



disruptive
digital
education

virtual and augmented reality - foundations

workshop

Lisboa

virtual and augmented reality - foundations

SOBRE O WORKSHOP

No último ano a Realidade Virtual/Aumentada passou de um nicho entusiasmante para uma das áreas criativas/tecnológicas de maior crescimento culminando na entrada da Apple no mercado.

A RV/A é verdadeiramente um meio revolucionário. Põe o utilizador dentro da experiência e dá-lhe poder de escolha, envolve-o emocionalmente, deixando uma impressão forte e duradoura.

Há indefinição sobre as particularidades das várias tecnologias, suas possibilidades e limitações e, principalmente como desenhar experiências eficazes. A criação em RV/A envolve vários skills: modelação 2D e 3D, programação, fotografia e video 360, motores de jogos, novos tipos de UI e uma nova forma de contar histórias em que o utilizador avança ao seu ritmo e muitas vezes por onde quer.

Este workshop aborda o estado actual e perspectivas futuras das diversas plataformas, analisa hands on a tecnologia actual passando depois a debater a estratégia adequada a cada caso, terminando com um projecto de design de uma experiência em RV.

“We use technology to help people feel things and understand concepts that lead to mutually-positive and measurable outcomes for customers and brands”

PÚBLICO-ALVO

Este workshop é indicado para todas as pessoas que queiram saber mais sobre as especificidades inerentes à temática da realidade virtual e da realidade aumentada.

duração total 16h - Aulas Teóricas / Práticas + Projeto

investimento 150€

nota Lotação limitada

REQUISITOS

Qualquer pessoa com curiosidade e interesse na temática.

OBJETIVO

É objetivo deste workshop dotar os formandos de conhecimentos básicos na área da realidade virtual e da realidade aumentada.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Introdução à Realidade Virtual/Aumentada (RV/A).

- › Continuum realidade-virtualidade, eXtended Reality (XR) e Mixed Reality (MR).
- › História da RV/A, porque surge agora é para onde vai.
- › Porque é disruptiva a experiência da RV/A.
- › Sentidos, manipulação de percepção.
- › Aplicações em entretenimento, ensino/formação, defesa, desporto, engenharia, arquitectura....

2. Nomenclatura e tecnologia (hands on).

- › RV imersiva: Oculus Rift+Touch, mobile.
- › AR: mobile com marcadores 2D.
- › MR: Microsoft HoloLens.
- › Human Machine Interfaces: voz, olhar, gesto, tacto, movimento, reconhecimento 3D.
- › Desenvolvimentos futuros.

3. Geração de conteúdos.

- › Fotografia e Vídeo 360: fundamentos e produção.
- › Scan 3D e Fotogrametria.
- › Modelação 3D para VR e AR.
- › Motores de jogos para VR/AR.
- › Hands-on no Unity3D: geração de experiência de RV imersiva.

4. VR/AR no marketing.

- › Princípios, objectivos.
- › Estratégia.
- › Análise de casos.

5. Projecto Final - Design de experiência em VR/AR.

- › Definição de objectivos.
- › Modo de entrega.
- › Tecnologia a usar.
- › Desenvolvimento da experiência.
- › Deployment.
- › Avaliação.

EQUIPAMENTO

iMac 21"i5 (1 por aluno); Projetor HD;
Documentação em formato digital.

CERTIFICAÇÃO

Inclui: Carga horária total do workshop, temática, certificação DGERT, carimbado e assinado pela coordenação pedagógica da escola em **formato digital**.

NOTAS

Em caso de cancelamento do workshop por parte da EDIT., o valor pago pelo(a) participante antecipadamente será reembolsado na sua íntegra. Caso o cancelamento seja efetuado pelo(a) aluno(a) será devido uma multa (cláusula penal) de 10% (dez por cento) do valor pago. Não será restituído o valor da inscrição após a realização do workshop.

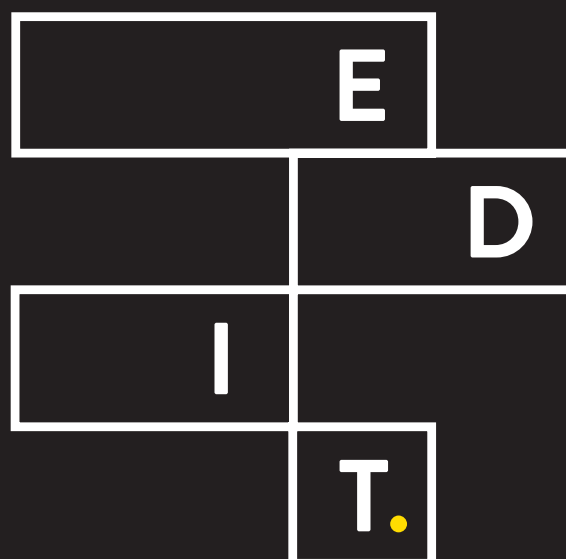
A EDIT., livre de quaisquer ônus para com o(a) aluno(a), poderá utilizar a sua imagem e som de voz para fins de divulgação do workshop e das suas atividades, podendo, para tanto, reproduzi-lo ou divulgá-lo nos seus canais de comunicação.

A EDIT. reserva-se o direito de alterar datas, horários, locais ou mesmo cancelar workshops de acordo com um número mínimo de interessados.

Nesse caso, todos os inscritos serão previamente avisados, até 24 horas antes do início do workshop.

Ficarão ao critério da EDIT. os cancelamentos dos Workshops por outros motivos que aqui não foram informados.

Demais valores gastos pelo(a) aluno(a) não serão reembolsáveis, como valores gastos com alojamento, hotel, passagem de qualquer tipo e deslocações.



www.edit.com.pt

EDIT.
Lisboa

Alameda D. Afonso
Henriques, 7A
1900-178 Lisboa

(+ 351) 210 182 455
geral@edit.com.pt

EDIT.
Porto

Rua Gonçalo Cristovão
n° 347, 3° piso, sala 309/302
4000-270 Porto

(+ 351) 224 960 345
geral@edit.com.pt

EDIT.
Madrid

Calle de la Colegiata
9, Utopics_us
28012 Madrid

(+ 34) 910 563 227
info@edit.com.es

Horário de funcionamento
segunda a sexta 10h-23h