

TRÊS ONDAS DE IHC

Atividade 1- Mar/2016 – Realidade Aumentada e Virtual

Andrius Sperque





“Technology spreads from the workplace to our homes and everyday lives and culture.”

Susanne Bødker

PRIMEIRA ONDA

Métodos formais

Fator Humano

Rígidos guidelines

Testes sistemáticos

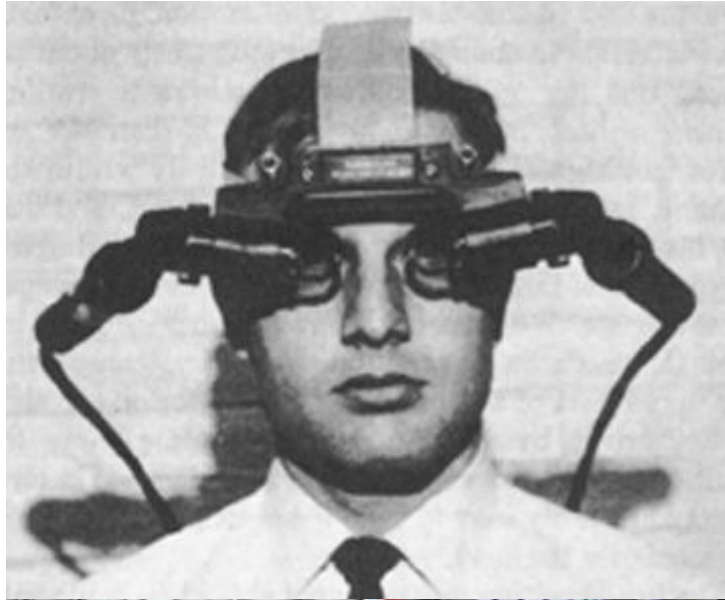
Ambiente de trabalho

Teoria das atividades

1966: Thomas A. Furness III cria o primeiro projeto de Realidade Aumentada.

1975: Myron Krueger cria um laboratório de Realidade Aumentada.

1989: Jaron Lanier inventa o termo “Realidade Virtual”



SEGUNDA ONDA

Trabalho em grupo

Comunidade de práticas bem estabelecidas

Webs-of-Technology

Contexto de trabalho

Vai além do ambiente físico de trabalho

Humanos como atores

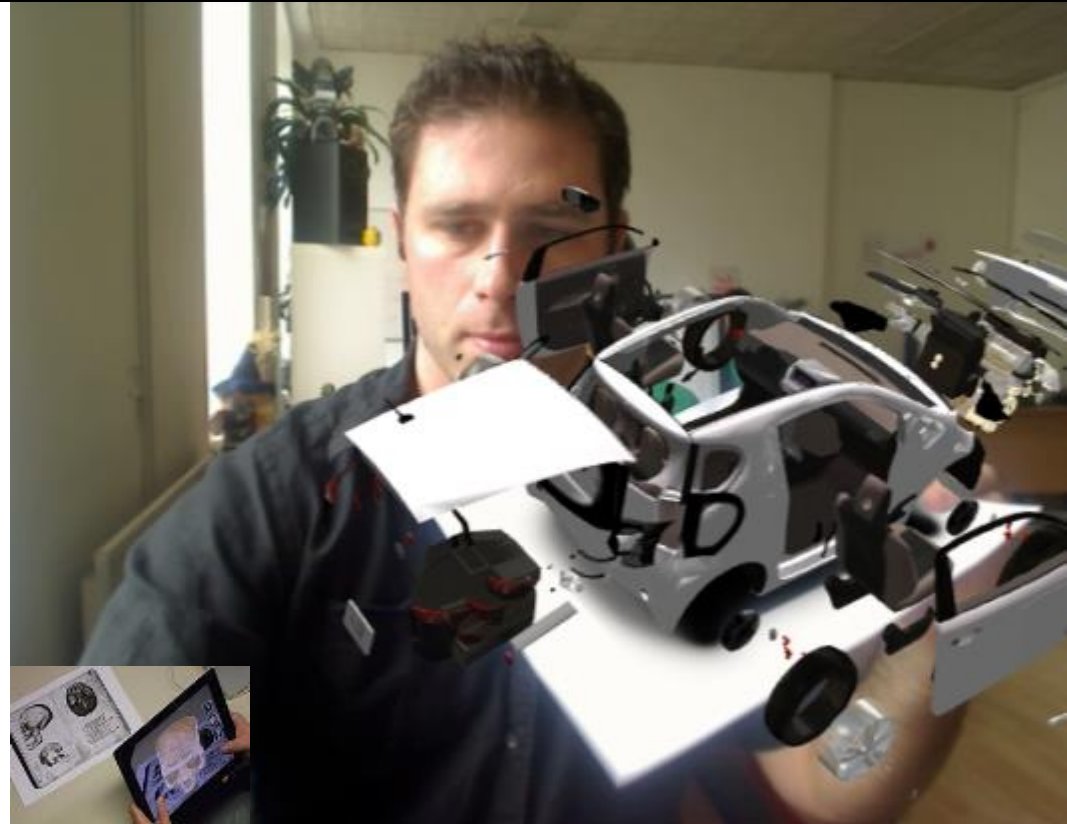
Transparência – multiplicidade
Reflexividade

Workshops de design participativo

Protótipos

1990: Tom Caudell cria o termo “Realidade Ampliada”, enquanto estava na Boeing, ajudando trabalhadores a montar cabos em aeronaves.

1997: MTecna pensa num sistema a Imersão Ambiente onde o jogador poderia aproveitar o ambiente real e misturá-lo ao universo de efeitos dos jogos



TERCEIRA ONDA

Difusão do conceito de Contexto

Uso privado e público do computador

Tecnologia em todos os lugares

Cultura, emoção e experiência

Da cognição para a emoção

Significado e propósito

Economia compartilhada

Social

4ª Revolução Industrial

2016: Samsung e Facebook estabelecem parceria para difundirem o Gear VR.





Obrigado.

REFERÊNCIAS

- [1] Susanne Bødker. 2006. When second wave HCI meets third wave challenges. In Proceedings of the 4th Nordic conference on Human-computer interaction: changing roles (NordiCHI '06), Anders Mørch, Konrad Morgan, Tone Bratteteig, Gautam Ghosh, and Dag Svanaes (Eds.). ACM, New York, NY, USA, 1-8. DOI=<http://dx.doi.org/10.1145/1182475.1182476>
- [2] Susanne Bødker. 2015. Third-wave HCI, 10 years later: participation and sharing. *interactions* 22, 5 (August 2015), 24-31.
- [3] Rheingold, H. (1992). *Virtual Reality*, Simon & Schuster, New York, N.Y.
- [4] https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality. Acessado em: 13 de Março de 2016.
- [5] <http://www.digitalavmagazine.com/pt/2013/06/12/participar-de-las-ventajas-de-la-realidad-aumentada-pero-con-lentillas-inteligentes/>. Acessado em: 13 de Março de 2016.