

Cronograma: RV (2024-1)							
	Aula	Local	Dia	Data	Planajamento	Conteúdo	
1	01	S-409	Quarta	28/02/24	Apresentação / plano de ensino (AVA) Conteúdo-cronograma (aulas teóricas x práticas) / frequências-avaliações (DION) / bibliografia	1. Introdução a Realidade Virtual 1.1. História, evolução e futuro 1.2. Conceitos gerais 1.3. Principais áreas da Realidade Virtual: Realidade Virtual Imersiva, Realidade Aumentada, Realidade Diminuída, Realidade Misturada, Realidade Alternativa e Metaverso 1.4. Exemplos de aplicações de Realidade Virtual	
	02	S409	Quarta	28/02/24	Conceitos gerais de RV e suas sub-áreas Postar no AVA3 os integrantes das equipes		
	03	S-409	Quarta	06/03/24	Conceitos gerais de RV e suas sub-áreas		
	04	S409	Quarta	06/03/24	Conceitos gerais de RV e suas sub-áreas		
	05	S-409	Quarta	13/03/24	1A: Apresentação Atividade (equipe)		
	06	S409	Quarta	13/03/24			
	Entrega Atividades Unidade 1			13/03/24	1B: Resumo texto complementar (individual)		
	3 semanas						
2	07	S-409	Quarta	20/03/24	Espaços dimensionais e tipos de informações usados em RVs	2. Dispositivos de entrada, processamento e saída 2.1. Espaços dimensionais 2.2. Tipos de informações utilizadas na Realidade Virtual 2.3. Sensores e Hardware específicos	
	08	S409	Quarta	20/03/24	Dispositivos de E/P/S (sensores e atuadores) usados em RVs		
	09	S-409	Quarta	27/03/24	Espaços dimensionais e tipos de informações usados em RVs		
	10	S409	Quarta	27/03/24	Dispositivos de E/P/S (sensores e atuadores) usados em RVs		
	11	S-409	Quarta	03/04/24	2: Apresentação Atividade (equipe)		
	12	S409	Quarta	03/04/24			
	Entrega Atividades Unidade 2			03/04/24			
	3 semanas						
3					Escolha do cenário do tipo de RVs		3. Ambientes de desenvolvimento em Realidade Virtual 3.1. Softwares de Realidade Virtual 3.2. IDEs, Linguagens, Bibliotecas e/ou Frameworks
	13	S-409	Quarta	10/04/24	Definição do cenário		
	14	S409	Quarta	10/04/24	Definição do cenário		
	15	S-409	Quarta	17/04/24	Apresentação de conceitos básicos do motor de jogos Unity		
	16	S409	Quarta	17/04/24	Desenvolvimento das rotinas para trabalho final		
	17	S-409	Quarta	24/04/24	Apresentação de conceitos básicos do motor de jogos Unity		
	18	S409	Quarta	24/04/24	Desenvolvimento das rotinas para trabalho final		
	19	S-409	Quarta	01/05/24	Semana Acadêmica		
	20	S409	Quarta	01/05/24			
	21	S-409	Quarta	08/05/24	Ambientes de desenvolvimento em Realidade Virtual		
	22	S409	Quarta	08/05/24	Desenvolvimento das rotinas para trabalho final		
	23	S-409	Quarta	15/05/24	3A: Apresentação do Cenário do Trabalho Final (equipe)		
	24	S409	Quarta	15/05/24			
	Entrega Atividades Unidade 3			15/05/24	3B: Documentação do cenário escolhido (equipe)		
	6 semanas						
4	25	S-409	Quarta	22/05/24	Apresentação de conceitos básicos: RV/RA/RM		4. Desenvolvimento de projeto de Realidade Virtual 4.1. Cenários 4.2. Aplicações 4.3. Testes e análise
	26	S409	Quarta	22/05/24	Desenvolvimento do Trabalho Final		
	27	S-409	Quarta	29/05/24	Apresentação de conceitos básicos: RV/RA/RM		
	28	S409	Quarta	29/05/24	Desenvolvimento do Trabalho Final		
	29	S-409	Quarta	05/06/24	Apresentação de conceitos básicos: RV/RA/RM		
	30	S409	Quarta	05/06/24	Desenvolvimento do Trabalho Final		
	31	S-409	Quarta	12/06/24	Apresentação de conceitos básicos: RV/RA/RM		
	32	S409	Quarta	12/06/24	Desenvolvimento do Trabalho Final		
	33	S-409	Quarta	19/06/24	Apresentação de conceitos básicos: RV/RA/RM		
	34	S409	Quarta	19/06/24	Desenvolvimento do Trabalho Final		
	35	S-409	Quarta	26/06/24	4: Apresentação Trabalho Final (equipe)		
	36	S409	Quarta	26/06/24			
	Entrega Atividades Unidade 4			26/06/24			
	6 semanas						
					Último dia para entregar os diários de classe 2024/1: 22/06/24 - 29/02/24		