

# Experimentos em ambientes de Metaverso

**Código do projeto:** AA01

**Responsável:** Prof. André Carlos Busanelli de Aquino

**Linha de pesquisa:** Gestão e Desenvolvimento de Sistemas

**Número de vagas:** 1

## Descrição geral

Realidade imersiva e ambientes de metaverso têm atraído atenção em diversas aplicações, para organizações privadas ou governos. O projeto pretende desenhar experimentos para avaliar efeitos da interação social em ambiente imersivo. A referência listada dá uma ideia da direção a seguir. O projeto não pretende desenvolver soluções ou tecnologia, mas testar efeitos de ambientes existentes na interação de pessoas nestes ambientes.

A pesquisa será realizada dentro do Grupo de Pesquisa Metalab (<https://sites.usp.br/metalab/>). A pesquisa atualmente não é financiada, está em estágio inicial. Apesar de não ser necessária a dedicação integral à pesquisa (aceita-se profissionais com dedicação parcial à pesquisa), é necessário grande envolvimento pela demanda de leitura e aprendizado em métodos de pesquisa (experimental, mix-method, qualitative research design).

## Perfil do(a) candidato(a)

Leitura avançada em inglês, abertura para estudos em teorias de management (process theory, practice theory, sociomateriality/affordance theory) , organization studies, institutional sociology. Desejo de seguir carreira acadêmica. Abertura para estudos no exterior.

## Referências

Xi, N., Chen, J., Gama, F., Riar, M., & Hamari, J. (2022). The challenges of entering the metaverse: An experiment on the effect of extended reality on workload. *Information Systems Frontiers*, 1-22.

Howard, M. C., Gutworth, M. B., & Jacobs, R. R. (2021). A meta-analysis of virtual reality training programs. *Computers in Human Behavior*, 121, 106808.

Rauschnabel, P. A., Felix, R., Hinsch, C., Shahab, H., & Alt, F. (2022). What is XR? Towards a framework for augmented and virtual reality. *Computers in Human Behavior*, 133, 107289.