

16h - 17h30 | 21/08/2017 – Segunda-Feira | SALA 16

INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS DISRUPTIVAS

FAZENDO A REALIDADE VIRTUAL (VR) UMA REALIDADE!

Moderador: Daniela Souza - Diretora Marketing SET - SVP - AD Digital

O desenvolvimento da tecnologia de VR deu vida a todos os nossos sonhos criativos. Criadores de conteúdo podem orientar um espectador através de uma experiência imersiva com potencial quase ilimitado, e transportar o consumidor para um lugar neste mundo ou qualquer outro. A realidade virtual é única de outras formas de mídia, na medida em que a atenção do consumidor é completa e exclusivamente focada na experiência, deixando uma impressão duradoura e poderosa.

- **O QUE JÁ É REAL NA REALIDADE VIRTUAL**

Palestrante: Renato Citrini - Product Marketing Manager – Samsung

Óculos de realidade virtual, câmeras de 360 graus para o consumidor final, capacidade de processamento dos smartphones e conteúdos para esses óculos disponíveis no Facebook e YouTube. Por onde caminha a Realidade Virtual e para onde vai?

- **NARRATIVAS IMERSIVAS: O PRESENTE DO STORYTELLING**

Palestrante: Ricardo Laganaro, Diretor, O2 filmes

Ricardo Laganaro conta como a narrativa imersiva já é uma realidade na forma de se contar histórias, após ter produzido filmes em 360° e realidade virtual para grandes marcas, somando mais de 60 milhões de visualizações, além de museus, exposições e um curta produzido pela Oculus com participação em festivais de cinema como Tribeca e Sundance,

- **ECOSSISTEMA GLOBAL DE VR: ONDE ESTÃO AS GRANDES OPORTUNIDADES?**

Palestrante: Marcos Alves é Diretor de Ventures na YDreams Global

Como está organizado atualmente o mercado global de Realidade Virtual. Quem são os principais players e as tendências, onde estão as grandes oportunidades de negócios e quais poderão ser as next killer-apps.

**Daniela Souza - Diretora Marketing SET - SVP - AD Digital**

Daniela é fundadora da AD Digital e hoje atua como SVP e também é Diretora de Marketing da SET. É palestrante convidada nos principais eventos relacionados com a criação, gerenciamento e distribuição de conteúdo, para compartilhar sua visão sobre o mercado, novos modelos de negócios e tendências de futuro para a indústria.

**Renato Citrini - Product Marketing Manager – Samsung**

Renato Citrini é Gerente Sênior de Produtos da Divisão de Dispositivos Móveis da Samsung Brasil desde 2014. Antes disso, Citrini desenvolveu carreira na Microsoft, trabalhando como gerente de marketing de produtos por seis anos, passando pelas divisões Office, Windows e de Serviços Móveis. O executivo também percorreu uma trajetória importante na Motorola, Siemens e Ericsson. Engenheiro eletricitista formado pela USP.

**Ricardo Laganaro, Diretor, O2 filmes,**

Ricardo Laganaro, diretor da O2 filmes, vem se especializando em novas formas de contar histórias desde que dirigiu o filme para o domo de entrada do Museu do Amanhã, no Rio de Janeiro. Desde então, dirigiu projetos em 360° e realidade virtual, como o videoclipe “O Farol” da cantora Ivete Sangalo (mais visto no mundo neste formato em 2016), uma série documental para os 20 anos do SPFW, além de peças publicitárias para clientes como MasterCard, Google e “O Boticário”, entre outros, que totalizam mais de 60 milhões de visualizações. Foi escolhido pela Oculus para ser parte do projeto “VR For Good”, onde dirigiu o documentário “Step to The Line”, filmado dentro prisões de segurança máxima nos EUA. O filme teve sua premiere como parte da seleção oficial do Festival de Tribeca de 2017 e vem ganhando grande repercussão mundial, além de ter sido compartilhado na página pessoal do criador e CEO do Facebook, Mark Zuckerberg.

**Marcos Alves é Diretor de Ventures na YDreams Global**

Marcos Alves é Diretor de Ventures na YDreams Global, empresa canadense que une tecnologia sensorial, narrativas integradas e design transformador para permitir que as ideias mais ousadas sejam realizadas. É responsável por idealizar, construir e escalar novas startups e produtos digitais para audiências globais em domínios como Realidades Virtual, Aumentada e Mista, Internet das Coisas, Inteligência Artificial e Visão Computacional. Seu próximo lançamento será o Arkave VR, a primeira rede global de arenas conectadas para jogos em Realidade Virtual. Atua há mais de 20 anos no mercado de tecnologia e negócios digitais, com trajetória de destaque por Globo.com, TV Globo, ThoughtWorks Brasil e Dextra Digital em posições de vendas, gestão e delivery de produtos digitais.

Cite this article:

Souza, D., Citrini, R., Laganaro, R. and Alves, M.; 2017. Making Virtual Reality (VR) a Reality!. ISSN Print: 2447-0481. ISSN Online: 2447-049X. v.3. doi: 10.18580/setep.2017.8. Web Link: <http://dx.doi.org/10.18580/setep.2017.8>