

---

## Editorial

---

**Ana Isabel Veloso**

**Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro**

[aiv@ua.pt](mailto:aiv@ua.pt)

**Licínio Roque**

**Faculdade de Ciências da Universidade de Coimbra**

[lir@dei.uc.pt](mailto:lir@dei.uc.pt)

**Óscar Mealha**

**Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro**

[oem@ua.pt](mailto:oem@ua.pt)

Este número especial da Revista Prisma é constituído pelos melhores trabalhos completos (*full papers*) submetidos e apresentados na primeira Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos - Videojogos2009. Esta foi organizada pelo Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro (através do Centro de Estudos das Tecnologias e Ciências da Comunicação - CETAC.media), pelo Departamento de Engenharia Informática da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra e pela Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos.

Os trabalhos completos apresentados neste número especial resultam de uma seriação criteriosa dos melhores trabalhos completos feita pela Comissão Técnico/Científica da Conferência Videojogos2009 com uma posterior melhoria dos mesmos para este número.

A Conferência Videojogos2009 destaca-se como a primeira Conferência organizada conjuntamente entre a academia e a Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos constituída em Março de 2009.

A área dos videojogos é uma área transdisciplinar que aglutina contribuições vindas das diferentes áreas do conhecimento científico, nomeadamente, ciências da comunicação; narrativa digital; ciências da computação; estudo de jogos; análise de jogos; arte nos jogos;

teorização e a reflexão crítica sobre as práticas e aplicações no mercado e na indústria, entre outras tantas.

No mundo, a área dos videojogos movimenta consideráveis recursos humanos e financeiros, e envolve dinâmicas de crescimento económico e de desenvolvimento social muito diversas. Em Portugal existe investigação na área dos videojogos e é necessário promover essa investigação e divulgá-la, não só entre parceiros da academia mas também na indústria. A Conferência Videojogos 2009 tem este objectivo pretendendo ainda promover a articulação no espaço Lusófono e desenvolver e construir massa crítica em Portugal em torno do estudo dos videojogos através da investigação e desenvolvimento, com a participação activa de investigadores seniores e de estudantes de graduação e de pós-graduação.

Este número é constituído por 12 trabalhos, seleccionados de entre os muitos contributos diversificados e importantes, nos quais se destacam os seguintes temas: *gaming-on-demand*, avaliação de videojogos, animação facial aplicada aos videojogos, *storytelling interactivo*, tolerância a falhas aplicada a jogos on-line, realismo estético e *videojogos*, *visão computacional*, *realidade aumentada*, *narrativa emergente*, plataforma para criação de jogos de palavras, linhas orientadoras ao nível do áudio nos jogos, design de jogos e, interface tangível aplicada aos jogos tradicionais.

Através destas 12 contribuições é notória a criatividade e transdisciplinaridade da área dos videojogos, aberta ao contributo de todos que, independentemente da sua origem disciplinar, se dispõem a contribuir activamente e com qualidade para uma Comunidade Portuguesa de Ciências de Videojogos criando conhecimento, de modo a crescermos e amadurecermos cientificamente.

Boas leituras e até breve na Conferencia Videojogos2010

Ana Veloso, Licínio Roque e Óscar Mealha