

## OPÇÃO 1

### Introdução à Realidade Aumentada e Mista

<b>Código</b>	RE-C06-i03: Incentivo Adultos RE-C06-i04: Impulso Jovens STEAM
<b>Área temática</b>	Introdução à Realidade Aumentada e Mista
<b>Objetivos</b>	<p>Desenvolvimento de competências em tecnologias imersivas, com enfoque em Realidade Aumentada e Mista.</p> <p>Apresentação de equipamentos existentes (hardware) para utilização em tecnologias imersivas</p> <p>Capacitar alunos nos seguintes domínios de interesse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicações de realidade aumentada ou mista,</li> <li>• compreender os recursos utilizados no desenvolvimento dessas aplicações</li> <li>• Aprofundar conhecimentos sobre tecnologias e domínio de Realidade Aumentada ou Mista</li> </ul> <p>Fundamentos de tecnologias imersivas com aplicação prática em negócios.</p> <p>Aprofundamento das vantagens de utilização de Realidade Aumentada ou Mista em diversas áreas de negócios, (Educação, Retalho e Indústria)</p>
<b>Requisitos</b>	<p>Conhecimento de plataformas de software</p> <p>Possibilidade de dotar salas de aula com equipamento para potenciar experimentação (hardware e Software descrito abaixo)</p>
<b>Público-alvo</b>	<p>Licenciados, universitários e pré-universitários</p> <p>Adultos e trabalhadores ativos de empresas e/ou adultos que procurem desenvolver novas competências digitais</p> <p>Ativos em funções de marketing ou comerciais</p>
<b>N.º potencial de interessados</b>	Transversal a Jovens/Adultos para Domínio das Competências em Realidade Aumentada e Virtual
<b>N.º de horas</b>	25 horas distribuídas em cinco módulos
<b>N.º de edições</b>	<p>Ilimitado considerando a seguinte distribuição:</p> <p>Aulas remotas: Mínimo de 10 máximo de 100</p> <p>Aulas presenciais: Mínimo de 10, máximo de 20</p>

<b>Follow up</b>	Inclui Avaliação e Certificado Presença e Certificado Curso
<b>Conteúdos programáticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Módulo 01. Fundamentos das tecnologias imersivas (RA e RV)</li> <li>Módulo 02. Equipamentos (Hardware)</li> <li>Módulo 03. Casos de uso de RA e RV</li> <li>Módulo 04. Aplicações Profissionais (Gamificação, Marketing, Treinamento e Medicina)</li> <li>Módulo 05. Desenvolvimento de aplicações (Software, Game Engines)</li> </ul>
<b>Corpo docente</b>	Corpo docente certificado
<b>Parceiros</b>	Altice Empresas
<b>Metodologias de aprendizagem</b>	Presencial e/ou On-line
<b>Potencial de empregabilidade</b>	<p>Muito Significativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Oportunidades de empregabilidade futuras com aplicações de tecnologias imersivas transversais às organizações com modelos de negócio no digital ou comunicação no digital.</li> <li>- Reforço Literacia Digital</li> <li>- Contribuição para afirmação de Portugal como Hub tecnológico</li> </ul>

## OPÇÃO 2

### Introdução à Realidade Aumentada e Mista

<b>Código</b>	RE-C06-i03: Incentivo Adultos RE-C06-i04: Impulso Jovens STEAM
<b>Área temática</b>	Introdução à Realidade Aumentada e Mista

<b>Objetivos</b>	<p>Desenvolvimento de competências em tecnologias imersivas, com enfoque em Realidade Aumentada e Mista.</p> <p>Apresentação de equipamentos existentes (hardware) para utilização em tecnologias imersivas</p> <p>Capacitar alunos nos seguintes domínios de interesse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicações de realidade aumentada ou mista,</li> <li>• compreender os recursos utilizados no desenvolvimento dessas aplicações</li> <li>• Aprofundar conhecimentos sobre tecnologias e domínio de Realidade Aumentada ou Mista</li> </ul> <p>Fundamentos básicos de tecnologias imersivas com aplicação prática em negócios.</p> <p>Aprofundamento das vantagens de utilização de Realidade Aumentada ou Mista em diversas áreas de negócios, (Educação, Retalho e Indústria)</p>
<b>Requisitos</b>	<p>Conhecimento de plataformas de software</p> <p>Possibilidade de dotar salas de aula com equipamento para potenciar experimentação (hardware e Software descrito abaixo)</p>
<b>Público-alvo</b>	<p>Licenciados, universitários e pré-universitários</p> <p>Adultos e trabalhadores ativos de empresas e/ou adultos que procurem desenvolver novas competências digitais</p> <p>Ativos em funções de marketing ou comerciais</p>
<b>N.º potencial de interessados</b>	Transversal a Jovens/Adultos para Domínio das Competências em Realidade Aumentada e Virtual
<b>N.º de horas</b>	360h distribuídas em sete módulos
<b>N.º de edições</b>	<p>Ilimitado considerando a seguinte distribuição:</p> <p>Aulas remotas: Mínimo de 10 máximo de 100</p> <p>Aulas presenciais: Mínimo de 10, máximo de 20</p>
<b>Follow up</b>	Inclui Avaliação e Certificado Presença e Certificado Curso

<b>Conteúdos programáticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Módulo 01. Fundamentos das tecnologias imersivas (RA e RV)</li> <li>• Módulo 02. Equipamentos (Hardware)</li> <li>• Módulo 03. Casos de uso de RA e RV</li> <li>• Módulo 04. Aplicações Profissionais (Gamificação, Marketing, Treinamento e Medicina)</li> <li>• Módulo 05. Desenvolvimento de aplicações (Software, Game Engines)</li> <li>• Módulo 06. Modelagem Tridimensional (3D)</li> <li>• Módulo 07. Design UX/UI para ambientes digitais e imersivos</li> </ul>
<b>Corpo docente</b>	Corpo docente certificado
<b>Parceiros</b>	Altice Empresas
<b>Metodologias de aprendizagem</b>	Presencial e/ou On-line
<b>Potencial de empregabilidade</b>	<p>Muito Significativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Oportunidades de empregabilidade futuras com aplicações de tecnologias imersivas transversais às organizações com modelos de negócio no digital ou comunicação no digital.</li> <li>- Reforço Literacia Digital</li> <li>- Contribuição para afirmação de Portugal como Hub tecnológico</li> </ul>

### **Equipamentos e Software sugerido em contexto Sala de Aula:**

#### **Augmented Reality - Software & Hardware**

Common devices + development platform:

- Microsoft HoloLens (1 or 2): Windows Universal Platform (WUP)
- Vuzix: Android
- Any smartphone: Android or iOS

Common Software (for development):

- Unity: multiplatform (WUP, Android, iOS...)
- ARCore: Android, iOS
- ARKit: iOS