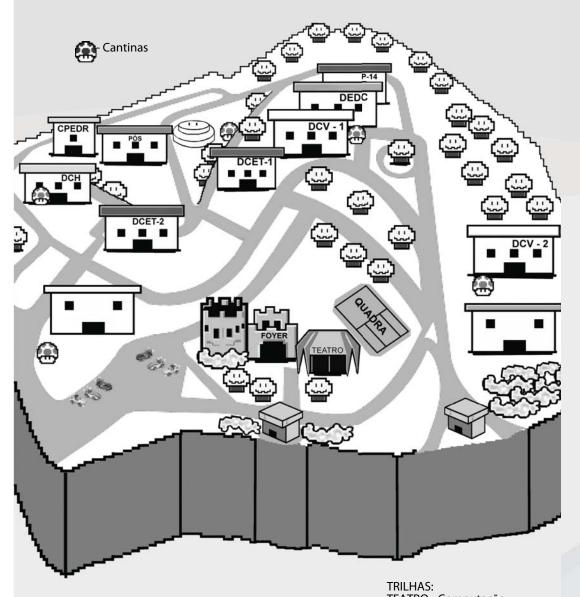
SBGAMES WORLD MAP



 ${\sf QUADRA-Credenciamento}$

PRÉDIO 14(Lab) - Festival de Jogos Independentes

TRILHAS: TEATRO- Computação QUADRA - Cultura DEDC - Indústria DCV 1 - Arte & Design CPDR - Game For Change S868WES (-)

X SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL SALVADOR

GAMES & CORPO 07 A 09 DE NOVEMBRO UNEB

GUIA



UNEB

O Sbgames será sediado na Universidade do Estado da Bahia - Campus **TEATRO e FOYER** I - Salvador

Rua Silveira Martins, 2555 atividades, com - Cabula, Salvador - BA, 41195-001

ESTACIONAMENTO

A UNEB possui estacionamento próprio e gratuito e estará à disposição do evento.

WI-FI

Possuímos redes sem fio abertas de internet em todos os prédios do campus, contudo, sugerimos que evitem downloads è uploads de arquivos.

SINALIZAÇÃO

As atividades serão distribuidas por toda a UNEB, portanto verifique onde elas vão ocorrer e leia as sinalizações espalhadas estrategicamente pelo campus. Mas caso se perca sempre poderá recorrer a Secretaria do SBgames que fica proximo ao Teatro Fover do Teatro.

ALIMENTAÇÃO

A UNEB possui cantinas, alguns aloiados em quiosquis. Que estão sinalizados no mapa que está no fundo deste livreto simbolizado como coaumelo.

Tambem temos a opcão do mini Shopping Master que fica em frente Uneb onde se pode almocar na praça de alimentação.

BANHEIROS

Todos os prédios da Uneb público por onde passam possuem banheiros. inclusive um por andar.

No Teatro da UNEB acontecerá as principais transmissão para os demais auditórios. E ao lado, estará localizada a Secretaria do Evento

QUADRA

Na quadra principal da UNEB será montada uma estrutura para abrigar o Track de Cultura, stands de games, sala de imprensa entre outras atividades.

DEDC

O Track de Indústria e outras atividades ocorrerão Departamento de Educação- I (DEDC).

DCV 1

O Track de Arte e Design entre outras atividades ocorrerão no Departamento de Ciências da Vida – I (DVC 1)

CPEDR

O Track inédito Game For Change entre outras atividades acontecerá no Centro de Pesquisa em Educação e Desenvolvimento Regional.

ACARAJÉ

Essa iguaria e patrimônio cultural brasileiro estará sendo vendido nos principais locais do evento.

TRANSPORTE

Bem próximo à saída de pedestre da UNEB. há pontos de transporte

ônibus e vans que levam aos diferentes locais da cidade como. por exemplo, Pituba, Iguatemi, Paralela, Rodoviária, Itapuã, Estação da Lapa etc. Cada passagem custa R\$ 2,50. Para consultar a lista completa de linhas de ônibus que passam no bairro do Cabula, acesse: http://www.transalvador. salvador.ba.gov.br/ transporte/categorias/ onibus/linhas.php



OUTRAS ATIVIDADES

Exposição de Interfaces corporais – estará instalada na Ouadra de Esportes Organizada pela Gamecultura, essa exposição trará mais de 20 acessórios atuais e antigos, selecionados por sua importância e curiosidade na tentativa de liberar os jogos do domínio das mãos. A exposição traz também um stand fotográfico para você tirar fotos com a Power Glove, Sharp Shooter e demais interfaces.

FESTIVAL DE GAMES INDEPENDENTES

Informações importantes: Transportes

ATIVIDADES

TRILHA OU TRACK

Espaco de discussão dos trabalhos aprovados que se divide por áreas temáticas. Ex: Track de Cultura.

COMITÉ CIENTÍFICO

Comissão responsável por analisar os trabalhos científicos apresentados no evento. É composta por professores e pesquisadores da área de Games do Brasil e Exterior.

CHAIR

São pessoas responsáveis por coordenar o evento desde os tracks à coordenação geral do evento.

GAME FOR CHANGE

Track inédito do SBGames que discutirá a possibilidade dos games como instrumentos de transformação do mundo, que causam impactos positivos na educação, cultura e sociedade, por exemplo.

PAPERS/ARTIGOS

Trabalhos científicos apresentados no SBGAMES que se dividem em 2 categorias: Full Paper e Short Paper.

FULL PAPERS

Artigos científicos apresentados oralmente nas trilhas, deve conter entre 8 e 10 páginas e comunicam resultados de pesquisas na área de games.

SHORT PAPERS

Artigos científicos que deve conter entre 4 e 6 páginas, cujos resultados são apresentados em formato de banner em plenária coletiva.

TUTORIAL

É um mini-curso que se propõem a discutir questões relacionadas com os games.

KEYNOTE

Palestras que abordam as temáticas centrais do evento. No SBGAMES é traduzido do inglês para o português e será transmitido simultaneamente para outros auditórios do Campus.

FESTIVAL DE JOGOS INDEPENDENTES

Concurso de jogos digitais e protótipos criados sem a encomenda de um publicador ou cliente. A idéia do Festival é estimular novos talentos e premiar trabalhos que se destacam em inovação técnica e criatividade.

W-JOGOS

Primeiro nome do SBGAMES que aconteceu pela primeira vez em 2002. **07h30 - 09h -** Credenciamento Quadra | (Secretaria Sbgames)

09h – 10h -

segunda-feira

Abertura do evento

- · Lourisvaldo Valentim (reitor UNEB), Esteban Clua (presidente do evento), Lynn Alves e Roger Tavares (Chairs do evento)
- · Apresentação do Hino Nacional através do jogo Violin Villain Responsável: Paulo Vianna

Local:Teatro da UNEB com transmissão simultânea para os auditórios: Jurandir Olivieira, Ciências da Vida, Ouadra de Esportes e CPEDR

10h10 – 11h30

Atividade: **Keynote 1:** Damian Isla Director of Technology, Moonshot Games Palestra: Hey Indie Developers: It's a Great Time to Build an Éngine

Local: Teatro da UNEB com transmissão simultânea para os auditórios: Jurandir Oliveira, Ciências da Vida, Quadra de Esportes e CPEDR

11h30 – 12h30

Atividade:

Fast Track: Computação, Cultura, Art e Design **Local:**Teatro da UNEB com transmissão simultânea para os auditórios: Jurandir Oliveira, Ciências da Vida, Quadra de Esportes e CPEDR

12h30 – 13h30 - Intervalo para almoço

13h30 - 16h30 -

Tutoriais

Desenvolvimento de Jogos para a plataforma Ginga utilizando NCLua

(duração: 3 horas)

Autores: Ricardo Mendes, Tatiana Tavares -Universidade Federal da Paraíba

Local: Sala 02 - Mestrado em Educação e Contemporaneidade (Prédio da Pós Graduação)

14h30 – 16h30

Apresentação dos Full Papers

Track de Cultura - Local: Quadra de Esportes • UruBurbanos: um Jogo para Apoiar o Ensino-Aprendizagem de Educação Ambiental. Ryan Ribeiro de Azevedo (Universidade Federal de Pernambuco/Universidade Federal do Piauí).

lael de Souza (Universidade Federal do Piauí). Artur Rodrigo (Universidade Federal do Piauí), Gabriel Negreiros (Universidade Federal do Piauí), Fred Freitas (Universidade Federal de Pernambuco), Ivaldir Junior (Universidade Federal de Pernambuco)

- WarGrafos Jogo para Auxilio na Aprendizagem da Disciplina de Teoria dos Grafos
- Roberto Figueiredo (FACAPE Faculdade de Ciências Aplicadas e Sociais de Petrolina), Carla Figueiredo (FACAPE-Faculdade de Ciências Aplicadas e Sociais de Petrolina)
- O Brasil Contado em Rounds: Representações de uma Nação em Jogos Digitais de Luta Estrangeiros

Leandro dos Santos (Universidade Federal da Bahia)

- · Jogos eletrônicos: vias do desejo Daniela Ramos (Universidade Federal de Santa Catarina)
- Heavy Rain ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games Arlete Petry (Universidade de São Paulo)
- Um Software Educativo para o Ensino de Avicultura

Alex Machado (Universidade Federal Fluminense). Ismael A. Batista (Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais), Marlon C. Santiago (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais), Rafael R. Padovani (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais), Ulysses O. Santos (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais), Silvio L. Monteiro da Silva (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais)

Track de Computação - Local: Teatro da UNEB

- Fluid Animation on Arbitrarily-Shaped Structured Grids
- Vitor Barroso(Tecgraf / PUC-Rio), Waldemar Celes (Tecgraf / PUC-Rio)
- An Architecture Using Finite Difference Method to Calculate Realistic Sounds Equalization in Games

Bruno Moreira (Universidade Federal Fluminense), Diego Brandão (Universidade Federal Fluminense). Christine Kuryla (Florida International University), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Mauricio Kischinhevsky (Universidade Federal Track da Indústria (Palestras) Fluminense)

- A technique for collision detection and 3D interaction based on parallel GPU and CPU processing
- Fernando Tsuda (Escola Politécnica da USP), Ricardo Nakamura (Escola Politécnica - USP)
- Analysis and Implementation of Local Subdivision Algorithms in the GPU Gustavo Nunes (Pontificia Universidade Católica do Rio de Janeiro), Rodrigo Pinheiro (Pontifica Universidade Catolica do Rio de Janeiro), Alexandre Valdetaro (Pontificia Universidade Catolica do Rio de Janeiro), Alberto Raposo (PUC-Rio), Bruno Feijó (PUC-Rio)
- A GPU-Based Data Structure for a Parallel Ray Tracing Illumination Algorithm Diego Barboza (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense)
- GPU Pathfinding Optimization Adônis Silva (Universidade Federal de Pernambuco), Fernando Rocha (Federal University of Pernambuco), Artur Santos (Universidade Federal de Pernambuco), Geber Ramalho (Universidade Federal de Pernambuco), Veronica

Track de Art e Design - Local: Auditorio CPEDR

Teichrieb (Universidade Federal de Pernambuco)

- Áudio dinâmico para games: conceitos fundamentais e procedimentos de composição adaptativa
- Lucas Meneguette (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)
- Cognição e Videogame: o jogo narrativo e o uso do corpo como interface Gustavo Audi (Universidade do Estado do Rio de Janeiro)
- Desenvolvimento de Concept Art para Personagens Patricia Kelen Takahashi, Marcelo Castro Andreo (Universidade Estadual de Londrina)
- Lukas James e os viajantes da história: influências cinematográficas na criação do roteiro para um jogo eletrônico Gustavo de Andrade e Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia)

Local: Auditório Jurandir Oliveira (DEDC)

14h30 – 15h30 - O processo de amadurecimento da indústria nacional de vídeo games (Palestrante: Gerson R. de Sousa - Testronic Labs da Inglaterra)

15h30 - 16h30 - Uso de "serious games" e simulações em educação médica e telemedicina: suas inter-relações e aplicações (Dr. Pedro Gordan – Empresa Oniria).

17h00 – 19h00

Lançamento do livro: Jogos e Sociedade - Pablo Gobira (organizador)

Local: Fover do Teatro da Uneb

FIM DAS ATIVIDADES DO DIA

POGRAMAÇÃO SBGAMES 2011

08h30 - 11h00

Atividade: Tutorial Player Modeling: What is it?

How to do it?

(duração: 2h30 horas) Autores: Marlos Machado, Eduardo Fantini, Luiz

Chaimowicz – Universidadeterca-teira Federal de Minas Gerais

Local: Sala 02 - Mestrado em Educação e Contemporaneidade (Prédio da Pós Graduação)

08h30 - 11h00 Apresentação dos Full Papers

Track de Cultura - Local: Quadra de Esportes - SimulAR: desenvolvimento de um software

- utilizando técnicas de realidade aumentada para simular fenômenos físicos Douglas Santos (Universidade Estadual da Paraíba), Filomena Moita (UEPB), Rodrigo Rodrigues (UFPE), Allessio Silva (Universidade
- Estadual da Paraíba), Aline Tavares Costa (Universidade Estadual da Paraíba)
- · A Proposição Ontológica do Game Acadêmico nos Horizontes entre Arte, Filosofia e Poesia Luís Petry (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)
- Elementos imersivos e de narrativa como fatores motivacionais em serious games Pollyana Mustaro (Universidade Presbiteriana Mackenzie), Raphael Mendonca (Universidade Presbiteriana Mackenzie)
- LED-ME Project A Game Design Report Nuno Castelhano (University of Coimbra), Licinio Roque (University of Coimbra)
- Personagens dramáticos nos video games: corpos e almas constituídos de signos Victor Cayres (Universidade Federal da Bahia)
- O Diabo em Dante's Inferno Marcos Paulo Lopes Pessoa (Universidade do Estado da Bahia). Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia (UNEB).
- Uma análise da utilização de jogos para apoio ao aprendizado em negociação Renato Aumiller (Universidade Federal de Itajubá), André Lavoratto (Universidade

Federal de Itaiubá), Melise Paula (Universidade Federal de Itajuba), Sergio Assis Rodrigues (Federal University of Rio de Janeiro), Jano Souza (UFRJ)

Track de Computação - Local: Teatro da UNEB

- · Methods and Processes Definitions for Multiplatform Social Network Games Development with Distributed Teams Angela Peres (Universidade Federal de Pernambuco), Fernando Selleri (Universidade do Estado de Mato Grosso - UNEMAT), Jamilson Batista Antunes (Universidade Federal de Pernambuco), Kellyton Brito (Universidade Federal Rural de Pernambuco), Fernanda Martins (Uinversidade Federal de Pernambuco), Silvio Meira (Univesidade Federal de Pernambuco), Rafael R. Wanderley (Univesidade Federal de Pernambuco)
- An Open Source Architecture for Building Interactive Dramas Vinícius Müller (http://daiovanni.sourceforae.
- Supporting Characters in Interactive Storytelling

Ramon Limberger (Universidade Federal de Santa Maria), Cesar Tadeu Pozzer (Universidade Federal de Santa Maria), Edirlei Soares de Lima (PUC-Rio), Bruno Feijo (PUC-Rio)

Minuano: a Fuzzy-Logic-Based Drama Manager

Marcio Justo (Universidade do Vale do Rio dos Sinos). João Ricardo Bittencourt (Universidade do Vale do Rio dos Sinos)

- Multimodal, Multi-User and Adaptive Interaction for Interactive Storytelling **Applications**
- Edirlei Soares de Lima (PUC-Rio), Bruno Feijó (PUC-Rio), Simone Barbosa (PUC-Rio), Fabio Guilherme da Silva (PUC-Rio), Cesar Tadeu Pozzer (Universidade Federal de Santa Maria). Angelo Ciarlini (UniRio), Antonio Furtado (PUC-Rio)
- •The Usage of the Structural-Affect Theory of Stories for Narrative Generation Alexandre de Albuquerque (Universidade

Federal de Santa Maria), Cesar Tadeu Pozzer (Universidade Federal de Santa Maria), Anaelo Ciarlini (UniRio)

Simulation of the Ecological and Evolutionary simulação McDonalds Game Level of the Game

Venyton Izidoro (Mackenzie University), Charbel el-Hani (UFBA), Angelo Loula (Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)), Leandro N. de Castro (Mackenzie University)

Track de arte e Design - Local: Auditorio Ciências de Vida (DCV)

·Heads-up display integrados ao universo de um iogo eletrônico Leonardo Moroni, André Battaiola (UFPR)

·Hibridação entre Jogos Eletrônicos e Programas Televisivos: propostas de integração para o Sistema Brasileiro de Televisão Digital terrestre

Luis Rodrigo Gomes Brandão (Universidade Federal da Paraíba)

- ·História espacial e os mecanismos de interação nos jogos eletrônicos Ivan Mussa (PUC-RJ)
- Aprendizagem: Apontamentos para uma Metodologia

Thiago Mendes (Universidade Federal do Rio Grande do Sul)

Track Games for Change - Local: Auditorio CPEDR

- •Proposta de uma ferramenta para uma aplicação web educativa de avaliação Thiago Camargo (Universidade de São Paulo). Rodrigo Bareato (IFSP), Paulo Fernando Pereira (Aptor Software), Rener Baffa da Silva (IFSP)
- •Primeira experiência de crianças residentes em orfanato com jogos virtuais. Um estudo exploratório

Alam Ventura (Universidade Católica de Brasilia), Grassyara Tolentino (Universidade Estadual De Montes Claros)

aprender com e para os games Gustavo de Paula (Universidade Estadual de Track de Cultura - Local: Teatro da Uneb Campinas)

• CALANGOS Level 4: The Environmental • Projetando aprendizagem utilizando jogos Influence on the Players Strategy in a eletrônicos: análise do jogo educacional de

Rafael Albuaueraue (Universidade Federal de Santa Catarina), Daniela Ramos (Universidade Federal de Santa Catarina)

Track da Indústria - Local: Auditório Jurandir Oliveira

08h15 - 09h15 - Cadeias globais de valor de mobile games

Luiz Ojima Sakuda (Politécnica - USP)

09h200 - 10h30 - IGDA Brasil: Formando seu próprio capítulo e promovendo a integração com a comunidade

11h00 - 11h10 - intervalo

11h10 - 12h10

Keynote 2 – Jesper Juul

Researcher at the Danish Design School and an affiliate of the New York University Game

Palestra: No Fun: Failure as the True Subject of all Games

Local: Teatro da UNEB da com transmissão Jogos Digitais como Objetos de simultânea para os auditórios: Jurandir Oliveira, Ciências da Vida, Quadra de Esportes e CPEDR.

12h10 – 13h00 - Intervalo para almoço

13h00 – 14h00

Exibição dos short papers - (Computação, Cultura e Art e Design)

Local: Quadra de Esportes (Área externa)

14h00 – 15h30

Atividade: Tutorial

Introduction to Multithreaded rendering and the usage of Deferred Contexts in DirectX11 (duração: 1:30 hora) Autores: Gustavo Nunes, Rodrigo Pinheiro, Alexandre Valdetaro, Alberto Raposo, Bruno Feiió (PUCRio)

Local: Sala 02 - Mestrado em Educação e Contemporaneidade (Prédio da Pós Graduação)

14h00 - 18h00 •Ludoletramento e a importância do Apresentação dos Full Papers

· Watt's House: desenvolvimento de um

Energética

Douglas Santos (Universidade Estadual da Paraíba), Filomena Moita (UEPB), Aline Tavares Costa (Universidade Estadual da Paraíba), Allessio Silva (Universidade Estadual da Paraíba), Rômulo Menezes Jr. (Universidade Estadual da Paraíba)

• Game Design para Jogos de Realidade Alternativa Relacionando espaço, transmídia e cultura participativa

Luiz Adolfo Andrade (Universidade do Estado da Bahia)

• A Multi-user Application using Microsoft MultiPoint and Flash

Giancarlo Nascimento (Universidade Federal Fluminense), Bruno Moreira (Universidade Federal Fluminense), Christian Ruff (Universidade Federal Fluminense), André Brandão (Universidade Federal Fluminense - UFF), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense)

- Contributos metodológicos para a implementação de uma aprendizagem baseada em jogos na aula de história Filipe Penicheiro (University of Coimbra), Licinio Roque (University of Coimbra), Joaquim Carvalho (UC)
- Proposta de metodologia de aprendizado da programação de computadores através da recontextualização de jogos no estilo Game & Watch

Rafael Faria de Azevedo (TECPAR / Centro de Engenharia de Sistemas Inteligentes), Bruno de Paula (TECPAR/PUCPR)

• Os Jogos Digitais e a Aprendizagem: Interrelações entre o Ensino e os Estilos dos Alunos

Erika Canuto (Universidade Estadual da Paraíba), Filomena Moita (UEPB)

Track de Computação - Local: Teatro da UNEB

Making Them Alive

Henry Braun (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul), Humberto Souto Jr. (Universidade Federal do Rio Grande (FURG)), Júlio Jacques (PUCRS), Adriana Braun (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul), Claudio Jung (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Marcelo Thielo

jogo que incentiva a prática da Eficiência (Hp Brazil), Renato Keshet (HP), Marcelo Thielo (HP), Soraia Musse (PUCRS)

- A survey of procedural content generation techniques suitable to game development Daniel M. De Carli (NTIC-Universidade Federal do Pampa), Fernando Bevilacqua (Universidade Federal da Fronteira Sul), Cesar Tadeu Pozzer (Universidade Federal de Santa Maria), Marcos d Ornellas (UFSM/CT/LaCA)
- · A Hybrid Geometry and Billboard-Based Model for Trees Marcelo Malheiros (Centro Universitário UNIVATES), Marcelo Walter (UFRGS)
- 2D Shape Deformation Based on Positional Constraints and Layer Manipulation Tiago Mota (Universidade Federal do Rio de Janeiro), Claudio Esperanca (COPPE/Federal University of Rio de Janeiro), Antonio Alberto Fernandes de Oliveira (Universidade Federal do Rio de Janeiro)
- Why not with the foot? Erivaldo Xavier (Universidade Federal de Campina Grande), Mateus Nunes (UFRGS), João Comba (UFRGS), Luciana Nedel (UFRGS)
- · An analysis of information conveyed through audio in an FPS game and its impact on deaf players experience Flávio Coutinho (Universidade Federal de

Minas Gerais), Luiz Chaimowicz (Universidade Federal de Minas Gerais), Raquel Prates (Universidade Federal de Minas Gerais)

Track de Art e Design - Local: Auditório de Ciências da Vida (DCV)

· Modelo de criação de personagens para jogos digitais

Marcos Tadeu Melco, Daniel Diehl, Rafael Dubiela (UFPR)

· Operação Risco: desafios no uso de metodologias de game design para jogos educacionais nas empresas

Daniel Gularte, Alexandre Vidal (Faculdade Estácio)

• Prototipagem em Papel como Ferramenta de Desenvolvimento de Advergames Sociais Felipe Calado, Luis Arthur Vasconcelos, Bruno Oliveira, André Neves, Fábio Campos (UFPE)

Patterns Applied to Digital Game Design Albuquerque, Luis Arthur Vasconcelos (UFPE e (UNIVASF). UFG)

Track Games for Change - Local: Auditório CPFDR

- · Alguns aspectos acerca da importância do videogame na sociedade contemporânea Allex Rocha (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)
- •The Game Challenge Eduardo Azevedo UVA (Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife)
- · Leo no Renascimento: vivenciando um mundo Tatiana Dantas de Oliveira (Unicamp), Hermes

Renato Hildebrand (Unicamp)

Pernambuco),

- · Jogos Eletrônicos e Subjetivação: o preparo e despreparo das juventudes digitais Marcia Medeiros (Universidade Federal do Ceará)
- A Olimpíada de Jogos Digitais e Educação e as novas relações entre professores e alunos Bruno de Souza (Universidade Federal de
- · Jogos Digitais no ensino de matemática para adolescentes

Everton Custodio (Fatec Ourinhos), Larissa Rosan (Fatec Ourinhos), Sérgio Delfino (Faculdade de Tecnologia de Ourinhos), Rogério Marinke (Faculdade de Tecnologia de Ourinhos)

• A Olimpïada de Jogos Digitais e Educacionais e as mudanças nas relações entre professores e alunos.

Bruno de Souza (Universidade Federal de Pernambuco)

 Mecanismo de disseminação e transferência da tecnologia desenvolvida de ensino mediado por vídeo game para as comunidades-alvo do projeto O vídeo game como instrumento mediador do processo ensino e aprendizagem

Ricardo Ramos (Universdade Federal do Vale do São Francisco), M. Ribeiro (Universidade

• Single Button Interaction Technique Federal do Vale do São Francisco), Bruno Oliveira (UNIVASF), Lorena Granja (UNIVASF), Felipe Breyer, Judith Kelner, Eduardo Raphael Mendes (UNIVASF), Edjan Santos

> • Desenvolvimento e avaliação de um jogo de computador para ensino de vocabulário para criancas com autismo

> Rafael Cunha (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro)

> · Drama Jogavél: análise da aplicabilidade dos procedimentos de Game Design no texto dramático

Victor Cayres (Universidade Federal da Bahia)

· Designing a health literacy game for epilepsy education

Rodrigo Silvestre (Federal University of São Carlos),

Junia Anacleto (UFSCar),

Karina Zanni (Universidade Federal de São Carlos)

· A Game for Training Medical Doctors on Insulin Use for Diabetic Patients

Leandro Diehl (Universidade Estadual de Londrina),

Rodrigo Martins (Oniria), Juliano Alves (Universidade Estadual de Londrina), Roberto Zonato Esteves (Universidade Estadual de Maringá (UEM)), Pedro Alejandro Gordan (Universidade Estadual de Londrina (UEL)), Maria Lúcia da Silva Germano Jorge (Faculdades Pequeno Príncipe)

•Games e Violência: A brincadeira do mundo contemporâneo.

Ricardo Ramos (Universidade Federal do Vale do São Francisco), M. Ribeiro (Universidade Federal do Vale do São Francisco), Rosana Guimarães (UNIVASF), Eduardo Fernandes (UNIVASF), Raphael Mendes (UNIVASF), Bruno Oliveira (UNIVASF)

- Proposta de um Jogo Social como Agente Transformador Baseado em Conceitos de Inovação e Empreendedorismo Rodrigo Pereira (University of Pernambuco), Andrea Santos (University of Pernambuco)
- Game Labeler: Um Jogo para Aquisição de Características de Jogos Educacionais Jeane Teixeira (IFMA / ITA), Eveline Sá (ITA), Clovis Fernandes (ITA)
- · Re-Design Narrativo: imersão temática em

iogos conversacionais Leo Falcão (Universidade Federal de (0xx)71 3334-8586 Pernambuco), Carolina Figueiredo (Universidade Federal de outros bares e restaurantes Pernambuco), André Neves (UFPE). Geber Ramalho (Universidade Federal de

· Jogo Eletrônico EJA: Provocando a Organização Social Raphael Campos (Universidade Federal do Rio Grande - FURG), Gicelda Ferreira (Universidade Federal do Rio Grande - FURG), Roger Machado (Universidade Federal do Rio Grande - FURG), Eduardo Rego (Universidade Federal do Rio Grande - FURG), Sandro Kisner (Universidade Federal do Rio Grande - FURG).

Track da Indústria (Mesas redondas) -Local: Auditório Jurandir Oliveira (DEDC)

14h00 – 15h00 - Mesas redondas da indústria Marketing e a Indústria de Games (Juliano Alves - ABRAGAMES)

15h00 - 16h00 - Políticas Públicas para a Indústria de Games no Brasil (Palestrantes: ABRAGAMES e Ministério das Comunicações

16h10 - 17h10 -

Pernambuco)

Keynote 3 – Gonzalo Frasca

Game developer & researcher. CCO Powerful Robot Games, PhD in Games.

Título da Palestra: "From Film to TV: how videogames are changing its defining paradigm".

Local: Teatro da UNEB com transmissão simultânea para os auditórios: Jurandir Oliveira, Ciências da Vida, Quadra de Esportes e CPEDR

17h10 - 19h00

Festival de jogos independentes -

Premiação **PLENARIA**

Local: Teatro da UNEB com transmissão simultânea para os auditórios: Jurandir Oliveira, Ciências da Vida, Quadra de Esportes e CPEDR

20h00 – 02h00

Festa de confraternização SBGAMES

Atração: Banda Tapdeck (Pop-Rock anos 80's) Local: 30 Segundos Bar Rua Ilhéus, 21 - Rio Vermelho

Salvador - BA, 41940-650 Próximo ao acarajé da Dinha e diversos www.30segundosbar.com.br

FIM DAS ATIVIDADES DO DIA

08h30 - 11h30

Atividade: Tutorial Desmistificando Shaders em

XNA 4.0

(duração: 3 horas) Autores: Bruno Duarte Corrêa, Thiago Pastor – Universidade de São

Paulo

quarta-feira Local: Sala 02 - Mestrado em

Educação e Contemporaneidade (Prédio da Pós Graduação)

08h30 - 11h30

Atividade: Tutorial

Usando o FAAST para adaptar jogos ao uso

do Kinect (duração: 3 horas)

Autor: Bruno de Paula - Instituto de Tecnologia do Paraná / Pontifícia Universidade Católica do Paraná

Local: Auditório CPDER

08h30 - 11h30 Apresentação dos Full Papers

Track de Cultura - Local: Quadra de Esportes

•Proposta de uma arquitetura de acesso a mundos virtuais para escolas com baixo requisito tecnológico

Carlos Eduardo Ferrão Azevedo (Universidade Federal do Rio de Janeiro / Universidade Veiga de Almeida). Marcos Elia (Universidade Federal do Rio de Janeiro)

•Desenvolvimento de Serious Games Centrado nos Usuários

Wannyemberg Dantas (UEPB), Frederico Bublitz (Universidade Federal de Compina Grande), Jos Eustáquio De Oueiroz (Universidade Federal de Campina Grande)

•Reflexos da Agência em Camadas de Prescrição: Rascunhos para uma Metodologia de Análise dos Jogos Eletrônicos

Thiago Falcão (Universidade Federal da Bahia)

•Jogando nos Museus Virtuais Considerações preliminares: os jogos online como experiência educativa nos museus virtuais brasileiros

Ivana Souza (Universidade do Estado da Bahia), Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia (UNEB))

•Inteligência e videogames: o corpo que lê Roger Tavares (UNEB, PUC-SP)

•Exergames no ciberespaco: uma possibilidade para Educação Fisica

César Augusto Otero Vaghetti (Universidade federal do rio grande), Pollyana Mustaro (Universidade Presbiteriana Mackenzie), Silvia Botelho (FURG)

Track de Computação - Local: Teatro da

• An Application of Genetic Algorithm to the Game of Checkers

Gabriella Barros (Universidade Federal de Alagoas), Leonardo F. B. S. de Carvalho (Universidade Federal de Alagoas), Vitor Silva (Universidade Federal de Alagoas), Roberta Lopes (Universidade Federal de Alagoas)

 Agents Behavior and Preferences Characterization in Civilization IV

Marlos Machado (Federal University of Minas Gerais), Bruno Rocha (Universidade Federal de Minas Gerais), Luiz Chaimowicz (Universidade Federal de Minas Gerais)

· Combining Reinforcement Learning with a Multi-Level Abstraction Method to Design a Powerful Game Al

Charles Madeira (Université Pierre et Marie Curie), Vincent Corruble (Université Pierre et Marie Curie)

 Combining Metaheuristics and CSP Algorithms to solve Sudoku

Marlos Machado (Federal University of Minas Gerais), Luiz Chaimowicz (Universidade Federal de Minas Gerais)

• Intelligent Behavior Simulation Module for Software Process Elements

Walter Avelino Lobato (Universidade Federal do Pará), Emanuel Tavares (Universidade Federal do Pará), Tales Miranda (Universidade Federal do Pará), Rafael Chaves (UFPA), Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira (Universidade Federal do Pará), Elói Favero (Universidade Federal do Pará)

· Real Time Pathfinding with Genetic Algorithm

Alex Machado (Universidade Federal Fluminense), Luiz Satoru Ochi (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Ulysses O. Santos (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais), Higo Santos (Instituto Federal de Educação,

Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas 11h40 - 12h40 -Gerais), Rubens Gonçalvez (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais), Tiago Neves (UFF)

• An Distributed Architecture for Mobile Digital Games Based on Cloud Computing Marcelo Zamith (Universidade Federal Fluminense), Luis Valente (PUC-Rio), Mark Joselli (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Regina Toledo (UFF), Anselmo Montenegro (Universidade Federal Fluminense)

Track de Art e Design - Local: Auditório Ciências da Vida (DCV)

- Sistema Especialista para o Cálculo do Grau de Imersão em Jogos Digitais Raphael Mendonça, Pollyana Mustaro (Universidade Presbiteriana Mackenzie)
- The Eyes and Games: A Survey of Visual Attention and Eye Tracking Input in Video Games

Samuel Almeida, Ana Veloso, Licinio Roque, Oscar Mealha (Universidade de Coimbra)

- Um Modelo de Game Design orientado à Participação Luis Lucas Pereira, Licinio Roque (Universidade de Coimbra)
- Zero Lecture in Game Design Rui Craveirinha, Licinio Roque (Universidade de Coimbra)
- Jogos para Idosos e a usabilidade além do mensurável Luciana Abe, Ricardo Nakamura, Daniela Kutschat Hanns (USP)
- Track da Indústria (Palestras) **Local:** Auditório Jurandir Oliveira (DEDC) 08h15 - 09h20 - GDA Brasil: Multidisciplinaridade e o Cenário dos Jogos no Brasil

09h20 - 10h40 - A Visão do mercado e as ações das empresas desenvolvedoras. (Abragames e participação especial da SONY))

11h30 - 11h40 -* Intervalo*

Keynote 4 – Aki Jarvinen

Creative Director at Digital Chocolate Helsinki studio, Ph.D. Developina

Palestra: Social Games and the New Vocabulary of Game Design

Local: Teatro da UNEB com transmissão simultânea para os auditórios: Jurandir Oliveira, Ciências da Vida, Quadra de Esportes e CPEDR.

12h40 – 13h40 - Intervalo para almoco

14h00 – 15h40

Tutorial

Gerais)

Utilizando Realidade Virtual e Wiimote para a Criação de Jogos Voltados a Reabilitação (duração: 1:30 hora)

Autores: Silvano Malfatti - Fundação Universidade do Tocantins, Edson A. G. Coutinho, Selan dos Santos - Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Local: Sala 02 - Mestrado em Educação e Contemporaneidade (Prédio da Pós Graduação)

Apresentação dos Full Papers

Track de Cultura - Local: Quadra de Esportes •Búzios: mapeando as relações entre games e letramento digital

Tatiana Paz (Universidade do Estado da Bahia), Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia (UNEB))

- e-Telecentros: um jogo para a inclusão digital de monitores e comunidades Tiago Gomes (Universidade do Minho), Sara Lanca (Universidade Federal de Minas Gerais). Haline Santos (Universidade Federal de Minas
- •Bleeps n Bloops: Chiptune e autonomização da Game Music na Cultura do Software Camila Schäfer (Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)), Tiago Lopes (Universidade do Vale do Rio dos Sinos)

Track de Computação - Local: Teatro da UNEB

Emotions in Business Game: Case Study in Desafio Sebrae

Bernardo Pacheco (Universidade Federal do Rio de Janeiro), André Bakker (Universidade Federal do Rio de Janeiro). Geraldo Xexeo Competitivo de um Jogo: um Estudo (Universidade Federal do Rio de Janeiro)

• Turning Real-World Software Development Morumbi) into a Game

Erick Passos (Universidade Federal Fluminense), Danilo Medeiros (Infoway), Pedro Santos Neto (Universidade Federal do Piauí), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense)

• Inclusive Games: a multimodal experience for blind players

Jean Cheiran (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Luciana Nedel (UFRGS), Marcelo Pimenta (Universidade Federal do Rio Grande do Sul)

 SDM An Educational Game for Software Engineering

Trov Kohwalter (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Leonardo Murta (Universidade Federal Fluminense)

· SmartRabbit: A Mobile Exergame Using Geolocation

Diego Marins (Programa de Engenharia de Sistemas e Computação - COPPE/UFRJ), Marcelo Justo (Universidade Federal do Rio de Janeiro), Bernardo Chaves (University of UFRJ), Cláudio Dipolitto (COPPE/UFRJ Business Incubator), Geraldo Xexeo (UFRJ)

Track de Art e Design - Local: Auditório Ciências da Vida (DCV)

•Desenvolvimento de game multiusuário com função estereoscópica Danilo Guimarães (UnB) •Détournement em Jogos Digitais Gabriela Melo, Daniel Coimbra, André Neves, Gentil Porto Filho (UFPE)

•Elementos para Análise da Rejogabilidade em Jogos Digitais Carolina Luizetto, Raphael Mendonça,

Pollyana Mustaro (Universidade Presbiteriana Mackenzie)

- · Ludemas. Lógicas de sedução nos games Marsal Avila Alves Branco, Cristiano Max (Universidade Feevale)
- · Definição e Estrutura do Ambiente

(UFRJ), Jano Souza (UFRJ), Cláudio Dipolitto Adriana Kei Ohashi Sato, Bruno Tachinardi Andrade Silva, Cezar Toshimi Harano e Vinicius Rovtar Pinton (Universidade Anhembi

> Track da Indústria (Mesa redonda) - Local: Auditório Jurandir Oliveira (DEDC)

> Mesas redondas da indústria 14h00 - 15h40 - Modelos de negócio, Produção e Postmortem dos projetos de games (Abragames e Global Game Jam)

> 15h50 – 16h20 - Exibição do vídeo Returning Fire Interventions in Video Game Culture **Local:** Teatro da UNEB com transmissão simultânea para os auditórios: Jurandir Oliveira, Ciências da Vida, Quadra de Esportes e CPEDR

16h30 -

Festival dos jogos independentes Encerramento do SBGAMES **Local:** Teatro da UNEB

FIM DAS ATIVIDADES DO SBGAMES

Short papers aprovados

Track de Cultura Short Papers aprovados:

Desenvolvimento do game educativo De Amarna a Tebas Um jogo de estratégia no Egito Antigo *Lilian Nascimento*

Narração e multimeios - a sinestesia ganha novos sentidos *Ernane Guimarães Neto*

Digital games: outlining new interactive spaces for children with cerebral palsy Lynn Alves, Tatiana Paz, Camila Pereira-Guizzo, Xisto Travassos

Séries de jogos com conteúdo de História: fundamento filosófico *Ana Maria Koch*

Meu Planeta Minha Casa Jogo Infantil com Webcam sobre o Meio Ambiente Natália Ellery, Rudimar Dazzi

Video Game, Realidade Virtual e Experiência Estética *Filipe Freitas*

Som, imersão e jogos eletrônicos: um estudo empírico Emmanoel Ferreira

Exterminadores de Dengue: Um jogo educativo dinâmico como ferramenta de educação contra a dengue Valter Jorge da Silva, Ailson Maciel de Almeida, Douglas Williams da Silva Alves, Mariel Andrade, A. E. P. de Araujo

A Viagem dos Pamundo - explorando o potencial educativo em um jogo para Ipad Vanessa Rios, Tiago Moura

Ludens: Uma interface online de auxílio para análise dos dados nas investigações sobre os jogos eletrônicos

Lygia dos Santos Fuentes, Lynn Alves, Brisa Santana

Track Art e Design Short Papers aprovados:

Design de Interface de Game Pedagógico em Plataforma Multitoque

Tel Leite, Camila Freitas, Diego Monteiro, Daniel Borges (Faculdade de Tecnologia SENAC Goiás)

Gameduca: Design de Jogos Digitais para o Ensino da História da Arte Talita Ferreira, Tiago Silva, Christus Nóbrega, Vera Pugliese, Lisa Minari (UnB)

Maneiras de contar o lúdico discutindo narrador em Eternal Sonata e Clarissa Picolo (UNESP)

Recomendações para ampliar motivação em jogos e animações educacionais

Marcia Alves, André Luiz Battaiola (UFPR)

Uso da Escala de Diferencial Semântico na Análise de Jogos

Bernardo Aguiar, Walter Correia, Fábio Campos (UFPE)

Uso da Escala de Stapel na Análise de Jogos Bernardo Aguiar, Walter Correia, Fábio Campos (UFPE)

Uso da escala Likert na análise de jogos Bernardo Aguiar, Walter Correia, Fábio Campos (UFPE)

Track de Computação Short Papers aprovados:

Modelagem Ecológica para um Editor de Criaturas de um Jogo Educativo Angelo Loula (Universidade Estadual de Feira de Santana, Jairo Calmon (UEFS), Leandro N. de Castro (Mackenzie University), Charbel El-Hani (Universidade Federal da Bahia)

FutSita: Jogo Interativo de Pênaltis para o SBTVD

Renato G. B. Pereira (Universidade Federal do Vale do São Francisco), Ivonaldo Junior (Fundação Universidade Federal do Vale do São Francisco), Fabricio Braga (UNIVASF),Mario G. Neto (Universidade Federal do Vale do São Francisco)

Games as Cinema: Improve the Game Development through Cinema Studies Tiago Machado (Universidade Federal de Pernambuco), Geber Ramalho (Universidade Federal de Pernambuco),Carina Alves (UFPE)

Ganho de Performance e Economia de Largura de Banda com o uso do Tessellator Gustavo Nunes (Pontíficia Universidade Católica do Rio de Janeiro), Rodrigo Pinheiro (Pontifica Universidade Catolica do Rio de Janeiro), Alexandre Valdetaro (Pontificia Universidade Catolica do Rio de Janeiro), Alberto Raposo (PUC-Rio), Bruno Feijó (PUC-Rio)

Evaluating the visibility algorithm of point-based graphics for real-time applications

Gustavo Nunes (Pontificia Universidade Católica do Rio de Janeiro), Rodrigo Pinheiro (Pontifica Universidade Catolica do Rio de Janeiro), Alexandre Valdetaro (Pontificia Universidade Catolica do Rio de Janeiro), Alberto Raposo (PUC-Rio), Bruno Feijó (PUC-Rio)

A Web Player for Ogre3D Maylson Gonçalves (Waveit Technology), Leonardo de Aguiar (Waveit Technology), Werson Araújo (Waveit Technology), Jairo Oliveira (Waveit Technology)

Uma proposta para apresentar as técnicas de design patterns durante a disciplina de introdução a programação de jogos

Evandro Luquini (Universidade Presbiteriana Federal Fluminense),
Mackenzie), Andreia Machion (Universidade (Universidade Federal Fluminense),
de Sao Paulo), Silvia Maria Costa (Fatec da Costa (National Labo Carapicuíba), Fabio Brussolo de Oliveira Computing), Erick Pa (USP São Carlos), Alvaro Gabriele (FATEC Federal Fluminense)
Carapicuíba)

Desenvolvendo Jogos Multiplataforma Para TV Interativa

Sonia Kutiishi (Fundação CPqD - Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Telecomunicações), André Santos (Fundação CPqD - Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Telecomunicações), Breno Cibin (Fundação CPqD - Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Telecomunicações)

DroidTour: um Jogo Baseado em Localização para a Plataforma Android

Thiago Vilela (Universidade Federal de Minas Gerais), Luiz Chaimowicz (Universidade Federal de Minas Gerais), Fernando Quintao Pereira (Universidade Federal de Minas Gerais)

Programação matemática aplicada à resolução de um jogo tipo quebra-cabeça Renan Spencer Trindade (Centro Universitário Franciscano - Unifra), Guilherme Dhein (Universidade Federal de Santa Maria), Olinto Araújo (Universidade Federal de Santa Maria)

Projeto de um Jogo Educativo Multi-Agente Utilizando Tropos

Jessyka Vilela (Universidade Federal do Vale do São Francisco), Ricardo Ramos (Universdade Federal do Vale do São Francisco), Brauliro Leal (Universidade Federal do Vale do São Francisco)

Realidade Aumentada aplicada a jogos de RPG de mesa

Guilherme Rey (Centro Universitário Senac), Aline Miyazaki (Centro Universitário Senac), Mauricio Marengoni

Gear2D: um motor extensível de jogos baseado em componentes

Leonardo Freitas (Universidade de Brasília), Carla Castanho (Universidade de Brasília), Rodrigo Bonifacio (Universidade de Brasília)

Mapping a Path-Fiding Multiagent System based on FIPA Specification to GPU Archtectures

Luiz Guilherme Santos (Universidade Federal Fluminense), Flavia Bernardini (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Luís César da Costa (National Laboratory for Scientific Computing), Erick Passos (Universidade Federal Fluminense)

Formalizando as regras da mecânica de jogos usando a notação Z

Douglas Santos (Fatec Carapicuíba), Alvaro Gabriele Rodrigues (Fatec Carapicuíba)

User stories as actives for game development Victor Schetinger (Universidade Federal de Santa Maria), Cesar Augusto Guerra de Souza (Universidade Federal de Santa Maria), Lisandra Fontoura (UFSM), Cesar Tadeu Pozzer (Universidade Federal de Santa Maria)

Interdisciplinary Project for Teaching Digital Games by Logic Board Games

Vinícius Mendonça (Siemens Enterprise Communications Ltda), Kelly Bettio (Pontifícia Universidade Católica do Paraná), Artur Mittelbach (PUCPR), Fabio Binder (PUCPR), João Coelho Neto (Universidade Estadual do Norte do Paraná - Campus de Cornélio Brasília) Procópio), Andreia Malucelli (PUCPR), Sheila Heinehr (PUCPR)

A Survey of Game Accessibility

Flávio Coutinho (Universidade Federal de Minas Gerais), Marcelle Silva (Universidade Federal de Minas Gerais), Raquel Prates A Rigid Body Physics Engine for Interactive (Universidade Federal de Minas Gerais), Luiz Chaimowicz (Universidade Federal de Minas Gerais)

O Behaviour Oriented Design e seu potencial para agentes em jogos digitais André Alves (University of Campinas), Vinicius Gardelli (University of Campinas), Bruno Melo (State University of Campinas)

Um método para geração de desvio de obstáculos em um jogo de corrida Thiago Ribeiro de Azeredo (Universidade Candido Mendes - Campos), Pedro Vieira (Universidade Candido Mendes - Campos), Italo Matias (Universidade Candido Mendes -Campos)

Considerações para jogos de ação tipo plataforma com base nas experiências do desenvolvimento do jogo Contra Dengue Thiago Camargo (Universidade de São Paulo), Paulo Fernando Pereira (IFSP), Rener Baffa da Silva (IFSP), Rodrigo Bareato (IFSP), Thiago Correa Camargo (Aptor Software), Thiago Jabur Bittar (USP) Elson Longo (Unesp)

Desenvolvimento de Jogos Educacionais para o Ensino de Engenharia de Software Thaiana Lima (COPPE/UFRJ), Beatriz Pacheco (COPPE/UFRJ), Rodrigo Santos (COPPE/UFRJ), Claudia Werner (COPPE / UFRJ), Fernando Limoeiro (COPPE / UFRJ)

O navegador como plataforma para jogos: Uma experiência extracurricular para desenvolvimento de software

Augusto Henriques (Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora), Marcus Vargas (Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora), Tássio Auad (Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora), laor Knop (Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora)

Gameka: Uma ferramenta desenvolvimento de jogos para não programadores

Igor Costa (Universidade de Brasilia), Alessandra Souza (UNB), Carla Castanho (Universidade de

Processo de criação de um wrapper para utilização do Wii Remote em aplicativos Lua Leandro Freire (Unicarioca), Paulo Motta (Unicarioca)

Applications

Marco Souza (Federal University of Santa Catarina), Tiago Nobrega (Federal University of Santa Catarina), André Ferreira Bem Silva (Federal University of Santa Catarina), Diego Carvalho (Federal University of Santa Catarina), Aldo von Wangenheim (UFSC)

Jarena: experimenting a tool for teaching object-oriented programming concepts using Java, games and software agents Fernando Bevilacqua (Universidade Federal da Fronteira Sul), Andressa Sebben (Universidade Federal da Fronteira Sul), Rafael Torchelsen (Universidade Federal da Fronteira Sul)

APIN+: A Framework to Create APIN Missions in High Level

Cleyton Dim (Universidade Federal do Para), Francisco Edson Rocha (Universidade Federal do Pará)

A Game for Teaching Children With disability in Reading and Writing in Portuguese using Voice Recognition and Kinect Sensor Elton Sarmanho (Federal University of Pará), Dionne Monteiro (UFPa), Leonardo Marques (UFSCar), Ellton Barros (Universidade Federal do Pará), Deisy Gracas (Universidade Federal de São Carlos)

Planning with Dynamic Noise for Emergent Storytelling

David Carvalho (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Erick Passos (Universidade Federal Fluminense)

Efficient Use of In-Game Ray-Tracing Techniques

Thales Luis Sabino (Universidade Federal Fluminense), Paulo Andrade (Universidade Federal Fluminense), Lucas Lattari (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Anselmo Montenegro (Universidade Federal Fluminense), Paulo Paaliosa (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul)

An Architecture for New Ways of Game User Mecanismo Interaction using Mobile Devices

Jose Silva Junior (Universidade Federal Fluminense), Mark Joselli (Universidade Federal Fluminense), Mateus Pelegrino (Federal Fluminense University), Evandro Mendonça (Federal Fluminense University), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense)

Adoption of Agile Methodologies to Produce Social Games with Distributed Teams João Emanoel Ambrósio Gomes (Universidade Federal de Pernambuco), Lenin Ernesto Abadié Otero (Universidade Federal de Pernambuco), Dhiego Abrantes de Oliveira Martins (University of Pernambuco), Jamilson Batista Antunes (Universidade Federal de Pernambuco), Vinicius Garcia (Universidade Federal de Pernambuco), Silvio Meira (Universidade Federal de Pernambuco)

Dynamic Difficulty Balancing of Strategy Games through Player Adaptation using Top Cullina

Alex Machado (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Cristiano Duarte (Instituto Federal do Sudeste de Minas Geral), Heudes Rogério (Instituto Federal do Sudeste de Minas Geral), Lindomar Matos (Instituto Federal do Sudeste de Minas Geral), Wenderson Cirilo (Instituto Federal do Sudeste de Minas Geral), Timothy Rogers (Florida International University)

Track Game For Change **Short Papers aprovados:**

A Olimpíada de Jogos Digitais e Educação e as novas relações entre professores e alunos Bruno de Souza (Universidade Federal de Pernambuco)

Jogos Digitais no ensino de matemática para adolescentes

Everton Custodio (Fatec Ourinhos), Larissa Rosan (Fatec Ourinhos), Sérgio Delfino (Faculdade de Tecnologia de Ourinhos), Rogério Marinke (Faculdade de Tecnologia de Ourinhos)

A Olimpïada de Jogos Digitais e Educacionais e as mudanças nas relações entre professores e alunos

Bruno de Souza (Universidade Federal de Andrea Santos (University of Pernambuco) Pernambuco)

disseminação de transferência da tecnologia desenvolvida de ensino mediado por vídeo game para as comunidades-alvo do projeto O vídeo game como instrumento mediador do processo ensino e aprendizagem

Ricardo Ramos (Universdade Federal do Vale do São Francisco), M. Ribeiro (Universidade Federal do Vale do São Francisco), Bruno Oliveira (UNIVASF), Lorena Granja (UNIVASF), Raphael Mendes (UNIVASF), Edjan Santos (UNIVASF)

Desenvolvimento e avaliação de um jogo de computador para ensino de vocabulário para criancas com autismo

Rafael Cunha (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro)

Drama Jogavél: análise da aplicabilidade dos procedimentos de Game Design no texto dramático

Victor Cayres (Universidade Federal da Bahia)

Designing a health literacy game for epilepsy education

Rodrigo Silvestre (Federal University of São Carlos), Junia Anacleto (UFSCar), Karina Zanni (Universidade Federal de São Carlos)

A Game for Training Medical Doctors on Insulin Use for Diabetic Patients

Leandro Diehl (Universidade Estadual de Londrina), Rodrigo Martins (Oniria), Juliano Alves (Universidade Estadual de Londrina), Roberto Zonato Esteves (Universidade Estadual de Maringá (UEM)), Pedro Alejandro Gordan (Universidade Estadual de Londrina (UEL), Maria Lúcia da Silva Germano Jorge (Faculdades Pequeno Príncipe)

Games e violência: A brincadeira do mundo contemporâneo.

Ricardo Ramos (Universidade Federal do Vale do São Francisco), M. Ribeiro (Universidade Federal do Vale do São Francisco), Rosana Guimarães (UNIVASF), Eduardo Fernandes (UNIVASF), Raphael Mendes (UNIVASF), Bruno Oliveira (UNIVASF)

Proposta de um Jogo Social como Agente Transformador Baseado em Conceitos de Inovação e Empreendedorismo Rodrigo Pereira (University of Pernambuco), Game Labeler: Um Jogo para Aquisição de Características de Jogos Educacionais Jeane Teixeira (IFMA / ITA), Eveline Sá (ITA), Clovis Fernandes (ITA)

Re-Design Narrativo: imersão temática em jogos conversacionais

Leo Falcão (Universidade Federal de Pernambuco). Carolina Fiaueiredo (Universidade Federal de Pernambuco), André Neves (UFPE), Geber Ramalho (Universidade Federal de Pernambuco)

Jogo Eletrônico EJA: Provocando a Organização Social

Raphael Campos (Universidade Federal do Rio Grande - FURG), Gicelda Ferreira (Universidade Federal do Rio Grande - FURG), Roger Machado (Universidade Federal do Rio Grande - FURG). Eduardo Rego (Universidade Federal do Rio Grande - FURG), Sandro Kisner (Universidade Federal do Rio Grande - FURG)

2011

Categoria PC - Sem Financiamento

2012

Lucas Eduardo Mendonça da Silva, Caio Hutter Cipó, Rogério Magalhães Félix, Carlos Alberto da Silva Trento, André Greati, Rafael Menezes da Silva, Leonardo Maltez, Cleiton Santana, Thiago Lima, Marluce Lopes e Carolina Miyoko

7 Bullets to Die

Edgar Lindman Garcia, Guilherme de Oliveira Rambeli, Felix Edvaldo Vicente Pereira, Luiz Gustavo Oliveira, Vinicius Loureiro Polatto e Francisco Takao Nawa

Aguanoid

Marcos Machado, Tatiane Moreira, Wallace Cruz, Thamara Araújo e Thayane da Silva

Black Lake

Guilherme Dias Stanis, Ricardo Mendes Calheiros Sobrinho, Cian Paiva Barreto, Fábio Armando Poulart de Andrade, Bruno Zorzi dos Santos, Felipe Koiti Oyakawa e Guilherme Raileanu

Candy End

Guilherme Augusto Pianezzer, Pamela de Assis Beltrani, Guilherme Pinho Mattioli, Richard C. Wagner, Camila Yumi Iwamura, Jéssica Laís Sato, Kássio L. Dias Nery e Giulian Enomoto e Guilherme Rios de Castro

DeMagnete

Eduardo Lamhut (Anhembi Morumbi), Alexandre Fortunato, Adriano Fortunato, Murilo Ottoni, Danilo Neubern, Paola Lynch e Vinicius Vinci

Epidemóides

Paulo Henrique Guimaraes de Menezes, Hélder Lopes, Rebeca de Oliveira Clementino, Wellington Gonçalves de Lima Junior, Guilherme Henrique de Sousa Silva, Henrique Trianon de Moraes Souza, Hugo Ricardo Baía da Silva, Felipe Rodrigues de Oliveira, Rhay Rhuan Santos do Nascimento, Paula Regina Peixoto de Farias, Horácio José Cavalcanti Filho, Matheus de Souza Lima e Reuel Jonathan de Souza Santos

Esquilo ao Resgate

Gian Carlo Iacconi Rumachella, Fernando

Festival de Jogos Independentes SBGames Monteiro Oliveira e Felix Edivaldo Vicente Pereira

Hvberon2D

Carlos Henrique de Sá Filho e Gustavo Alves da Rocha Neto

IFANTE

Caroline Patricia Ribeiro Santos, Marcos Aurelio Morais de Azevedo, Mykael Wanderley Moura, Mariana Gelderblom, Anthony Rodrigues da Silva Albuqurque, Saulo Teymeny, Vinícius Machado, Flávia Veloso, Samuel Levy e Jean Menezes

Rosangela Alves da Silva, Gabryelli Helena L.M. Cavalcanti, Ayrton Felix Do Espirito Santo Silva, Andreza Maria Eulália da Silva, Camila Alves Teixeira da Silva, Kamilla Cavalcanti Costa, Ranielly Maria Paixão da Silva, Samiramis Gracielly Mendes Cruz, Yasmin Ferreira de Sá Cruz, Erika Denize Henrique Souza, Mayara Domingos de Araujo, Suellen Tainá da Silva, Yana Eloiza Dal Cero Turcato, Ana Caroline Ferreira de Franca , Natalia Domingues Alves, Diogo Barbosa da Silva, Ericka Pricila da Silva, Gisely Maria da Silva e Pedro Vinicius Batista Clericuzi

Kelvin

Luciana Yumi Abe, Fabio Fonseca, Fábio Picchi, Heloisa Yoshioka, Luciana Abe, Pedro Câmara, Gabriel Morato, Daniel Preto, Luisa

Nameless Story **Grégory Rodrigues Torres**

Pega Bandeira

Guthemberg Felipe da Silva, Cristiane Nunes de Lima e Tássio de Souza Silva

Por Oue Não

Hugo Lourival Santos, Heloisa Garcia, Aline Esteves Hirata, Alissar Levy e Lucas Silva

ProjectViking

Thiago Gomes Vilarinho Teixeira, Weber Barbosa e Rodrigo Freitas

RaceInRoll

Heudes Eduardo Rogério, Marcelo Juste Lopes, Lucas Mól Leite, Ana Cristina Barbosa Faria, Alhandra Paula Lima Torres, Cristiano Gomes Duarte, Josué Figueiredo Leles e Alex F. da Veiga Machado

Rasta Reggae

Leandro Pinheiro Santos, Eugenio Tavares, Erick Lima e Leo PS

RGB Proiect

Alan Porto da Silva, Caio Marastoni da Silva, Cauê Pinheiro Oliveira, Maria Fernanda de Oliveira Sevaroli e Guilherme Souza Abel

Robotic Hero

Mateus Lacerda de Sá Teles, Lucas Santos Marins, Jonathan Alcantara, Vitor Paladini Borges e Beatriz de Carvalho Felix

Salve Rio

Maurício Taumaturgo de Oliveira, Guilherme Henrique Ferreira Pimentel, Lucas Welton Silva de Lima, Reuel Jonathan de Souza Santos e Beatriz Ramos Mendes

Simulador de Laboratorio de Nanotecnologia Adriano Francisco da Silva

Submundo

Danilo Müller Trevelin, Danilo Fernandez Ferreira Rosa, Bruno Barelli di Stasio, Henrique Trevisan Gamba, Mariana Weigel Borrell e Eduardo Iamada

Talbot's Odyssey

Pedro Medeiros, Raquel Oliveira e Rafael Miranda

Tankd

Alberto Amaral Braga da Silva e Fabricio G. Muller

Tumbu

Jonathan Ohara de Araujo e Luiz Fernando Dubas

Verminóides

Daniel Diego Lacerda Cirilo, Bruno Teixeira Maia, Filipe Franklin Romualdo e Ulisses Silva de Sousa

ViolinVillain

Paulo Ricardo Rocha Vianna, Edson Melo Ferreira de Mesquita, Jonathan Cheng, Guilherme Vianna, Silvia Aquilas e Fernanda Nunes

Windupracers

Lucas Costa Cabral Zanenga, Natanael Rocha Rey, Israel Steinmetz, Leonardo da Silva Krause, Róbson Machado Rosa e Maurício

Salomon

Xilo

Rodrigo Leoncio Motta (Universidade Federal de Pernambuco – UFPE), Diego Galiza Viana (Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas -FACISA), José Trigueiro Junior (Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas – FACISA) e André Soares Torres(Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas – FACISA)

Categoria PC - Com Financiamento

(Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia - Sudeste de Minas Gerais) Ismael Antônio Batista, Marlon Cunha Santiago, Rafael Rodrigues Padovani e Ulysses Ozório Santos

Mito da Caverna: As Pirâmides do Rei Passes (Jungle Digital Games)

Igor Guadalupe Coelho, Pablisson Araujo Silva, Carlos Henrique Coutinho e Heber Fernandes Amaral

SAGA

(MDS Tecnologia da Informação Ltda) Emerson Wilian A. Santos, Alberto Leandro, Samuel Silva, Ademar Junior, Silvio Vanderlei, Rafael, Danilo Peixoto, Mauricio Pitangueira, Alberto Victor e Sandra Carneiro

Categoria Web

Caminho Certo

Lidson Barbosa Jacob (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sudeste de Minas Gerais Campus Rio Pomba) e Leandro dos Santos Sant'Ana

Contra Dengue

Paulo Fernando Pereira (Instituto Federal de São Paulo), Rodrigo Bareato (Instituto Federal de São Paulo), Rener Baffa da Silva (Instituto Federal de São Paulo) e Thiago Correa Camargo (Universidade de São Paulo)

Controle Geral

Lidson Barbosa Jacob (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sudeste de Minas Gerais Campus Rio Pomba), Ana Mara O. Figueiredo, Paôla P. Cazetta e Priscyla C.dos Santos

Fiscal do Ar

Lidson Barbosa Jacob (Instituto Federal de Lights Out (PC) Educação, Ciência e Tecnologia Sudeste de Minas Gerais Campus Rio Pomba) e Josué Figueiredo Leles

Memória Ecológica

Lidson Barbosa Jacob (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sudeste de Minas Gerais Campus Rio Pomba) e Josué Figueiredo Leles

MultiMuu

Diego Szpikula Cabral, Rafael Faria de Azevedo, Angelo Rossi Hidalgo Jr., Bruno Campagnolo de Paula, Roberta Mara Zuge, Carmen N. Cortada e João Paulo Gomes de Categoria iPhone Carvalho

Pothead Zombies

Leonardo Junqueira Zimbres de Castro, Paula de Castro Zimbres e Txai Viegas Junqueira

Reuna

Lidson Barbosa Jacob (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sudeste de Minas Gerais Campus Rio Pomba), Josué Figueiredo Leles e Nilson Araújo da Silva Júnior

Rota Sonora

Leandro Ponciano dos Santos e Marllon Brando

Silent Joe

Max Ricardo Benin, Tiago Brizolara da Rosa, Caio Gobbi Lopez, Rafael Nobre Kojiio e Arthur Allievi

Splatform

Alberto Amaral Braga da Silva, Nathan Whyte e Fabricio G. Muller

Tough Zone

Rafael Nobre Kojiio, Max Ricardo Benin, Caio Gobbi Lopez, Tiago Brizolara da Rosa e Arthur Allievi

Categoria Art Game Corrida Presidencial (Web) Yanko Gitahy Oliveira (deV()id Games)

D (PC)

Jorge Henrique Flores Martins

Distúrbio (PC)

Eder Moreira Raimundo e Daniel Brust

Arthur Protasio (CTS/FGV-RJ) MrBree (Pessoa Jurídica) (Web)

(TawStudio Entertainment) Lucas Augusto Jock, Marcelo Lopes dos Santos Pinto, Gabriel da Costa Alves e Gregório Toth Renda de Abreu

Qasir (PC)

(Aduae Studio)

Thiago Alves, Anderson Vermonde, Bruno Bulhões, Ingrid Skare, Mauricio Perin, Marcel Pace e Gustavo Dorte

Elements Game

Victor Hugo Barreiros Romano, Diego Augustus Cunha Ramos de Oliveira e Mauro Gonçalves Fidelis

Rotten Situation (Pessoa Jurídica) (Insolita Studios)

Glauber Kotaki Rodrigues, Thomas Egas Atanazio, Martin Fabichak, Winston Petty e Marco Aurélio Galvão

The Light Benders Rilton Lucena Vieira e Sergio Barros

Exibição Android

GateDefender (Kavumo) Alfredo Mattos de Barcellos e André dos Santos Fraga

Organização:

Coordenador geral:

Lynn Alves (UNEB/SENAI-CIMATEC) Roger Tavares (UNEB)

Secretaria e receptivo:

Ivana Carolina Souza (UNEB)

Redes sociais e divulgação:

Camila Santana

Trilha de Arte & Design:

Chair: Rafael Pereira Dubiela e André Luiz Battaiola(UFPR)

Chair Local: André Luiz Souza da Silva

(UNEB)

Trilha de Indústria:

Chair: Juliano Alves Barbosa (Oníria) e Martin Fabichak (Insolita)

Chair Local: Thiago Assis (Red Rabbit)

Trilha de Computação:

Chair: Luiz Gonzaga (UNISINOS) e Cesar Pozzer (UFSM)

Chair Local: Josemar Souza (UNEB/

SENAI CIMATEC)

Trilha de Cultura:

Chair: João Mattar (Anhembi) e Pollyana

Mustaro (Mackenzi)

Chair Local: José Carlos Ribeiro (UFBA)

Trilha Games for Change:

Chair: Gibson Schwartz (USP) e Mario

Lapin (USP)

Tutoriais:

Coordenação geral:

Ricardo Nakamura (USP)

Festival de Jogos Independentes:

João Ricardo Bittencourt (UNISINOS) Maurício B. Gehling (UNISINOS)

Adriano Oliveira (UFRB)

Publication Chair:

Veronica Teichrieb (UFPE) Luciana Rocha Clua (PUC-Rio)

Steering Committe:

Rudimar Luis Scaranto Dazzi (UNIVALI) Luciane Maria Fadel (UFPR) Lauro Kozovits (UFRN) Edson P. Pfutzenreuter (UNICAMP)

João Bittencourt (UNISINOS)

Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital - CEJOGOS -SBC:

Esteban Clua (UFF) Soraia Musse (PUC-RS) Carla Castanho (UNB) Ricardo Nakamura (USP) Bruno Feijó (PUC-RJ)

Webmaster/Programação:

Lucas Bagatini (PUCRS)

Design e Editoração:

Jailce Fernanda Brito (UNEB)

SBGAMES 2011

Oferecimento:



Organização:





Promoção:





Patrocínio:











Apoio:





