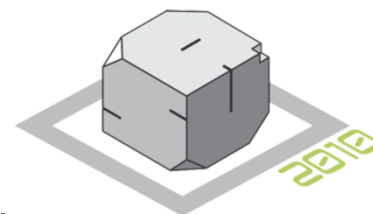


SVR2010 XII Symposium on Virtual and Augmented Reality

May 24-27, 2010 - Natal - Rio Grande do Norte - Brazil



Technical sessions Program – Short papers

Tuesday, May 25th	
Technical session 1 (TS1): Augmented Reality 1	
10:30 – 12:15	<ul style="list-style-type: none"> – Prototipação de Ambientes Físicos com Realidade Aumentada – Arquitetura para Distribuição de Ambiente Virtual baseado em Realidade Aumentada – A importância da avaliação na engenharia de requisitos em sistemas de Realidade Virtual e Aumentada: Um estudo de caso – Proposta de uma arquitetura de distribuição de Realidade Virtual e Aumentada em Ambientes Educacionais
Technical session 2 (TS2): Augmented Reality 2	
14:00 – 15:40	<ul style="list-style-type: none"> – Atividades da Análise de Requisitos para Ambientes de Realidade Aumentada: Processo Centrado no Usuário – Context-Aware Augmented Reality System Architecture for Medical First Responders – A Utilização da Realidade Aumentada no Aprendizado e Interpretação de Dados Cardiológicos – Prototipação de um Sistema de Reabilitação Virtual Aumentada para auxiliar no tratamento da Lombalgia Mecânica
Technical session 3 (TS3): Augmented Reality 3	
15:55 – 18:15	<ul style="list-style-type: none"> – Arquitetura de uma ferramenta de desenvolvimento de softwares de Realidade Virtual voltada a usuários comuns de computador – A Virtual Reality Application for Anatomy Learning Movement Study Case – Aplicando Técnicas de Visão Computacional para Detecção de Faces sem o uso de marcadores fiduciais em Aplicações de Realidade Aumentada – VirtualMat: Um ambiente virtual de apoio ao ensino de matemática para crianças com deficiência intelectual – Ambiente Virtual Imersivo e Colaborativo para Visualização de Biomoléculas

Wednesday, May 26th

Technical session 4 (TS4): Human Factors and Virtual Reality

10:30 – 12:15	<ul style="list-style-type: none">– Uso de Realidade Virtual na Construção do Pensamento Lógico-Matemático das quatro operações básicas– CarRace: Um jogo de corrida com rastreamento dos movimentos do usuário e com multiprojeção– Legato: Ajuste de Primitivas Utilizando Algoritmos Genéticos– Proposta de um Framework para utilização de múltiplas câmeras em sistemas de Realidade Aumentada
---------------	--

Technical session 5 (TS5): Interaction Techniques 1

14:00 – 15:40	<ul style="list-style-type: none">– Modelo de Autoração em Ambientes Virtuais Colaborativos– OpenCL vs. CUDA for Ray Tracing– Proposta de desenvolvimento de Interface Tangível para Aplicações de Gerenciamento de Emergências– DWeb3D: Um toolkit para facilitar a criação e manipulação de cenas 3D em X3D
---------------	--

Technical session 6 (TS6): Interaction Techniques 2

15:55 – 18:15	<ul style="list-style-type: none">– Atualização Dinâmica de Grafos de Cena em Ambientes de Realidade Virtual Distribuída: Uma Aplicação em Wonderland sobre a Arquitetura Darkstar para Imersão Tridimensional em Modelos de Edifícios– Ambiente virtual 3D para treinamento de atividades críticas com base em conceitos de computação pervasiva e interação tangível– Sistema para visualização de gráficos tridimensionais– Rede Overlay de Suporte a Ambientes Virtuais Colaborativos em Redes Veiculares– Developing Adaptive Virtual Environments Applied Physics Study
---------------	---

Thursday, May 27th

Technical session 7 (TS7): Visualization and Simulation 1

08:30 – 10:15	<ul style="list-style-type: none">– Uma Camada de Comunicação sem Servidor para Ambientes Virtuais Colaborativos– Virtualidade imersiva e interativa baseada em cloud computing– Simulação Interativa e Visualização Científica de Nanoestruturas Magnéticas Usando Realidade Aumentada– Uso de Realidade Virtual como Ferramenta Complementar no Ensino dos Circuitos Elétricos Simples
---------------	---

Technical session 8 (TS8): Visualization and Simulation 2

10:30 – 12:15	<ul style="list-style-type: none">– Integrating Interaction Resources in the Graphics Clusters– Um Suporte para Adaptação de Conteúdo de Realidade Virtual para Dispositivos Móveis
---------------	--