**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA**

**ETEC DA ZONA LESTE**

**Vinicyus Moreira Macedo**

**Erick Emiliano de Lima**

**Guilherme Santos Silva**

**Jordan Zaghi Sampaio**

**AR GAMES**

**São Paulo**

**2015**

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA**

**ETEC DA ZONA LESTE**

**Vinicyus Moreira Macedo**

**Erick Emiliano de Lima**

**Guilherme Santos Silva**

**Jordan Zaghi Sampaio**

**AR GAMES**

Relatório final apresentado à Comissão Organizadora da 9ª Feira Tecnológica Paula Souza (FETEPS), como apresentação do desenvolvimento do projeto AR Games. Orientador: Jeferson Roberto de Lima

**São Paulo**

**2015**

**SUMÁRIO**

1 INTRODUÇÃO 4

1.1 Problematização 5

1.2 Hipótese 5

1.3 Objetivos 5

1.3.1 Objetivos Gerais 5

1.3.2 Objetivos Específicos 5

1.4 Metodologia 5

1 INTRODUÇÃO

As tecnologias de Realidade Virtual e Realidade Aumentada foram, no decorrer dos anos, muito utilizadas para o entretenimento, com o objetivo de criar maior imersão para filmes. Morton L. Heilig (1926-1997), por exemplo, patenteou um dispositivo denominado Sensorama Simulator. O Sensorama Simulator apresentava filmes estereoscópicos em primeira pessoa com sons, cheiros, vibrações, criando tal imersão. Heilig acreditava que este simulador possibilitaria treinamentos realistas e sem riscos.

Além do entretenimento e treinamento, as tecnologias de Realidade Virtual e Realidade Aumentada são úteis para a área de psicologia, medicina, arquitetura e educação.

Atualmente, diversas empresas produzem tecnologias de Realidade Virtual. São algumas delas o Oculus Rift, o Samsung Gear VR e o Google Cardboard.

Segundo Menezes, em “*Terapia com realidade virtual no tratamento de fobias específicas”*, a tecnologia de Realidade Virtual é utilizada no tratamento de fobias. São utilizadas técnicas de exposição com muita imersão do paciente enquanto sistemas de feedback biológico registram o nível de ansiedade. Na medicina, a Realidade Virtual é utilizada no treinamento, planejamento pré-operatório e telecirurgia.

* 1. Problematização
  2. Hipótese
  3. Objetivos
     1. Objetivos Gerais
     2. Objetivos Específicos

1.4 Metodologia