UEMG – Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Frutal

Curso – Sistemas de Informação, 1° período, noturno

Disciplina – Fundamentos de Sistemas de Informação  
Docente – Prof. Dr. Leonardo Vieira Barcelos

Discente (s) – Arthur Henrique Silva Angelo, Cauã Soares, Gabriel Tosta Moura, Marco Antonio da Silva Menezes, Victor Hugo Almeida Silva

Trabalho – Carreiras de Sistemas de Informação

Data – 01/01/2025

TEMA: REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA

**Introdução:**

A área de Realidade Virtual (RV) e Aumentada (RA) está em alta, com profissionais criando software, hardware e experiências imersivas para diversos setores. A demanda é crescente, com vagas em empresas de todos os portes e remuneração que varia de R$ 6.000 a R$ 14.000 no Brasil. São valorizadas tanto as habilidades técnicas (programação, design 3D) quanto as comportamentais (comunicação, proatividade).

**1 . a) Principais Atividades:**

Os profissionais que trabalham com realidade aumentada e virtual desempenham diversas atividades, desde a criação e desenvolvimento de software e hardware, até a implementação e gestão de projetos. Eles também podem estar envolvidos em áreas como design de experiências imersivas, marketing e treinamento.

Realidade Aumentada (RA):

* **Desenvolvimento de Software e Hardware:**Engloba a criação de aplicativos, plataformas e dispositivos de RA, incluindo o desenvolvimento de algoritmos de visão computacional, rastreamento de objetos e integração com sensores.
* **Design de Experiências:**Criação de interfaces de usuário e conteúdo digital que complementam o mundo real, buscando experiências interativas e envolventes para o usuário.
* **Implementação e Integração:**Implementação de soluções de RA em diversos setores, como indústria, educação, saúde e varejo, além da integração com sistemas existentes.

Realidade Virtual (RV):

* **Desenvolvimento de Software e Hardware:**Criação de software e hardware para RV, como jogos, aplicativos e headsets.
* **Modelagem 3D e Animação:**Criação de modelos 3D e animações para ambientes virtuais, visando a reprodução fiel ou estilizada de objetos e ambientes.
* **Pesquisa e Desenvolvimento:**Desenvolvimento de novas técnicas e tecnologias para RV, visando aprimorar a experiência do usuário e expandir as aplicações da tecnologia.

**1 . b) Remuneração Média:**

A remuneração média de profissionais que trabalham com realidade aumentada (RA) e realidade virtual (RV) no Brasil varia dependendo da experiência, da função e da empresa, mas em geral, a remuneração pode variar entre R$ 6.000 a R$ 14.000 por mês. Em cargos mais especializados, como o de desenvolvedor VR (Virtual Reality), a mediana pode ser de R$ 9.750.

# **1 . c) Detalhamento:**

**Demanda e Vagas:**

* A demanda por profissionais de RV/RA tem aumentado devido à crescente utilização dessas tecnologias em diversos setores.
* Há vagas abertas em empresas de diferentes portes, desde grandes corporações até startups.
* As empresas buscam profissionais com conhecimento em RV/RA, programação, design, e também habilidades de comunicação e trabalho em equipe.

**Perfil das Empresas:**

* Grandes empresas:  
  Buscam profissionais com experiência em RV/RA, conhecimento em diferentes áreas de aplicação (educação, games, indústria, etc.) e habilidades de liderança.
* Médias empresas:  
  Podem buscar profissionais com foco em desenvolvimento, design ou criação de conteúdo, com menor necessidade de experiência em liderança.
* Startups:  
  Podem buscar profissionais mais flexíveis, com capacidade de aprender rápido e contribuir em diversas áreas do projeto.

**Formato de Contratação:**

CLT (Carteira de Trabalho e Previdência Social):  
O formato mais comum em empresas maiores, oferecendo estabilidade e benefícios.

PJ (Pessoa Jurídica):  
Utilizado em projetos específicos, com maior flexibilidade para o profissional e a empresa.

**Habilidades e Conhecimentos:**

* Habilidades Técnicas:  
  Conhecimento em programação (Unity, Unreal Engine), design 3D, desenvolvimento de jogos, criação de conteúdo VR/AR, e conhecimento em diferentes áreas de aplicação.
* Habilidades Comportamentais:  
  Comunicação, trabalho em equipe, flexibilidade, proatividade, capacidade de aprender rápido, e capacidade de lidar com projetos complexos.

**Conclusão:**

Em síntese, o mercado de Realidade Virtual e Aumentada oferece um cenário promissor e dinâmico para profissionais qualificados. Com uma demanda em constante crescimento e oportunidades em diversas frentes, desde o desenvolvimento técnico até o design de experiências, a área se consolida como um campo de atuação relevante e com excelente potencial de crescimento. Para aqueles que buscam se inserir ou se consolidar nesse universo, a combinação de **habilidades técnicas e comportamentais** será a chave para o sucesso e a contribuição para as inovações que moldarão o futuro.

**Referências Bibliográficas:**

1.a) Visão Gerada pela IA Gemini

1.b)[https://www.glassdoor.com.br/Pagamento-mensal/VR-Desenvolvedor-Pagamento-mensal-E747434\_D\_KO3,16](https://www.glassdoor.com.br/Pagamento-mensal/VR-Desenvolvedor-Pagamento-mensal-E747434_D_KO3,16.html).html

1.c)<https://br.indeed.com/conselho-de-carreira/encontrando-emprego/profissoes-mais-procuradas>