

VIRTUSET PRO

start!



Grupo: TechSavvy



DESAFIO

**Como mensurar o aprendizado
do aluno?**



OBJETIVO

Inteligência artificial inovadora permite aos alunos criar mundos 3D virtuais, explorando todas as áreas de estudo. Viajem no tempo, interajam com figuras históricas e cientistas, promovendo aprendizado imersivo sobre a origem e funcionamento de tudo, de forma única e interativa.



COMPONENTES PRINCIPAL

1

Óculos 3D:

- **Funcionalidade:** Permitir que o usuário visualize ambientes virtuais tridimensionais.
- **Objetivo:** Utilização de lentes avançadas e sensores de movimento para proporcionar uma experiência realista.

2

Fone e Microfone Integrados:

- **Funcionalidade:** Garantir a comunicação bidirecional entre o usuário e o ambiente virtual.
- **Objetivo:** Fones de ouvido com qualidade de áudio espacial e microfone com cancelamento de ruído.

3

Relógio Virtual:

- **Funcionalidade:** Monitorar sinais vitais e identificar emoções do usuário.
- **Sensores:** Frequência cardíaca, temperatura corporal, e sensores de leitura de expressões faciais.
- **Feedback:** Integração com o ambiente virtual para refletir as emoções do usuário.

4

Estrutura Física:

- **Material:** Design ergonômico e leve para garantir conforto prolongado.
- **Controles:** Interface tátil ou gestual para navegação e interação no ambiente virtual.



IMPLEMENTAÇÃO

1

Desenvolvimento de Software:

- **Plataforma:** Uma plataforma de software compatível com realidade virtual (RV) para criar cenários educacionais e recreativos.
- **Conteúdo:** Desenvolvimento de ambientes educativos, simuladores e jogos interativos.

2

Integração de Sensores:

- **Óculos 3D:** Integração de sensores de movimento para rastreamento preciso.
- **Relógio Virtual:** Conexão dos sensores vitais ao sistema para feedback em tempo real.

3

Segurança e Privacidade:

- **Proteção de Dados:** Implementação de medidas rigorosas para proteção dos dados do usuário.
- **Permissões:** Privacidade para garantir que o usuário tenha controle sobre suas informações.

IMPLEMENTAÇÃO

4

Parcerias Governamentais:

- **Financiamento:** Buscar apoio financeiro do governo para tornar o projeto acessível a todos.
- **Regulamentação:** Trabalhar em conformidade com as regulamentações governamentais sobre tecnologias virtuais.

5

Testes Piloto:

- **Escolas e Instituições:** Avaliação da eficácia educacional por meio de testes piloto.
- **Feedback do Usuário:** Coletar feedback dos usuários para aprimorar a experiência e corrigir eventuais problemas.

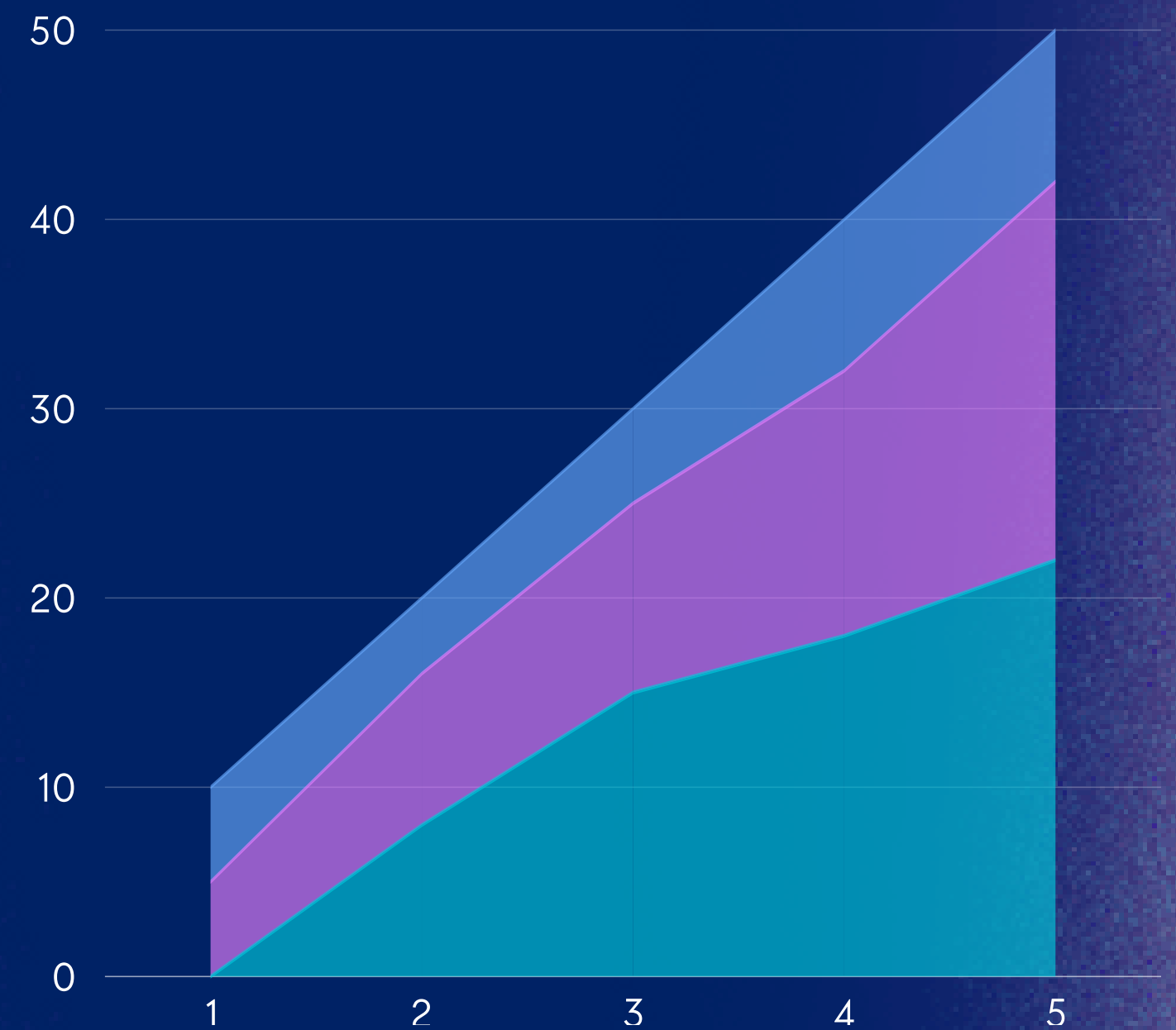
6

Treinamento e Suporte:

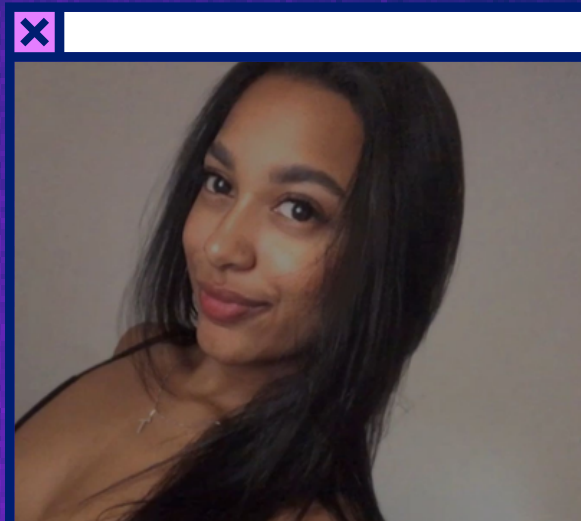
- **Treinamento:** Oferecer treinamento para educadores e usuários finais.
- **Suporte Técnico:** Estabelecer um sistema de suporte técnico para solucionar problemas e atualizar o software regularmente.

BENEFÍCIOS ESPERADOS

- **Inclusão Educacional:** Proporcionar uma experiência de aprendizado inclusiva e inovadora.
- **Desenvolvimento Tecnológico:** Estimular o avanço tecnológico na área de realidade virtual.
- **Bem-Estar:** Promover o bem-estar emocional através da interação virtual.



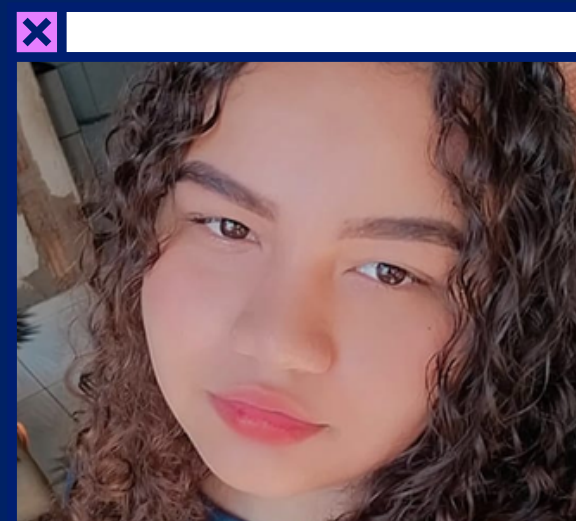
EQUIPE



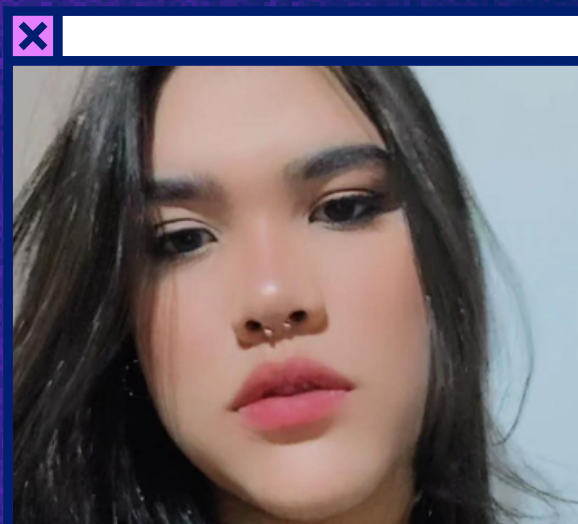
Tayná



Maria



Samara



Iasmyn



Lavínia

