

EDITORIAL

Rui Prada

Instituto Superior Técnico e INESC-ID
rui.prada@ist.utl.pt

Carlos Martinho

Instituto Superior Técnico e INESC-ID
carlos.martinho@ist.utl.pt

Pedro Santos

Instituto Superior Técnico
pedro.santos@ist.utl.pt

Este número especial da Revista Prisma agrega os melhores trabalhos apresentados na Videojogos 2010 – 3ª Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos. O evento foi organizado pelo Instituto Superior Técnico e o INESC-ID, em colaboração com a Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos, e realizou-se nos dias 15, 16 e 17 de Setembro de 2010 no campus do Taguspark do Instituto Superior Técnico em Porto Salvo.

A Videojogos 2010 conseguiu juntar a comunidade académica ligada aos Videojogos e contou, pela primeira vez, com uma participação relevante da parte da Indústria, incluindo uma sessão de comunicações em que participaram empresas como a EA, a Miniclip, a RTS, a PDM&FC e a Biodroid. Neste período conturbado que vive Portugal é nas indústrias inovadoras como a indústria de Jogos que reside a solução para o futuro, e essa indústria tenderá a ser mais inovadora quanto mais se reforçarem as ligações entre esta e uma academia aberta ao mundo e interessada em transferência de competências para a sociedade...

Para este número foram escolhidos os 7 melhores trabalhos com base numa avaliação criteriosa da comissão Técnico/Científica da conferência à qual agradecemos a colaboração no processo. Os artigos foram melhorados e estendidos para publicação neste número com base nos valiosos comentários desta comissão.

A área dos videojogos é multidisciplinar juntando diversas competências das áreas de computação, arte, design, sociologia entre outras. Este facto reflete-se nos artigos que apresentamos que focam questões tão distintas relacionadas com o desenho de jogos como: estudo das suas funcionalidades sociais (Déda e Zagalo); inteligência artificial e conceptualização das suas simulações (Vaz et al.); desenho de som (Alves e Roque); avaliação heurística (Almeida et al.); jogos baseados em localização (Jacob e Coelho); o potencial educativos dos jogos (Margarida et al.); e o papel do amadorismo na indústria (Rodrigues).

Esperamos que estas leituras despertem discussão, crítica e promovam o interesse pela área dos videojogos. Deixamos também o convite à participação na nossa comunidade e nas futuras edições da Videojogos.