

## SISTEMA DE AMBIENTE DE REALIDADE VIRTUAL

Gabriel Henrique da Silva <sup>(1)</sup>, Gustavo Lopes da Silva <sup>(2)</sup>, Rafael Damasceno dos Santos <sup>(3)</sup>, Erick Spinardi Furmanski <sup>(4)</sup>, Rodrigo Hernandes <sup>(5)</sup>, Nome Professor-Orientador: ME Ranieri Marinho de Souza <sup>(1)</sup> 1 - CCOMP - 00353567, <sup>(2)</sup> 1 - SIS - 00354265, <sup>(3)</sup> 1 - SIS - 00354504, <sup>(4)</sup> 1 - CCOMP - 00354983, <sup>(5)</sup> 1 - CCOMP - 00353734

### RESUMO

Este trabalho visa o desenvolvimento de uma plataforma de *call-meet* que trabalhará com o uso de realidade virtual e aumentada, destinada a atender as demandas do mercado de *edtech*. Em suma, o aplicativo será capaz de criar uma sala de lobby para um usuário padrão com acesso a um *meeting* com suporte para realidade virtual e realidade aumentada, facilitando a relação cliente-empresa.

**Palavras-Chave:** Virtual Reality; Ambientes Virtuais; Call Meeting, EdTech.

### 1. Descrição do Projeto e público-alvo

A criação de um ambiente de realidade virtual para a implementação de aulas, reuniões ou qualquer tipo de *meeting* resolve um problema inicialmente de acessibilidade. Quando pensado no âmbito das aulas, promove uma interação simples entre os alunos que não podem se movimentar até a escola ou faculdade (cadeirantes ou portadores de outras necessidades especiais que privam a movimentação), tornando assim o acesso à informação (aula) mais acessível. Seguindo o que fora anteriormente exposto, nosso público-alvo inicial serão instituições de ensino superior que utilizam de plataformas de EaD (Ensino à Distância) e adeptos aos novos recursos de tecnologia voltados para a educação (EdTech).

### 2. Materiais e métodos

Desenvolvemos o projeto em 2 grandes etapas: Níveis de usuário e Layout de salas virtuais. Dentro dessas etapas, vamos desenvolver nosso produto nos baseando em como ele será aceito pelo usuário final. Sabendo disso, levantamos um breve diagrama com itens a serem respondidos sobre o melhor desempenho possível dentro do contexto proposto. Os itens são: Requisitos mínimos de rede e hardware; Capacidade de usuários online; Funcionalidades genéricas do aplicativo (login e senha, lobby e VR Meeting); Público alvo.



### 3. Desenvolvimento:

Esta é uma solução dentro do mercado de Edtech, logo o aplicativo suprirá a demanda de reuniões e aulas à distância. O conceito de Edtech, ainda muito novo no mercado e produzido dentro da indústria 5.0, traz uma possibilidade de reformular todo tipo de instrução, seja formal ou informal e recriar, entre muitas coisas, a proposta de homeschooling porém usando de meios tecnológicos. No QR Code ao lado é possível acessar as primeiras páginas web do nosso projeto e visualizar no todo uma prévia de sua funcionalidade.

### Referências:

- [1]. LOPES. Y; MEIRELLES. D; Edtech? Uma Revisão Sistemática de Literatura. Inovação e Vantagem Competitiva: um estudo em fintechs brasileiras [XXIV SemeAD Mackenzie - seminários em administração] 2021 - Novembro.
- [2]. Bozkurt, A. (2020). Educational Technology Research Patterns in the Realm of the Digital Knowledge Age. Journal of Interactive Media in Education, 2020, 18.
- [3]. Bogoviz, A. V., Lobova, S. V., Karp, M. V., Vologdin, E. V., & Alekseev, A. N. (2019). Diversification of educational services in the conditions of industry 4.0 on the basis of AI training. On the Horizon, 27(3–4), 206–212.

## ANEXO - DIAGRAMAS CONCEITUAIS E LÓGICOS

Diagrama conceitual

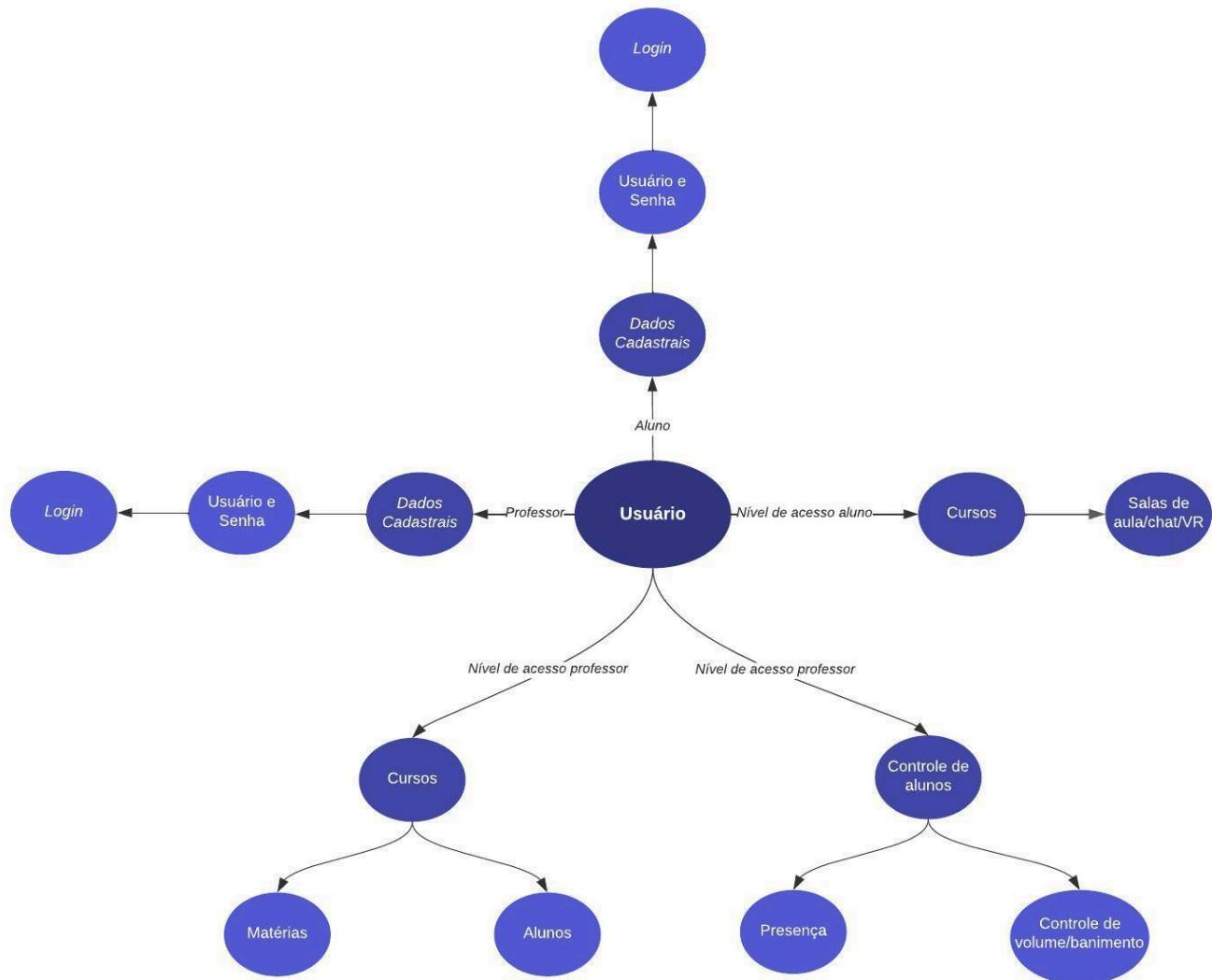
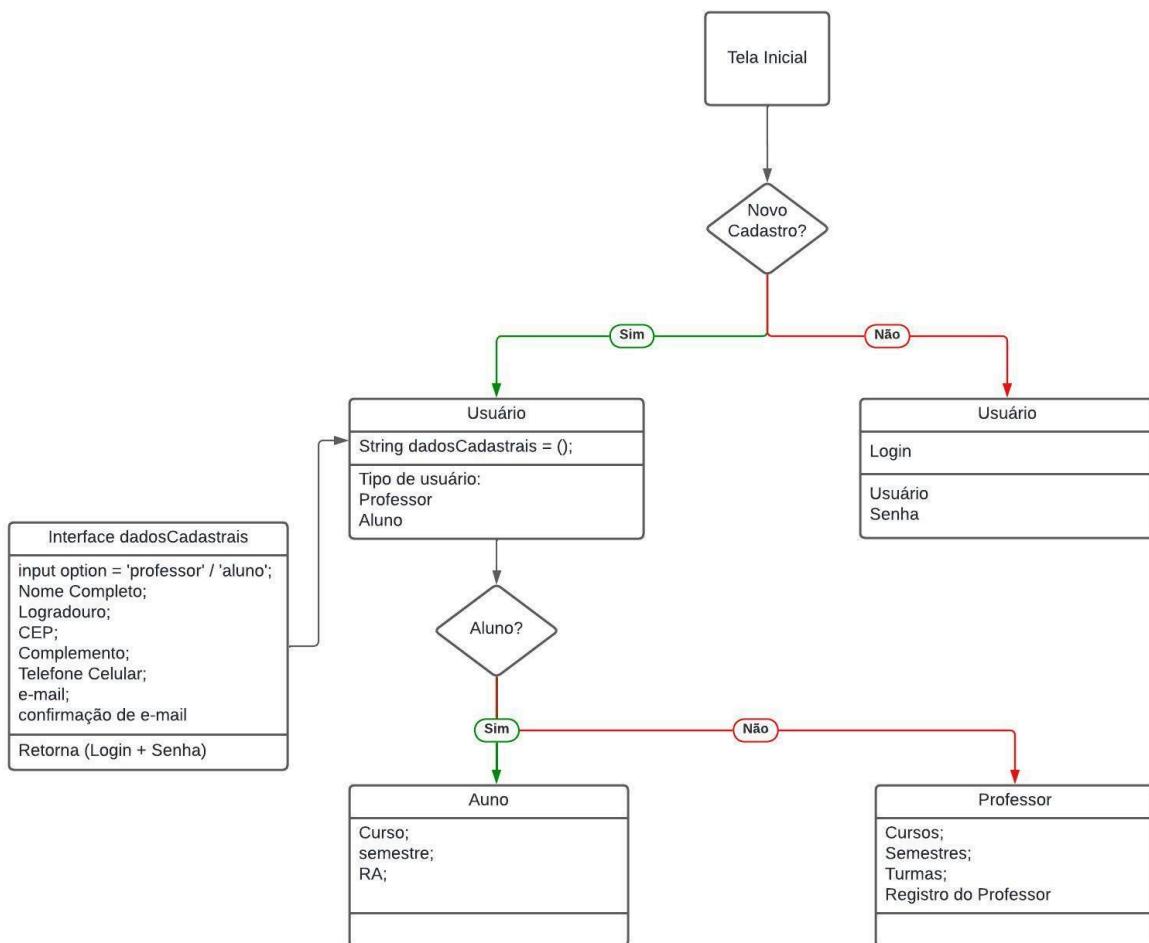


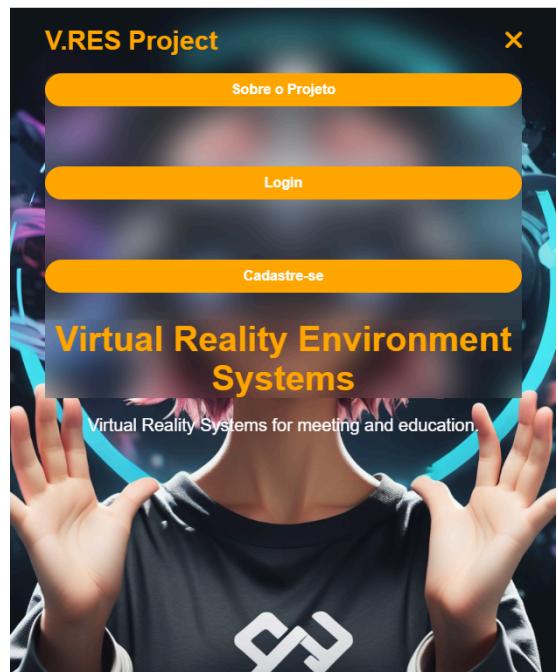
Diagrama lógico



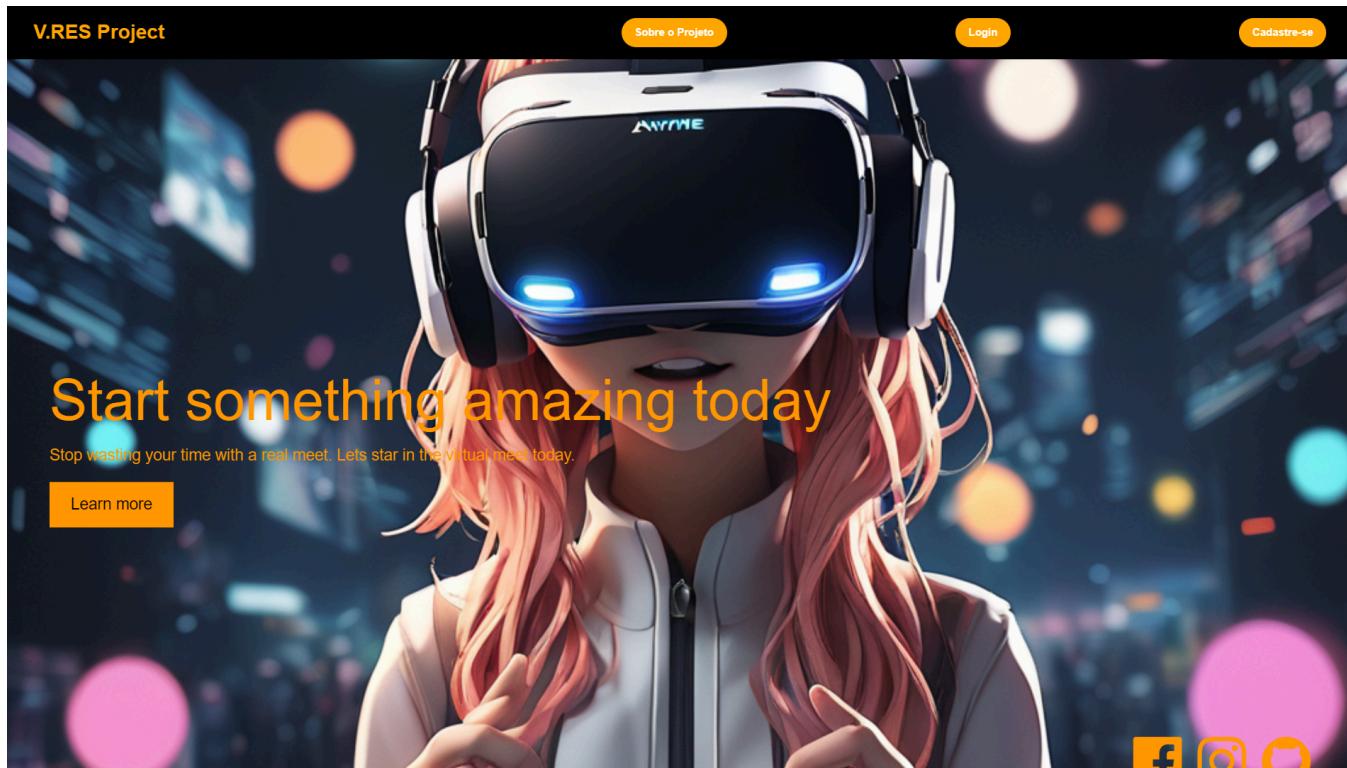
**Telas:**



Tela inicial



Exemplo do menu hambúrguer



Tela Sobre o Projeto