

# Roteiro para apresentação do projeto final

Disciplina: Consumo Entrópico e Impacto Ambiental

Prof<sup>a</sup>. Lígia Fascioni | [www.ligiafascioni.com.br](http://www.ligiafascioni.com.br)

## ***Apresentação física***

A equipe deve levar um modelo, *mockup*, protótipo ou o que conseguir apresentar. Caso não consigam demonstrar o funcionamento fisicamente, pode se utilizar softwares de simulação com renderização em 3D.

## ***Apresentação em Powerpoint***

Não é necessário um documento escrito – apenas o arquivo Powerpoint (ou equivalente) é suficiente.

Além do título do projeto e a equipe, os seguintes tópicos deverão ser apresentados:

**1. Contexto:** Definição do público, estudo da concorrência, painel semântico. Como iniciou a idéia, quais foram as opções iniciais, por que descartaram as outras e escolheram essa que estão apresentando.

**2. Concepção:** O que o objeto tem de diferente dos que já existem? Qual a sua utilidade? Como se justificam as proporções utilizadas?

**3. Materiais:** Quais os materiais utilizados e porque foram escolhidos. Porque outros foram descartados.

**4. Produção e distribuição:** Como o material será fabricado? Quais os resíduos irá gerar? Como será distribuído?

**5. Uso do objeto:** Que benefício ele trará? Durante o uso, como o ambiente será impactado? ele realmente atende a uma necessidade real, responde às expectativas dos usuários? Cumpre o que promete? A interface entre a pessoa e o objeto é amigável e intuitiva?

**6. Descarte:** Como o objeto será descartado? Qual o impacto do seu descarte? Está previsto algum tipo de tratamento? Como isso acontecerá? Quem será o responsável?

## ***Cr terios de avalia o***

1. desenvolvimento do produto
  - a. escolha de materiais de menor impacto
  - b. redu o da massa e volume
  - c. fabrica o limpa
  - d. otimiza o da embalagem e distribui o
  - e. redu o dos impactos durante a utiliza o
  - f. otimiza o da dura o de vida
  - g. otimiza o do fim da vida, valoriza o
  - h. novo conceito e nova resposta  s expectativas dos usu rios
2. apresenta o (est tica, organiza o da informa o, atitude dos apresentadores, justificativas, conceitua o)
3. modelo, mockup, maquete ou simula o (fidelidade   realidade, acabamento, funcionalidade)

## ***Dicas para uma boa apresenta o***

- A plat ia n o   analfabeta. Assim, n o leia o que est  escrito na tela.
- A apresenta o serve apenas para ilustrar as id ias e situar os ouvintes; n o para salvar apresentadores mal preparados. Por isso, n o use textos longos, apenas palavras-chave.
- Use imagens, voc    um designer!
- Efeitos especiais somente devem ser usados se houver justificativa funcional ou conceitual.
- Revise o portugu s.
- Use toda a sua capacidade de s ntese, fa a uma apresenta o objetiva.
- Respeite o tempo destinado   apresenta o, seja pontual para come ar e terminar.
- Leve material adicional, se necess rio.
- O que n o pode ser lido (ou visto, ou entendido), n o deve ser mostrado. Fuja de tabelas e gr ficos ileg veis. Pelo mesmo motivo, n o escreva textos longos.
- Fa a de conta que voc    um consultor e est  apresentando a proposta para um cliente. Isso quer dizer: cuide da postura, da vestimenta, do vocabul rio.
- Teste a sua apresenta o ANTES da aula come ar. Leve c pias do arquivo em formatos alternativos (PDF   um bom exemplo) e m dias diferentes (CDs, pen-drives). Se a apresenta o gr fica n o funcionar, a palestra dever  ser feita sem esse suporte.

***Bom trabalho e caprichem!***