

VR/AR Fundamentals

Conteúdo Programático

Uma experiência de realidade virtual ou de realidade aumentada inclui uma série de momentos, um volume de competências distintas e uma taxonomia específica. Neste módulo, abordaremos todos os conceitos fundamentais de Realidade Virtual e Aumentada, as características dos pontos de acesso, a infraestrutura tecnológica de software e Hardware, bem como estudaremos os casos de utilização de sucesso da Realidade Virtual e Aumentada.

Responsável: Luis Bravo Martins - <https://www.linkedin.com/in/luismartins/>

The Art of Immersive Storytelling

A Realidade Virtual transforma o contexto da narrativa, ao colocar os sentidos do utilizador num contexto alheio, onde apenas é possível interagir com elementos digitais. Da mesma forma, a Realidade Aumentada sobrepõe ao mundo físico elementos digitais que transformam o contexto, emprestando-lhe significados alternativos. Isto permite que a minha interação com os espaços se transforme e, por isso mesmo, toda a experiência e enquadramento do receptos da mensagem. É isso que vamos fazer neste módulo.

- VR Point of View
- Narrativas imersivas
- Documentários
- Jogos de tabuleiro / Guerrilha

Responsável: Barbara Lippe - <https://www.linkedin.com/in/barbaralippe/>

Screenless UX Design

Abandonar um ecrã e trazer todos os elementos digitais para o nosso mundo real é uma tremenda responsabilidade. Implica conhecer as características da tecnologia de acesso, implica definir o percurso e experiência do utilizador com esta e no contexto em que a experiência decorre, implica desenhar menus que sejam ergonomicamente usáveis e que tirem partido das Best Practices vigentes. Neste módulo, vamos estabelecer o processo de criação da experiência do utilizador tanto em Realidade Virtual como em Realidade Aumentada.

- Tecnologias de Acesso
- Contexto em VR: latência, Haptics, 6DOF

- Contexto em AR: Marcadores, SLAM, IR.
- User Journey Mapping em VR/AR
- Best Practices
- Rapid Prototyping

Responsável: Tiago Loureiro - <https://www.linkedin.com/in/tiagoloureiro/>

VR/AR delivery - Best practices

Implementar Realidade Virtual ou Aumentada nas organizações implica uma gestão e entrega alinhada com objetivos, KPI's (Key Performance Indicators), prazos, políticas de segurança e um orçamento pré-definido. Desde o planeamento até ao envolvimento dos vários participantes, o caminho até ao delivery final do projeto é exigente. Neste módulo vamos abordar boas práticas de gestão de projeto que permitam acompanhar corretamente a implementação de projetos de Realidade Virtual e Aumentada nas organizações

- Orçamentação
- Planeamento
- KPI's (Key Performance Indicators)
- Controle de Qualidade em VR/AR
- Analytics

Responsável: Miguel Marques Paulo - <https://www.linkedin.com/in/miguelpaulo/>

Ethics for Virtual and Augmented Worlds

A criação de mundos virtuais onde podemos relaxar, socializar ou trabalhar vai alterar as fórmulas de socialização . Temas como a segurança, a privacidade, a igualdade de acesso, liberdades e direitos vão transformar-se. Da mesma forma com a Realidade Aumentada e a oportunidade de partilhar qualquer tipo de experiências em todos os locais e alterarmos o significado dos espaços e objetos. Neste módulo, abordaremos os temas éticos a ter em conta na implementação de um projeto de realidade virtual ou aumentada nas organizações.

Responsável: Luis Bravo Martins - <https://www.linkedin.com/in/luismartins/>

VR/AR Gear sessions

Sessões de experimentação de hardware / software para criação de experiências VR/AR

Microsoft Hololens

Magic Leap One

Web AR (Amazon Sumerian)

Oculus Quest

Unity 3D

Facebook Effects (SparkAR)

3D Scanning (Matterport, Itseez3d)

Eye tracking (Eyespeak)

Arenas VR

3D Assets (Sketchfab, Asset store)

Walk the Talk Sessions

Talks com especialistas e clientes de VR/AR em cada um dos mercados

1 - VR/AR na Saúde

2- VR/AR na Educação

3 – VR/AR nas Smart Cities

4 – VR/AR na Arte

5 – Megatrends de VR/AR

6 – VR/AR na Publicidade e Marketing

7 – Comunidades VR/AR

8 – VR/AR na Indústria

9 – VR/AR no Retalho

10 – VR/AR Analytics