



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

(X) **Regulamentação** (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

() **Criação/Regulamentação** (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):
Campus Quixadá

2. Departamento que oferta a Disciplina (quando for o caso):

--

3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina

Código do Curso	Nome do Curso	Grau do Curso ¹	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina ²	Semestr e de Oferta ³	Habilitação ⁴
406	Design Digital	Bacharelado	2015.1	Optativa	--	--

4. Nome da Disciplina:

Realidade Virtual

5. Código da Disciplina

 (preenchido pela PROGRAD):

QXD0209

6. Pré-Requisitos

Não ()

Sim (X)

Código

Nome da Disciplina/Atividade

QXD0159

Modelagem tridimensional

7. Correquisitos

Não
(X)

Sim ()

Código

Nome da Disciplina/Atividade

8. Equivalências

Não
(X)

Sim ()

Código

Nome da Disciplina/Atividade

1 Preencher com *Bacharelado, Licenciatura* ou *Tecnólogo*.

2 Preencher com *Obrigatória, Optativa* ou *Eletiva*.

3 Preencher quando *obrigatória*.

4 Quando *eletiva*, preencher com a *habilitação* ou *ênfase* a que se vincula a disciplina.

9. Turno da Disciplina (é possível marcar mais de um item):

(X) Matutino (X) Vespertino () Noturno

10. Regime da Disciplina:

(X) Semestral () Anual () Modular

11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

A realidade virtual tem sido inserida de diversas maneiras em planejamento de mídias para consumo ou produção autoral. Linguagens de programação, dispositivos como óculos ou celulares, aplicativos, ambientes de aprendizagem e até computadores de vestir foram desenvolvidos baseados neste conceito, que necessita estudos aprofundados. Esta disciplina visa capacitar o aluno para análise e produção de iniciativas relacionadas a realidade aumentada, bem como na reflexão sobre estas tecnologias na sociedade atual.

12. Objetivo(s) da Disciplina:

- Compreender o conceito de virtualidade e de realidade aumentada.
- Identificar e analisar iniciativas de realidade virtual e aumentada e seus propósitos.
- Saber selecionar ferramentas de software.
- Projetar e implementar soluções.

13. Ementa:

Conceitos básicos. Aplicações. Interação 3D. Fatores humanos. Realidade aumentada. Desenvolvimento de sistemas. Dispositivos. Ferramentas.

14. Descrição da Carga Horária

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64 horas	48 horas	16 horas

15. Bibliografia Básica (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 2011. 159 p. (Coleção Trans) ISBN 9788573260366(broch.).

AZEVEDO, E.; CONCIA, A. **Computação Gráfica, V.1 - Geração De Imagens.** Campus, 2003. ISBN: 9788535212525

RIBEIRO, Marcello Marinho; MENEZES, Marco Antonio Figueiredo. **Uma breve introdução à computação gráfica.** Rio de Janeiro (RJ): Ciência Moderna, 2010. ISBN: 9788573939507

16. Bibliografia Complementar (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

PARENTE, Andre. **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. 4. ed. Rio de Janeiro: Ed.34, 2011. 301 p. (TRANS) ISBN 8585490276 (broch.).

LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. **Princípios universais do design: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do design.** Porto Alegre, RS: Bookman, 2011. 272 p.

PESSOA, Italo Ney Silva. **Interação com personagem fisicamente simulado utilizando captura de movimentos com o sensor Kinect.** 2016. TCC (graduação em Sistemas de Informação) -

Universidade Federal do Ceará, Campus Quixadá, Quixadá, 2016. Disponível em:
<<http://www.repositoriobib.ufc.br/000027/00002793.pdf>>. Acesso em: 9 jun. 2016.

SOUSA, Pedro Henrique Athila Queiroz de. **Interação com um personagem fisicamente simulado usando visão computacional e realidade aumentada**. 2015. TCC (graduação em Sistemas de Informação) - Universidade Federal do Ceará, Campus Quixadá, Quixadá, 2015. Disponível em:
<<http://www.repositoriobib.ufc.br/00001d/00001d20.pdf>>. Acesso em: 14 jul. 2015.

KIRNER, C.; SISCOOTTO, R. **Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Projeto e Aplicações**. Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, 2007. Livro do pré-simpósio, IX Symposium on Virtual and Augmented Reality, Petrópolis – RJ, 2007. [recurso eletrônico]
http://www.de.ufpb.br/~labteve/publi/2007_svrps.pdf

17. Aprovação do Colegiado do Departamento (quando for o caso)

Data de Aprovação:

Chefe(a) do Departamento
Assinatura e Carimbo

18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)

Código do
Curso:

Data de
Aprovação:

Coordenador(a) do Curso
Assinatura e Carimbo

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica

Data de Aprovação:

Diretor(a) da Unidade Acadêmica
Assinatura e Carimbo

20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)

Data de Aprovação:

Presidente(a) da Câmara de Graduação
Assinatura e Carimbo

Orientações para tramitação do processo:

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1)

Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2) Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária

Descrição do Conteúdo e Carga Horária				
Unidades e Assuntos das Aulas		Nº de Horas Teóricas	Nº de Horas Práticas	
1. Conceitos básicos: Caracterização e classificação da realidade virtual (realidade virtual imersiva e não-imersiva). Aplicações. Paralaxe.		12	4	
2. Interação 3D. Fatores humanos. Metáfora de interação. Manipuladores. Navegação. Estereoscopia.		12	4	
3. Realidade aumentada.		12	4	
4. Desenvolvimento de sistemas. Dispositivos. Ferramentas (Primitivas Geométricas, transformações, animações e iluminação)		12	4	
14. Descrição da Carga Horária				
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64h	Carga Horária Teórica: 48h	Carga Horária Prática: 16h