

PLANO DE DEMOCRATIZAÇÃO

TECHNO SUTRA VR - Jornada Imersiva do Avatamsaka Sutra

Edital FOMENTO CULTSP - PNAB N° 12/2025 - Módulo III (VR/MR)

1. OBJETIVO

Democratizar o acesso ao conhecimento sobre desenvolvimento de realidade virtual, formando novos profissionais e documentando o processo criativo para a comunidade brasileira de gamedev.

Público-alvo: Estudantes de escolas públicas, universitários de tecnologia/artes, desenvolvedores independentes.

2. AÇÕES FORMATIVAS

2.1 Making-Of (Série Documental)

EPISÓDIO	TEMA	DURAÇÃO
EP01	Conceito e Pesquisa	10 min
EP02	Modelagem 3D para VR	15 min
EP03	Programação VR com Bevy/Rust	15 min
EP04	Design de Áudio Espacial	10 min
EP05	Testes e Otimização	10 min

Formato: MP4 1080p, legendas PT/EN, licença CC BY-NC-SA

Plataformas: YouTube, Vimeo, site do projeto

2.2 Tutoriais Técnicos

TUTORIAL	NÍVEL	DURAÇÃO
Introdução ao Bevy Engine	Iniciante	30 min
Primeiro projeto VR	Iniciante	45 min
Panoramas 360° e Skybox	Intermediário	60 min
Carregando modelos GLB	Intermediário	45 min
Áudio espacial 3D	Avançado	60 min
Otimização para Quest	Avançado	45 min

Formato: Vídeo + código fonte no GitHub, documentação em Markdown, licença MIT

2.3 Workshops em Escolas Públicas

WORKSHOP	LOCAL	PÚBLICO	DURAÇÃO	MÊS
Workshop 1	Escola Estadual - Águas da Prata, SP	30 alunos (ensino médio)	4h	11
Workshop 2	Escola Estadual - São Paulo, SP	30 alunos (ensino médio)	4h	11

Conteúdo: Introdução a VR, demonstração do projeto, atividade prática hands-on

2.4 Palestras em Universidades

PALESTRA	LOCAL	PÚBLICO	DURAÇÃO	MÊS

Palestra 1	USP/UNICAMP/UNESP	50 universitários (CC/Design)	2h	10
Palestra 2	FATEC/IFSP	50 universitários (Jogos Digitais)	2h	11

Conteúdo: Arquitetura técnica, pipeline de produção, mercado de VR

2.5 Live Streams de Desenvolvimento

MÊS	TEMA	DURAÇÃO
3	Kickoff do projeto	2h
5	Progresso de produção	2h
7	Demonstração de gameplay	2h
9	Testes e otimização	2h
11	Pré-lançamento	2h

Plataformas: YouTube/Twitch com chat interativo, gravações disponibilizadas posteriormente

3. MATERIAL OPEN SOURCE

RECURSO	LICENÇA
Código de exemplo (Bevy/Rust)	MIT
Shaders WGSL para VR	MIT
Assets de demonstração	CC BY-NC
Documentação técnica	CC BY-SA

Repositório: github.com/technosutra/vr-tutorials

4. CRONOGRAMA

AÇÃO	MESES
Making-Of (produção)	6-9
Tutoriais	4-9
Live Streams	3, 5, 7, 9, 11
Workshops Escolas	11
Palestras Universidades	10-11
Documentação Open Source	3-12

5. METAS

MÉTRICA	META
Visualizações making-of	5.000
Visualizações tutoriais	10.000
Participantes workshops	60
Participantes palestras	100
Espectadores lives	500

6. COMPROVAÇÃO

ITEM	FORMATO

Vídeos making-of/tutoriais	Links YouTube/Vimeo
Fotos dos eventos	Álbum digital (mín. 20 por evento)
Listas de presença	PDF assinado
Certificados	PDF
Repositório GitHub	Link público

7. AGENDA VIVASP

EVENTO	DATA	LOCAL
Workshop Escola 1	Mês 11	Águas da Prata, SP
Workshop Escola 2	Mês 11	São Paulo, SP
Palestra Universidade 1	Mês 10	A definir
Palestra Universidade 2	Mês 11	A definir
Evento de Lançamento	Mês 12	A definir

DECLARAÇÃO DE COMPROMISSO

Declaro que me comprometo a executar todas as ações de democratização descritas neste plano, incluindo produção de conteúdo educacional, realização de workshops e palestras, e disponibilização de material open source.

Local e Data: _____, //2026

Assinatura: _____

Nome: _____

CPF: _____

Plano de Democratização - TECHNO SUTRA VR Edital FOMENTO CULTSP - PNAB Nº 12/2025