

**WRITING AN ABSTRACT RELATED TO THE INFORMATICS AREA**

(Escrevendo um resumo relacionado à Área de Informática)

---

**Tecnologia de Hibridismo e Múltiplas Telas em Videogames: Implicações de Usabilidade.**

*Breno Freitas Aguirres.*

**RESUMO:** Em março de 2017, a “Nintendo Co., Ltd.” trazia ao mercado seu videogame ponta de linha conhecido como Nintendo Switch que apresentou um novo segmento de mercado para videogames. Os consoles “híbridos” são uma nova plataforma que mescla o poder dos consoles de mesa com a facilidade dos portáteis. Interessam-me as possibilidades que esse novo segmento pode acarretar, visto que a plataforma *mobile* tem sido foco das atenções devido à grande base de usuários, e consequentemente de consumidores existente. O hibridismo de um videogame se dá pela proposta de que essa peça de software permita sua utilização de forma a estender o ambiente de *gameplay* e suas funcionalidades, por meio de um dispositivo mais potente e um dispositivo portátil, que trabalharão juntos para fornecer uma experiência de usuário mais atrativa e envolvente, enquanto possibilitam o uso de ambos separadamente, caso seja necessário. Acrescenta-se que, no caso da desvinculação dos dispositivos, ela deve ocorrer sem nenhuma perda no âmbito das funcionalidades ou tempo de uso. Nesse sentido, objetivo desenvolver uma demonstração desse possível ambiente híbrido – utilizando o computador pessoal e o dispositivo celular de qualquer pessoa – e possíveis funcionalidades que podem agregar valor a um produto de entretenimento.

---

**PALAVRAS-CHAVE:** Console Híbrido. Usabilidade. Múltiplas Telas. Funcionalidades. Videogames.

**Hybridism Technology and Multi-Screen in Videogames: Usability implications.**

*Breno Freitas Aguirres.*

**ABSTRACT:** On March 2017, “Nintendo Co., Ltd.” brought to the market their high-end videogame console known as Nintendo Switch that presented a new market segment for videogames. The “hybrid” consoles are a new platform that combines the power of home consoles with the ease of portables. I am interested in the possibilities that this new segment could bring, given that the mobile platform has been the center of attention due to the large user base, and consequently, existing consumers. The hybridism of a videogame is given by the proposal that this piece of software allows its use to extend the gameplay environment and its functionalities, by means of a more powerful device and a handheld device, which will work together to supply a more attractive and engaging user experience, whilst allowing the use of both separately, in case its necessary. It is added that, in case of device disengagement, it should occur without losses in terms of functionality or usage time. In that regard, I aim to develop a prototype of this possible hybrid environment – using the PC and the mobile device of any person – and possible functionalities which may add value to an entertainment product.

---

**PALAVRAS-CHAVE:** Hybrid Console. Usability. Multi-Screen. Functionalities. Videogames.