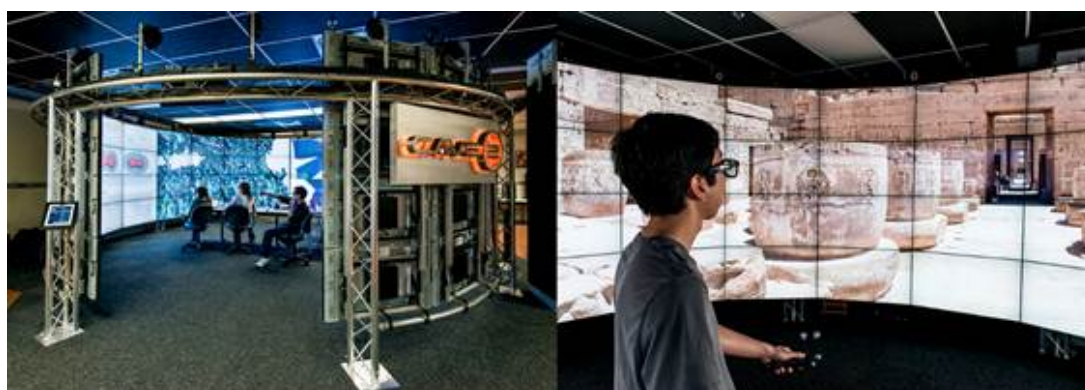


Aluno e professores de Jogos têm artigo aprovado na 5ª Conferência Internacional em Ergonomia e Fatores Humanos Aplicados

No último domingo, o artigo desenvolvido por aluno e professores do curso de Jogos Digitais da Unicap foi aprovado para apresentação e publicação na 2ª Conferência Internacional sobre Ergonomia em Design, encontro integrante da 5ª Conferência Internacional em Ergonomia e Fatores Humanos Aplicados – AHEF, será realizada na Cracóvia, Polônia, entre os dias 19 a 23 julho de 2014.

O artigo intitulado, “The state of the art in Virtual Reality applied to digital games: a literature review” teve como objetivo pesquisar o estado da arte sobre Realidade Virtual aplicado aos Games. O trabalho faz parte das pesquisas do Mestrado em Design do professor Breno Carvalho, que contou com a colaboração do Curso de Jogos Digitais da Unicap através do aluno do 5º módulo, Gabriel Soares e do professor Anthony Lins, sob a orientação dos professores da Pós em Design da Universidade Federal de Pernambuco, o doutor André Neves e o PhD Marcelo Soares.



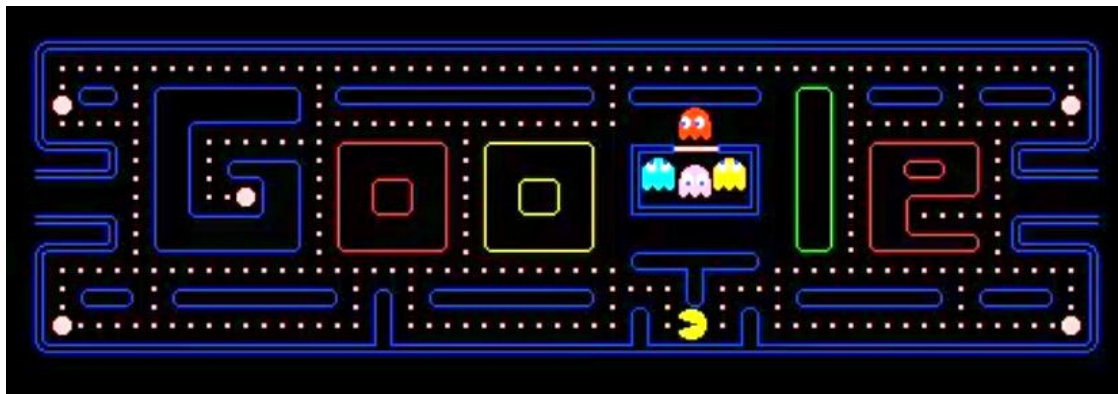
Versão atual do sistema Cave (Mechdyne 2014)

O artigo relata sobre o termo Realidade Virtual (RV), que foi apresentado pelo artista e cientista da computação, Jaron Lanier, que conseguiu expressar a busca pela fusão do real com o virtual na década de 1980. A partir de filmes como Tron, de Steven Lisberger, o conceito tornou-se mundialmente conhecido como tecnologia para jogos digitais, visando provocar uma maior interação, imersão e engajamento do usuário com o ambiente e a narrativa projetada.

No contexto de jogos digitais, no passado havia grande dificuldade de uso dos equipamentos como o capacete com óculos, por questões de ergonomia. Atualmente, novos dispositivos estão sendo aprimorados para uma melhor usabilidade por parte do usuário, novas aplicações como o uso de *serious games* no auxílio às áreas da educação e saúde e no futuro, em projetos de nanotecnologia aplicada a virtualização da realidade, transpondo as limitações do corpo humano dentro do mundo virtual.

HCI2013

Em 2013, outra pesquisa do professor Breno Carvalho direcionada para sua dissertação do Mestrado em Design da UFPE foi apresentada na 15^a Conferência Internacional sobre Interação Humano-Computador (HCI) que ocorreu entre os dias 21 a 26 de julho em Las Vegas, Nevada, Estados Unidos.



Doodle comemorativo aos 30 anos do jogo PAC-MAN desenvolvido em 2010 pela Google

O trabalho sobre “Interactive Doodles: a Comparative Analysis of the Usability and Playability of Google Trademark Games between 2010 and 2012” foi desenvolvido sobre a orientação dos mesmos professores da UFPE em parceria com o ex-professor do curso de Jogos Digitais da Unicap Rodrigo Medeiros.

O artigo que investigou possíveis problemas de usabilidade e jogabilidade nas mutações jogáveis da empresa Google. O trabalho foi publicado pela Springer e pode ser acessado através do site ResearchGate.