

CURSO 2 - Realidade Virtual (20 hs)

O conceito de Realidade Virtual. Recursos tecnológicos necessários para a filmagem destinada a formatos de exibição em Realidade Virtual. Dispositivos para consumo de narrativas audiovisuais em Realidade Virtual. A narrativa em 360º e em modelos interativos. Exemplos de projetos desenvolvidos com foco em Realidade Virtual. Estudos de caso.

Objetivo Geral: Conhecer as possibilidades da Realidade Virtual aplicada a narrativas audiovisuais.

Objetivos específicos:

- i) Apresentar as tecnologias de produção e de recepção de narrativas audiovisuais que usam recursos de Realidade Virtual;
- ii) Apresentar as possibilidades narrativas que tem surgido com os recursos de Realidade Virtual;
- iii) Conhecer como se estrutura um projeto com foco em narrativas em ambiente interativo e com recursos de Realidade Virtual;
- iv) Conhecer como se organiza o fluxo de produção de um produto audiovisual para ambiente de Realidade Virtual.

A bibliografia a ser trabalhada será indicada pelo professor da disciplina.