

PANO: Portal Acadêmico de Navegação e Observação

Palavras-Chave: Tour Virtual, Ambientação Acadêmica, Tecnologia Educacional

Autores(as):

Maria Clara Felix, COTIL - UNICAMP

Mariana Nogueira do Nascimento, COTIL - UNICAMP

Joel João de Araújo Neto, COTIL - UNICAMP

Pamela Nachbar, COTIL - UNICAMP

Vitória Ferreira de Lima, COTIL - UNICAMP

Prof. Dr. Danilo Rodrigues Pereira (Orientador), COTIL - UNICAMP

Coautores(as):

Profa. Dra. Tânia Basso (Co-orientadora), COTIL - UNICAMP

Prof. Murilo de Sena Cagliari (Co-orientador), COTIL - UNICAMP

INTRODUÇÃO:

A visualização de ambientes por meio de imagens estáticas têm se tornado cada vez menos eficaz diante das atuais demandas por experiências imersivas. A popularização de ferramentas como o Google Street View transformou a forma como o público espera conhecer espaços, priorizando a interatividade (SILVA, 2017). No contexto acadêmico, é comum que alunos enfrentam dificuldades para localizar espaços físicos e obter informações sobre o campus, especialmente nos primeiros períodos. Uma pesquisa realizada com estudantes do campus I da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), em Limeira, evidenciou a carência de recursos que facilitem a ambientação e o acesso à informação. Diante disso, este trabalho propõe o desenvolvimento do PANO – Portal Acadêmico de Navegação e Observação: uma plataforma digital que reúne informações relevantes sobre o cotidiano estudantil e oferece um Tour Virtual Interativo em 360°, promovendo maior integração entre estudantes e o espaço acadêmico (Makowiecky; 2021; Xavier, 2022; Cao, 2022; Siivola, 2023).

METODOLOGIA:

A metodologia adotada foi dividida em 2 etapas: Tour Virtual e Portal Acadêmico.

Tour Virtual

- a) Diagnóstico da necessidade dos usuários: Aplicação de um formulário online a estudantes de diferentes cursos do campus I da UNICAMP Limeira, com perguntas objetivas e abertas, visando identificar dificuldades de orientação espacial, conhecimento de serviços e interesse por um tour virtual. Para melhor alcance, utilizamos panfletos na divulgação (Fig. 1).
- b) Captação e tratamento de imagens em 360°: Utilização de câmera Samsung Gear 360 (2017) e montagem de tripé em pontos que seriam os pontos de acesso (hotspots) do tour. Essa etapa foi realizada durante o período de recesso de aulas. Foram capturadas imagens internas e externas, considerando áreas de maior



Figura 1 - Panfleto de divulgação

circulação estudantil (salas, corredores, biblioteca, laboratórios e áreas de convivência) em todo o campus (Fig 2 e 3)





Figura 2 e 3 - Imagens antes e depois da conversão

c) Construção do tour virtual: As imagens foram tratadas com o auxílio do site NadirPatch e organizadas utilizando o software Pano2VR. Foram inseridos hotspots, mapas de navegação e links informativos sobre os espaços, criando uma experiência interativa (Fig. 4).



Figura 4 - Captura de tela dentro do software Pano2VR durante construção do tour virtual

d) Hospedagem em Nuvem: Foi utilizado o serviço de hospedagem do Garden Gnome (Gnome Cloud Hosting) que oferece uma maneira fácil de enviar projetos para a nuvem diretamente do programa. Assim, é possível vincular o link de acesso da nuvem ao site.

Portal Acadêmico

- a) Estudo das tecnologias: As tecnologias HTML, CSS, JS, Vue.js foram estudadas e aprofundadas por meio de livros, como "Projetos Front-end com Vue.js 3", e de vídeo aulas no Youtube.
- **b) Protótipo do portal:** Em seguida, utilizando a ferramenta Canva, foi realizado um protótipo da aplicação Web para auxiliar na construção do portal e definir o visual. (Fig. 5)



Figura 5 - Desenvolvimento do protótipo no canva



Figura 6 - Portal em desenvolvimento no Visual Studio Code

- **c) Desenvolvimento do portal:** Utilizando as linguagens anteriormente estudadas e o GitHub, o portal foi desenvolvido utilizando a IDE Visual Studio Code (Fig. 6).
- d) Integração com o tour virtual: A integração tem por objetivo instruir e detalhar instruções no portal para auxiliar o usuário que irá acessar o tour. No site do PANO, hospedado em domínio próprio, o utente será redirecionado para o tour, que estará hospedado em nuvem pelo Gnome Cloud Hosting.
- e) Aquisição do domínio e link de acesso: Inicialmente, a hospedagem do site será realizada por meio do GitHub Pages, serviço do GitHub que hospeda sites estáticos, e posteriormente será comprado domínio próprio para o PANO.

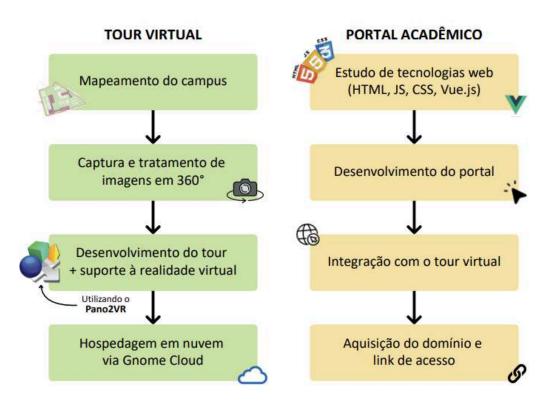


Figura 7 - Visão geral e principais etapas da metodologia

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

A análise dos questionários apontou que cerca de 80% dos estudantes entrevistados desconhecem parte dos espaços disponíveis no campus. Destacaram ainda dificuldades em localizar setores administrativos, laboratórios específicos e áreas de convivência. Alguns dos dados estão representados nas figuras 8 e 9.

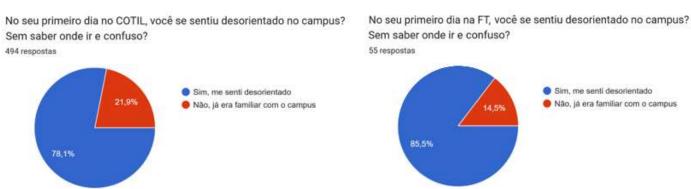


Figura 8 - Gráfico sobre o primeiro dia dos alunos no COTIL

Figura 9 - Gráfico sobre o primeiro dia dos alunos na FT

A primeira versão do tour contempla quase a totalidade dos espaços mapeados e foi testada em servidor local utilizando o sistema de hospedagem do próprio software (GGNOME, 2025). Entre os aspectos positivos destacados estão: facilidade de navegação, clareza das informações integradas e utilidade para calouros.

A seguir, algumas imagens do tour finalizado (Fig. 10 e 11).





Figura 10 - Parte do tour (mastros)

Figura 11 - Exemplo interativo (placa na base dos mastros)

Com o objetivo de complementar as informações apresentadas neste projeto e fornecer uma representação espacial precisa da infraestrutura institucional, o acesso a um tour virtual do Campus I -Limeira está disponível através do link: https://vtour.cloud/h1ezal/tuor/index.html?ts=8748595

Essa ferramenta digital, desenvolvida em ambiente imersivo e tridimensional, permite aos estudantes — especialmente aqueles ingressantes ou em processo de mobilidade acadêmica — o reconhecimento prévio dos espaços físicos, facilitando a ambientação, o planejamento de trajetos e a familiarização com os setores acadêmicos e administrativos. Tal recurso contribui para uma experiência universitária mais integrada e informada.

CONCLUSÕES:

A criação do PANO representa uma inovação na forma de recepcionar e informar os alunos, promovendo inclusão, autonomia e pertencimento. A expectativa é que, com a implementação completa da plataforma, ocorra uma melhora significativa na experiência dos estudantes com o espaço universitário. O projeto pode ainda servir como modelo para outras instituições de ensino superior.

Após a implementação deste projeto, acreditamos que ele ajudará na mobilidade de novos alunos e visitantes, bem como os interessados em conhecer a estrutura do campus I da UNICAMP, em Limeira, de uma maneira intuitiva e de fácil uso. Além disso, busca aprimorar a qualidade da vida estudantil por meio dos métodos previamente mencionados e promover uma maior integração entre os estudantes do COTIL e FT, pois os eventos, palestras, congressos serão melhor divulgados e gerando assim uma melhor convivência no campus.

BIBLIOGRAFIA

Cao, K. (2022). Development and design case function comparison of panoramic roaming system of virtual museum based on Pano2VR. Mobile Information Systems.

GGNOME (2025). **Gnome Cloud Hosting.** Disponível em: https://ggnome.com/gnome-cloud/. Acesso em: 15 mar. 2025.

Makowiecky, S., & Goudard, B (2021). **Museu da Escola Catarinense: um tour virtual, arquivos, acervos e espaços preservados**. Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC (Brasil) | Cabás nº26, págs. 341-366.

Silva, A. J. S., et al (2017). **Tour virtual: conhecendo o IFPB-Campus Monteiro sem sair de casa.** Revista Práxis: saberes da extensão.

Siivola, M., Tiainen, et al. (2023). **Virtual reality childbirth education with 360° videos.** The Journal of Perinatal Education.

Xavier, N. F (2022) . O tour virtual interativo e inclusivo como ferramenta de divulgação científica: caminhando pelo Museu da Geodiversidade da UFRJ .Dissertação de Mestrado apresentada ao Instituto de Biologia da Universidade Federal Fluminense (UFF) através do Curso de Mestrado Profissional em Diversidade e Inclusão.