

Introdução à realidade virtual

Código	
Área temática	Realidade virtual
Objetivos	Capacitar técnicos em produção de conteúdos.e promoção do domínio das técnicas associadas à manipulação da realidade
Requisitos	Nenhum
Público-alvo	Jovens e adultos
N.º potencial de interessados	20
N.º de horas	30
N.º de edições	3
Follow up	
Conteúdos programáticos	Aquisição de competências básicas para criar experiências de realidade virtual imersivas (Unreal Engine, 3D e texturização). Será desafiada a criatividade e serão adquiridos princípios básicos do design visual para realidade virtual. Demonstrações técnicas de captura de movimento Vicon. Aprendizagem de utilização de câmaras digitais para digitalizar e criar modelos 3D a partir de objetos reais. Criação de visualizações de arquitetura realistas. Realização de projetos em grupo com outros alunos e trabalho colaborativo no projeto de hiperrealidade. Criação de portfólio destinado à ajuda à empregabilidade.
Corpo docente	1 professor internacional 1 técnico licenciado
Parceiros	Carmo' 81-Acrítica CRL, Cine Club Viseu, Fundação Lapa do Lobo, Teatro Viriato
Metodologias de aprendizagem	Metodologias de aprendizagem ativa, com incorporação do desenvolvimento de soft skills, contando com uma forte participação de formadores das empresas do consórcio, em todas as fases (conceção, lecionação e pós-lecionação) promovendo a integração dos ativos formados.
Potencial de empregabilidade	Diversas carreiras relacionadas diretamente com o teatro, mas também com muitas indústrias periféricas, relacionadas com a criação de contextos de realidades virtuais, carreiras pedagógicas, no cinema, media, eventos e outras indústrias criativas. Um grande número de formados poderá formar as suas próprias empresas ou prestar serviços por conta própria. Outros poderão optar por continuar estudos em áreas tecnológicas afins.