

# A Web na Era da Realidade Virtual

Diogo Cortiz

ceweb.br nic.br cgi.br



Como será a interação em 10 anos?



Realidade Virtual  
*não é **buzzword***



# História da Realidade Virtual



60' - Sensorama  
Morton Heiling



65' - Ultimate Display  
Ivan Sutherland



97' - Hamlet on the Holodeck  
Janet H. Murray



2012 - Oculus  
Palmer Luckey

# Sentidos e Emoções





## Sentido de Presença

- Sensações e emoções de estar em um mundo simulado.
- Ajuda a estimular a empatia.



# CLOUDS OVER SIDRA

*by Gabo Arora & Chris Milk*









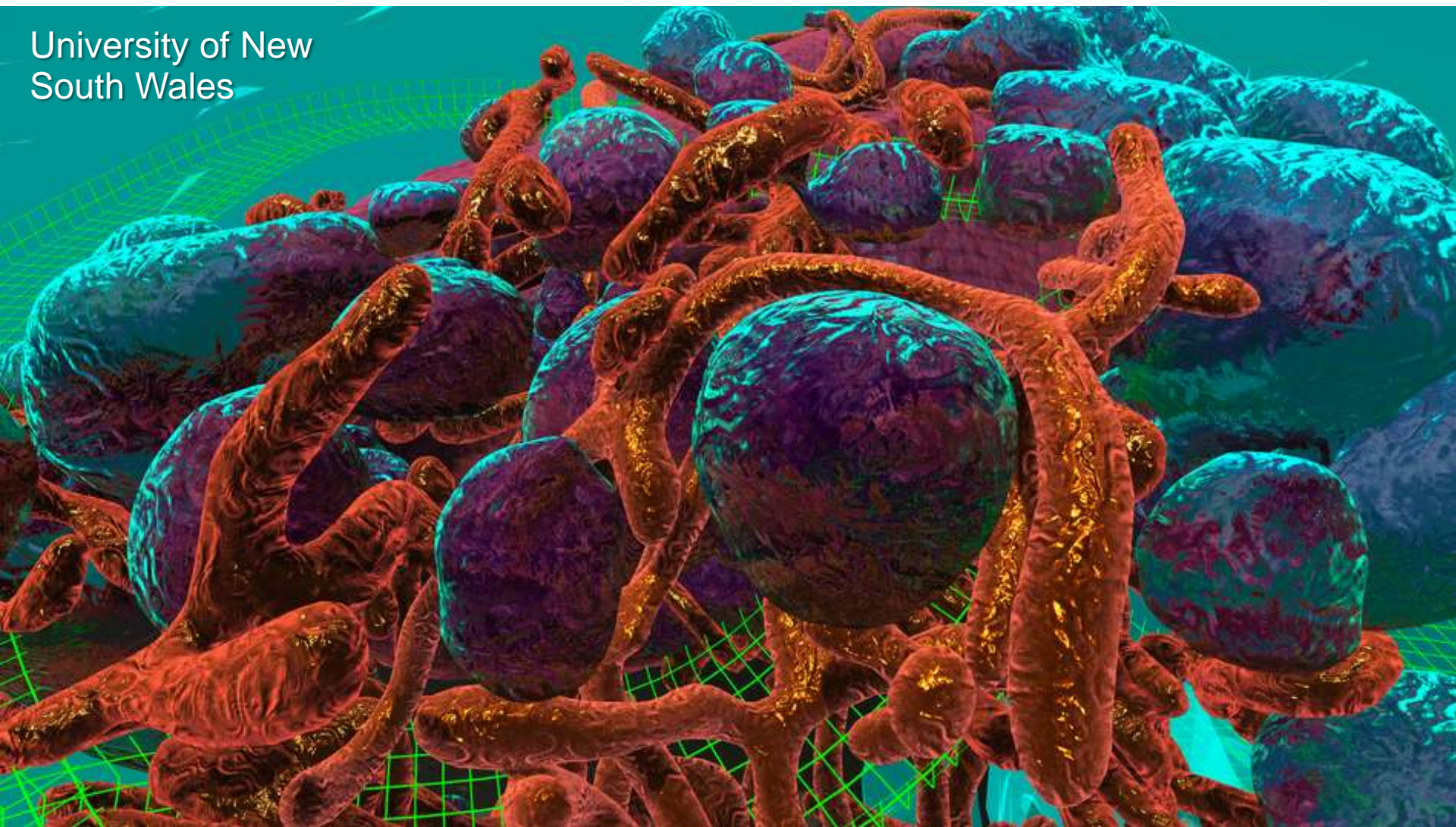


You can go to  
places anywhere,  
anytime. You can  
go into the future.

The inventors  
are smart, they  
are intelligent, and  
they're playful!!!



University of New  
South Wales





- 35% somente faz login na plataforma
- 56% menos da metade finaliza o curso
- 4% mais da metade finaliza o curso
- 5% finaliza o curso









# Interdisciplinaridade



# Aplicações e seus efeitos sociais



## Aplicações

Storytelling

Multiplayer

Interatividade e AI

Geração Procedural



## Efeito Social

Engajamento emocional

Interação social

Senso de Presença

Imersão





Vamos mudar a preposição!  
On the web to in the web!



*Precisamos imaginar a **Web na Era da Realidade Virtual** como se não estivessemos olhando para uma simples tela.*

“

# Samsung Internet

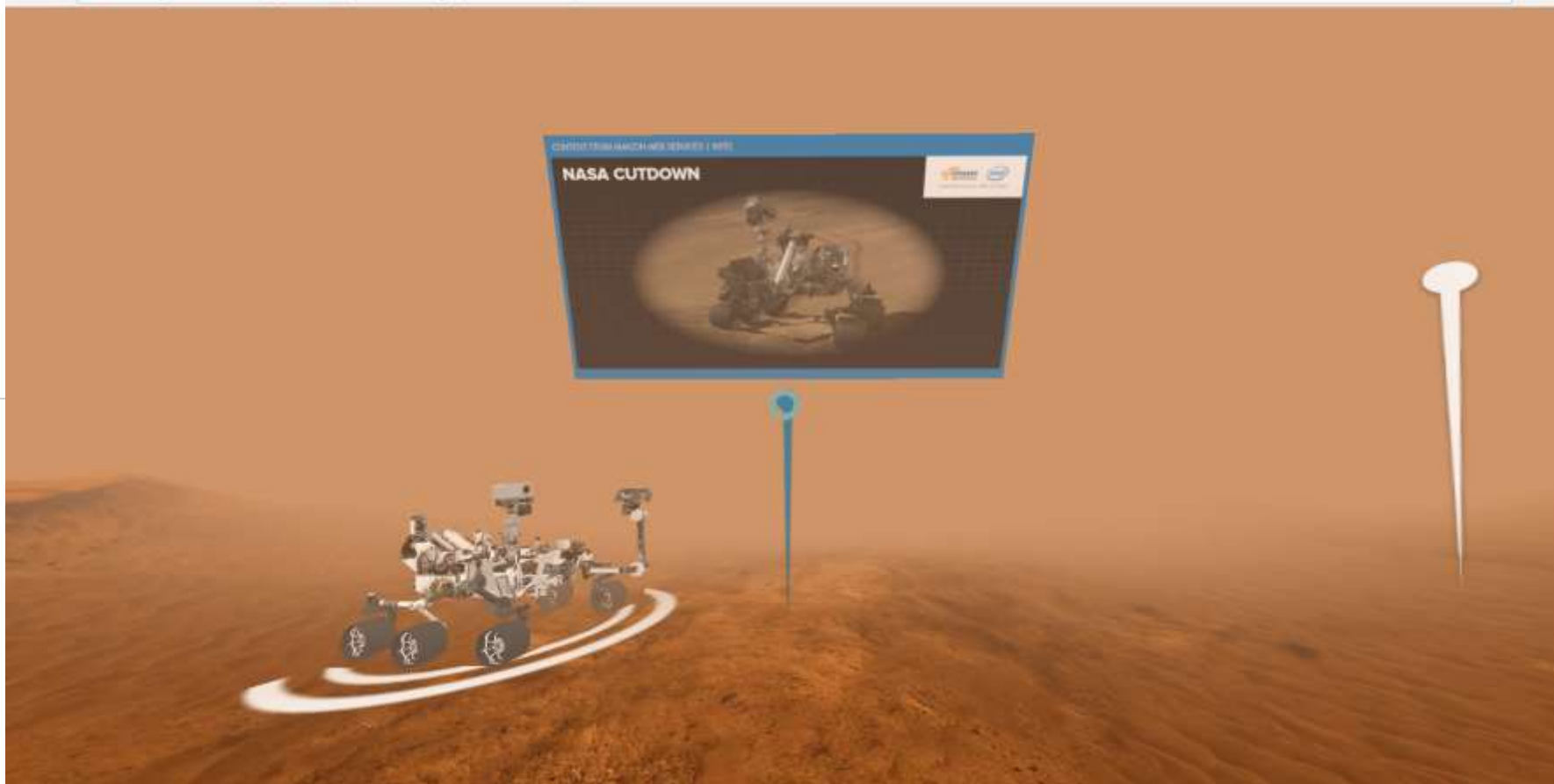
### Recommended

- Youtube
- Aol
- Yahoo
- Google
- Amazon
- Recommended More

- Youtube Samsung Mobile
- Samsung Samsung: The Next Big Thing is Here
- Samsung Beyond Imagination
- Facebook 삼성 (Samsung)

### Bookmarks

- Yahoo
- Youtube
- Aol
- Samsung
- Amazon
- Bookmarks More



Michelle Obama 360







# MR. ROBOT

VIRTUAL REALITY EXPERIENCE

WRITTEN AND DIRECTED BY SAM ESMAIL







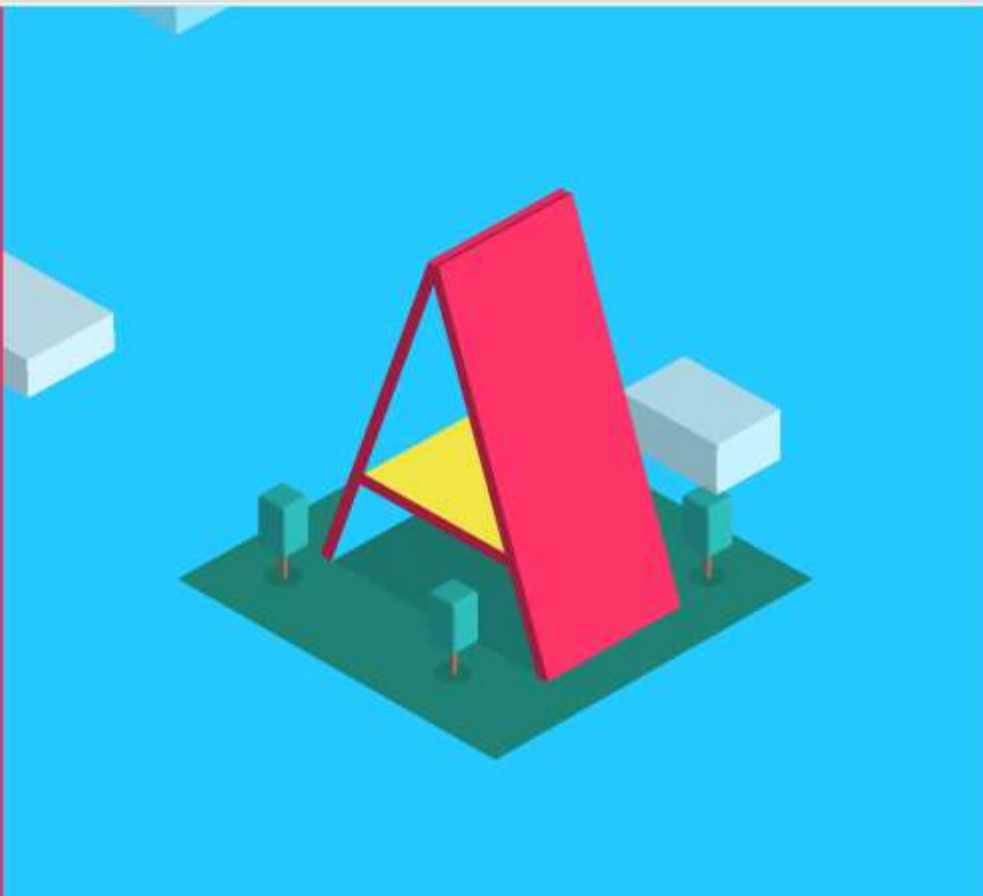


WebVR is an experimental JavaScript API that provides access to Virtual Reality devices, such as the [Oculus Rift](#), [HTC Vive](#), [Samsung Gear VR](#), or [Google Cardboard](#), in your browser.



# A-FRAME

- Examples
- Hello World
- Anime UI
- Composite
- 360° Video
- Curved Mockups
- Spheres & Fog
- Shopping
- Warp
- Logo
- Unfold
- Panorama

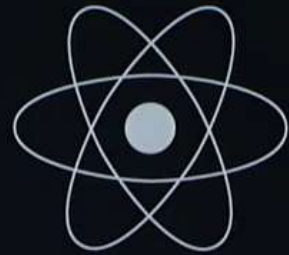


## Building blocks for the virtual reality web

Use markup to create VR experiences that work across desktop, iOS, Android, the Oculus Rift, and the HTC Vive.

GET STARTED

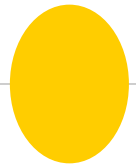
MOZVR



React VR

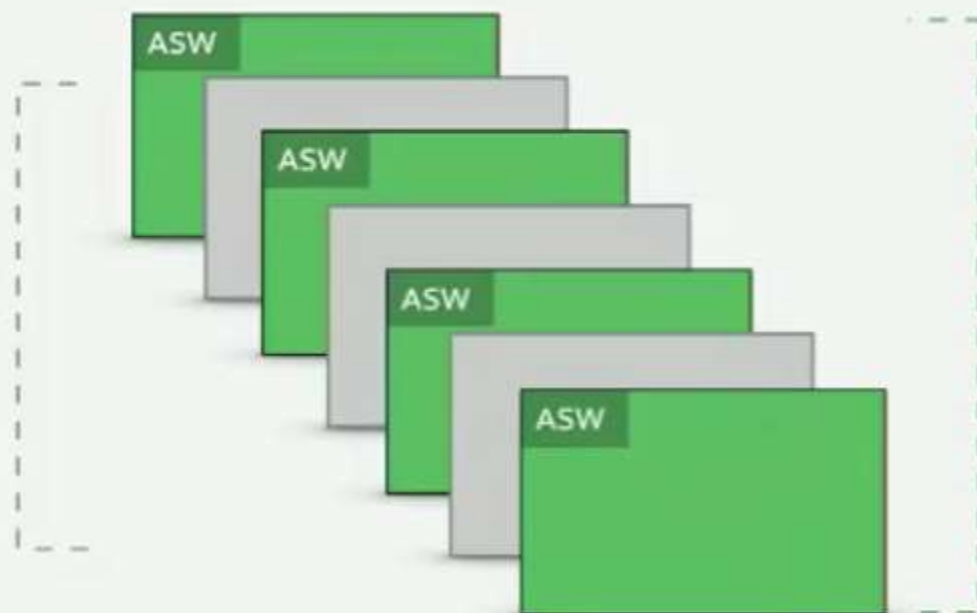






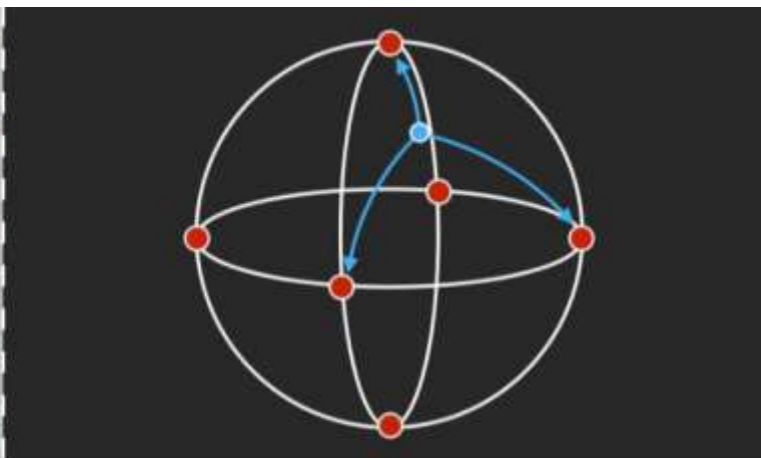
# Quando o software ajuda o hardware

App  
runs at  
45 fps



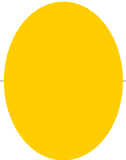
Displays  
at 90 fps

## Asynchronous Spacewarp



© 31 de agosto RESEARCH · VIDEO · PERFORMANCE · OPTIMIZATION

360 video stabilization: A new algorithm for smoother 360 video viewing



Precisamos pensar em boas  
práticas



**Main Content  
Zone**

0.5m

**No-No  
Zone**

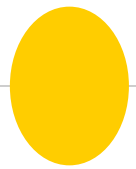
**Peripheral  
Zone**

**Peripheral  
Zone**

**Curiosity  
Zone**

77°

02°



## Algumas tendências

## ***O nicho de um bilhão de dólares***

**\$ 700M**  
Hardware

**\$ 300M**  
Conteúdo

**2.5M – VR headsets**

**38M - 2018**



don't touch in my  
reality

um experimento artísticos  
para explorar os limites  
cognitivos e sociais da  
realidade virtual

# Obrigado!

*I am **Diogo Cortiz***

You can find me at:

[http://facebook.com/diogocorti](http://facebook.com/diogocortiz)

z

**diogo@nic.br**