

**REFERENCIAIS DE PESQUISA FIPP/UNOESTE – 1º/2014**

<b>TEMÁTICA:</b>
<b>TECNOLOGIAS INTERATIVAS</b>
<b>DESCRIÇÃO:</b>
<p>A temática Tecnologias Interativas está relacionada diretamente aos conceitos de interação e interatividade. A interação é a ação exercida entre dois elementos, na qual haja interferência mútua no comportamento dos interatores, enquanto que interatividade é percepção da capacidade, ou potencial, de interação propiciada por determinado sistema ou atividade. Como se pode notar, “interação” pode ser considerada como a ação interativa em si, enquanto que “interatividade” pode ser tratada como uma propriedade do ambiente, tecnologia, sistema ou atividade. Uma atividade pode ser interativa (possuir “interatividade”), independentemente das ocorrências efetivas de interações (Tori, 2010b).</p> <p>Portanto, as tecnologias interativas, que incluem a realidade virtual, a realidade aumentada, os jogos digitais, interface homem computador, entre outras formas de se prover interatividade via sistemas computacionais, fazem uso de ferramentas e recursos tecnológicos diretamente relacionados com o provimento da percepção de interatividade em ambientes informatizados. Atualmente, as tecnologias interativas aliadas à Internet e às redes sociais, estão presentes em celulares, notebooks, netbooks, desktops, pads, tablets, televisores, consoles de jogos e inúmeros outros dispositivos nas mãos de pessoas comuns, realizando tarefas prosaicas, revolucionando comportamentos e criando novos hábitos.</p>
<b>CORPO DOCENTE:</b>
<p>Robson Augusto Siscoutto Silvio Antonio Carro Dione Jonathan Ferrari</p> <p><i>Colaboradores:</i> Danillo Roberto Pereira Francisco Assis da Silva Leandro Luiz de Almeida Ronaldo Toshiaki Oikawa</p>
<b>APLICAÇÕES:</b>
<p>Esta temática se aplica no âmbito tecnológico e científico para solucionar problemas nas áreas de Entretenimento, Propaganda e Marketing, Educação, Simuladores, Treinamento e Capacitação, Automação Industrial e Comercial, Interfaces Computacionais e Formas de Interação, Sistemas Interativos, Mídias Digitais, Engenharia, Arte, Medicina, dentre outros, visando o desenvolvimento local, regional e/ou nacional.</p>
<b>SUBTEMA: REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA</b>
<p>As novas formas de interação tridimensional, baseado na integração de elementos reais e virtuais são investigadas neste subtema, visando o desenvolvimento de novas tecnologias de hardware e software, bem como o projeto de interface e aplicações inovadoras. Neste contexto, a realidade virtual é uma interface avançada para aplicações computacionais, que permite ao usuário a movimentação (navegação) e interação em tempo real, em um ambiente tridimensional, podendo fazer uso de dispositivos multissensoriais, para atuação ou feedback (Siscoutto, 2006). Já a realidade aumentada é a inserção de objetos virtuais no ambiente físico, mostrada ao usuário, em tempo real, com o apoio de algum dispositivo tecnológico, usando a interface do ambiente real, adaptada para visualizar e manipular os objetos reais e virtuais (KIRNER, C.; KIRNER, T.G. (2008)) ;(KIRNER, 2013).</p>
<b>Elemento de Pesquisa: RV e RA no Comercio e Industrias</b>

RV e RA em E-Commerce (Veloso, 2011);  
RV e RA em Propaganda e Marketing (Rodello, 2013) (Rodello e Brega, 2011);  
RA em Moda e Estética e Moda (Rodello, 2011) (Zugara, 2013);  
RV e RA para Treinamento e Simulação (Cardoso, 2009);  
RV e RA na saúde (Nunes, 2011) (Machado, 2009) (Nunes, 2008);

**Elemento de Pesquisa:** Visualização da Informação com RV e RA  
Visualização de Eventos Meteorológicos (Nobrega e Wangenheim, 2011);  
Visualização de Base de Dados (Zorzal, 2011) (Meiguins, 2009) (Zorzal, 2008) (Kirner, 2008);

**Elemento de Pesquisa:** RA e RV na Educação  
Objetos de Aprendizagem com RV e RA (Tori, 2010a);  
Ambientes Virtuais de Aprendizagem (Kirner, 2013) (Cardoso, 2009);  
Gerador de aplicações de RA (Scandolieri, 2013) (Kirner, 2011);

**Elemento de Pesquisa:** Interatividade em Ambientes de RV e RA  
Interação Natural em aplicações de RA (Dias, 2013) (Kawamoto, 2013) (Correa, 2009);  
Uso de Vídeo na construção de Avatares em Ambientes Virtuais (Correa, 2013) (Neves, 2008) (Modesto, 2006) (Siscoutto, 2003);  
Imagens Estéreo em Ambientes Virtuais (Siscoutto, 2006);

**Elemento de Pesquisa:** Ambientes Virtuais Colaborativos  
Aplicações colaborativas de RV e RA para dispositivos moveis ou desktop (Ribeiro, 2011) (Silva, 2009) (Filippo, 2007);

**Elemento de Pesquisa:** Tecnologias de RV e RA  
Bibliotecas para desenvolvimento de aplicações de RV e RA (flartoolokit, jstoolkit, metaio, vuforia, html5, dentre outras) (Saqoosha, 2013) (Vuforia, 2013) (Silva et.al, 2011) (Siscoutto, 2011) (MetaioSDK, 2013) (Cardoso, 2007);  
Bibliotecas Colaborativas para aplicações de RV e RA (Ribeiro, 2011) (Silva, 2009);  
Aplicações de RV e RA para Dispositivos Moveis e Smart TV (Santos, 2013) (Silva, 2013) (Duarte, 2011) (Silva, 2011);

#### **SUBTEMA: MÍDIAS INTERATIVAS E INTERFACE HOMEM COMPUTADOR**

A Interação humano-computador (IHC) estuda o processo de interação entre pessoas e computadores. Geralmente é uma área interdisciplinar que relaciona a ciência da computação, artes, design, ergonomia, psicologia cognitiva, semiótica, linguística, e áreas afins. A linha de pesquisa tem como objetivo propor novas formas de interação visando principalmente a boa usabilidade entre a interface e o usuário da mesma. A Multimídia é uma área de estudo que aborda normalmente uma combinação de texto, áudio, imagens estáticas, animação, vídeo e interatividade. Esta linha de pesquisa objetiva estudar e aplicar métodos e técnicas de projeto, implementação, estudo dos elementos multimídia e a avaliação de suas aplicações interativas, em suas diferentes formas.

**Elemento de Pesquisa:** Interfaces Adaptativa  
Interfaces adaptativas para dispositivos moveis e sistemas embarcados (Conix, 2003), (CASTRO,2011), (Benyon, 2011), (Cybis,2007)  
Interfaces adaptadas (Usabilidade e Acessibilidade) a indivíduos portadores de necessidades especiais (Freitas, 2013)

**Elemento de Pesquisa:** Interfaces para indexação e busca de recursos multimídia  
Modelos para indexação e recuperação de imagens e demais recursos na área médica (CARRO, 2003), GI, 2004)

**Elemento de Pesquisa:** Processamento do Áudio Digital  
Áudio Digital na área de Fonoaudiologia (Balhester, 2009)

**Elemento de Pesquisa:** Reconhecimento e Processamento da Fala  
Reconhecimento da fala para melhoria do processo de interação homem-máquina em portadores de deficiência motora. (SNELL, 2000))

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

Bagi, Lígia Bariani. Desenvolvimento de Web Services para busca de imagens médicas na Web. Monografia (Bacharelado em Ciência da Computação) – Unoeste, Universidade do Oeste paulista, Presidente Prudente, 78p., 2004.

Balhester, M. ; Fraga, F. J. ; Mauer, L. A. . Desenvolvimento de um Software de Compressão de Frequências para Auxílio a Profissionais da Fonoaudiologia. Anais do 7o. Congresso de Engenharia de Áudio da AES-Brasil, 2009.

Benyon, David. Interação Humano-Computador. São Paulo. Editora Pearson, 2ed, 2011.

Cardoso, Alexandre; Kirner, Claudio; Lamounier, Edgard; Kelner, Judith; Tecnologias para o Desenvolvimento de Sistemas de Realidade Virtual e Aumentada; Editora Universitária UPFE - EDUFPE; Recife, ISBN 978857315-400-9, 2007.

Cardoso, Alexandre; Lamounier, Edgard; Aplicações de RV e RA na Educação e Treinamento; Capítulo de Livro In: Costa, Rosa Maria; Ribeiro, Marcos Wagner de Souza; Aplicações de Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISBN 857669236-8, Cap 3, p. 53-68, v1, n1, 2009.

Carro, Silvio Antonio. Um Modelo de Dados para a Indexação e Recuperação de Imagens Médicas na Web. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Instituto de Informática, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 91p., 2003.

Castro, Reinaldo de Oliveira; JUNIOR, Marco Antonio Pacheco. Um estudo de caso da plataforma Android com Interfaces Adaptativas. 2011. Disponível em: [http://fgh.escoladenegocios.info/revistaalumni/artigos/Artigo\\_Marco%20Antonio.pdf](http://fgh.escoladenegocios.info/revistaalumni/artigos/Artigo_Marco%20Antonio.pdf). Acesso em: 13 Nov. 2013.

Coninx, K.; Luyten, K.; Vandervelpen, C.; Van Den Bergh, J.; and Creemers, B.; Dygimes: Dynamically Generating Interfaces for Mobile Computing De-vices and Embedded Systems. In Chittaro, L., volume 2795 of Lecture Notes in Computer Science, Springer, p. 256-270, 2003.

Correa, Cléber G, Fatima L.S.; Interação com dispositivos convencionais e não convencionais utilizando integração entre linguagens de programação; Capítulo de Livro In: Nunes, Fatima L.S. et.al.; Abordagens Práticas de Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISBN 857669242-2, Cap 3, p. 61, v1, n1, 2009.

Correa, Cleber Gimenez et.al.; Avatares baseados em vídeo e suas aplicações em sistemas virtuais imersivos; Capítulo de Livro In: Cardoso, Alexandre; Zorzal, Ezequiel; Guimaraes, Marcelo de Paiva; Pinho, Márcio; Tendências e Técnicas em Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-6776, Cap 7, p. 121, v3, n1, 2013.

Cybis, Valter; Betiol, Adriana H.; Faust, Richard. Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações. São Paulo. Ed. Novatec., 2007. 344.

Dias, Diego Roberto Colombo et.al.; Desenvolvimento de Aplicações com Interface Natural do Usuário e Dispositivos PrimeSense como Meio de Interação para Ambientes Virtuais; Capítulo de Livro In: Cardoso, Alexandre; Zorzal, Ezequiel; Guimaraes, Marcelo de Paiva; Pinho, Márcio; Tendências e Técnicas em Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-6776, Cap 6, p. 89, v3, n1, 2013.

Duarte, Philip Michel; Coutinho, Edson Alyppyo; Santos, Selan Rodrigues; Developing Android Applications for Augmented Reality; Capítulo de Livro In: Siscoutto, Robson Augusto; Brega, Jose Remo Ferreira; Tendências e Técnicas em Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-6776, Cap 1, p. 9, v1, n1, 2011.

Filippo, Denise; Raposo, Alberto; Endler, Markus; Fuks, Hugo; Ambientes Colaborativos de Realidade Virtual e Aumentada; Capítulo de Livro In: Siscoutto, Robson Augusto; Kirner, Claudio; Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Projeto e Aplicações; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 85-7669-108-6, Cap 9, p. 168, v1, n1, 2007.

Freitas, João Victor; Benjamein, Marcelo Braga. Usabilidade e Acessibilidade para portadores de necessidades especiais na Web. Disponível em <http://contentsystem.googlecode.com/svn/trunk/PDFs%20Acessibilidade/usabilidade.pdf> Acesso em 13 Nov. 2013.

Kawamoto, Andre Luiz Satoshi; Silva, Flavio Soares Correa; Utilização de Dispositivos de Interfaces Naturais de Usuário em Aplicações de Realidade Aumentada; Capítulo de Livro In: Cardoso, Alexandre; Zorzal, Ezequiel; Guimaraes, Marcelo de Paiva; Pinho, Márcio; Tendências e Técnicas em Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-6776, Cap 5, p. 75, v3, n1, 2013.

Kirner, C.; Kirner, T.G.; Virtual Reality and Augmented Reality Applied to Simulation Visualization. In: El Sheikh, A.A.R.; Al Ajeeli, A.; Abu-Taieh, E.M.O.. (Ed.). Simulation and Modeling: Current Technologies and Applications. 1 ed. Hershey-NY: IGI Publishing, 2008, v. 1, p. 391-419. Retrieved March 14, 2010 from <http://www.igi-global.com/Bookstore/Chapter.aspx?TitleId=28994>.

Kirner, Claudio; Prototipagem Rápida de Aplicações Interativas de Realidade Aumentada; Capítulo de Livro In: Siscoutto, Robson Augusto; Brega, Jose Remo Ferreira; Tendências e Técnicas em Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-6776, Cap 2, p. 29, v1, n1, 2011.

Kirner, Claudio; Site de Realidade Virtual e Aumentada; disponível em <http://www.realidadevirtual.com.br/>; acessado em 20 de outubro de 2013.

Kirner, Claudio; Desenvolvimento de Aplicações Educacionais Adaptáveis Online com Realidade Aumentada; Capítulo de Livro In: Cardoso, Alexandre; Zorzal, Ezequiel; Guimaraes, Marcelo de Paiva; Pinho, Márcio; Tendências e Técnicas em Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-6776, Cap 1, p. 9, v3, n1, 2013.

Machado, Liliane S; Moraes, Ronei M.; Nunes, Fatima L.S.; Serious Games para Saude e Treinamento Imersivo; Capítulo de Livro In: Nunes, Fatima L.S. et.al.; Abordagens Praticas de Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISBN 857669242-2, Cap 2, p. 31, v1, n1, 2009.

Meiguins, Bianchi Serique; Meiguins, Aruanda S.G; Almeida, Leandro H; Aplicações de Visualização de Informação em Ambientes de Realidade Virtual e Aumentada; Capítulo de Livro In: Costa, Rosa Maria; Ribeiro, Marcos Wagner de Souza; Aplicações de Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISBN 857669236-8, Cap 7, p. 128, v1, n1, 2009.

MetaioSDK; Metaio SDK; Disponível em <http://www.metaio.com/sdk/>; Acessado em 10, 2013.

Modesto, Fábio Alexandre Caravieri; Humanos Virtuais e Avatares; Capítulo de Livro In: Romero Tori, Claudio Kirner, Robson Siscoutto; Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISBN 85-7669-068-3, Cap 6, p. 79, v1, n1, 2006.

Neves, Robson Rodrigues; Siscoutto, Robson Augusto; Análise e Modelagem de um Sistema de Teleconferência Tridimensional baseada em Virtualidade Aumentada – AVTC (Augmented Virtuality Tele-Conferencing); Disponível em <http://www.sucesumt.org.br/mtdigital/anais/files/AnaliseeModelagemdeumSistemadeTeleconferencia.pdf>; anais de 2008. Acesso em Novembro 2013.

Nobrega; Tiago de Holanda Cunha; Wangenheim; rer.nat. Aldo von; Ferramenta para visualização de dados Meteorológicos; Trabalho de conclusão de curso; Universidade Federal de Santa Catarina; Dezembro, 2011. Disponível em [https://projetos.inf.ufsc.br/arquivos\\_projetos/projeto\\_1184/TCC\\_Mateus\\_Final.pdf](https://projetos.inf.ufsc.br/arquivos_projetos/projeto_1184/TCC_Mateus_Final.pdf)

Nunes, Fatima L.S.; Costa, Rosa M.E.M.; RV para a área Medica: Requisitos, Dispositivos e Implementação; Capítulo de Livro In: Teichried, Veronica; Nunes, Fatima L.S.; Machado, Liliane S.; Tori, Romero; Realidade Virtual e Aumentada na Prática; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISBN 978-85-7669-179-2, Cap 5, parte 3, p. 119, v1, n1, 2008.

Nunes, Fatima L. S. et. al.; Desenvolvendo aplicações de RVA para Saúde: imersão, realismo e motivação; Capítulo de Livro In: Ribeiro, Marcos Wagner de Souza; Zorzal, Ezequiel Roberto; Realidade Virtual e Aumentada: Aplicações e Tendências; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-675X, Cap 5, p. 80-93, v1, n1, 2011.

Ribeiro, Marcos Wagner de Souza et.al; Sistemas Distribuídos de Realidade Virtual e Aumentada; Capítulo de Livro In: Realidade Virtual e Aumentada: Aplicações e Tendências; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-675X, Cap 7, p. 111-129, v1, n1, 2011.

Rodello, Ildeberto Aparecido; Brega, José Remo Ferreira; Realidade Virtual e Aumentada em Ações de Marketing; Capítulo de Livro In: RIBEIRO, Marcos Wagner de Souza; ZORZAL, Ezequiel Roberto; Realidade Virtual e Aumentada: Aplicações e Tendências; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-675X, Cap 3, p. 43-57, v1, n1, 2011.

Rodello, Ildeberto; Minakawa, Marize; Paz, Thais D.; Brega, Jose R.F.; Realidade Virtual e Aumentada Aplicada na Área de Negocios: casos na área de Marketing e de Projeto e Desenvolvimento de Produtos; Capítulo de Livro In: Cardoso, Alexandre; Zorzal, Ezequiel; Guimaraes, Marcelo de Paiva; Pinho, Márcio; Tendências e Técnicas em Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-6776, Cap 3, p. 43, v3, n1, 2013.

Saqoosha; FLARToolKit, Disponível em <<http://saqoo.sh/a/en/flartoolkit/start-up-guide>>. Acesso em 25 Maio de 2013.

Santos, Gesmar de Paula et.al; Realidade Aumentada Móvel; Capítulo de Livro In: Cardoso, Alexandre; Zorzal, Ezequiel; Guimaraes, Marcelo de Paiva; Pinho, Márcio; Tendências e Técnicas em Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-6776, Cap 4, p. 60, v3, n1, 2013.

Scandolieri, Brunno Rodrigues, Siscoutto, Robson Augusto, et.al; Ferramenta de Autoria para a Geração de Aplicações de Realidade Aumentada; Anais do WRVA 2013 – Workshop de Realidade Virtual e Aumentada, Jatai, 2013.

Silva, Daliton et.al.; Qualcomm Vuforia: Realidade Aumentada para Dispositivos IOS com Qualidade e Desempenho; Capítulo de Livro In: Cardoso, Alexandre; Maciel, Anderson; Cavalcante-Neto, Joaquim Bento; Brega, José Remo Ferreira; Tendências e Técnicas em Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-6776, Cap 3, p. 63, v3, n1, 2011.

Silva, Wender A. et.al.; Aplicações de Realidade Aumentada na criação de Interfaces Distribuídas; Capítulo de Livro In: Costa, Rosa Maria; Ribeiro, Marcos Wagner de Souza; Aplicações de Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISBN 857669236-8, Cap 6, p. 108, v1, n1, 2009.

Silva, Luciano; Silveira, Ismar Frango; Desenvolvimento de Aplicações em Realidade Aumentada e Diminuída para iPhone e iPad; Capítulo de Livro In: Siscoutto, Robson Augusto; Brega, Jose Remo Ferreira; Tendências e Técnicas em Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-6776, Cap 4, p. 129, v1, n1, 2011.

Silva, Luciano; Desenvolvimento de Aplicações de RV e RA para Smart TVs; Capítulo de Livro In: Cardoso, Alexandre; Zorzal, Ezequiel; Guimaraes, Marcelo de Paiva; Pinho, Márcio; Tendências e Técnicas em Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-6776, Cap 13, p. 227, v3, n1, 2013.

Siscoutto, R. A. and Tori, R.; "Proposta de Arquitetura para Teleconferência Tridimensional Baseada na Integração de Vídeo Avatar Estereoscópico em Ambiente Virtual Tridimensional", Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais, Escola Politécnica da USP, São Paulo: 192p. 2003 (Tese de Doutorado).

Siscoutto, Robson Augusto et.al; Estereoscopia; Capítulo de Livro In: Romero Tori, Claudio Kirner, Robson Siscoutto; Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISBN 85-7669-068-3, Cap 13, p. 221, v1, n1, 2006.

Siscoutto, R; Tori, R. and Kirner, C.; "Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada," Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2006. 422p. disponível em <http://www.interlab.pcs.poli.usp.br>; acesso em 16 de julho de 2010.

Siscoutto, Robson Augusto; SILVA, Levrageles; Desenvolvendo um Ambiente Virtual em Realidade Aumentada para Web com Flarttoolkit; Capítulo de Livro In: BREGA, José Remo Ferreira; Siscoutto, Robson Augusto; Tendências e Técnicas em Realidade Virtual e Aumentada: Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-6776, Cap 3, p. 55-90, v1, n1, 2011.

Snell, Lindsey; Cunningham, J. An investigation into programming by voice and development of a toolkit for writing voice-controlled applications. M. eng. report, Imperial College of Science, Technology and Medicine, London (2000).

Tori, R. Educação sem Distância: As Tecnologias Interativas na Redução de Distâncias em Ensino e Aprendizagem. São Paulo: Editora Senac, 2010a. 256p.

Tori, R. A presença das tecnologias interativas na educação; Revista de Computação e Tecnologia da PUC-SP - Departamento de Computação/FCET/PUC-SP ISSN 2176-7998, Vol. II No. 1, Outubro de 2010b;

Veloso, Antonio S. et. al.; Uso do Flartoolkit no E-Commerce; Capítulo de Livro In: Ribeiro, Marcos Wagner de Souza; Zorzal, Ezequiel Roberto; Realidade Virtual e Aumentada: Aplicações e Tendências: Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-675X, Cap 4, p. 57-80, v1, n1, 2011.

Vuforia; Vuforia Developer; disponível em <https://developer.vuforia.com/>; acessado em outubro de 2013.

Zorzal, Ezequiel Roberto; Cardoso, Alexandre; Kirner, Claudio; Realidade Virtual e Aumentada aplicadas à Visualização da Informação; Capítulo de Livro In: Teichried, Veronica; Nunes, Fatima L.S.; Machado, Liliane S.; Tori, Romero; Realidade Virtual e Aumentada na Prática; Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISBN 978-85-7669-179-2, Cap 6, parte 3, p. 147, v1, n1, 2008.

Zorzal, Ezequiel Roberto; Cardoso, Alexandre; Kirner, Claudio; Aplicações Adaptativas de Visualização de Informações com Realidade Aumentada; Capítulo de Livro In: Ribeiro, Marcos Wagner de Souza; Zorzal, Ezequiel Roberto; Realidade Virtual e Aumentada: Aplicações e Tendências: Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação; Porto Alegre, ISSN 2177-675X, Cap 8, p. 130-148, v1, n1, 2011.

Zugara; Virtual Dressing Room Software Optimized With The Kinect For Event And OOH Use. Disponível em <http://zugara.com/wss-for-kiosks/>; Acessado em outubro 2013.