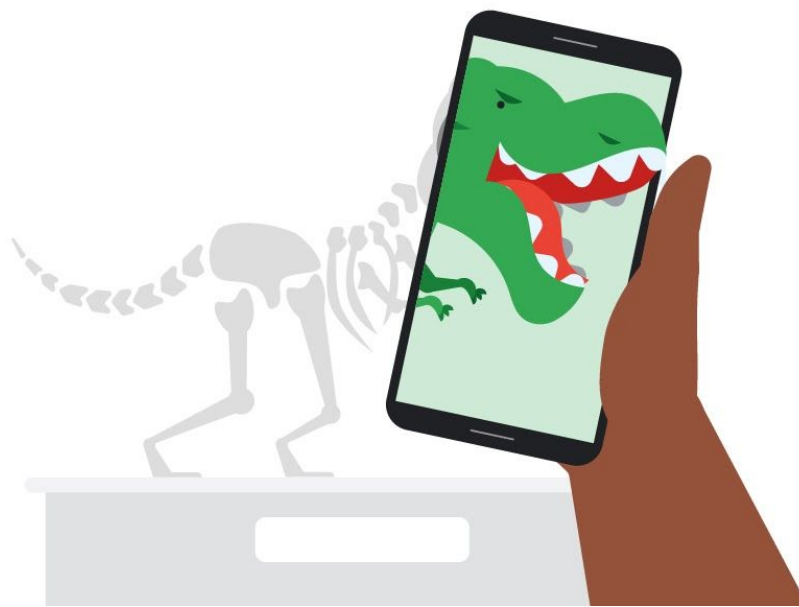


ARCore



A próxima grande mudança em dispositivos móveis

De todas as incríveis capacidades que a tecnologia mobile nos trouxe, a Realidade Aumentada (RA) tende a ser a mais divertida, mudando a forma como as pessoas compram, aprendem e buscam bichos animados. O ímpeto por esta tecnologia está ganhando força rapidamente com a plataforma do Google, o ARCore, agora suportada em uma ampla variedade de dispositivos Android – um número que está crescendo significativamente. E graças ao ARCore, criar esses tipos de experiências ficou mais fácil do que nunca. Considere as fronteiras entre a vida real e o mundo digital oficialmente diluídas.

Mas, primeiro, como o ARCore funciona

O ARCore é a plataforma do Google para a criação e melhoria de experiências de Realidade Aumentada (RA), dando vida a informações e conteúdo no exato momento em que são úteis. Ele pode acionar experiências a partir de imagens do mundo real (como dar vida ao cartaz de um filme) ou permitir que vários usuários interajam em uma mesma experiência de RA (ótimo para educação, jogos, expressão criativa e muito mais).

A RA pode ser útil

- Revele informações sobre seus arredores à medida que se desloca.
- Meça as superfícies ou espaços com a câmera do seu telefone.
- Compartilhe com as pessoas que moram com você como ficará a mobília.
- Instrua os usuários com sobreposições com passo a passo.
- Visualize reformas antes de se comprometer.

A RA pode ser divertida

- Crie jogos ou experiências interativas.
- Respire vida em livros ou passeios.
- Permita que a adaptação mude as cores ou partes.
- Oculte conteúdo na embalagem de um produto ou cartazes.
- Faça com que os dinossauros voltem a viver na Terra.

Criação para o ARCore

Embora seja fácil ver os benefícios do ARCore, criar com ele requer uma abordagem completamente nova. Quanto mais conhecimento técnico você tiver, melhor posicionado estará para que seu projeto seja bem-sucedido. Aqui está uma base para você começar:

O ARCore utiliza três capacidades para integrar conteúdo no mundo real:

1. Monitoramento dos movimentos: Identifique e monitore as funcionalidades, determinando a posição e a orientação do telefone. Isso permite que os usuários movam os objetos e visualize-os de todos os ângulos.
2. Entendimento ambiental: Detecte o tamanho e a localização das superfícies, permitindo que os objetos ou outras informações sejam posicionadas de maneira precisa.
3. Estimativas de luz: Detecte as condições de iluminação para assegurar que os objetos virtuais sejam renderizados de acordo.

O ARCore tem três usos criativos primordiais para dar vida ao conteúdo:

1. Fornecer mais conteúdo. Adicione uma camada aos produtos, imagens ou ambientes, tornando as informações mais acessíveis e relevantes.
2. Entregar melhor utilidade. Torne uma marca ou produto mais prático na forma como se relaciona com o mundo real.
3. Melhorar a experiência do usuário. Aperfeiçoe os momentos do dia a dia para causar um impacto, transformando interações comuns em algo memorável e envolvente.

O segredo de tudo isso é assegurar que a RA tenha um papel significativo, adicionando valor para o usuário, e não apenas tecnologia pela tecnologia.

Os cinco pilares na utilização do ARCore:

Como meio 3D, ele é bem diferente de uma produção tradicional. Aqui estão algumas coisas nas quais você precisará trabalhar antes:

Entenda o ambiente

Pense no que o aplicativo está fazendo e como ele fará uso da área em que se tem a intenção de trabalhar, entendendo o ambiente do usuário e as superfícies disponíveis. Por exemplo, eles estarão usando o ARCore em uma cozinha, na loja ou em um local de trabalho? Quanto mais seu aplicativo se integrar, mais mágico será. Vale a pena esboçar o ambiente ao redor, os objetos da RA e o usuário para fins de escala.

Planeje o movimento

Há uma grande diferença entre desenvolver um projeto segundo a escala de tabela, escala de espaço ou escala mundial. Na criação de experiências com o ARCore, a quantidade de movimentos requeridos precisará ser comunicada antes, estabelecendo as expectativas do usuário sobre a escala física da experiência.

Dito isso, não tem problema algum projetar além dos limites da tela. Ter objetos que existam na tela e além da janela de visualização do telefone pode ser encantador e causar uma sensação mais imersiva. Além disso, isso incentiva os usuários a mover seus dispositivos para obtenção da experiência toda.

Integre-se aos poucos

Em primeiro lugar, se seu aplicativo tem fluxos de 2D para RA, use o ícone material “Visualização em RA” padrão.

Entender a profundidade requer movimento, então você precisará considerar como se comunica e como incentiva o usuário a mover o telefone dele em um ambiente de RA. Além disso, planeje como o usuário irá interagir com objetos, decidindo se ele será capaz de mover facilmente os objetos de RA após o posicionamento ou se eles são uma parte permanente da experiência.

Interações naturais com objetos

Geralmente quando os usuários colidem com um objeto, ele desaparece, fazendo com que a experiência em RA pareça interrompida. Em vez disso, experimente um filtro de câmera ou algum tipo de efeito especial para ajudar os usuários a entenderem quando a colisão com objetos não é uma interação pretendida. Pense também na colocação dos objetos ao administrá-los. É importante considerar cada etapa da jornada do usuário, e que ela começa com o feedback da superfície. O feedback da superfície reforça para o usuário como o ARCore entende o ambiente dele, para que ele saiba o que esperar.

Equilibre o design da interface

O telefone é a janela de visualização do usuário, portanto, não o encubra com interfaces. Apenas use a superfície da tela para controles com uma alta frequência ou controles que precisem de acesso rápido. Por exemplo, um botão disparador da câmera precisa de ambos os requisitos.

Transições de RA de volta a 2D devem ser iniciadas apenas pelo usuário, ou elas poderão ser bruscas. De fato, sempre que possível, coloque a IU do seu aplicativo do lado de fora.

Por último, tente manter os alvos de toque do tamanho do dedo nos objetos. Parece fácil, mas pense no que acontece quando um objeto se afasta de você (como uma bola ou um animal). A capacidade de reconexão é importante para manter a experiência harmoniosa.

O lado expressivo da imaginação

Algumas ideias para você começar:

- A RA poderia ser usada para entender melhor o que o usuário está vendo?
- Você pode adicionar uma camada de informações relevantes ao produto ou ambiente?
- A RA pode tornar uma marca ou produto mais prático no mundo real?
- A RA poderia melhorar a experiência para torná-la mais envolvente ou memorável?
- Você pode usar a embalagem do produto para lançar a experiência de RA?
- Você tem experiência em que tipo de escala? Tamanho de tabela? Tamanho do espaço?
- Como você incentivará os usuários a se moverem sem dar instruções?
- Onde você colocará a interface?

Fatos úteis para dar suporte à sua ideia criativa

O ARCore do Google está disponível em mais de 250 dispositivos.

– Dados internos do Google

Espera-se que a Realidade Aumentada adquira um bilhão de usuários até 2020.

Fonte: Tractica 2018

De 60% a 70% dos consumidores veem claramente os benefícios do uso da RA em seu cotidiano e no trabalho.

Fonte: Pesquisa ISACA 2016

Analistas de Pesquisa e Mercados preveem que o uso global do Marketing de Realidade Aumentada cresça em uma taxa de crescimento anual composta (Compound Annual Growth Rate, CAGR) de 30,79% durante o período de 2017 a 2021.

Fonte: Pesquisa e Mercados, Realidade Aumentada Para Publicidade, setembro de 2017

Create with Google

