

IV Workshop sobre Aspectos da Interação Humano-Computador para a Web Social (WAIHCWS'12)

Palestra convidada:

Lições das Trincheiras do Design Research em Pervasive Augmented Reality Games

Palestrante:

Prof. Licínio Roque. Faculdade de Ciência e Tecnologias da Universidade de Coimbra, lir@dei.uc.pt.

Resumo

O design de pervasive and augmented reality games, enquanto componente de estratégias de computação social, necessita um entendimento dos elementos do contexto que influenciam a adoção, performance e interação social dos indivíduos nesse contexto. Atores técnicos e sociais interferem na rede alargada que constitui um jogo social ubíquo. Nesta apresentação iremos reportar um caso de Design Research para uma infraestrutura de âmbito genérico para a rápida modelagem e experimentação com diversos conceitos de ARG, baseada numa proposta de componentes interativos. Apresentaremos o nosso paradigma de modelação de ARGs baseado em Petri Nets, o conjunto de building blocks interativos por nós ensaiados e algumas das lições aprendidas durante o processo de implementação de jogos ubíquos e infraestrutura técnica de suporte.