

Professores e alunos do curso de Jogos Digitais têm trabalhos aprovados em Congressos Internacionais

O ano de 2015 começou com muita produção científica realizada por professores e alunos do Curso de Jogos da Universidade Católica de Pernambuco. As pesquisas, quatro artigos científicos sobre jogos, design de interação e usabilidade, serão apresentadas em importantes congressos nos Estados Unidos. O primeiro é o *6th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE)*, que acontecerá em Las Vegas entre 26 e 30 de julho. O outro evento é *17th International Conference on Human-Computer Interaction (HCI)*, entre os dias 2 e 7 de agosto, em Los Angeles.



Da esquerda para a direita: Gabriel, Iran, Rennan, Renato (à frente), Breno, Carla e Anthony.

Dois trabalhos são sobre newsgames, objeto de pesquisa do Doutorado em Design da UFPE da professora Carla Teixeira. O primeiro, a ser apresentado no AHFE, *Usability and gameplay in newsgames: a comparative analysis of the genre of documentary published in Brazilian news portals*, foi produzido por Carla Teixeira, Breno Carvalho, Anthony Lins, Gabriel Soares (ex-aluno de Jogos Digitais), Jarbas Agra (ex-professor do curso de Jogos Digitais), Valeska Martins, Marcelo Soares e André Neves. O artigo contou ainda com a participação dos alunos do primeiro módulo do curso, que testaram os newsgames em análise e responderam a questionários para avaliação da usabilidade e jogabilidade.



Alunos do primeiro modulo participaram como testadores para avaliação dos newsgames

O segundo trabalho da professora Carla Teixeira integra a programação do HCI 2015. Intitulado *Newsgames: Gameplay and Usability in Simulation Games*, tem a participação dos professores Breno Carvalho (coordenador do curso) e Anthony Lins. Também colaboraram os pesquisadores Jarbas Agra, Valeska Martins, Marcelo Soares (UFPE) e André Neves (UFPE).

“Este trabalho surgiu de uma meta da disciplina de Estudo da Sociedade Digital no segundo semestre de 2014. Os alunos teriam de produzir um post científico para a disciplina. O trabalho ficou tão bom que originou este artigo”, explicou Breno.

Outro artigo a ser apresentado no HCI foi produzido por alunos do curso de Jogos Digitais é intitulado *Doctor Who: Legacy, an Analysis of Usability and Playability of a Multi-Platform Game*. Os co-autores são Rennan C. Raffaele, Renato Alencar, Iran Barbosa Júnior, Bruno Colley, Gabriel Pontes (ex-aluno de Jogos Digitais), Breno Carvalho e Marcelo Soares. “Este trabalho surgiu de uma meta da disciplina de Estudo da Sociedade Digital no ano passado. Os alunos teriam de produzir um *post* científico para a disciplina. O trabalho ficou tão bom que originou este artigo”, explicou Breno.

Por fim, o professor Breno Carvalho, juntamente com os professores de Portugal, Herlander Elias e Ernesto Vilar Filgueiras (Coordenador do Mestrado de Games), apresentará no HCI um artigo relacionando jogos e marcas, ou seja, estratégias de *branding* nos jogos: *Ads-On Games & Fake Brands: Blending Interactions, Commercials And User Experience*. O trabalho analisa o uso da marca dentro dos games como pressuposto de valor para criar uma relação de jogador/consumidor. “Chrysler e Porsche, por exemplo, usam o game *Need For Speed* como experiência de designers de futuros carros”, detalhou Breno.