

# A Mobile Application for Identification of Tension and Fear Elements in Interactive/Game Stories or Narratives

*Proposta de Projeto*

Orientador: Prof. Bruno Silva (bsilva@di.ubi.pt)

## Objetivos

O projeto consiste em desenvolver uma aplicação móvel onde os utilizadores possam identificar elementos/momentos de terror em narrativas e/ou jogos. A aplicação deve comunicar via Wi-Fi, possuir uma interface de utilizador responsiva, mas também através da sua camera identificar e reconhecer expressões faciais. Com este sistema pretende-se relacionar, em tempo real, as respostas dos utilizadores, bem como os seus valores biométricos em tempo real, com os eventos da narrativa. O objetivo final será avaliar existe alguma relação entre a personalidade dos utilizadores e o medo detetado em determinados eventos. Caso se verifique, pretende-se adaptar a narrativa, de forma a produzir mais (ou menos) medo nos utilizadores a partir da identificação da personalidade.

## Tarefas a Realizar

- T1 Revisão da literatura sobre computação móvel, Jogos e Narrativas de terror. (0.5 meses)
- T2 Estudo da arquitetura do Sistema: análise de requisitos e linguagens de programação a utilizar (0.5 meses)
- T3 Construção da aplicação (interface, programação e base de dados) (1.5 meses)
- T4 Testes e validação do sistema (0.5 meses)
- T5 Documentação e relatório de projeto (0.5 meses)

## Requisitos Técnicos/Acadêmicos

Programação em Java ou .NET. Capacidade de programar para dispositivos com limitações (sobretudo, em termos de largura de banda, memória e capacidade de processamento).

Programação Orientada a Objetos, Bases de Dados, Tecnologias da Internet, IHC.

## Elementos de avaliação a entregar

O trabalho será avaliado em função do relatório entregue, das soluções construídas e do código fonte e sua documentação (entregue em CD/DVD).

## Resultados esperados

- 1 aplicação e integração de sensores
- Demonstração e testes reais
- 1 relatório de projeto.