



FUSÃO DE DADOS PARA DETECTAR SUSTOS UTILIZANDO GAMEPAD AFETIVO

VINÍCIUS DOS SANTOS OLIVEIRA; TALLES MARCELO G. DE A. BARBOSA
vinicius.computacao@hotmail.com

Objetivo: Fundir dados coletados de um gamepad afetivo para identificar sustos durante um jogo de terror. Dados estes sendo o nível de suor e o batimento cardíaco. **Método:** Coletar dados a partir de um gamepad afetivo. Os dados são coletados durante o período em que o jogador está interagindo com um jogo de terror. Após a coleta, fazer análise dos sinais para identificar padrões e desenvolver um algoritmo que identifique os momentos em que houve susto a partir das alterações em dois sinais fisiológicos, nível de suor e ritmo cardíaco. **Resultados:** O nível de suor e o ritmo cardíaco aumenta com stress. Relacionando esse comportamento com o aumento do stress causado pelo susto, pode-se estimar os momentos em que o jogador assustou durante o jogo. **Conclusão:** A alteração no nível de suor é mais perceptível do que o ritmo cardíaco. O sinal do ritmo cardíaco é mais complexo, enquanto que o sinal do nível de suor é quase linear, tendo algumas mudanças quando há o susto.

Palavras-chave: Gamepad Afetivo. Computação Afetiva. Jogos Afetivos