

# REABILITAÇÃO DE PESSOAS COM PROBLEMAS FÍSICOS UTILIZANDO A TECNOLOGIA DE REALIDADE VIRTUAL COM LÓGICA PARACONSISTENTE (APOIO UNIP)

**Aluno:** Yan Dourado Mincherian

**Orientador:** Prof. Caique Zaneti Kirilo

**Curso:** Ciência da Computação

**Campus:** Tatuapé

A Realidade Virtual (RV) é uma “interface avançada do usuário” para acessar aplicações executadas no computador, propiciando a visualização, movimentação e interação do usuário, em tempo real, em ambientes tridimensionais gerados por computador. O sentido da visão costuma ser preponderante em aplicações de realidade virtual, mas os outros sentidos, como tato, audição, etc., também podem ser usados para enriquecer a experiência do usuário (KIRNER; SISCOOTTO, 2007). O objetivo principal da tecnologia de Realidade Virtual (RV) é recriar ao máximo a sensação de realidade para um indivíduo, levando-o a adotar essa interação como uma de suas realidades temporais. Entretanto, é de máxima importância que os experimentos ocorram em tempo real em ambientes tridimensionais e multissensoriais (FIALHO, 2018). Os objetivos deste trabalho são: apresentar as definições de Realidade Virtual e utilizá-las em conjunto com *Unity3D* para desenvolver um jogo, que possa ser utilizado durante as sessões de fisioterapia, em que o jogador/paciente tenha total controle do personagem pelo movimento do corpo, técnica conhecida atualmente como *Gameterapia*; realizar uma pesquisa bibliográfica de quais são os benefícios que a *Gameterapia* oferece para pacientes que estão em tratamento de fisioterapia. Para desenvolver o jogo foi utilizado o *software Blender* para criação das modelagens de personagem e ambientação, a *Engine Unity3D* para a criação do jogo e o *Kinect* para fazer a captura dos movimentos do jogador/paciente e reproduzi-los dentro do jogo.