



Plano de Atividades Domiciliares ADE

Unidade Curricular: REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA

Professor: Ezequiel Roberto Zorzal

Contato: ezorzal@unifesp.br

Ano Letivo: 2021

Semestre: 1º

Carga horária total: 72h (ADE=72 horas)

Turmas: N

Plataforma de acesso ao curso: <https://classroom.google.com/u/1/c/Mjg0NDIwMDI5MjQw>

Objetivos (remoto): Transmitir aos alunos um conjunto de conhecimentos básicos, que lhes permitam prosseguir estudos mais avançados nas áreas emergentes da Realidade Virtual e Realidade Aumentada.

Conteúdo Programático e Cronograma:

Semana	Conteúdo	CH	
		Síncrona	Assíncrona
1	Apresentação da UC em ADE. Conceitos fundamentais XR	2	2
2	Aplicações, vantagens e desafios	2	2
3	Imersão, presença e percepção	2	2
4	Displays e componentes XR	2	2
5	Tracking	2	2
6	Técnicas de interação em XR	2	2
7	Conteúdos para XR	2	2
8	Metodologias e ferramentas para desenvolvimento	2	2
9	Metodologias e ferramentas para desenvolvimento	2	2
10	Metodologias e ferramentas para desenvolvimento – introdução ao Unity	2	2
11	Desenvolvendo projetos com Unity	2	2
12	Desenvolvendo projetos com Unity	2	2
13	Desenvolvendo projetos com Unity	2	2
14	Definição dos projetos – desafios e oportunidades para desenvolvimento	2	2



15	Acompanhamento dos projetos e esclarecimento de dúvidas	1	3
16	Prévia das apresentações dos projetos e relatórios parciais	2	2
17	Acompanhamento dos projetos e esclarecimento de dúvidas	1	3
18	Apresentação dos projetos e relatórios finais	3	1
TOTAL: 72 horas		35 horas	37 horas

Metodologia de Ensino Utilizada:

A UC será baseada em webconferências, videoaulas, leituras de materiais disponibilizados de forma assíncrona. Apenas as webconferências para resolução de dúvidas será ministrada de forma síncrona com auxílio da plataforma Google Meet. As demais atividades (por exemplo: videoaulas, leituras e exercícios) serão realizadas de forma assíncrona. Os estudantes terão pelo menos uma semana para desenvolver as atividades e realizar a entrega via Google Classroom.

Metodologia de Avaliação (estratégias para atingir conceitos “cumprido” ou “não cumprido”):

Serão consideradas todas as entregas das atividades propostas, tais como estudos de artigos científicos e elaboração de projetos. A média final deverá ser igual ou superior a 6,0.

Bibliografia básica e complementar para uso remoto:

Introdução a realidade virtual e aumentada/ Romero Tori, Marcelo da Silva Hounsell, organizadores. Porto Alegre (RS) : SBC, 2018.

Videoaulas, artigos científicos e demais materiais complementares serão disponibilizadas na página do curso.