

1. Record Nr.	UNINA9910954251903321
Autore	Wilson Adidas
Titolo	Dominando a Realidade Virtual
Pubbl/distr/stampa	Chicago : , : Adidas Wilson, , 2018 ©2018
ISBN	9781547540082 1547540087
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (42 pages)
Altri autori (Persone)	ThomeGabriel
Soggetti	Virtual reality Technological innovations
Lingua di pubblicazione	Portoghese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Intro -- Pagina do Titulo -- Pagina dos Direitos Autorais -- Dominando a Realidade Virtual: Como Começar a Ganhar Dinheiro Com a Realidade Virtual -- Indice -- Introducao -- Capitulo 1 A Ascensao da Realidade Virtual -- Capitulo 2 Realidade Virtual no ramo Imobiliario -- Capitulo 3 A Mina de Ouro da RV -- Capitulo 4 Aplicativos de Realidade Virtual -- Capitulo 5 Oportunidades de Trabalho com RV -- Capitulo 6 RA e RV na Educacao -- Capitulo 7 A RV Atualmente -- Capitulo 8 Mergulhando na RV -- Capitulo 9 A RV Medica Esta Mudando o Servico de Saude -- Capitulo 10 A Era de Ouro da RV -- Capitulo 11 Ideias de Marketing Para a RA -- Capitulo 12 Ganhando Dinheiro com a Realidade Aumentada -- Capitulo 13 A Realidade Virtual e Terapeutas -- Capitulo 14 Mergulhando na RV -- Capitulo 15 Antes de Investir Na Realidade Virtual -- Capitulo 16 RV com Blockchain.
Sommario/riassunto	This book, 'Dominando a Realidade Virtual: Como Começar a Ganhar Dinheiro Com a Realidade Virtual', explores the burgeoning field of virtual reality (VR) and its potential as a lucrative opportunity. The author, Adidas Wilson, delves into the practical applications of VR in various industries, including real estate, medicine, and education, illustrating how this technology is transforming these fields. The book provides insights into creating VR applications, exploring job opportunities, and leveraging augmented reality for marketing. It aims

to guide entrepreneurs and enthusiasts in monetizing their interests in VR, highlighting the significant market growth and technological advancements driven by major companies like Google and Oculus. This resource is intended for individuals interested in technology, innovation, and business opportunities in the VR sector.
