

## **IMAGEM E REAÇÃO (APOIO UNIP)**

**Aluno:** Thiago Simões Gonçalves

**Orientador:** Prof. Dr. Marcelo Nogueira

**Curso:** Sistemas de Informação

**Campus:** Tatuapé

É muito difícil realizar uma pesquisa sobre realidade aumentada, principalmente por ser este um assunto cuja predominância é o uso em propaganda e entretenimento. O nível atual de tecnologia não deveria ser utilizado para motivos relacionados à guerra ou a produtos de alta rentabilidade financeira; o uso de realidade aumentada deveria ser mais explorado na área da saúde e da segurança. No Brasil, com seu baixo desenvolvimento tecnológico, torna-se impossível a criação de um protótipo eficaz. Um país no qual se paga imposto para estudar, para ter saúde e segurança, nunca será uma nação que possa ter grandes descobertas tecnológicas.

Assuntos muito discutidos, como realidade aumentada, são pouco explorados no Brasil; a última versão de SDK (*kit* de desenvolvimento) parou em 2008 e muitas tarefas usando realidade aumentada são demonstradas dia a dia (TVs e aparelhos que seguem comando feito pelas mãos e olhos, “provadores” virtuais de roupas), mas todas com baixo risco de operação. Não acredito que possa ter sido ingênuo ao iniciar esta pesquisa, e sim, acredito que nosso desenvolvimento tecnológico atual, disponível para a maioria das pessoas, não seja suficiente para atender à necessidade de domínio e risco de um sistema que tem que ser capaz de prever a ação linear de um objeto a partir das primeiras capturas de imagem do mesmo e reagir com exatidão.

As tecnologias atuais que utilizam a realidade aumentada têm muitas barreiras a serem quebradas para que este projeto possa funcionar da maneira esperada (qualidade de percepção de imagem, velocidade do processamento de imagem, filtros). Hoje vejo que a realidade aumentada não é capaz sozinha; outros tipos de sensores devem ser utilizados para auxiliar em sua velocidade e precisão.