



# Iscte Virtual

O teu campus nunca esteve tão perto

# Ideia

---

Dar a conhecer os espaços do Iscte através de uma experiência virtual imersiva e gamificada.



# Conceito

---

Criação de um *peddy papper* virtual imersivo, permitindo uma visita interativa e segura

Adoção de conceitos de gamificação para atrair e envolver os estudantes nesta atividade.





# Proposta de Valor

Acreditamos que a  
barreira da distância é  
algo fácil de ultrapassar

Nova abordagem de  
aproximação do Iscte à  
comunidade.

# Target



Comunicação às  
Escolas Secundárias

**Futuros Alunos**



Integração dos alunos  
no Campus do Iscte

**Alunos Atuais**



Qualificação das Leads  
com interesse nos espaços

**Arrendamento**

# Solução



# Solução



Virtualização do espaço através de fotografias panorâmicas a 360°

Transformação das fotografias panorâmicas em cenários esféricos customizados

Adição de pontos de interesse e criação da rota do *peddy paper*

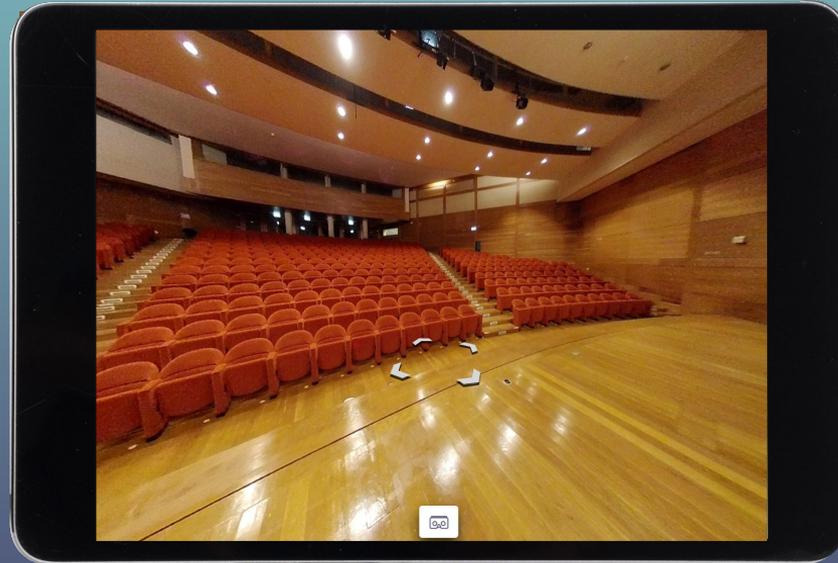
Inserção de texto, fotos ou outros vídeos que permitam experiência “gamificada” e acompanhamento durante o *peddy paper*

A man wearing a VR headset and gesturing with his hands, set against a dark background with a hexagonal grid pattern.

# WHOA!

Oferecemos a experiência de estar  
nos espaços do Iscte, a partir de  
qualquer lugar

# GRANDE AUDITÓRIO



# Custos

27%

## **Materiais de Suporte**

Tripés e hard drive para armazenamento local

56%

## **Câmera 360**

Virtualização dos espaços físicos

14%

## **Servidores *web*\***

Armazenamento das experiências *online*

3%

## **Software**

Montagem dos ambientes virtuais

\*Custos calculados para uma estimativa de 6 meses

# Obrigado!

---

“O Nosso Campus Nunca Esteve Tão Perto”

João Antão  
Bernardo Gameiro

