



DISCIPLINA GCC-220 – METODOLOGIA DA PESQUISA
Professor Responsável: André Grützmann – andre5@ufla.br

EXERCÍCIO 06 – QUESTÕES GERAIS DA DISCIPLINA

NOME: Pedro Antônio de Sampaio

1. QUAL É A ÁREA E SUBÁREAS (SE HOUVER) DE CONHECIMENTO DO SEU TCC?

Área: Metodologia e Técnicas da Computação.

2. QUAL PROFESSOR VOCÊ ACHA QUE PODE SER O SEU ORIENTADOR? E OUTRO COM ÁREA PRÓXIMA A ELE?

Raphael Winckler de Bettio ou André Pimenta Freire.

3. QUAL É O SEU PROBLEMA DE PESQUISA? TEM HIPÓTESES?

Utilização de dispositivo de rastreamento celular de forma ativa para controle de softwares.

4. QUAL O SEU OBJETIVO GERAL? E TRÊS OBJETIVOS ESPECÍFICOS?

Objetivo geral: desenvolvimento de softwares de entretenimento (jogos) multiplayer, em rede, que utilizam o rastreamento celular como método de controle. Lem - se como milhares fizeram isso com baixa ou nenhuma mobilidade.

Objetivos específicos: destacar a importância do entretenimento para a saúde mental, desenvolver um servidor para os jogos e desenvolver documentação para auxiliar contribuintes na criação de novos jogos.

5. PESQUISANDO NO GOOGLE, COM “SEU TEMA ESPECÍFICO DE TCC” TESE E “SEU TEMA ESPECÍFICO DE TCC” THESIS. CITE DUAS DISSERTAÇÕES OU TESES QUE APARECEM?

PORTUGUÊS

TESE: GIANNOTO, E. C. Uso de rastreamento do olhar na avaliação da experiência de tele-música de apreciação de TV interativa. São Paulo, 2019.

TESE: OBANA, F. Y. Rastreamento do olhar na avaliação de presença em atividades mediadas por vídeo. São Paulo, 2015.

INGLÊS

THESIS: Selimis, V. Eye - Tracking Technologies in Vehicles: Application and Design. Londres, 2015.

THESIS: George GEORGE , A. Image Based Eye Gaze Tracking and its Applications. Kharagpur, 2017.

6. CITE UM ARTIGO, PUBLICADO EM PERÍODICO OU EVENTO, EM PORTUGUÊS, PRÓXIMO AO SEU TEMA DE TCC.

BURGER, C. A. C.; KNOLL, G. F. Eye tracking: possibilidades de uso da ferramenta de rastreamento olhar na publicidade. R. Fronteira, São Leopoldo, v. 20, n. 3, p. 340 - 353. Set/dez. 2018.

7. CITE UM ARTIGO, PUBLICADO EM PERÍODICO OU EVENTO, EM INGLÊS, PRÓXIMO AO SEU TEMA DE TCC.

Unaizah Ghaidelrah, Mohammed Al Haik, and Peter C.-H. Cheng. 2018. A Survey on The Usage of Eye - Tracking in Computer Programming . ACM Comput. Surv. 51, 1, Article 5 (January 2018), 58 pages.

8. EM SUA OPINIÃO, QUAL A CONTRIBUIÇÃO PRÁTICA DO SEU TCC E A CONTRIBUIÇÃO TEÓRICA? NO QUE VOCÊ VAI FAZER AVANÇAR O CONHECIMENTO SOBRE A ÁREA E O TEMA? QUE VALOR VOCÊ VAI GERAR PARA A TEORIA E A SOCIEDADE?

A produção de um serviço para jogos que utilizam rastreamento olhar será a contribuição prática do meu TCC. O desenvolvimento de documentações para produção de jogos que utilizam eye-movement dispositivos, pode ser considerado uma contribuição teórica.

9. QUAL SERIA O SUMÁRIO COMPLETO DO SEU PROJETO DE TCC?

- 1 INTRODUÇÃO
 - 1.1 Contextualizações e Motivações
 - 1.2 Problemas e Objetivos
 - 1.3 Justificativa
 - 1.4 Estrutura do trabalho
 - 2 REFERENCIAL TEÓRICO
 - 2.1 Acessibilidade em dispositivos
 - 2.2 Rastreamento ocular
 - 2.3 Jogos multiplayer em rede
 - 3 METODOLOGIA
 - 3.1 Estudo de Caso
 - 4 CRONOGRAMA E EQUIPE
 - 5 RESULTADOS ESPERADOS
- REFERÊNCIAS

10. QUAL SERIA O SUMÁRIO COMPLETO DE SUA MONOGRAFIA DE TCC?

- 1 INTRODUÇÃO
 - 1.1 Contextualização e motivação
 - 1.2 Problema e Objetivo
 - 1.3 Justificativa
 - 1.4 Estrutura do trabalho
 - 2 REFERENCIAL TEÓRICO
 - 2.1 Acessibilidade em dispositivos
 - 2.2 Particionamento visual
 - 2.3 Jogos multiplayer em rede
 - 3 MATERIAL E MÉTODOS
 - 3.1 The Eye Tribe Tracker
 - 3.2 ET Game Server
 - 3.3 Desenvolvimento do jogo Tic Tac Toe
 - 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO
 - 5 CONCLUSÃO
- REFERÊNCIAS