



DE 03 A 07 DE ABRIL DE 2017

O Samsung Ocean USP tem o prazer de convidá-lo(a) para o **VR WEEK 2017**, uma semana repleta de palestras, painéis, oficinas e treinamentos gratuitos dedicados ao tema **Realidade Virtual**, que acontecerá entre 03 e 07 de abril de 2017, nas instalações do Ocean na Universidade de São Paulo. Venha conhecer o processo de criação e de desenvolvimento de soluções em Realidade Virtual, se informar sobre o mercado, aplicações práticas e tendências, com especialistas da indústria e academia que são referência no assunto, e também degustar os produtos de Realidade Virtual da Samsung.

As inscrições podem ser realizadas pelo website oceanbrasil.com ou pelo aplicativo [Samsung Ocean](#), disponível para dispositivos Android no Google Play.

Não perca a oportunidade de fazer uma imersão literal no mundo da Realidade Virtual.

LOCAL DOS EVENTOS:

Samsung Ocean USP

Av. Prof. Almeida Prado, 531, Cidade Universitária - SP

Prédio da Engenharia de Produção da Escola Politécnica da USP

Próximo ao prédio redondo do Biênio

AGENDA:

Data	03/abr Seg	04/abr Ter	05/abr Qua	06/abr Qui	07/abr Sex
Manhã 10h-13h					
Tarde 14h-17h	VR - UX Overdrive (SIDIA/Daniel Risi) 1. Estratégia de UX para VR 2. A interface do olho 3. VR e comportamento humano 4. Diversidades tecnológicas e humanas em VR	Treinamento VR - V1 Fundamentos da Experiência do Usuário na Realidade Virtual (Maurício Alegretti - Globalcode)	(13h) Antecipando tendências através do Design (Ocean Manaus) Sessão de Design Thinking para Soluções em VR (Daniel Risi - Globalcode)		Mentoria em Desenvolvimento para Soluções em VR (Daniel Risi/Maurício Alegretti Globalcode)
Noite 18h-21h	Games para VR (BlackRiver & VR Monkey)	Treinamento VR - V2 Laboratório de Realidade Virtual (Maurício Alegretti - Globalcode)	(19h) Pannel: Tendências & Desafios de VR Com: Marcelo Zuffo (USP), TBD Disney, Renato Citrini Samsung & Jay Unity (30min de palestra cada um + 60min de debate com moderação - total: 3hs)	Palestra Mercado & Produtos VR Samsung (Renato Citrini Samsung) + Degustação de produtos Palestras com Startups VR Aplicado Sandro Medroom (Saúde) Evobooks (Educação)	

AGENDA DETALHADA:

***** 03/05 TARDE *****

VR UX Overdrive

Tipo do evento: PALESTRA

Data: 03/abril/2017 Horário: 14h00 - 18h00

Descrição/Tópicos:

- User Experience para Realidade Virtual
- Realidade Virtual e Comportamento Humano
- Prototipação em Realidade Virtual com Framer
- Desenvolvimento Unity

Palestrantes:

Robson Pereira (SIDIA - R&D Samsung)
 Taynah Miyagawa (SIDIA - R&D Samsung)
 Alvaro Lourenço (SIDIA - R&D Samsung)
 Ricardo Maginador (SIDIA - R&D Samsung)

***** 03/05 NOITE *****

Desenvolvimento do Game "Rock & Rails"

Tipo do evento: PALESTRA

Data: 03/abril/2017 Horário: 18h30 - 20h00

Descrição/Tópicos:

- Desenvolvimento de um jogo musical em ambiente 360°
- Aspectos de design e conforto no desenvolvimento de um jogo de ação
- Desafios de design para o Samsung Gear VR em modo co-op

Palestrantes:

Ronaldo Coimbra (Game Designer do Black River Studios - SIDIA - R&D Samsung)
<http://blackriverstudios.net>

Boas Práticas em Jogos de Realidade Virtual

Tipo do evento: PALESTRA

Data: 03/abril/2017 Horário: 20h00 - 21h30

Descrição/Tópicos:

- Boas práticas em Realidade Virtual
- Locomotion em Realidade Virtual
- Novas tendências em Realidade Virtual para Jogos

Palestrantes:

Pedro Kayatt (Cofundador da Startup VR Monkey)
Thomas Semim (Game Designer da Startup VR Monkey)
<http://www.vrmonkey.com.br>

***** 04/05 TARDE *****

V1 - Fundamentos da Experiência do Usuário na Realidade Virtual

Tipo do evento: TREINAMENTO TEÓRICO

Data: 04/abril/2017 Horário: 14h00 - 17h00

Descrição/Tópicos:

- Descrição da Narrativa
- Criação de personas
- Escolha suas Ferramentas
- Samsung Gear VR e Gear 360
- Modelo de Interação
- Esboço e storyboard
- Som e Dicas
- Plano de Teste
- Produzindo conteúdo para VR
- Tendências Tecnológicas

Palestrante:

Mauricio Alegretti (Instrutor Técnico do Samsung Ocean SP)

***** 04/05 NOITE *****

V2 - Laboratório de Realidade Virtual

Tipo do evento: TREINAMENTO PRÁTICO

Data: 04/abril/2017 Horário: 18h00 - 21h00

Descrição/Tópicos:

- Modelagem 3D Inorgânica
- 3D Pipeline para jogos em VR
- Blender/3D Max para o Unity
- Mapeamento e Texturização
- Conceitos Básicos de Unity
- Realidade Virtual no Unity

Palestrante:

Mauricio Alegretti (Instrutor Técnico do Samsung Ocean SP)

***** 05/05 TARDE *****

Antecipando Tendências Através do Design

Tipo do evento: PALESTRA

Data: 05/abril/2017 Horário: 13h00 - 14h00

Descrição/Tópicos:

Realidade virtual, internet das coisas e até mesmo biologia sintética. O futuro será um lugar estranho e nós devemos estar um passo a frente. Pensando nisso, abordaremos conceitos sobre futurismo, novas revoluções pós-internet e técnicas para explorar o amanhã que possibilitem não somente uma visão conceitual deste cenário, mas também a aplicação de frameworks que ajudem na exploração de tudo que está por vir. Os participantes serão convidados a embarcar em uma viagem surpreendente de forma disruptiva e empática.

Palestrantes:

Rafael Lima (Designer do Samsung Ocean Manaus)

Ismael Júnior (Líder Técnico do Samsung Ocean Manaus)

Dennys Cardoso (Professor da UEA - Universidade do Estado do Amazonas)

Design Thinking para Soluções em Realidade Virtual

Tipo do evento: OFICINA

Data: 05/abril/2017 Horário: 14h00 - 17h00

Descrição/Tópicos:

- Inspiração: Realidade Virtual, novas tecnologias e futurismo
- Design Thinking: Abordagem e ferramentas
- Dinâmica: Desenvolvimento de um conceito em Realidade Virtual utilizando o framework Double Diamond

Palestrantes:

Daniel Risi (Especialista em UX da Samsung Ocean SP)

Rafael Lima (Designer do Samsung Ocean Manaus)

***** 05/05 NOITE *****

Como a Realidade Virtual irá revolucionar nossas vidas?

Tipo do evento: PAINEL

Data: 05/abril/2017 Horário: 19h00 - 22h10

Programação e Palestrantes:

Horário	Duração	Atividade	Tópicos	Palestrantes
19h00 - 19h30	30 min	Palestra (referência da academia)	- Conceito/fundamentos de VR - Histórico - Pesquisas recentes e resultados práticos - Futuro de VR no campo da pesquisa	Prof. Marcelo Zuffo (USP)
19h30 - 20h00	30 min	Palestra (referência da indústria de tecnologia)	- Mercado de VR mundial e brasileiro - Produtos Samsung (Gear VR e Gear 360) e posicionamento - Tendências tecnológicas e visão de futuro	Renato Citrini (Samsung)
20h00 - 20h30	30 min	Palestra (referência do mercado de games)	- Processo de criação: narrativa, personas, modelo de interação, etc. - Desenvolvimento de Games em VR: conteúdo, ferramentas, testes, etc. - Desafios no contexto de desenvolvimento	Jay Santos (Unity)
20h30 - 21h00	30 min	Palestra (referência do mercado de entretenimento)	- Storytelling associado à tecnologia imersiva de VR - Aplicação prática no campo do entretenimento: cases, benefícios, desafios - Expectativas de futuro	TBD
21h00 -	10 min	Break	-	-

21h10				
21h10 - 22h10	60 min	Painel moderado	<p>Como a Realidade Virtual irá revolucionar nossas vidas?</p> <p>Sugestões de questão:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assim como o smartphone e redes sociais revolucionaram as relações interpessoais na última década, qual será o impacto de VR nestas relações? - Como está ocorrendo o processo de popularização e uso da tecnologia no cenário brasileiro? - Quais os benefícios e desafios de VR para área da Educação? - Quais os benefícios e desafios de VR para área da Saúde? - Como empresas e academia podem trabalhar juntas para evolução da tecnologia e das aplicações? 	<p>Moderador</p> <p>Eduardo Conejo (Samsung Eletronics) e Palestrantes Convidados</p>

***** 06/05 NOITE *****

Mercado de Realidade Virtual & Produtos Samsung

Tipo do evento: PALESTRA

Data: 06/abril/2017 **Horário:** 18h00 - 19h00

Descrição/Tópicos:

- Mercado de Realidade Virtual
- Tendências e Futuro
- Produtos Samsung de Realidade Virtual (Gear VR e Gear 360)
- Degustação de Produtos Samsung

Palestrante:

Renato Citrini (Gerente de Produto da Samsung Eletronics)

EVOBOOKS - Case de Realidade Virtual para área da Educação

Tipo do evento: PALESTRA

Data: 06/abril/2017 **Horário:** 19h00 - 20h30

Descrição/Tópicos:

- Conceitos básicos de Realidade Virtual (funcionamento, versões atuais, futuro)
- Realidade Virtual na Educação (aplicações atuais e no futuro)

- edmersiv: primeiro app VR publicado pela EvoBooks. O que fizemos, o que aprendemos, experiências implementadas, tutor virtual e desafios técnicos
- Desafios e soluções para o Gear VR: Performance, interação com a GUI e com o 3D (substituição do movimento de câmera)
- Futuro: Para onde a EvoBooks pretende evoluir no campo de Realidade Virtual
- Q&A e demonstração

Palestrantes:

Felipe Rezende (CEO da EvoBooks)

Guilherme Otranto (CTO da EvoBooks)

<http://evobooks.com.br>

MEDROOM - Case de Realidade Virtual para área da Saúde

Tipo do evento: PALESTRA

Data: 06/abril/2017 Horário: 20h30 - 22h00

Descrição/Tópicos:

- Uso de Realidade Virtual na Medicina
- Técnicas de modelagem para visualização apurada
- Demonstração do simulador

Palestrante:

Sandro Nhaia (Cofundador da MedRoom)

<http://www.medroom.com.br>

***** 07/05 TARDE *****

Desenvolvimento de Soluções em Realidade Virtual (Mentoria)

Tipo do evento: OFICINA

Data: 07/abril/2017 Horário: 14h00 - 17h00

Descrição/Tópicos:

Inicie o desenvolvimento da sua ideia em Realidade Virtual, utilizando a plataforma Unity e o Gear VR da Samsung. Aproveite a presença de mentores especialistas nesta área para sanar suas dúvidas, receber dicas e acelerar o desenvolvimento.

Palestrante:

Daniel Risi (Especialista em UX do Samsung Ocean SP)

Mauricio Alegretti (Instrutor Técnico do Samsung Ocean SP)