

FICHA DE DISCIPLINA

DA PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* - UFPE



PROGRAMA:	Pós-Graduação em Design		
CENTRO:	Centro de Artes e Comunicação		
DADOS DA DISCIPLINA			
CÓDIGO DA DISCIPLINA:	DES960 - Tópicos em Design de Artefatos Digitais I		
TEMA DA DISCIPLINA:	Realidade Virtual		
CARGA HORÁRIA:	60 h	NÚMERO DE CRÉDITOS:	4
TIPO DE COMPONENTE:	<input checked="" type="checkbox"/> disciplina	<input type="checkbox"/> tópicos especiais	<input type="checkbox"/> seminários
PROFESSOR:	João Marcelo Xavier Natário Teixeira		
EMENTA:	Introdução à Realidade Virtual. Modelos 3D para Realidade Virtual. Design de interação 3D para Realidade Virtual. Construção de personagens interativos e interação social em Realidade Virtual.		
OBJETIVOS:	Transmitir aos alunos um conjunto de conhecimentos básicos, que lhes permitam prosseguir estudos mais avançados em Realidade Virtual, e capacitá-los a realizar trabalhos ilustrativos das metodologias estudadas. Identificar e caracterizar os componentes, a estrutura e as funções de um sistema mínimo de Realidade Virtual. Compreender como interagem os diversos componentes. Desenvolver ambientes de Realidade Virtual.		
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:	Introdução, hardware de RV e história. Aplicações de RV. Imersão. Desafios em RV. Gráficos 3D e em RV. Áudio em RV. Criação de conteúdo para RV. Interação em RV. Navegação em RV. Interagindo com objetos. Desafios em interação e interfaces de usuário em RV. Introdução a personagens virtuais. Animação corporal em RV. Animação facial. Interação social em RV.		
METODOLOGIA:	O curso será baseado em aulas expositivas realizadas remotamente com auxílio da plataforma Google Classroom. Para fixação dos tópicos estudados, os alunos receberão, ao longo do curso, listas de exercícios para entrega posterior. Serão realizados desenvolvimentos de projetos individuais e em grupos para fixação dos conteúdos. Por fim, destaca-se o estudo do estado da arte através da análise e apresentação de artigos indicados pelo professor.		
AVALIAÇÃO:	Participação nas aulas, listas de exercícios e projetos.		
BIBLIOGRAFIA:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Craig, A., Sherman, W. R., & Jeffrey, D. W. (2009). Developing virtual reality applications: Foundations of effective design. New York: Morgan Kaufmann. 2. Burdea, C. G., & Coiffet, P. (2003). Virtual reality technology (2nd ed.). New Jersey: Wiley & Sons. 3. Especialização em Realidade Virtual do Coursera: https://www.coursera.org/specializations/virtual-reality 		