

## 04/2001 - Programa de Geração de Empreendimentos de Base Tecnológica ou Culturais do Estado de Pernambuco - EMPREENDE (Rodada 03)

[Imprimir](#)

Categoria: [Resultados](#)

Publicado: 02 Julho 2001

Acessos: 454



Propostas Habilitadas nas fases 1 e 2 EMPREENDE (Rodada 03) - Nº 04/2001 de 03/07/2001

### Coordenador

Alessandro Barbosa de Melo Silva

### Sigla-Título

Everest InfoPointGIS

### Resumo

Everest Brasil busca um espaço no mercado de sistemas de informações de pontos de vendas e produtos, através de uma linha de software Everest InfoPointGIS e consultoria no desenvolvimento de novos produtos em T.I., oferecendo agilidade e precisão ao desenvolvimento de seus negócios.

### Coordenador

Iuji Tani

### Sigla-Título

Desenvolvimento de Sistema de Navegação Interativa de Imagens Fotográficas em Formato Panorâmico de 360°

### Resumo

Conceito do negócio Desenvolvimento e Aplicação de tecnologia de Realidade Virtual (RV) em Conteúdos captados da realidade ou de construção virtual, apoiado em plataformas de amplo uso como Flash e Java, podendo usar VRML ou Ipix e similares. Descrição Utilização do conceito de RV como estrutura básica para visualização dos Conteúdos e suas diversas formas (vídeo, áudio, animações e imagens), em vez da forma atual de visualização baseado em paginas de texto com conteúdos de diversas formas inseridas no seu corpo. Os Sites com nosso conceito irão parecer um jogo interativo, tornando mais atrativo e muito mais fácil de usar. Formas de Lucro Atualmente, muitas empresas de Internet estão enxugando sua estruturas, demitindo funcionários e terceirizando diversos segmentos não essenciais do seu negócio, abrindo espaço para um novo segmento de negocio B2B, o de Licenciamento de Conteúdo, - nossa primeira forma de lucro - que será acompanhado pela necessidade de integração do sistema da empresa cliente ao nosso Conteúdo em RV, que será atendido com Prestação de Serviço - nossa segunda forma de lucro. Motivação do projeto Foi observada a necessidade nos sites da Internet de maior interatividade, usabilidade e intuitividade que somente a realidade virtual (RV) oferece ao usuário. Além disso, a aualificação técnica da equipe, possuindo em seu quadro pessoal especializado em RV (com 6 anos de experiência) e em planejamento de usabilidade (com 12 anos de experiência), permite a exeqüibilidade do projeto. Objetivos A VRX tem como objetivo inverter o padrão de páginas de textos possuindo conteúdo de RV para um modelo de ambiente de RV funcional com diversos tipos de mídia inseridos em sua estrutura. Os objetivos tencológicos são: 1. produção de um sistema de

passeio funcional, 2. Inserção de interatividade no passeio, 3. inserção de comunicação usuário-usuário através de avatares. Resultados Tendo alcançado como primeiro resultado a janela de exposição em um site de audiência (portal) - [www.pernambuco.com/turismo/recifeantigo.html](http://www.pernambuco.com/turismo/recifeantigo.html) -, isso nos permite prever os seguintes resultados (produtos palpáveis ou tecnologia/patente/registros) futuros (conforme os objetivos e metas descritos anteriormente): licenciamento do produto "Passeio Virtual" para outros clientes, confecção de passeios virtuais para terceiros, geração de parcerias com outras empresas de internet, aperfeiçoamento da tecnologia de navegação desenvolvida pela VRX.

**Coordenador**

Luiz Augusto de Azevedo Manzella

**Sigla-Título**

BRAVO – SISTEMA DE GESTÃO EMPRESARIAL

**Resumo**

BRAVO - SISTEMA DE GESTÃO EMPRESARIAL O Sistema hoje tem características específicas para um segmento de atividade empresarial bastante dinâmico: o de importação, exportação e comércio. Torná-lo mais universal e modular, com um perfil que atenda a um número mais abrangente de pequenas e médias empresas é o nosso objetivo.

**Coordenador**

Paulo Roberto Pereira da Silva

**Sigla-Título**

Z-Bolão:Um jogo de Apostas Esportivas na WEB

**Resumo**

O Z-Bolão é um jogo on-line de apostas esportivas onde cada participante assume o papel de um time de futebol. As apostas são feitas sobre jogos do futebol real e, ao final de cada torneio, os jogadores de maior destaques sobem de divisão e recebem prêmios. Os jogadores com menor desempenho são rebaixados. Utilizando recursos tecnológicos voltados para o desenvolvimento de sistemas para a WEB e técnicas de Inteligência Artificial, vislumbra-se o Z-Bolão como um jogo atrativo, inovador e de alto potencial mercadológico.

**Coordenador**

Tiago Pacheco de Moura

**Sigla-Título**

VIDEOTUR – Produção de Vídeos Turísticos Interativos

**Resumo**

VIDEOTUR tem como missão desenvolver vídeos turísticos digitais e interativos sobre o Estado de Pernambuco, bem como transmiti-los para o usuário final. Os vídeos terão como temas pontos turísticos consolidados do Estado, e serão editados para incluir links para propagandas de empresas relacionadas. Dessa forma, nosso produto será um marketing turístico dinâmico e interativo, onde o usuário poderá navegar por opções do vídeo de acordo com seus interesses. Nossos clientes serão empresas da área de turismo interessadas em divulgar seus produtos em vídeos turísticos disponibilizados na Internet.