



Título: Avaliando o Uso de Técnicas Acessíveis de Testes com Usuário e Visualização de Dados em um Jogo Hardcore de Plataforma 2D

Horário: 10:00h

Data: 22/11/2019

Local: Bloco 952 (Sala de Seminários)

Resumo:

Conforme a indústria de jogos evolui, com jogadores mais diversos e exigentes, criar jogos acaba se tornando uma tarefa cada vez mais complexa. Desenvolvedores modernos aplicam métodos de Games UserResearch (GUR) para tomar decisões de game design informadas com base no público-alvo. Métodos tradicionais incluem observação, entrevista e questionários. A fim de obter informações mais detalhadas sobre os usuários ou o gameplay, métodos

Defesa de Proposta de Dissertação: Arthur Silva Bastos

Escrito por Secretaria MDCC

Qua, 20 de Novembro de 2019 00:00 - Última atualização Ter, 19 de Novembro de 2019 11:01

complementares podem ser necessários. Analisamos a inclusão de dois métodos acessíveis, o eye-tracking via webcam e a telemetria, em conjunto com visualização de dados em uma rotina de testes. Por meio do desenvolvimento de três versões de um jogo hardcore de plataforma 2D combinando diferentes métodos de GUR, descobrimos que os métodos complementares escolhidos cobriram uma parcela significativa dos problemas de game design encontrados. A visualização dos dados de métricas e eye-tracking proporcionou insights sobre multitasking e level design. Ademais, discutimos a dificuldade em se avaliar protótipos no quesito da experiência quando frustração é um elemento desejável no gameplay.

Banca:

- Prof. Dr. Emanuele Marques dos Santos(MDCC/UFC - Orientador)
- Prof. Dr. George Allan Menezes Gomes (UFC)
- Prof. Dr. Creto Augusto Vidal(MDCC/UFC)
- Prof. Dr. Windson Viana de Carvalho(UFC)