

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

códigos	relações
IF681 Interface Usuário Maquina	Nesta disciplina são demonstrados conceitos ainda básicos de design de interação e design thinking para a concepção de sistemas computacionais interativos.[1]
IF687 Introdução à Multimídia	Basicamente o primeiro contato com o mundo virtual e de aplicações de multimídia vem desta disciplina seus objetivos são desenvolver a capacidade de propor e criar e avaliar mundos virtuais ênfase na internet, visando aplicações em medicina por exemplo Desenvolver também a capacidade de especificar, construir e avaliar componentes multimídia específicos para esse mundo. [2]

Referências

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