

IF755 - REALIDADE VIRTUAL

Jonathas vinicius

1 Introdução

A disciplina de realidade virtual tem como objetivo fazer com que os discentes aprendam a programar com algumas linguagens específicas para esta área, nela também se aprende conceitos avançados e ferramentas para VR/AR desenvolvendo a capacidade do aluno para construir tecnologias que suportem o desenvolvimento de VR/AR e seus sistemas tendo aplicações em áreas como jogos, marketing e medicina.

- Seus objetivos são fazer com que o discente Conheça conceitos avançados e ferramentas para
 - Realidade Virtual (VR)
 - Realidade Aumentada (AR)
 - Desenvolver a capacidade de
 - Construir tecnologia que suporte o desenvolvimento de VR e / ou AR sistemas
 - Construir soluções inovadoras de RV e / ou AR, focando diversas domínios de problema .[3]

A disciplina está inserida na área de MÍDIAS E INTERFACES , sendo o seu profissional é responsável pelo desenvolvimento e criação de programas e sistemas de realidade virtual ou aumentada (VR/AR).

2 Relevância

Essa cadeira é voltada para pessoas com interesses em computação gráfica, processamento de imagens ou visão computacional, sendo uma inovação e natural que cientistas da computação queiram no currículo por abrir portas para o mundo da tecnologia e do trabalho.[5]



Figura 1: REALIDADE VIRTUAL [4]

3 Relações

Algumas disciplinas que são relacionadas com a realidade virtual que estão na grade curricular e o motivo de estarem relacionada.

IF681 Interface Usuário Máquina [1]	Conceitos ainda básicos de design de interação e design thinking para a concepção de sistemas computacionais interativos.
IF687 Introdução à Multimídia [2]	Virtual e de aplicações de multimídia, desenvolver a capacidade de propor e criar e avaliar mundos virtuais, a capacidade de especificar, construir e avaliar componentes multimídia.

Referências

- [1] If681.
- [2] If687.
- [3] objetivos.
- [4] realidade virtual.
- [5] relevância.