



Universidade Federal de Pernambuco

Graduação em Ciência da Computação

Centro de Informática

2016.1

**Uso da aplicação de computação
vestível na experiência do usuário de
jogos pervasivos**

Aluno: **Thiago Borges Jordani**

Orientador: **Kiev Gama**

Abril 22, 2016

Sumário

1. Contexto	2
2. Objetivos	3
3. Cronograma	4
4. Referencias	5
5. Possíveis Avaliadores	6
6. Assinaturas	6

1. Contexto

Com a transformação dos jogos digitais em uma das formas dominantes de entretenimento, observou-se entre seus usuários a diminuição da prática de atividades físicas e de relacionamentos sociais causados pelo foco dos jogos digitais nas interfaces entre o jogador e o sistema, restringindo, assim, a interação. Desta forma, os Jogos Pervasivos surgiram de uma nova tendência criada com o objetivo de trazer mais movimentação física, interação social[1] e a expansão da experiência característica do mundo dos jogos para o mundo real[2], sendo caracterizados por alguns pesquisadores por sua expansão das fronteiras dos jogos tradicionais de maneira social, espacial ou temporal[3].

Os jogos pervasivos já são caracterizados por possuir diversas implementações, utilizando variadas ferramentas para interação do jogador com o mundo real[2], entre elas os smartphones são uma ferramenta com grande potencial devido a sua grande difusão na sociedade, sendo estimado que em 2016 existam no mercado cerca de 1,4 aparelhos por pessoa[4], que já apresenta jogos como o Ingress[5], jogo pervasivo desenvolvido pela Google.

Os aparelhos de computação vestível, por outro lado, já representam uma indústria de 700 milhões de dólares, onde 20% da população possui pelo menos 1 aparelho[6] e suas variadas utilidades e sensores especializados tem o potencial de tornar a experiência dos usuários de jogos pervasivos ainda mais imersiva.

Deste modo temos um ecossistema bastante difundido[4] e um novo grupo de ferramentas[6] que podem contribuir para a interatividade e imersividade dos jogos pervasivos, características ditas essenciais para a difusão dos jogos digitais como meio de entretenimento[1].

2. Objetivo

Levando em conta a recente popularização de produtos que incorporam conceitos de computação vestível e o cenário favorável ao desenvolvimento e distribuição de jogos pervasivos, este trabalho de graduação é motivado pela seguinte questão de pesquisa: "Qual o impacto da aplicação de computação vestível na experiência do usuário de jogos pervasivos?"

Deste modo, os objetivos deste trabalho serão o planejamento, especificação e desenvolvimento de um jogo pervasivo para smartphones, iOS, com a possibilidade de utilização de aparelhos de computação vestível, iWatch, para que então sejam realizados testes qualitativos com os usuários, visando avaliar a relação entre a satisfação e a utilização de wearables em jogos pervasivos.

3. Cronograma

Atividade	Prazo															
	Abril				Maio				Junho				Julho			
Fundamentação Técnica																
Proposta do Aplicativo																
Desenvolvimento																
Experimento																
Análise dos Dados																
Trabalhos Relacionados																

4. Referencias

[1] Magerkurth, Carsten. "Pervasive Games: Bringing Computer Entertainment Back to the Real World."

<[http://nexus.hs-bremerhaven.de/Library.nsf/f43b0e78915cf9aac1257346003395ac/42cf272d303da205c125733e0070d186/\\$FILE/p4a-magerkurth_PervasiveGaming.pdf](http://nexus.hs-bremerhaven.de/Library.nsf/f43b0e78915cf9aac1257346003395ac/42cf272d303da205c125733e0070d186/$FILE/p4a-magerkurth_PervasiveGaming.pdf)>

. Acessado: Abril 2016.

[2] Benford, Steve. "Bridging the physical and digital in pervasive gaming".

<<http://m.ixdcth.se/courses/2013/ciu265/sites/default/files/files/pervasive-gaming-overiew.pdf>>. Acessado: Abril 2016.

[3] Montola, Markus. "Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games", <<http://www.markusmontola.fi/exploringtheedge.pdf>>. Acessado: Abril 2016.

[4] UAB School of Bussiness. "The future of mobile application", <<http://businessdegrees.uab.edu/resources/infographics/the-future-of-mobile-application/>> Acessado: Abril 2016.

[5] Ingress. <<https://www.ingress.com>>, Acessado: Abril 2016

[6] Lee, Linda "Information Disclosure Concerns in The Age of Wearable Computing".

<<https://www.internetsociety.org/sites/default/files/blogs-media/information-disclosure-concerns-in-the-age-of-wearable-computing.pdf>>, Acessado: Abril 2016.

5. Possíveis Avaliadores

Carlos Ferraz

Vinicius Garcia

6. Assinaturas

Aluno: **Thiago Borges Jordani**

Orientador: **Kiev Gama**