

Universidade Federal de Pernambuco
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Diretoria de Pós-Graduação

PROGRAMA VÁLIDO PARA O . SEMESTRE DE

PROGRAMA DE DISCIPLINA

DADOS DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME	CARGA HORÁRIA SEMANAL		N.º DE CARGA HORÁRIA	
		TEÓRICA	PRÁTICA	CREDITOS	GLOBAL
IN1123	Realidade Virtual e Aumentada	4	0	4	60

PRÉ – REQUISITOS

Não tem

EMENTA

Realidade/Virtualidade Contínua (Virtuality Continuum); conceitos básicos sobre interfaces avançadas; desenvolvimento de sistemas; dispositivos; interação 3D; ferramentas; aplicações.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Taxonomia da Realidade/Virtualidade Contínua

Conceitos básicos sobre Realidade Virtual e Realidade Aumentada

Arquitetura de sistemas de Realidade Virtual e Realidade Aumentada

Dispositivos de entrada e saída para Realidade Virtual e Realidade Aumentada

Métodos e técnicas de interação 3D para Realidade Virtual e Realidade Aumentada

Modelagem e ferramentas para Realidade Virtual e Realidade Aumentada

Aplicações: mercados tradicionais e emergentes

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- (1) Grigore C. Burdea et al. Virtual Reality Technology, 2nd. edition, Wiley-Interscience, 2003.
- (2) Oliver Bimber et al. Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds, A K Peters, 2005.

CURSO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA

Mestrado e Doutorado em Ciência da Computação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Em 20 de agosto de 2008

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO

ASSINATURA DA SECRETÁRIA

