

Video Stream Interactive desktop visualization system

R. Oliveira¹, T. Umbelino¹, P. Matos², P. Matos³

¹Informatics Engineering, School of Technology and Management, IPB, Portugal.

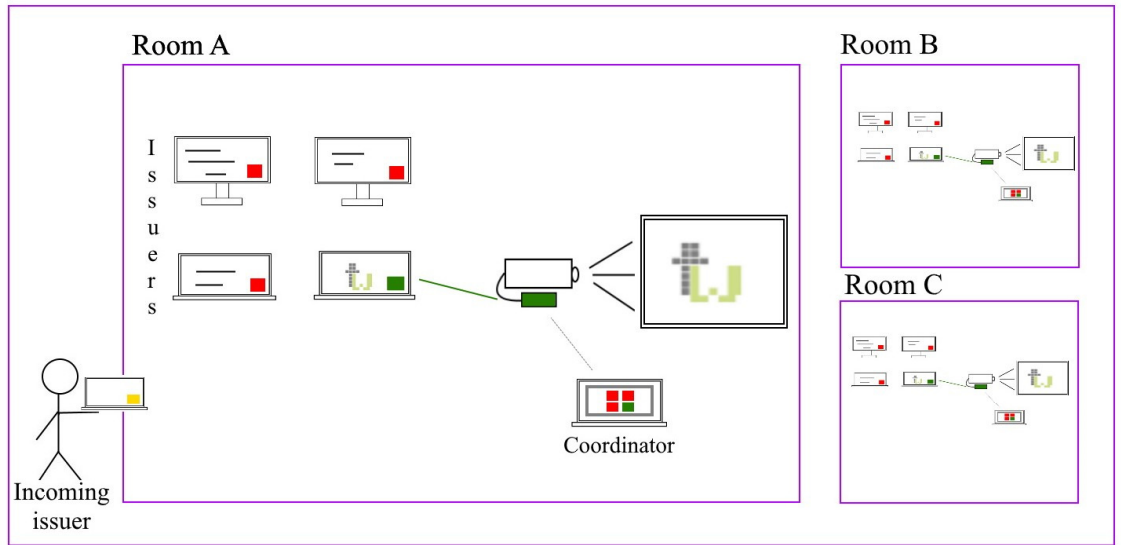
²Teacher of Polytechnic Institute of Bragança, Portugal.

³CEO, Techwelf, Portugal.

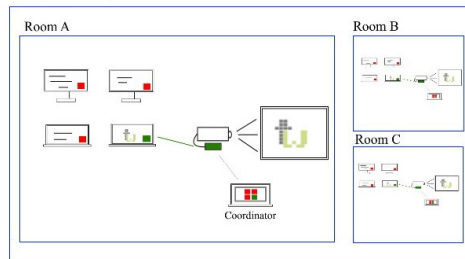
DESCRIPTION

“Video Stream” is a project for the development of a low-cost solution that allows the revitalization of the existing video-projectors by adding new functionalities and added-value. Boosting new paradigms of use and allowing new forms of participation, collaboration, and teaching.

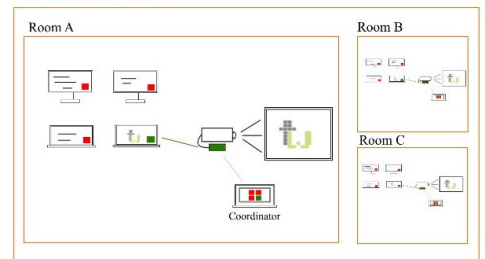
Institution X



Institution Y



Institution Z



RESULTS

- Wireless connectivity for all users
- No more physical connection problems
- Less degradation and better use of projection equipment
- The selection of the work environment to be viewed on the video projector is made by software
- New forms of interaction and collaboration in multi-user spaces
- Transparent and automatic user access to video projectors - regardless of the physical space in question
- Variable forms and contexts of use (classroom/training, work environments/support + accessory...)

CHALLENGES

- Revolutionize and innovate the teaching methods.
- New paradigms of collaborative work
- Make Video Stream the “Eduroam” of video projectors
- Find partners to: test the solution in real environments; evaluate the impact as a tool to improve education; put the solution on the market; ...

Vídeo Stream

Sistema iterativo de visualização de ambientes de trabalho

R. Oliveira¹, T. Umbelino¹, P. Matos², P. Matos³

¹Engenharia Informática, Escola Superior de Tecnologia e Gestão, IPB, Portugal.

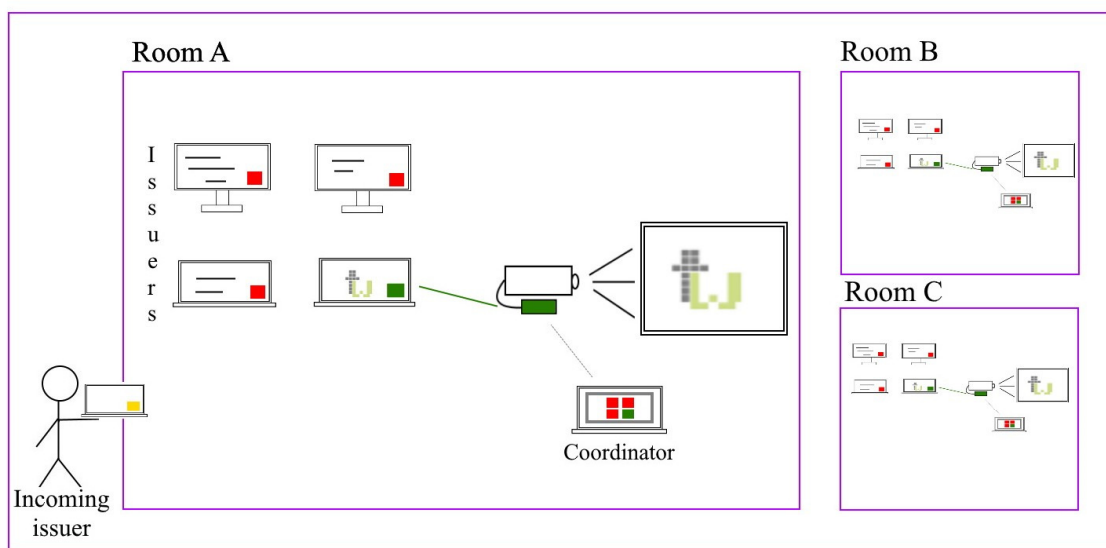
²Professor do Instituto Politécnico de Bragança, Portugal.

³CEO, Techwelf, Portugal.

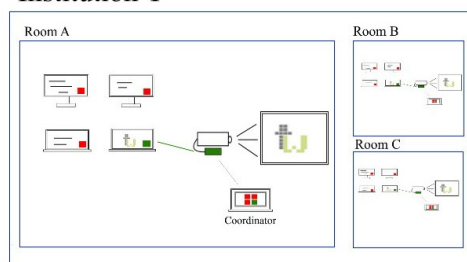
DESCRIÇÃO

O “Vídeo Stream” é um projeto para o desenvolvimento de uma solução de baixo custo que permita revitalizar e dar novas funções e mais-valias aos vídeo-projetores existentes. Potenciando novos paradigmas de utilização e permitindo novas formas de participação, colaboração e de ensino.

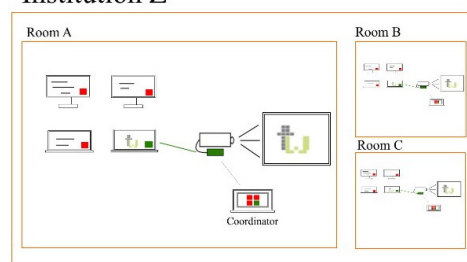
Institution X



Institution Y



Institution Z



RESULTADOS

- Conectividade wireless para todos os utilizadores
- Não mais problemas de ligação física
- Menor degradação e melhor aproveitamento dos equipamentos de projeção
- A seleção do ambiente de trabalho a visualizar no vídeo-projetor é feita por software
- Novas formas de interação e colaboração em espaços multiutilizador
- Acesso transparente e automático dos utilizadores aos vídeo projetores – independentemente do espaço físico em questão
- Variadíssimas formas e contextos de utilização (sala de aula/formação, ambientes de trabalho/apoio+acessória, ...)

DESAFIOS

- Revolucionar e inovar o método de ensino.
- Novos paradigmas de trabalho colaborativo
- Fazer do Vídeo Stream o “Eduroam” dos videoprojetores
- Encontrar os parceiros para: testar a solução em ambiente real; avaliar o impacto como ferramenta para melhorar o ensino; comercializar a solução; ...