**FEI e as tecnologias de Realidade Virtual (VR): Transformando a forma como aprendemos**

Guilherme Moreira Costa, RA 22.123.057-6, turma 002;

Henrique Finatti Silveira Belo Trebbi, RA 22.123.030-3, turma 001;

Kayky Pires de Paula, RA 22.222.040-2, turma 002;

Pedro Alexandre Custódio Silva, RA 22.123.049-3, turma 001.

CS1711 - Computação

 A FEI, uma das mais reconhecidas instituições de ensino do país no que diz respeito à tecnologia, tem investido cada vez mais em recursos inovadores para aprimorar o aprendizado dos alunos. Dessas inovações, a mais eminente, senão uma das mais relevantes, é a Realidade Virtual (VR), que tem revolucionado a forma como os estudantes aprendem e se envolvem com o conteúdo. Com a VR, a FEI tem criado experiências imersivas e interativas, que vão muito além do estilo de ensino tradicional.
 Em entrevista realizada com um de nossos professores Raul Fernandes, Doutor em Literatura Portuguesa pela USP, pudemos concluir que a informação a respeito dessa tecnologia ainda não é muito popular, uma vez que o entrevistado não conhecia muito sobre o assunto em questão. E em sua primeira experiência com a utilização da Realidade Virtual na FEI, o professor não sentiu utilidade em seu uso.

O entrevistado citou que a Realidade Virtual pode ser benéfica se considerada para fins recreacionais, porém tem mais chance de se tornar algo maléfico por conta do uso das pessoas, fazendo com que as pessoas possam se alienar do mundo real e viver apenas no virtual trazendo riscos à saúde.

Em suma, o entrevistado não conseguia ter uma opinião sobre seus usos no futuro e no presente por não entender a viabilidade da tecnologia e acredita que a realidade virtual ultimamente é usada apenas por diversão sem outros fins.

Outra pessoa entrevista foi o Professor Paulo Sérgio Rodrigues, conhecido como PS, Pós-Doutor no Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC, Petrópolis, RJ), professor responsável por projetos utilizando a Realidade Virtual e pesquisador da área.

 Sua entrevista foi realizada por mensagem contendo as seguintes perguntas e respostas:

**P: De que forma a Realidade Virtual se Aplica na FEI?**

*R: Se aplica como ensino, na graduação em Ciência da Computação, e na pós-graduação, Mestrado e Doutorado, em Engenharia Elétrica. Também há diversos trabalhos de Iniciação Científica.*

**P: Como é possível difundir a Realidade Virtual para o mundo?**

*R: Principalmente através da sua aplicação em diversas áreas. Também, através do desenvolvimento de aplicações para diversas plataformas de* hardwares*, visando sobretudo a acessibilidade. Também pode ser ensinada nas escolas de ensino fundamental e médio.*

**P: De que forma a Realidade Virtual pode ser aplicada no dia a dia?**

*R: Pode ser utilizada em computadores pessoais, celulares e tablets. Também com o desenvolvimento de aplicativos que ajudem a melhorar a sociedade, como* e-commerce*, entretenimento, Medicina, Engenharia, ensino etc.*

**P: O Senhor sabe de alguma área fora do mundo da TI que utilize da Realidade Virtual?**

*R: As áreas de Ciências Humanas ou mesmo áreas sociais estão começando a utilizar com frequência esse tipo de tecnologia.*

**P: Como o senhor vê o uso da Realidade Virtual no futuro?**

*R: Será focada sobretudo para tarefas em que não há necessidade nem interesses no contato físico real entre as pessoas. Será utilizada para aplicações do dia-dia que demandem apenas eficiência e conhecimento.*

**P: De que forma os alunos aqui da FEI contribuem para o uso e desenvolvimento da Realidade Virtual aqui na FEI?**

*R: Na FEI há o laboratório de Tecnologias Imersivas, que atende todos os estudantes voluntários e de projetos. Também outros departamentos estão engajados nessa tecnologia, incentivando os alunos.*

**P: Como o senhor acha que a Realidade Virtual pode ser benéfica e como pode ser maléfica para as pessoas?**

*R: Os benefícios são claros em áreas como e-commerce, telemedicina, entretenimento, educação, entre outras. No entanto, como é uma tecnologia nova, também pode ser utilizada por Hackers do mal para mascarar vírus ou malwares embutidos em avatares.*

 Com base nas entrevistas realizadas com os professores da FEI, podemos concluir que a Realidade Virtual (VR) é uma tecnologia em ascensão que tem o potencial de revolucionar a forma como aprendemos e interagimos com o mundo ao nosso redor.

Enquanto o professor Fernandes demonstrou conhecer pouco sobre a tecnologia e acreditar que seu uso se limita a fins recreativos, o professor Paulo Sérgio (PS) destacou a ampla aplicação da VR em áreas como ensino, Medicina, Engenharia, entre outras. PS também destacou a importância de difundir a tecnologia e torná-la mais acessível, bem como os riscos associados ao seu uso, como a possibilidade de hackers utilizarem avatares para disseminar vírus ou malwares.

 A FEI vem investindo em recursos inovadores para aprimorar o aprendizado dos alunos, e a Realidade Virtual é uma das tecnologias mais eminente e relevantes nesse sentido. Através de experiências imersivas e interativas, a VR tem criado formas de aprendizado que vão além do estilo tradicional de ensino. Com o laboratório de Tecnologias Imersivas e outros departamentos engajados na tecnologia, os alunos da FEI têm a oportunidade de contribuir para o uso e desenvolvimento da Realidade Virtual na instituição.

 A Realidade Virtual é uma tecnologia em constante evolução, com ampla aplicação em diversas áreas e potencial para transformar a forma como aprendemos e interagimos com o mundo. É importante difundir a tecnologia e torná-la acessível, ao mesmo tempo em que se considera os riscos associados ao seu uso. A FEI está na vanguarda desse processo, investindo em recursos inovadores para aprimorar o aprendizado dos alunos e prepará-los para os desafios do futuro.

**REFERÊNCIAS**

FERNANDES, R. (2023, 25 de abril). Entrevista sobre sua visão sobre a Realidade Virtual [Entrevista pessoal]. Pires, K. (entrevistador), Finatti, H. (entrevistador), Moreira, G. (entrevistador) e Alexandr, P. (entrevistador).

RODRIGUES, P. S. (2023, 01 de maio4). Entrevista sobre sua visão sobre a Realidade Virtual [Entrevista pessoal]. Pires, K. (entrevistador), Finatti, H. (entrevistador), Moreira, G. (entrevistador) e Alexandr, P. (entrevistador).

Autores:

Guilherme Moreira Costa, RA 22.123.057-6, CS1711, turma 002;

Henrique Finatti Silveira Belo Trebbi, RA 22.123.030-3, CS1711, turma 001;

Kayky Pires de Paula, RA 22.222.040-2, CS1711, turma 002;

Pedro Alexandre Custódio Silva, RA 221230493, CS1711, turma 001.