



Projeto de Formatura – Turmas 2019 – Press Release
**PCS - Departamento de Engenharia de Computação
e Sistemas Digitais**

Engenharia de Computação

Tema:

Jogo Experimental em Realidade Virtual do tipo "Escape Room"

Os alunos Gianluca Nicolosi e João Pedro Casella, da Escola Politécnica da USP, desenvolveram, sob orientação do professor Romero Tori, um jogo no estilo Escape Room em Realidade Virtual. A apresentação ocorrerá nos dias 17 e 18 de dezembro.

O jogo consiste na aventura de um espião que, passando por 4 cenários distintos, deve tentar impedir que os planos de um hacker se concretizem. Ele foi elaborado visando uma maior compreensão das possibilidades e melhores práticas da Realidade Virtual, principalmente relacionadas à interação.

A noção de Realidade Virtual existe desde os anos 1950, com a construção do primeiro capacete de RV por Ivan Sutherland ocorrendo em 1968. Nas décadas seguintes, a tecnologia esteve concentrada no meio acadêmico, com algumas tentativas de produtos que não foram muito populares.

Na década atual, com produtos bem sucedidos como o Cardboard, o Oculus Rift e o HTC Vive, o uso pessoal de RV começou a se popularizar. Contudo, ainda há pouca clareza sobre limitações da tecnologia, práticas ideais e outras questões, o que estimula pesquisas nesse sentido.

O Laboratório de Tecnologias Interativas da USP (Interlab) possuía uma aplicação em RV para o estudo da tecnologia. Trata-se de um software que apresenta ao usuário objetos e solicita que ele os encontre numa sala populada com diversos outros. O desempenho do usuário permite avaliar o impacto, por exemplo, de visão estereoscópica ou mono.

O jogo foi desenvolvido utilizando Unreal Engine e utiliza esse software como base. A ideia, porém, foi focar em aspectos de gamificação para tornar a experiência do usuário mais imersiva, afastando a sensação de teste.

Espera-se que a aplicação seja capaz de auxiliar na compreensão do impacto de diferentes escolhas no uso de Realidade Virtual, ajudando a traçar diagnósticos que sejam úteis para tirar conclusões relevantes sobre a tecnologia e viabilizar melhorias embasadas em dados.

**Integrantes: Gianluca Stresser Nicolosi
João Pedro Casella de Paula**

Professor Orientador: Romero Tori
