

Realidade Virtual e Aumentada.

CATEGORIA

Imagem de Destaque

CITAÇÃO

Gouveia, S. (2023)

Realidade Virtual e Aumentada, *Rev. Ciência Elem.*, V12(01):010. doi.org/10.24927/rce2024.010

EDITOR

João Nuno Tavares
Universidade do Porto

EDITOR CONVIDADO

Rute Coimbra
Universidade de Aveiro

RECEBIDO EM

05 de abril de 2024

ACEITE EM

05 de abril de 2024

PUBLICADO EM

15 de abril de 2024

COPYRIGHT

© Casa das Ciências 2024.
Este artigo é de acesso livre, distribuído sob licença Creative Commons com a designação [CC-BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/), que permite a utilização e a partilha para fins não comerciais, desde que citado o autor e a fonte original do artigo.

rce.casadasciencias.org



in.casadasciencias.org/banco-imagens

Esta imagem alinha-se com a capa e destaca tecnologia de Computação Imersiva. Este tema foi escolhido por duas razões principais. A primeira é a divulgação, junto desta comunidade, do trabalho desenvolvido no Laboratório de Realidade Virtual e Aumentada (VAR Lab) do Instituto de Engenharia Electrónica e Informática de Aveiro (IEETA) da Universidade de Aveiro. O [VAR Lab](#) reúne investigadores que se dedicam ao desenvolvimento de tecnologias baseadas em Realidade Virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA) para responder a desafios globais. Tem como missão inovar, aumentar as capacidades humanas e melhorar a qualidade de vida, por meio de projetos que exigem colaboração interdisciplinar e uma abordagem centrada no ser humano. Tanto a RV como a RA permitem experiências imersivas que misturam o mundo virtual e o mundo físico de diferentes maneiras. A RV permite criar ambientes totalmente simulados para interação do utilizador, tendo sido usada em apoio a tarefas de reabilitação de sobreviventes de AVC ou em cenários de treino na indústria. Por outro lado, a RA complementa as experiências do mundo real ao integrar elementos digitais (gráficos, texto ou animações) e tem sido usada em cenários colaborativos, no mesmo espaço ou remotos, para apoio de operadores de manutenção industrial. Em conjunto, RV e RA redefinem a forma como interagimos e percebemos o que nos rodeia, abrindo novas possibilidades em vários domínios. A outra razão para a escolha deste tema está relacionada com a criação de espaços de trabalho e de apren-

dizagem inovadores, que promovam o bem estar e a criatividade. Nesse sentido, em 2023, endereçámos um convite à artista [Zooter](#) para transformar uma das paredes no VAR Lab. De nome Dalila Monteiro, Zooter é alumni da UA, reside em Aveiro há mais de uma década e assume ser “uma ilustradora *freelancer* que adora desenhar”. Tem-se destacado na cena artística regional, transformando Aveiro numa galeria ao ar livre com obras que já integram o roteiro de arte urbana da cidade. O mural “Realidade Virtual e Aumentada” resultou num retrato do humano capacitado com óculos de realidade virtual imerso em ambientes digitais, representados pelas formas com as cores do IEETA e da UA. Esta representação reflecte como a tecnologia está cada vez mais integrada na experiência humana, ampliando as nossas capacidades na interação com o mundo digital. O IEETA e o VAR Lab têm um forte compromisso com a divulgação científica, especialmente para os públicos mais jovens, pelo que aqui fica o convite para nos visitarem (ieeta@ua.pt).

Sónia Gouveia
Universidade de Aveiro

