

BIOS-RA – SIMULADOR DE BIOMAS USANDO REALIDADE AUMENTADA

Rodrigo Wernke Pereira

Dalton Solano dos Reis – Orientador

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, com o advento da tecnologia, existem várias formas de ensinar como devemos nos preocupar com o meio ambiente em que vivemos. Biomass e ecossistemas, por exemplo, são assuntos bastante discutidos nas últimas décadas, e ambos são assuntos apresentados no ensino fundamental.

O uso da tecnologia cria transformações, incluindo a área de educação, pois ela inventa novas formas de adquirir o conhecimento e transmiti-lo, desta forma, se faz necessário pensar as diversas maneiras de usar o potencial que a tecnologia oferece para poder auxiliar no ensino e aprendizagem dos conteúdos, em uma era onde ela se encontra cada vez mais presente na vida das pessoas, consequentemente seu uso torna-se mais comum.

Dentre os benefícios criados pelo uso da tecnologia na educação, está a maior facilidade e memorização, engaja os alunos as aulas de forma criativa, aprende-se cognitivamente mais rápido e enriquece a aula com conteúdos audiovisuais, agregando o conteúdo digital ao mundo real (REALIDADE..., 2017). A Realidade Aumentada pode ser uma alternativa para unir a tecnologia com a educação, pois ela aproxima o mundo virtual do mundo real, em conjunto com ela.

Pode-se utilizar tecnologias como a interface de usuário tangível, que fazem a manipulação do mundo virtual com objetos físicos, tornando a interação mais natural entre o usuário e a tecnologia. Com a animação comportamental, é possível fazer mudanças no comportamentos dos objetos da cena, fazendo-os responder e alterar seu comportamento, dependendo das mudanças no ambiente.

Com isto em mente, propõe-se a integração da realidade aumentada, animação comportamental e interface de usuário tangível em uma única aplicação, na qual a mesma fará a simulação de biomas.

1.1 OBJETIVOS

O objetivo deste trabalho é desenvolver um simulador de biomas móvel usando realidade aumentada.

SAO INDEPENDENTES

Rodrigo Wernke Pereira