo do vídeo que ficou muito alto às vezes atrapalhando o que o narrador diz, entretanto não prejudicou a compreensão como um todo	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	A execução foi impecável, mesmo levando em conta a temática demasiado exigente que escolheram. Ficou interessante e bem divertido, além da criatividade excepcional para aplicar as funções aprendidas em aula, além das animações e interações perfeitas, como os movimentos peristálticos.	No vídeo de apresentação, poderiam ter deixado menos tempo para os textos.	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Adorei a execução e a abordagem!! Minha grande preocupação era ver algo que comprometesse a mobilidade dentro do corpo humano, provocando algum tipo de tontura ou enjoo nos usuários (motion sickness). No entanto, acho que, da forma que foi desenvolvido, isso não ocorrerá muito. O cenário ficou muito bonito, me lembrou o The Legend of Zelda: Ocarina of Time. A música de fundo, as alavancas, que se assemelham a pequenos puzzles, gostei muito. Além disso, parece que a divisão de tarefas foi muito sagaz também! Equipe show demais.	O único ponto que não curti muito foram os textos, que ocupam o camera space e não o world space. Acho que podia ter sido melhor trabalhado.	Alguém comentou desta dor... Usem Git ou Unity Collaborate para compartilhar o projeto e os avanços entre os membros da equipe!! Ajuda muito. O próprio export e import package da Unity também. :)
G13 - Passeio Corpo Humano	10	boa introdução do tema com detalhes de todo o projeto . Na parte do projeto no unity: as texturas apresentadas são ótimas, além disso o sistema de totens fez com que a informação fosse transmitida de forma mais simples . As interações com os mecanismos de animação ficaram muito boas	creio que a única coisa a se melhorar seria colocar os outros sistemas do corpo humano mas em geral o projeto ta muito bom e um dos melhores apresentados	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	O jogo completo é uma obra prima. Não consigo detalhar mais que isso. Fiquei impressionado!	Minha única preocupação é quanto ao uso do áudio. Não tenho certeza se não é proprietário (Minecraft)	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Achei muito bem trabalhado, com muitos detalhes pelo tamanho do projeto	Acho que devem seguir em frente, aumentando cada vez mais as opções dentro do corpo para se visitar	Continuem o trabalho, ficou muito interessante, e sugiro que aumentem o tamanho do boneco, para poder caber mais lugares do corpo dentro
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Didática da apresentação, a modelagem e as texturas do interior do corpo humano ficaram muito boas!	.	Dar continuidade para o projeto, fazendo com que mais pessoas vejam o trabalho.
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Extremamente didático e bem aplicado, ideias criativas para ilustrar e demonstrar o funcionamento do sistema digestório.	Música muito alta ou vozes muito baixas.	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Boa motivação (fins didáticos). Modelagens autorais bastante bem trabalhadas, ainda que sejam simplificações. Boa inserção de interações/animações ao longo do caminho do player.	Alguns mapeamentos de textura poderiam estar melhores trabalhados, por exemplo, no intestino.	Escolher uma forma alternativa para ensinar sobre cada órgão, por exemplo, através de áudios.
G13 - Passeio Corpo Humano	10	A estética da aplicação ficou muito boa, bem como a apresentação em vídeo, que, a meu ver, ficou bem conciso.	Acredito que as interações poderiam ser mais diversificadas e a função do totem poderia ser melhorada para que o texto fique melhor de ler.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Proposta de ensino interessante Ambiente muito bem desenvolvido	Além das placas, seria legal ter uma narração explicando o conteúdo principal das próprias placas. Interessante se o jogo iniciasse com várias moléculas - representadas por algum polígono - e fosse acompanhando o jogador e sendo absorvidas nas regiões em que ocorrem sua digestão.	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Fizeram desenhos e uma imersão bem interessante sobre o assunto, antes de começar a trabalhar na aplicação de fato. Trabalho de dimensionamento. Abordagem mais lúdica, com boneco do Minecraft é bem interessante para manter o engajamento e interesse de jogadores (especialmente os mais jovens). Os totens similares à de museus ficaram bem interessantes e de fácil entendimento para um primeiro contato.	Ainda que de bom gosto, a música estava muito alta. Justificação do texto (ficou centralizado, acho estranho para um totem)	Fizeram um trabalho muito bom, provavelmente o melhor até agora. Gostei muito da criatividade para colocar as animações nos sistemas mesmo quando não era algo tão trivial (como a parede de alimentos).
G13 - Passeio Corpo Humano	10	O ponto positivo é o trabalho todo!! Ficou incrível e muito coerente com o que foi dado pela disciplina. As animações, teórico, tudo! IMPECÁVEL. NOTA 1000	Eu só melhoraria a apresentação, mais profissional, mas só isso	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	A modelagem do ambiente muito criativa para a proposta de andar pelo corpo humano, diversidade de interações e ambientes bem pensados de acordo com as estruturas do corpo. Possível uso para ensino também.	Os textos no geral poderiam aparecer numa formatação melhor para facilitar a leitura.	Para a apresentação a música poderia ser mais interessante e poderiam ter efeitos sonoros também.
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Os pontos positivos desse projeto são: - A possibilidade de usá-lo em aulas e palestras para educação básica de biologia do corpo humano, de forma divertida, uma vez que aumenta o interesse dos alunos e torna mais legal o conteúdo. - Acredito que a parte de modelagem e animação do projeto foi bem feita e os integrantes utilizaram todas as ferramentas aprendidas em aula. - Além disso, o projeto tentou manter toda a experiência o mais realista possível dentro do limite.	- Acredito que o principal ponto a melhorar seja a expansão do projeto para outros sistemas do corpo humano.	Como eu sou um dos integrantes do grupo, queria ressaltar que foi muito legal fazer esse projeto. Além dos aprendizados do plataforma Unity, eu aprendi muito sobre o tema do projeto em si, sobre a edição do vídeo final, a criação das animações do Minecraft e muitas outras funcionalidades da Unity além das ensinadas nas aulas práticas.
G13 - Passeio Corpo Humano	10	O estilo visual dos ambientes é coeso e lúdico. As interações foram usadas de forma criativa para ilustrar o funcionamento do sistema digestório, e as animações no início e no final da experiência mostram o empenho do grupo no projeto.	Não tenho nada a acrescentar	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Muito bem explicado e didático; Interações com o ambiente	Não tenho	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Excelente apresentação e uso dos recursos disponíveis no Unity.	Qualidade da modelagem dos órgãos.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Foi uma criatividade imensa Muito legal as formas que eles conseguiram aplicar o que foi ensinado na aula, como o linear drive	Música afetou um pouco a apresentação	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	boa apresentação, bem completa. Boa divisão de tarefas e execução do projeto	trazer mais realismo na imersão	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Muito educativo, boas texturas, considerando tudo o que foi ensinado, a entrada do estômago é meio nojenta, ficou muito bonito	Um pouco quadrado de mais, os órgãos humanos possuem diversas curvas.	Manter a mesma música o trajeto todo fica um pouco monótono, uma variação entre os ambientes tornaria cada passagem mais impactante
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Bom trabalho em equipe	nenhum	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Bastante dedicação à apresentação, não somente ao projeto no unity, com elevado uso de edição de vídeo.	Textos podem não ser a única fonte de informação.	Não tenho muito tempo para comentários, pois estava reproduzindo o vídeo para a turma.
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Muito bem elaborado e desenvolvido, interativo.	Talvez um pouco da imersão	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	A implementação da proposta foi muito bem feita, explicando o sistema digestivo, com uma boa interatividade para o player. A visualização dos movimentos peristálticos, principalmente, ficou muito interessante.	Poderiam acrescentar algumas animações automáticas durante o passeio, mas o resultado foi muito bom.	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	O trabalho está muito bem feito, e a imersão é o melhor aspecto. É uma experiência sensacional entrar dentro do corpo e pode ser um ótimo método de aprendizado.	Não acredito que tenha algo a melhorar no momento, mas como sugestão eu tornaria a aplicação talvez mais interativa ao invés de ser mais "passeio" por cativar mais a atenção de crianças por exemplo.	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	A música de fundo complementou bem a experiência. Boa replica da boca com movimento da língua. As notas educativas também foram interessantes. Cada seção do corpo humano tem uma interação diferente. A narrativa da apresentação ficou fluida.	Música ficou muito alta. O ambiente podia ser menos retangular.	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G13 - Passeio Corpo Humano	10	<p>O primeiro ponto positivo que notei no trabalho desta equipe foi a escolha do tema sobre estudo da anatomia do corpo através da realidade virtual, isso porque particularmente achei muito lúdico a maneira de abordar um tema que normalmente é complexo de se aprender, principalmente em etapas de infância e adolescência na escola.</p> <p>Além disso, achei interessante terem adotado placas na modelagem para que o usuário saiba alguns termos teóricos sobre os órgãos, tendo uma indicação em cada local e aprendam no caminho, além de vivenciá-lo. A modelagem no geral foi bem feita, principalmente da boca, dando a sensação de estar dentro do corpo humano.</p> <p>Em relação às mecânicas aprendidas nas aulas práticas da disciplina, achei que foram usadas com muita criatividade, como por exemplo na epiglote com o uso de linear drive para direcionamento entre sistema respiratório ou digestivo, e até mesmo mecânicas complexas não aprendidas em aula como os movimentos peristálticos feitos com uma boa base de programação, e o suco gástrico sendo interativo para o usuário no estômago. A alavanca que abre partes externas ao tubo digestório, isto é, fígado e pâncreas também foram interações muito criativas de usar as interações e animações, por parte do grupo.</p>	<p>O projeto como um todo está muito bom, conseguindo cumprir o que se dispôs a fazer quando apresentam o escopo do projeto. Na minha opinião, um dos pontos em que a equipe poderia melhorar, seria na apresentação do pitch, dando mais enfoque em motivações para terem escolhido o tema, pois achei que faltou um pouco de força na argumentação do projeto como solução para alguma problemática existente.</p> <p>Fora isso, acredito que pontos na modelagem e texturização poderiam ter sido melhor desenvolvidos uma vez que às vezes durante o vídeo senti náuseas ao percorrer a geometrização e vendo as texturas, e imagino que usando os óculos de fato e sentindo o ambiente, possa gerar mais enjoos.</p>	Gostaria de parabenizar o grupo por apresentar tão bem a narrativa e seguir um roteiro completo de projeto, ainda que em primeira versão, acho que o projeto pode seguir um bom caminho para testes e aprimoramentos.
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Achei a experiência no geral muito fascinante. A construção do cenário, com atenção especial ao músculo que controla a entrada do estômago, exprime um evidente esforço da equipe. A construção dos totens e o design da janela com informações possui um design muito interessante. A escolha da música solene foi acertadíssima.	Incluiria áudios com as informações dos totens. O cenário já é bastante instigante por conta do cuidado com detalhes, mas com tempo investiria ainda mais na modelagem dos espaços. Por fim, tentaria ser ainda mais conciso com relação às informações dos totens para que não haja textos tão longos.	Adorei o trecho final, com o vídeo de despedida.
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Trabalho interessante e com um fim educacional, pois várias crianças do ensino fundamental pode se interessar pelo sistema digestório por esse caráter devido essa temática de minecraft (um jogo bastante popular entre os jovens)	Criar mais interações, para mais aprendizado do player; Ambientar com mais alimentos e resíduos de alimentos;	
G13 - Passeio Corpo Humano	10	Abordagem com escopo bem definido limitando a proposta ao sistema digestório, a estética do projeto foi bem concebida além de ter uma proposta de aprendizagem bem clara e houve a inclusão de animações. A apresentação mostrou o caminho completo e foi bem planejada.	As interações poderiam ser mais complexas e em maior número. Uma melhoria a ser feita seria encontrar outros elementos alternativos para mostrar as informações ao usuário em vez do texto.	
G13 - Passeio Corpo Humano	9	O ambiente e as interações ficaram bem chamativas e lúdicas e além disso, muito criativo!	Acredito que se as paredes não fossem quadradas, a imersão seria mais realista, porém ficou ótimo.	
G13 - Passeio Corpo Humano	9	As animações e interações ficaram excelentes	o vídeo acabou ficando meio parado nos momentos dados aos espectadores para ler, poderia ter sido narrado por alguém	

Planilha Final de Avaliação das Apresentações Finais de PSI3502_2020 Realidade Virtual (respostas)

GRUPO	Avaliação Geral	Pontos positivos	Pontos a melhorar	Outros comentários e/ou sugestões
G13 - Passeio Corpo Humano	9	Excelente ideia ao descrever de maneira didática e lúdica algo tão fundamental quanto o funcionamento do corpo humano. A modelagem a maneira de interagir foram extremamente bem implementadas.	Melhorar a maneira como as informações são mostradas para o usuário porque os textos estão muito compridas.	
G13 - Passeio Corpo Humano	9	Bem modelado e auto explicativo! Um trabalho bem orientado e intuitivo na interação com o usuário.	Acredito que poderia ser mais dinâmico e com uma funcionalidade de movimento melhor, mais natural.	Em geral, achei bem interessante e criativa a ideia. Serve a nível primário para entender o funcionamento do sistema digestório. Muito divertido e interessante!
G13 - Passeio Corpo Humano	9	Experiência legal, bastante informativo, melhor que uma aula comum sobre sistema digestivo, eu diria.	Poderia ter feito mais detalhado os ambientes, mas acho que está bom assim.	Legal a interação com o jogo Minecraft. Acho que fizeram bem o que se propuseram a fazer.
G13 - Passeio Corpo Humano	9	Uma ótima ideia pra ensinar as partes do corpo humano principalmente para crianças, mas não só pra elas, além de ter ficado bem intuitivo. A apresentação também ficou muito bem feita.	Talvez seja possível melhorar mais na questão da modelagem menos "quadradas" e texturas.	
G13 - Passeio Corpo Humano	9	Possibilitar a aprendizagem da anatomia humana de modo imersivo, possibilitando que esta disciplina possa ser, em um futuro próximo feita à distância de modo não-presencial.	Os modelos/designe dos órgãos não estão muito reais e as funcionalidades podem ser mais exploradas.	Buscar modelos no "Store" para tornar os órgãos mais realistas; Acrescentar algumas animações que representem algumas funcionalidades (ex.: líquido biliar no intestino gerando a "quebra" de gorduras)
G13 - Passeio Corpo Humano	9	Tema bem executado, fazendo de forma criativa uma representação do sistema digestório, com boas interações e informações educativas ao longo da experiência. As animações criadas ficaram bem legais, facilitando o entendimento do que está sendo apresentado.	Música um pouco alta durante algumas partes da apresentação.	
G13 - Passeio Corpo Humano	8	Mecanismo da língua muito criativo. A textura do material é parecido com o tecido bucal. Produtivo mostrar mais informações.	Alimentos no formato 8bit comprometeram a aplicação. Poderiam buscar por modelos 3d facilmente encontrados na web. As informações poderiam ser mostradas através de algum áudio gravado ao invés de placas. Poderiam explorar os recursos de absorção de água de forma mais criativa, como uma animação de gotas pingando do teto, algo do tipo.	
G13 - Passeio Corpo Humano	8	Movimento peristáltico. Embora de forma simplificada, exibiu de forma criativa a contração das paredes por meio de barreiras que se moviam linearmente para simular a contração anelar.	Na simulação do movimento peristáltico, o alimento parecia mover de forma independente, sem acompanhar a contração das paredes.	nada a acrescentar