

MOTIVAÇÕES E DESAFIOS DE COMUNICAÇÃO EM INTERFACES DE JOGOS DE REALIDADE VIRTUAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PROJETO PIBIC

Encontros Universitários 2018 - Quixadá

José Lindberg Oliveira Pinheiro Júnior, Samuel Alves, Paulyne Matthews Jucá

Em um período de apenas pouco mais de um mês participando no Projeto de Iniciação Científica já é possível perceber a responsabilidade e desafios dessa jornada. Com as motivações de analisar, identificar e sugerir diretrizes (ou guidelines) de User Interface UI para jogos de Realidade Virtual (RV) o time tem feito diversas pesquisas, análises e testes. RV é uma tecnologia que reproduz um ambiente digital e simula a presença física do usuário permitindo que ele interaja com esse meio, dando uma percepção de estar mentalmente imerso ou presente no ambiente. No decorrer desse período realizamos leituras e pesquisas avançando no tema de estudos que já era objeto de pesquisa do time. No decorrer do Projeto foram realizadas reuniões semanais, sempre às quintas-feiras, reuniões essas com duração média de sessenta minutos em que cada participante dava sua contribuição com o intuito de analisar essas guidelines. Estamos atualmente na fase de testes onde através de um roteiro, desenvolvido pelo time com base nas pesquisas prévias sobre interfaces em jogos de realidade virtual, devemos estudar como se comportam essas interfaces nos jogos presentes no mercado no momento, desde os mais bem recomendados aos menos recomendados sempre buscando o que se repete entre esses jogos e que está de acordo com os alinhamentos propostos por pesquisadores da área como Alger ou Chu que propuseram modelos de extrema relevância para auxiliar os desenvolvedores na criação de interfaces para jogos de realidade virtual. Foram selecionados um total de 10 jogos presentes na plataforma de jogos Steam, dentro do espectro citado de jogos bem e mal avaliados de sites especializados. Também planeja-se realizar uma pesquisa de campo exploratório-descritiva com o intuito de coletar dados para identificar quais as perspectivas dos jogadores que jogam esse tipo de jogo sobre a qualidade das interfaces e conseguir feedbacks sobre as mesmas. Dessa forma, o foco do trabalho é fornecer guidelines para orientar designers e programadores no desenvolvimento de jogos para Realidade Virtual, além de contribuir para entender quais aspectos devem ser considerados na construção de IU para consoles que fazem uso desse tipo de tecnologia. Por fim a motivação do projeto é contribuir para descobrir e propor guidelines acerca desse tema que é relativamente recente, o que faz com que pesquisas e produções que abordem esses temas de usabilidade geral, interface humano-computador e jogos de realidade virtual sejam incrivelmente motivadoras para o time.

Palavras-chave: Realidade Virtual. User Interface. Interação humano-computador..