

Curso 9 - Realidade Aumentada, Virtual e Metaverso

SME: Flávio Almada de França

Carga Horária Total: 12 Horas

4 horas de aulas gravadas, 4 horas de aulas online ao vivo, 3 horas de exercícios independentes, e 1 hora de avaliação de proficiência.

COMO É O CURSO?

Realidade Aumentada e Realidade Virtual estão certamente entre os assuntos do momento. Eles aparecem frequentemente em filmes e seriados (como Black Mirror, Altered Carbon e muitos outros) e são frequentemente associados ao mercado de jogos.

Independente do que é mostrado na ficção, ambos os conceitos vem sendo frequentemente utilizados em diversas aplicações, tanto para jogos, quanto para uso em fins corporativos, de educação e saúde por exemplo. Mas muita gente ainda confunde os dois conceitos e ainda possui uma visão muito confusa de como aplicá-los nos negócios.

Começamos a jornada nesse curso entendendo os conceitos de Realidade Aumentada, Virtual e ainda o da pouco falada Realidade Mista. Nesse curso abordaremos as diferenças entre essas tecnologias e suas aplicações, principalmente para os setores de educação, indústria, óleo & gás, energia, varejo e saúde.

Depois dessa contextualização trataremos uma metodologia prática sobre como aplicar essas inovações na empresa, tirando ao máximo possível seu potencial para gerar resultados para o negócio, seja em melhoria de processos, redução de custos ou aumento de engajamento com os clientes.

Ao final do curso, você entenderá os conceitos de AR, VR e MR e saberá analisar se existem oportunidades de aplicação dos mesmos em sua empresa. Além disso, você também será capaz de aplicar as tecnologias através de uma metodologia prática, que vai desde a identificação do problema até à seleção do fornecedor especializado para atender a demanda.

POR QUE FAZER ESSE CURSO?

A pandemia do COVID-19 acelerou o processo de Transformação Digital das empresas, trazendo a reboque tecnologias disruptivas, dentre elas Realidade Aumentada e Virtual por exemplo.

Muitas empresas criaram programas de Open Innovation e até mesmo áreas de Digital para adotar as novas tecnologias. Portanto, se torna cada vez mais necessário para profissionais de todas as áreas, se aprofundar nessas tecnologias.

OBJETIVOS DO CURSO

- Iniciar um profissional de qualquer área nos conceitos de Realidade Aumentada, Virtual e Mista.
- Dar uma visão holística das principais aplicações que podem ser desenvolvidas utilizando essas tecnologias.
- Desenvolver as técnicas básicas e metodologias para o profissional liderar a implementação de uma tecnologia de AR ou VR em sua empresa.

PARA QUEM ESSE CURSO É INDICADO

Qualquer profissional de qualquer área que deseje conhecer melhor sobre as tecnologias de Realidade Aumentada, Virtual e Mista, bem como suas aplicações em diversos setores. O curso é altamente indicado para profissionais das áreas de Inovação, Digital, Marketing e Compras, porém pode ser útil para todas as áreas da empresa.

RESULTADOS APÓS O CURSO

Nas Pessoas:

- Conhecer os principais conceitos relacionados com as tecnologias de Realidade Aumentada, Virtual e Mista e saber diferenciar as mesmas;
- Conhecer as principais aplicações das tecnologias de AR/VR/MR em diversos setores;
- Ser capaz de liderar um projeto de implementação de tecnologias AR/VR/MR em sua empresa.
- Adicionar ao seu repertório para enriquecer seu processo criativo de inovação.

Nas organizações:

- Fomentar as empresas a identificar demandas que podem ser atendidas por AR/VR/MR;
- Estabelecer uma metodologia para identificar demandas, elaborar projetos e selecionar fornecedores para implementação de tecnologias de AR/VR/MR.
- Formar colaboradores com entendimento de tecnologias emergentes para facilitar sua

transformação digital.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Bloco 1. Conceitos Básicos de Realidade Aumentada e Virtual

1.1 Conceitos e Definições: AR, VR e MR

1.2 Mercado de XR

1.3 Principais dispositivos no mercado

1.3.1 Google Glass

1.3.2 Vuzix

1.3.3 Real Wear

1.3.4 Microsoft HoloLens

Indústria 4.0: Como AR/VR/MR se enquadram nessa área?

1.4 Mas esse negócio de AR/VR/MR não é só para game?

1.5 O que o mundo dos games podem trazer para os negócios

1.6 Os principais mitos sobre AR/VR/MR

Exercício

Bloco 2. Principais Aplicações em AR/VR – Parte 1

2.1 Aplicações de AR/VR/MR na Indústria

2.1.1 Checklist de Atividades

2.1.2 Suporte Remoto (Vídeo Conferência)

2.1.3 Treinamento em Realidade Virtual

2.1.4 Inspeção de Qualidade

2.1.5 Prevenção de Erros

2.2 Aplicações de AR/VR/MR no setor de Logística

2.2.1 Picking by Glass

2.2.2 Simulação de CD

2.3 Aplicações de AR/VR/MR no setor de Óleo & Gás

2.3.1 Tour Virtual 360 em Unidades Offshore

2.3.2 Treinamento em Realidade Virtual

2.4 Aplicações de AR/VR/MR na área de Saúde

2.4.1 Atendimento Remoto (Telemedicina)

2.4.2 Prontuário Digital via Glass

2.4.3 Monitoramento Remoto

2.4.4 Suporte à Cirurgias via Glass

Exercício

Aula OAV 1 – Online Ao Vivo (2h)

Bloco 3. Principais Aplicações em AR/VR/MR – Parte 2

- 3.1 Aplicações de AR/VR/MR no Setor Imobiliário
 - 3.1.1 Showroom 3D em Imóveis
 - 3.1.2 App de AR para anunciar imóveis à venda/locação
- 3.2 Aplicações de AR/VR/MR no Turismo
 - 3.2.1 Exposições Virtuais em Museus
 - 3.2.2 Tour Virtual em Pontos Turísticos
 - 3.2.3 App de AR com Informações sobre Pontos Turísticos
- 3.3 Aplicações de AR/VR/MR no Varejo
 - 3.3.1 E-Commerce em Realidade Virtual (Lojas Virtuais)
 - 3.3.2 Try-on de roupas e acessórios em AR
 - 3.3.3 Varejo AR
 - 3.3.4 Varejo VR

Exercício

Bloco 4. Metodologia de Implementação de Projetos de AR/VR/MR

- 4.1 Metodologia de Implementação de Projetos AR/VR/MR
 - 4.1.1 Identificação da demanda
 - 4.1.2 Modelagem do Processo
 - 4.1.3 Seleção de Fornecedor
 - 4.1.4 Prova de Conceito (PoC)
 - 4.1.5 Desenvolvimento do Projeto Piloto (MVP)
 - 4.1.6 Experimento
 - 4.1.7 Análise de Dados
 - 4.1.8 Desenvolvimento do Projeto
 - 4.1.9 Implementação
 - 4.1.9.1 Levantamento de Requisitos com TI
 - 4.1.9.2 Implementação no Servidor
 - 4.1.9.3 Configuração de Espaço Físico (se necessário)
 - 4.1.10 Pós-Projeto
 - 4.1.11 Treinamento para Funcionários
 - 4.1.12 Estratégia de Gestão da Mudança
 - 4.1.13 Manutenção

4.1.14 Escala

Exercício

Aula OAV 2 – Online Ao Vivo (2h)

Avaliação de Proficiência no Curso

SME (Subject Matter Expert): Flávio Almada de França

Mestre em Sistemas da Informação e Bacharel em Ciência da Computação pela UFRJ. Atualmente é o CEO da MediaGlass, empresa de soluções imersivas e realidade aumentada. Atuou por 7 anos como programador em empresas como Nextel e Accenture, desenvolvendo e liderando mais de 40 projetos de aplicativos Mobile, Web e Smart Glass, incluindo aplicativos para: Jogos Olímpicos Rio 2016, Queiroz Galvão, ArcelorMittal e Mercedes-Benz. Foi professor do Instituto Infnet por mais de 1 ano.

