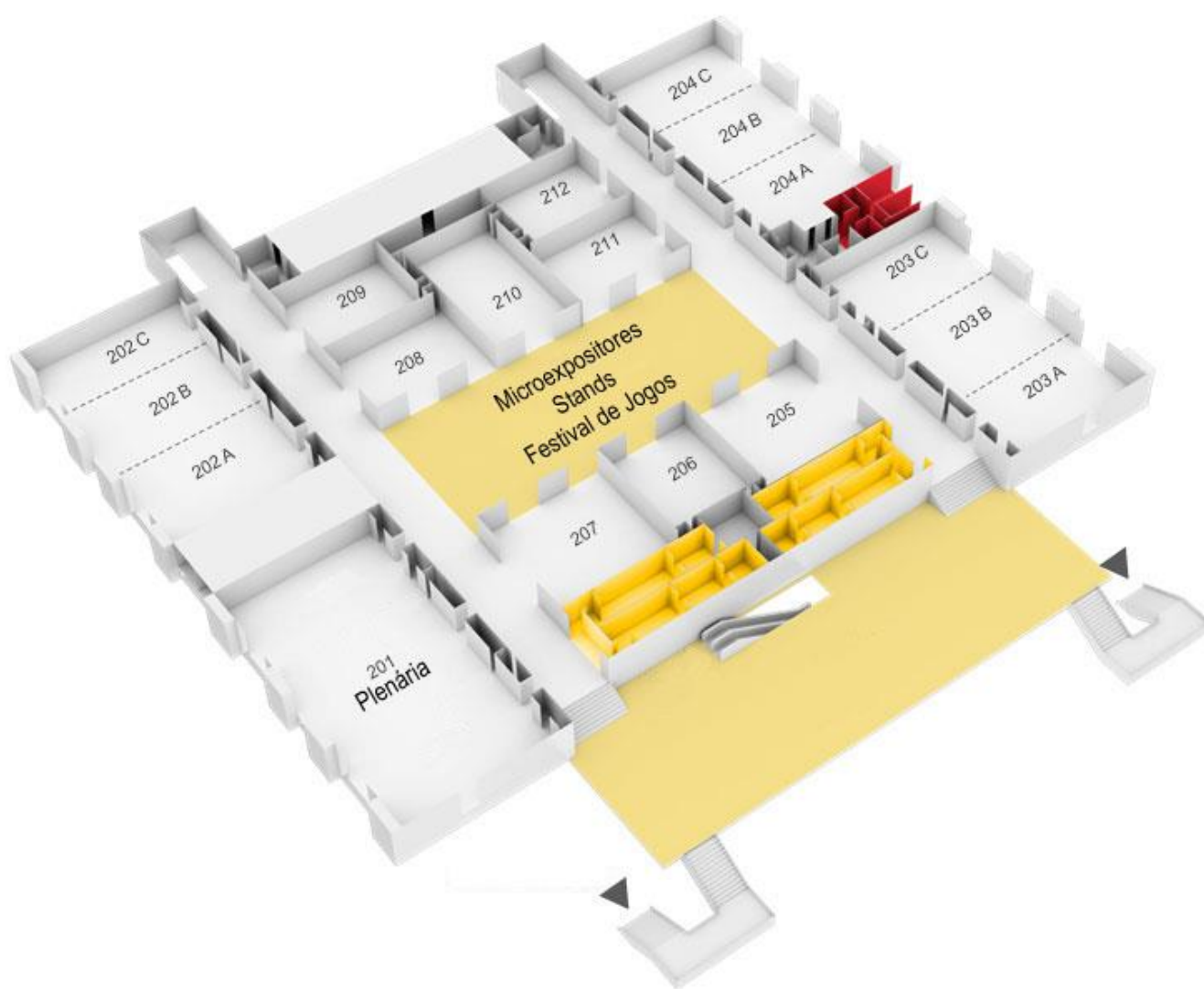




BARRA DA TIJUCA
RIO DE JANEIRO, BRASIL
28 A 31 DE OUTUBRO DE 2019

Conference Program

Welcome to SBGames 2019





BARRA DA TIJUCA
RIO DE JANEIRO, BRASIL
28 A 31 DE OUTUBRO DE 2019

Conference Program

Day/Room Time	Day 1 - Oct 28 (Mon)					
	Sala 205	Sala 206	Sala 207	204	203	Sala 201 (Plenária)
8:00 - 8:15	Registration					
8:15 - 8:30						
8:30 - 8:45						
8:45 - 9:00	EDU I	X	CULT I	X	X	X
9:00 - 9:15						
9:15 - 9:30						
9:30 - 9:45						
9:45 - 10:00						
10:00 - 10:15	EDU II	TUT I	CULT II	X	X	X
10:15 - 10:30						
10:30 - 10:45						
10:45 - 11:00						
11:00 - 11:15						
11:15 - 11:30	X	TUT I	X	X	X	X
11:30 - 11:45						
11:45 - 12:00						
12:00 - 12:15						
12:15 - 12:30						
12:30 - 12:45	Lunch	Lunch	Lunch	Lunch	Lunch	Lunch
12:45 - 13:00						
13:00 - 13:15						
13:15 - 13:30						
13:30 - 13:45						
13:45 - 14:00	EDU III	X	CULT III	X	X	X
14:00 - 14:15					Game Jam+ Session 01	FT Festival de Jogos
14:15 - 14:30						
14:30 - 14:45						
14:45 - 15:00						
15:00 - 15:15	EDU IV	CTD	TUT II	X	Game Jam+ Session 02	X
15:15 - 15:30						
15:30 - 15:45						
15:45 - 16:00						
16:00 - 16:15						
16:15 - 16:30	X	X	Jogos Diversos I	X	X	X
16:30 - 16:45						
16:45 - 17:00						
17:00 - 17:15						
17:15 - 17:30						
17:30 - 17:45	X	X	X	X	X	X
17:45 - 18:00						
18:00 - 18:15						
18:15 - 18:30						
18:30 - 18:45						
18:45 - 19:00	Registration	Registration	Registration	Registration	Registration	Registration



BARRA DA TIJUCA
RIO DE JANEIRO, BRASIL
28 A 31 DE OUTUBRO DE 2019

Conference Program

Day/Room Time	Day 2 - Oct 29 (Tue)								
	Sala 205	Sala 206	Sala 207	Sala 212	203	204	Sala 201 (Plenária)		
8:00 - 8:15	Registration								
8:15 - 8:30	Registration								
8:30 - 8:45	X	X	X	X	X	X	Opening SVR SBGAMES SIBGRAPI		
8:45 - 9:00									
9:00 - 9:15				FT CULT				X	X
9:15 - 9:30									
9:30 - 9:45									
9:45 - 10:00									
10:00 - 10:15				Painel de Profissões O mercado de e-sports	{Behold} Trajetória de sucesso: como a Behold Studios se reconstrói a cada projeto	Keynote Ken Perlin (SIBGrapi - SVR - SBGames)			
10:15 - 10:30									
10:30 - 10:45									
10:45 - 11:00									
11:00 - 11:15	Coffee Break			Coffee Break		{BIG} Festivais de jogos e como conseguir exposição para meu game	Coffee Break		
11:15 - 11:30	FT A&D	EDU V	FT COMP	CULT IV	Painel de Profissões		X		
11:30 - 11:45					Como produzir conteúdo para ambientes digitais?	Coffee Break			
11:45 - 12:00						{Behold BIG} Os desafios de ser um desenvolvedor indie BR			
12:00 - 12:15		FT EDU							
12:15 - 12:30									
12:30 - 12:45	X				X				
12:45 - 13:00	Lunch								
13:00 - 13:15	Lunch								
13:15 - 13:30	Lunch								
13:30 - 13:45	Lunch								
13:45 - 14:00	X	X	X	X	X	A Unity como motor gráfico para games	Keynote Jurriaan Rijswijk (SBGames)		
14:00 - 14:15									
14:15 - 14:30					Painel de Profissões Como trabalhar com jogos eletrônicos?				
14:30 - 14:45									
14:45 - 15:00									
15:00 - 15:15									
15:15 - 15:30	Coffee Break			Coffee Break		A Unreal Engine e as soluções da Epic para jogos	Coffee Break		
15:30 - 15:45									
15:45 - 16:00	COMP I	EDU VI	IND I	A&D I	X	{Unity Epic} Os desafios técnicos no desenvolvimento de jogos	Palestra Unity (SBGames)		
16:00 - 16:15									
16:15 - 16:30						Coffee Break			
16:30 - 16:45				Jogos Diversos II	{Globo} A comunicação integrada: a Globo no mercado de jogos	X			
16:45 - 17:00									
17:00 - 17:15									
17:15 - 17:30						{FIRJAN} Aplicações da gamificação e sua tecnologia em ambientes corporativos	X		
17:30 - 17:45									
17:45 - 18:00									
18:00 - 18:15	X	X	{Globo FIRJAN} Oportunidades além dos joguinhos: como ganhar dinheiro com jogos sem estar no mercado de jogos	Keynote João Pedro Barreto (SIBGrapi)					
18:15 - 18:30									
18:30 - 18:45									
18:45 - 19:00									
19:00 - 19:15							Plenaria geral		
19:15 - 19:30									
19:30 - 19:45									
19:45 - 20:00									
20:00 - 20:15									
20:15 - 20:30									



BARRA DA TIJUCA
RIO DE JANEIRO, BRASIL
28 A 31 DE OUTUBRO DE 2019

Conference Program

Day/Room Time	Day 3 - Oct 30 (Wed)																			
	Sala 205	Sala 206	Sala 207	Sala 210	Sala 212	204	203	Sala 201 (Plenária)												
8:00 - 8:15	X	X	IND II	X	WS I	X	X	X												
8:15 - 8:30																				
8:30 - 8:45																				
8:45 - 9:00	COMP II					X		IND II	X	WS I	Kids & Teens Session 01	X	A&D II							
9:00 - 9:15																				
9:15 - 9:30																				
9:30 - 9:45																				
9:45 - 10:00																				
10:00 - 10:15																				
10:15 - 10:30																				
10:30 - 10:45																				
10:45 - 11:00	Coffee Break						Kids & Teens Session 01				Painel de Profissões O mercado de e-sports			Coffee Break						
11:00 - 11:15	CULT V	X	IND II	X	X										Coffee Break		Keynote Filip Sadlo (SIBGrapi)			
11:15 - 11:30						Kids & Teens Session 02	Painel de Profissões Como produzir conteúdo para ambientes digitais?													
11:30 - 11:45																				
11:45 - 12:00																				
12:00 - 12:15																				
12:15 - 12:30								X												
12:30 - 12:45	Lunch																			
12:45 - 13:00																				
13:00 - 13:15																				
13:15 - 13:30																				
13:30 - 13:45																				
13:45 - 14:00	X	X	X	X	X	X	X	Keynote Gilliard Lopes (SBGames)												
14:00 - 14:15						Kids & Teens Session 03														
14:15 - 14:30									Painel de Profissões Como trabalhar com jogos eletrônicos?											
14:30 - 14:45																				
14:45 - 15:00																				
15:00 - 15:15																				
15:15 - 15:30	Coffee Break					Jogos Diversos III	Coffee Break													
15:30 - 15:45	COMP III	A&D III	IND III	CULT VI	WS II			Kids & Teens Session 04	Jogos Diversos IV	Keynote André Hinkenjann (SIBGrapi)										
15:45 - 16:00																				
16:00 - 16:15																				
16:15 - 16:30																				
16:30 - 16:45			IND IV			X	X		X	X			Keynote Carla Freitas (SIBGrapi)							
16:45 - 17:00																				
17:00 - 17:15																				
17:15 - 17:30																				
17:30 - 17:45			X											X	X	X				
17:45 - 18:00																				
18:00 - 18:15																				
18:15 - 18:30																				
18:30 - 18:45	X	X	X	X	X															
18:45 - 19:00																				
19:00 - 21:00																				
21:00 - 23:00	Conference Dinner																			



BARRA DA TIJUCA
RIO DE JANEIRO, BRASIL
28 A 31 DE OUTUBRO DE 2019

Conference Program

Day/Room Time	Day 4 - Oct 31 (Thu)						
	204	Sala 205	Sala 206	Sala 207	Sala 212	Sala 201 (Plenária)	
8:00 - 8:15	X	Forum do Ensino de Jogos	X	X	A&D IV	X	
8:15 - 8:30							
8:30 - 8:45				COMP IV			
8:45 - 9:00							
9:00 - 9:15			CULT VII				
9:15 - 9:30							
9:30 - 9:45				Palestra NVIDIA			
9:45 - 10:00							
10:00 - 10:15							
10:15 - 10:30				X			
10:30 - 10:45							
10:45 - 11:00	Break		Coffee Break				
11:00 - 11:15	X	Forum do Ensino de Jogos	X	X	X	Keynote Soraia (SIBGrapi - SVR - SBGames)	
11:15 - 11:30							
11:30 - 11:45							
11:45 - 12:00							
12:00 - 12:15							
12:15 - 12:30							
12:30 - 12:45							Lunch
12:45 - 13:00							
13:00 - 13:15							
13:15 - 13:30							
13:30 - 13:45	X	Forum do Ensino de Jogos	CULT VIII	TUT III	A&D V	X	
13:45 - 14:00							
14:00 - 14:15	Jogos Diversos V						
14:15 - 14:30							
14:30 - 14:45							
14:45 - 15:00							
15:00 - 15:15							
15:15 - 15:30							
15:30 - 15:45	Break		Coffee Break				
15:45 - 16:00	X		Forum do Ensino de Jogos	X	X	X	X
16:00 - 16:15							
16:15 - 16:30							
16:30 - 16:45							
16:45 - 17:00							
17:00 - 17:15		X					
17:15 - 17:30							
17:30 - 17:45							
17:45 - 18:00							
18:00 - 18:15							
18:15 - 18:30							
						Premiação Festival de Jogos Awards and Closing Section	



BARRA DA TIJUCA
RIO DE JANEIRO, BRASIL
28 A 31 DE OUTUBRO DE 2019

Conference Program

Day/Room Time	Day 1 - Oct 28 (Mon)		Day 2 - Oct 29 (Tue)		Day 3 - Oct 30 (Wed)		
	204	203	204	203	204	203	
8:00 - 8:15	Registration		Registration		Registration		
8:15 - 8:30							
8:30 - 8:45							
8:45 - 9:00							
9:00 - 9:15	Game Jam+ Session 01	X	X	X	Kids & Teens Session 01	X	
9:15 - 9:30							
9:30 - 9:45							
9:45 - 10:00							
10:00 - 10:15			{Unity} A Unity como motor gráfico para games	Painel de Profissões Como trabalhar com jogos eletrônicos?			Painel de Profissões Como trabalhar com jogos eletrônicos?
10:15 - 10:30							
10:30 - 10:45							
10:45 - 11:00							
11:00 - 11:15	Coffee Break		A Unreal Engine e as soluções da Epic para jogos	Coffee Break	Coffee Break		
11:15 - 11:30	Game Jam+ Session 02	X		X	Kids & Teens Session 02	X	
11:30 - 11:45			Break	Painel de Profissões Como produzir conteúdo para ambientes digitais?			Painel de Profissões Como produzir conteúdo para ambientes digitais?
11:45 - 12:00							
12:00 - 12:15			{Unity Epic} Os desafios técnicos no desenvolvimento de jogos				
12:15 - 12:30							
12:30 - 12:45							
12:45 - 13:00	Lunch		Lunch		Lunch		
13:00 - 13:15							
13:15 - 13:30							
13:30 - 13:45							
13:45 - 14:00	X	X	{Behold} Trajetória de sucesso: como a Behold Studios se reconstrói a cada projeto	X	X	X	
14:00 - 14:15	Game Jam+ Session 03		X		Painel de Profissões O mercado de e-sports	Kids & Teens Session 03	Painel de Profissões O mercado de e-sports
14:15 - 14:30							
14:30 - 14:45							
14:45 - 15:00							
15:00 - 15:15	Coffee Break		Festivais de jogos e como conseguir exposição para meu game	Coffee Break	Coffee Break		
15:15 - 15:30							
15:30 - 15:45	Game Jam+ Session 04	X	{Behold BIG} Os desafios de ser um desenvolvedor indie BR	X	Kids & Teens Session 04	X	
15:45 - 16:00							
16:00 - 16:15			Break				
16:15 - 16:30			{Globo} A comunicação integrada: a Globo no mercado de jogos				
16:30 - 16:45							
16:45 - 17:00							
17:00 - 17:15			{FIRJAN} Aplicações da gamificação e sua tecnologia em ambientes corporativos				
17:15 - 17:30							
17:30 - 17:45							
17:45 - 18:00							
18:00 - 18:15			{Globo FIRJAN} Oportunidades além dos joguinhos: como ganhar dinheiro com jogos sem estar no mercado de jogos				
18:15 - 18:30							
18:30 - 18:45							
18:45 - 19:00							

Conference Program

Track Sessions

Day 1 - Oct 28 (Mon)		
Session	Title	Authors
Jogos Diversos I Sala 204 A 16h30 - 18h00 Chair Lucas Goulart	Pensando criticamente sobre questões sociais em jogos: relatos de um grupo de estudos interdisciplinar sobre Gênero e Games	Letícia Rodrigues Mariana Fontoura Ana Paula Medeiros
EDU I Gamificação Sala 205 08h45 - 10h45 Chair Rodrigo Santos	Gamificação e conhecimento lexicossistêmico da língua portuguesa: avaliação de jogos educativos	Geraldo José Rodrigues Liska (UFAL)
	Lord of Florestal: Uma abordagem de gamificação para o ensino superior com o uso de uma plataforma para criação de jogos de cartas digitais	Adriano M. Martins (UFV), Pablo Ferreira (UFV), Filipe F. Lacerda (UFV), Gabriel G. de Freitas (UFV), Rodrigo O. Figueiredo (UFV), Daniel M. Barbosa (UFV)
	PROPAGA: Processo Padrão de Apoio a Games Educativos	Kelven Siqueira (UFPA), Carlos Portela (UFPA), Sandro Oliveira (UFPA)
	Gamificação na Educação a Distância: Um estudo sobre a atuação de designers, professores e estudantes no processo de design	Priscilla Maria Cardoso Garone (UFES), Sérgio Nesteriuk (Universidade Anhembi Morumbi)
	O Game Design como metodologia de gamificação na Educação Superior: projeto Commmercium et Cognitionis	Alexandre Farbiarz (UFF), Jackeline Lima Farbiarz (PUC-Rio), Guilherme de Almeida Xavier (PUC-Rio), Cynthia Macedo Dias (FIOCRUZ)
EDU II Jogos em Projetos Sala 205 11h00 - 12h30 Chair Rodrigo Santos	Risk Planning: Um Jogo Educativo para Auxiliar no Ensino de Gerenciamento de Riscos em Projetos de Software	Ana Paula Santos (UFC), Paulyne M. Jucá (UFC)
	PM In Board: Um jogo de tabuleiro para auxiliar no ensino de Gerenciamento de Projetos de Software	Francisco Charles Dias Carneiro (UFC), Daniel Carlos Garcês Nascimento (UFC), Lucas Moura Lourenço (UFC), Paulyne Matthews Jucá (UFC), Antonia Diana Braga Nogueira (UFC)
	Guia de decisões de projeto para sistemas de realidade aumentada aplicada ao ensino, considerando a psicopedagogia e a psicomotricidade: Um estudo de caso no desenvolvimento de material didático na geografia	Larissa Dantas Vilaça (UEL), Alan Salvany Felinto (UEL), Osvaldo Coelho Pereira Neto (UEL), Luís Fernando Kawabata de Almeida (UEL)
	Levantamento de Requisitos para Jogos Educativos Infantis	Clara Andrade Pimentel (UFMG), Philipe de Freitas Melo (UFMG), Marília Lyra Bergamo (UFMG)
EDU III Jogos em Programação	CodeBots: Ensino Lúdico de Conceitos Introdutórios de Programação para Estudantes da Educação Básica	Felipe Oviedo Frosi (Uniritter), Isabel Cristina Siqueira da Silva (UFRGS)

Conference Program

Sala 205 13h45 - 15h15 Chair Rodrigo Santos	Looking for Pets: criando algoritmos para desenvolver o Pensamento Computacional	Luiz Alencar (UEA), Fernanda Pires (UEA), Marcela Pessoa (UEA)
	Educating Novice Developers in Video Game Projects - An Experience Report	Samia Gomes (UFBA), Caio Machado (UFBA), Victor Silva (UFBA), Matheus Silva (UFBA), Eduardo Almeida (UFBA)
	Gramática: um jogo educativo para praticar classificação silábica através do pensamento computacional	Jeniffer Macena (UEA), Giovanna Melo (UEA), Raquel Lais (UEA), Fernanda Pires (UEA), Marcela Pessoa (UEA)
EDU IV Jogos e Aplicações Sala 205 15h45 - 18h00 Chair Rodrigo Santos	Os Amigos Dinossauros: Game Educativo produzido com Crianças da Educação Infantil para o Ensino da Amizade	Luciene de Sousa Teixeira Vales (CAP/ISERJ)
	Desenvolvendo um jogo de mesa para a percepção e estímulo das habilidades empreendedoras no público jovem e adulto	Caio Vinícius Pazini (Senac Campinas), Julia Stateri (Senac Campinas), Marcelo Gaudio (Unicamp)
	ABC Autismo Animais: Um aplicativo para auxiliar a aprendizagem de crianças com autismo	Lukas Teixeira Carvalho (IFAL), Mônica Ximenes Carneiro da Cunha (IFAL)
	Desenvolvimento e Avaliação do Nutrikids: Um Jogo Educacional Sobre Conhecimento Nutricional e Prevenção da Obesidade	Lucas Florêncio de Brito (UNIVASF), Ricardo Argenton Ramos (UNIVASF), Brauliro Gonçalves Leal (UNIVASF), Rodrigo Pereira Ramos (UNIVASF)
	Acessibilidade em jogos para dispositivos móveis: Ampliando as possibilidades do jogo "Desafio do Carteiro"	Mateus Belli (Universidade do Vale do Itajaí), Adriana Gomes Alves (Universidade do Vale do Itajaí)
TUT I Sala 206 11h00 - 13h00	Um relato sobre a capacitação e a produção de um jogo sério: a experiência de um projeto de extensão com um game para conscientização da adoção de animais	João Paulo F. Motta (UFABC), Mitzrael A. Oliveira (UFABC), Carla Rodriguez (UFABC), Denise Goya (UFABC), Mirtha Venero (UFABC), Rafaela V. Rocha (UFABC)
	Criação de narrativas com Yarn para um jogo digital sobre acolhimento da diversidade em serviços de saúde	Cynthia Dias
CTD Sala 206 15h45 - 18h45 Chairs Claudio Mauricio Fabiana Peres	Identificação de práticas de gestão de projetos em grupos desenvolvedores de game mods de conversão total	Leonidas Pereira, Maurício Bernardes
	The Impact of Procedural Level Generation on Players' Experiences and In-game Behavior	Luiz Rodrigues, Jacques Duílio Brancher
	Educação e Transtorno do Espectro Autista: protocolo para criação/ adaptação de jogos digitais	Gisele Araújo, Manoel Seabra Junior
	An Infrastructure for Gameplay Gathering and Analysis with Provenance	Troy Kohwalter, Leonardo Murta, Esteban Clua
	MEEGA+: A Method for the Evaluation of the Quality of Games for Computing Education	Giani Petri, Christiane Gresse von Wangenheim
	Design de jogos de tabuleiro e dinâmicas cooperativas: uma abordagem histórico-cultural	Daniella Munhoz



Conference Program

CULT I Sala 207 08h45 - 11h00 Chairs Luiz Andrade Alessandra Maia	Título: “Processos criativos da obra-jogo “As lendas de M’Boi”: Uma experiência de exploração interativa entre mitologia e arte”.	Autores: Franklin Fracaro, Pablo Villavicencio, Fabiana Peres, Claudio Mauricio, Ester Fér
	Título: “Além de monstros e capoeiristas: a representação brasileira nos jogos de luta”. Guilherme de Araújo, Isa Bessa, Gleislla Soares	Autores: Guilherme de Araújo, Isa Bessa, Gleislla Soares
	Título: “O Simbolismo do Mito de Criação em Dark Souls: uma Abordagem Analítica”.	Autores: João Pedro Nobre, Glaudiney Mendonça Junior, Heráclito Pinheiro, Ryan Lucas Sales
CULT II Sala 207 11h00 - 12h30 Chairs Luiz Andrade Alessandra Maia	Título: “Videogame, Semiótica Social e Gramática Visual: Uma Análise de Significados Interativos de Capas de Jogos Digitais”.	Autor: Fernando Henrique Cardoso Silva
	Título: “Os games como linguagem artística: reflexões acerca do crime, sexualidade e Psicose”.	Autores: José Antônio Loures; Nicolau Chaud de Castro Quinta
	Título: “As performances no streaming de jogos”.	Autora: Leticia Dallegrave
CULT III Sala 207 13h45 - 15h15 Chairs Luiz Andrade Alessandra Maia	Título: “Intercomunicação como ferramenta de articulação entre jogadores durante uma pré-partida de dota 2”.	Autores: Ana Gabriela Marcolino Noaro, Vitor Marcolino Sarmento Maia
	Título: “Front Line: Uma análise do machismo no League of Legends”.	Autoras: Bruna Souza, Laura Rost
	Título: “Da Inglaterra à Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em League of Legends”.	Autores: Levi Bayde, Eudório Filho, Guilherme Araújo
	Título: “Aproximando tradições: o campo dos Jogos e Simulações e suas contribuições para a pesquisa e elaboração de jogos sérios”.	Autores: Marcelo Simão de Vasconcellos, Cynthia Dias, Igor Mayer
TUT II Sala 207 15h45 - 17h45	Surreal inovação da Unreal Engine no BB19	Albino Ribeiro Neto Paulo Henrique Faria Araújo Lima
Day 2 - Oct 29 (Tue)		
Session	Title	Authors
Jogos Diversos II Sala 204 A 16h30 - 18h00 Chair Lucas Goulart	Apropriar, Democratizar e o Sentir	Beatriz Blanco Tainá Felix Julia Stateri Thais Weiller
		Matheus Villiam dos Santos Silva, André Luiz Brazil



Conference Program

FT A&D Sala 205 11h15 - 12h30 Chairs Guilherme Xavier Emmanoel Ferreira	196257 WarSet: Observando a influência das ilustrações em jogos de cartas	IFRJ Engenheiro Paulo de Frontin/RJ
	197048 QuimiCrush: Um Tile Matching Puzzle Para Aprendizagem de Química Inorgânica	Oto A. L. Cunha, Joimar B. Gonçalves, Victor Travassos Sarinho Universidade Estadual de Feira de Santana Feira de Santana/BA
	197989 ForcaBras Web - Um Jogo Educativo Multiplayer para o Aprendizado Básico de Libras	Lenington C. Rios, Washington P. Batista, Victor T. Sarinho, Claudia P. Pereira Universidade Estadual de Feira de Santana Feira de Santana/BA
	198027 Ultimate Food Defense: Um Jogo Sério para Conscientização da Alimentação Saudável no Comportamento Alimentar	Bruno C. Matias, Victória O. Gomes, Victor T. Sarinho Universidade Estadual de Feira de Santana Feira de Santana/BA
	198031 Desenvolvendo um Storytelling Mobile para a Conscientização do Transtorno do Espectro do Autismo	Ellen C. Aguiar, Victor T. Sarinho, Victoria O. Gomes, Igor G. C. C. da Silva Universidade Estadual de Feira de Santana Feira de Santana/BA
	198044 Os uso dos princípios do design na criação de videogames narrativos anti-opressão	Julia Stateri Senac Campinas Campinas/SP
	198083 Ludificação Maquinica	Suzete Venturelli, Artur Cabral Reis, Teófilo Augusto da Silva, Prahla Hargreaves, Tainá Luize Martins Ramos, Nycacia Delmondes Florindo, Lorena Ferreira Alves, Leandro Muñoz Universidade de Brasília; Instituto Federal de Brasília Brasília/DF
	198228 Entre Cores e Vozes	Vitor Alexander Silverio UFJF Juiz de Fora/MG
	198231 Geoblocks: geração de mundos virtuais baseados em blocos a partir de informações geográficas	Pedro Pontes, Rodrigo Rocha Gomes e Souza UFBA Salvador/BA
	198296 Estudo dos arquétipos da obra O herói e o fora-da-lei no jogo de cartas Say Bye to the Villains	Marcelo Satoshi Taguchi, Letícia Hanae Miyake Universidade Federal do Paraná Curitiba/PR
	198355 Jogos Digitais Baseados em Processos de Negócio	Tadeu Moreira de Classe, Renata Mendes de Araujo, Geraldo Xexéo UNIRIO; Mackenzie; COPPE/UFRJ



Conference Program

		Rio de Janeiro/RJ; São Paulo/SP
	198394 Dengueside Survival - Um Jogo de Tabuleiro Estilo RPG para Conscientização sobre o Combate ao Mosquito Aedes Aegypti	Gabriel Silva de Azevedo, Lucas Silva Lima, Victor Travassos Sarinho Universidade Estadual de Feira de Santana Feira de Santana/BA
	198445 Design de Jogos Eletrônicos de Quebra-Cabeças usando Geração Procedural	Danilo dos Santos Bezerra, Francisco Isidro Massetto, Rafaela Vilela da Rocha Universidade Federal do ABC Santo André/SP
COMP I Artificial Intelligence Sala 205 15h45 - 17h45 Chair Luiz Chaimowicz	Procedural Generation of Quests for Games Using Genetic Algorithms and Automated Planning	Edirlei Soares de Lima, Bruno Feijó, Antonio Furtado
	Simulating Human Behaviour in Games using Machine Learning	Daniel Rocha, Julio Duarte
	Adaptive Generation of Characters for Tabletop Role Playing Games	Fabício Faria, Claudio Toledo, Leonardo Pereira
	Modeling Player Performance in League of Legends Using Random Forest Classifier	Rodolfo Cavalcante, Jadson dos Santos, João Batista Gomes Silva, Eduardo Silva
	A game analytics model to identify player profiles in singleplayer games	Luís Fernando Bicalho, Augusto Baffa, Bruno Feijó
	An Approach for Team Composition in League of Legends using Genetic Algorithm	Lincoln Costa, Alinne Souza, Francisco Carlos Souza
EDU V Jogos e Educação Sala 206 11h15 - 12h00 Chair Rodrigo Santos	Ludopoéticas: Relações possíveis entre jogo, arte e educação a partir de ações de pesquisa	Paula Mastroberti (UFRGS)
	Investigações sobre os exergames em contextos educacionais: o que se tem produzido nos Programas de Pós-graduação stricto sensu do Brasil?	Adilson Rocha Ferreira (UFAL), Deise Juliana Francisco (UFAL)
FT EDU Sala 206 12h00 - 12h45 Chair Rodrigo Santos	Activities in Space: Design e Avaliação de um Jogo Sério para o Ensino de Modelagem de Diagrama de Atividades	Ícaro Costa (UNINORTE), Rodrigo Pereira dos Santos (UNIRIO), Davi Viana (UFMA), Luis Rivero (UFMA)
	O Reino de Alpha e Beto: O jogo como ferramenta de apoio na alfabetização lúdica	Heuman Kéker Magalhães Antunes (IFRJ), Carlos Lucas de Oliveira Cypriano (IFRJ), André Luiz Brazil (IFRJ), Rodrigo dos Santos Borges (IFRJ)
	A Teaching Proposal for the Software Measurement Process using Gamification: A Experimental Study	Lennon Sales Furtado (IFPA), Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira (UFPA)
	Uma Gamificação para Ensino e Aprendizagem de Teste Exploratório de	Igor Ernesto Ferreira Costa (UFPA), Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira (UFPA), Lucas Felipe Ferraro Cardoso (UFPA), Ana Isabela Manito Ramos (UFPA), Rafael Nascimento de Sousa (UFPA)



Conference Program

Software: Aplicação em um Estudo Experimental	
Gamificação e Avaliação da Aplicação da Gestão do Conhecimento em uma Turma de Ciências da Computação: Um Estudo Experimental	Antonilson da Silva Alcantara (UFPA), Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira (UFPA), Emanuel Amoras Rodrigues (UFPA), Raimundo Viégas Junior (UFPA), Janilce Cardoso da Silva (UFPA), Wilvison Ralis Cardoso (UFPA)
Uso da Gamificação para Melhoria do Plano de Ensino de uma Disciplina de Engenharia de Software: Um Relato de Experiência no Ensino Superior para Cursos de Computação	Vitor de Souza Castro (Unifesspa), Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira (UFPA)
AMAEG, uma metodologia ágil para o desenvolvimento de jogos educacionais	Darlam Alves da Silva (IFBA), Carina Machado de Farias (IFBA)
Jogos educacionais para idosos: uma revisão sistemática da literatura	Guilherme Fonseca (PUC Minas), Lucila Ishitani (PUC Minas)
Percepções e Possibilidades da Inserção de uma Estratégia Gamificada na Formação Inicial de Professores	Daiane Aparecida Costa Carvalho (UFSJ), Marcio Roberto de Lima (UFSJ)
Jogo para ensino de metodologia científica: proposta de game design	André Luiz França Batista (IFTM), Erick Silva Almeida (IFTM), Melquisedeque Marcolino Silva (IFTM)
SQL Planet: Jogo online para ensino de linguagem SQL	André Luiz França Batista (IFTM), Aurélio Pajuaba Nehme Filho (IFTM), Daniel Ramos Pimentel (IFTM),
RPG colaborativo para experimentação de vida acadêmica	Daniel Ramos Pimentel (IFTM), Rodrigo Grassi Martins (IFTM), André Luiz França Batista (IFTM), Gabriel Souza Moraes (IFTM), Pedro Henrique Barcelos Guimarães (IFTM), Tiago Ferreira de Alcantara Campos (IFTM), Wanessa Cristina Parreira Ribeiro (IFTM), João Guilherme Martins Silva (IFTM)
Um Ambiente para Coleta, Integração e Mineração de Dados sobre o Comportamento de Estudantes na Utilização de JED e seu Desempenho em Avaliações Escolares	Cláudio A. Passos (IME), Isabel Fernandes (CESUFOZ), Ronaldo R. Goldschmidt (IME)
Aplicação de um jogo educacional para disciplina de ciências em uma escola pública	Marlon Mendes Minussi (IFSul), Angela Terezinha de Souza Wyse (UFRGS), Orlando Manuel Oliveira Belo (Universidade do Minho)
Guerra em Alto Mar: um Jogo de Tabuleiro com Quiz Personalizável para Engajar e Motivar Estudantes	Rháleff Nascimento Rodrigues de Oliveira (UFABC),
Jogo da Geladeira: Proposta de Jogos Digital para Auxílio à Educação envolvendo a Refrigeração de Alimentos	Isabel Cristina Siqueira da Silva (UFRGS), Luan Carlos Nesi (Unisinos), Carolina de A. Fernandes (Secretaria Estadual da Saúde), Emelin F. Alves Berbigier (Secretaria Estadual da Saúde), Emerson V. Paulino (Secretaria Estadual da Saúde), Leandro S. de Oliveira (Secretaria Estadual da Saúde), Arthur B. de Oliveira (Secretaria Estadual da Saúde), Luan M. Gomes (Secretaria Estadual da Saúde), Lucas S. da Silva (Secretaria Estadual da Saúde)
Apoena: um jogo sério baseado em sistemas epidemiológicos promovendo participação popular no combate a Dengue	Barbara Adriana P. Barata (UFPA), Felipe C. Couto (FEAPA), Danielle Costa C. Couto (UFPA)
A Linguagem Biológica de Bioshock	Jéssica Oliveira Barreto (UFRJ), Isabella da Rocha (UFRJ), Georgia Correa Atella (UFRJ), Flávia Garcia de Carvalho (FIOCRUZ), Marcelo Simão de Vasconcellos (FIOCRUZ)



Conference Program

Uso de jogos como estratégia de ensino para reutilização de software	Diego Castro (UFRJ), Claudia Werner (UFRJ)
A tertiary mapping on the use of games for teaching software engineering	Diego Castro (UFRJ), Filipe Arantes (UFRJ), Claudia Werner (UFRJ)
A Era Inclusiva - Jogo Educacional como Recurso de Formação Docente para a Educação Inclusiva	Rogério Augusto Bordini (UFSCar), Joice Lee Otsuka (UFSCar), Josiane Pereira Torres (UFSCar), Enicéia Gonçalves Mendes (UFSCar), Catarine Ohnuma (UFSCar), João Pedro São Gregorio Silva (UFSCar), Júlia Moura Caetano (UFSCar)
Cuidadoso: Serious Game na Avaliação e Treinamento de Cuidadores de Idosos	Wesley de Oliveira Lima (IFCE), Ivana Cristina de Holanda Cunha Barreto (Fiocruz Ceara), Helen Abdala Rocha Ferreira (IFCE), Bruno Correia da Silva (IFCE), Luiz Odorico Monteiro de Andrade (Fiocruz Ceara), Antonio Mauro Barbosa de Oliveira (IFCE)
Um jogo educativo para o ensino do código genético de forma lúdica	Juliana Yuri Kanezaki de Souza (UFES), André Barbosa da Vitória (UFES), Mariella Berger Andrade (UFES), Sérgio Nery Simões (UFES)
Projeto e implementação de uma arquitetura baseada em jogos digitais para coleta de áudios e avaliação de fluência na leitura infantil	Leandro Dornela Ribeiro (UFJF), Mateus G. do Nascimento (UFJF), Warley Almeida Silva (UFJF), Igor de Oliveira Knop (UFJF), Jorao Gomes Jr. (UFJF), Eduardo Barrere (UFJF), Jairo Francisco de Souza (UFJF)
Kiduca: Uma plataforma gamificada direcionada ao ensino fundamental	Fabio Rodrigo Colombini (Centro Universitario Facens), Johannes Von Lochter (Centro Universitario Facens)
O jogo dos reinos: proposta de estímulo às ciências biológicas e ao pensamento científico	Ana Paula Cavadas Rodrigues (UFRJ), Raquel Moreira Machado Fernandes (UFRJ e UFF), Wesleyanna Vitória Aquino de Souza (UFRJ), Letícia Maria da Costa Guimarães (UFRJ), Cláudia Lage Rebello da Motta (UFRJ), Carlo Emmanuel Tolla de Oliveira (UFRJ)
InCircle: uma versão planar do jogo da Torre de Hanoi na aprendizagem de conceitos matemático-computacionais	Rosiane de Freitas (UFAM), Victória Guimarães (UFAM), Lia Martins (UFAM), Jackson Fernandes (UFAM)
Análise Comparativa de Abordagens e Frameworks de Gamificação para Educação	Armando Agra (UNIFACISA), Daniel Leite Costa (UNIFACISA e UFCG), Matheus Bacelar (UNIFACISA), Daniela Abrantes (UNIFACISA), Flávia Albert (UNIFACISA e UFCG), Raquel Avelino Moreira (UNIFACISA), Taynara Ramos (UNIFACISA)
Detective Investigation: Um Simulador Profissional para a Educação Superior a Distância	Daniele Assad Gonçalves (UNINTER), Luciano Frontino de Medeiros (UNINTER), Alvino Moser (UNINTER)
Projeto de jogos de tabuleiro e cartas para sensibilização ao bullying escolar	Fabício Coutinho de Araujo (UFES), Ramon de Souza Barbosa (UFES), Julio Nico Dantas do Santos (UFES), Fernando de Souza Teixeira (UFES), Sandra Regina Rocha Silva (UFES)
Educa3C: Framework para design da gamificação baseado na Tríplice Contingência da Análise Comportamental	Fernanda Pereira Gomes (CEULP/ULBRA), Parcilene Fernandes de Brito (CEULP/ULBRA), Heloíse Acco Tives Leão (CEULP/ULBRA), Fabiano Fagundes (CEULP/ULBRA)
Manuais de Jogos Enquanto Objetos Educativos: o desenvolvimento de estratégia em jogos analógicos como situações de aprendizado	João Vitor Léste (PUC-Rio), Claudia Mont'Alvão (PUC-Rio), Cristina Carvalho (PUC-Rio)
As Intervenções do Treino Cognitivo e Gamificação em Resposta às Dificuldades de Aprendizagem	Francisco de Assis Silva Oliveira (UFF), Daniel Costa de Paiva (UFF)



Conference Program

	A Gamificação e os Jogos Aplicados à Alfabetização: Experiências e Contribuições do Estímulo Cognitivo	Francisco de Assis Silva Oliveira (UFF), Daniel Costa de Paiva (UFF)
	MY OWN PRISON: Jogo de Auxílio e Conscientização Sobre Depressão	Sarah Carolina de Camargo (IFSC), Lucas Sandro Rotermele Franco (IFSC), Leonardo Leiria Fernandes (IFSC), Thiago Lipinski Paes (IFSC)
EDU VI Gamificação e Jogos Sérios Sala 206 15h45 - 18h15 Chair Rodrigo Santos	Uma metodologia gamificada para construção de ontologias, apoiada por um Chatbot	Adriano Ferraz (UEG), Fred Freitas (UFPE)
	Gamificação e Avaliação da Aplicação da Gestão do Conhecimento: Uma Análise de Estudos de Caso	Antonilson da Silva Alcantara (UFPA), Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira (UFPA), Emanuel Amoras Rodrigues (UFPA), Raimundo Viégas Junior (UFPA), Janilce Cardoso da Silva (UFPA), Wilvison Ralis Cardoso (UFPA)
	Avaliando a sensação de presença do jogador em um Serious Game educacional: Um estudo de caso com o jogo Caixa de Pandora mobile	Thiago Viana de Carvalho (UFPB), Zildomar Carlos Felix (UFPB e UFRPE), Liliane dos Santos Machado (UFPB)
	"Gamificando o aprendizado de Ciências: desenvolvimento de uma estratégia pedagógica utilizando o contexto do jogo digital Minecraft"	Roberto Abrantes Firme (UFRJ), Cristina de Oliveira Maia (UFOP)
	Percepção dos usuários acerca dos processos cognitivos no jogo da aldeia	David Pereira Neto (IFSC), Mirella da Silva Fedrigo Vaz (Escola Técnica Geração), Marcia Urbano Troncoso (UnB), Roberval Hueb (Secretaria Municipal de Educação de Biguaçu), Daniela Karine Ramos (UFSC)
	Development and Evaluation of a Immersive Serious Game to Support Neuroanatomy Teaching and Learning	Vinicius Souza (UFRGS), Luciana Nedel (UFRGS), Klaus Loges (UNISINOS), Eliane Schlemmer (UNISINOS)
FT COMP Sala 207 11h15 - 12h45 Chair Edirley Lima	GA-Eval: A Neural Network based approach to evaluate Video Games Acceptance	Augusto Vieira, Wladimir Brandão
	Assessing Player Personality by a Serious Game: A Pilot Study Using the Item Response Theory	Dandara Palhano, Liliane Machado, Anna Alice Almeida
	Auto Gamepad: A dynamic multiplayer game touch control based on user behavior	Dênes Teixeira, Gabriel Fuhr, Cesar Pozzer
	A Communication Middleware for Developing Serious Games that use Personal Health Devices	Douglas Battisti, Luma Oliveira, Marcos Alves Vieira, Sergio T. Carvalho
	Precision and Information Gain per Input Variable in Gesture Recognition with Machine Learning	Estevam Chen, Ricardo Barboza, Jucimar Maia Silva Júnior
	Data mining 7 wonders, the board game	Joaquim Assunção, Gabriel Pereira, Julia Gabriela Santi Acosta, Rafael Bettker, Lana Rossato
	A Landscape of Digital Tools for Role Playing Games Sessions	Kleydson Barbosa, Saulo Fernandes, Lucas Madeira,



Conference Program

		Mario Teixeira, Carlos Soares Neto
	On the Development of Networked 3D Mobile Fighting Games	Manoel Bezerra de Sousa Junior, Artur Franco, Leonardo Oliveira Moreira, Fernando Carvalho, José Gilvan Rodrigues Maia
	Telemetry for Arcade-Like Games: Model and Tool	Miguel de Castro, Allan David, Eduardo Mangeli, Geraldo Xexéo
	Reinforcement learning in collectible card games: preliminary results on Legends of Code and Magic	Ronaldo Vieira, Luiz Chaimowicz, Anderson Tavares
	A Board Game Proposal for Teaching Software Management and Software Development Process	Victor Sarinho
	A Feature-Based Approach to Build Quiz Games in a Multiplayer Multiplatform Perspective	Victor Sarinho
	Metrics War: A Board Game Proposal for Teaching Software Metrics and Quality Attributes	Victor Sarinho, Gabriel Azevedo
	Agreste Game Engine: Development of a Dedicated OpenGL Game Engine Proposal	Victor Sarinho, Joimar Gonçalves Filho, João Gabriel Moraes
	RPG Maker Puzzle Archetypes: Analysis, Evaluation, Refactoring and Extension	Victor Sarinho, Joimar Gonçalves Filho, João Gabriel Moraes
	Developing an Open Hardware RFID Architecture for Electronic Board Games	Victor Sarinho, Samuel Lima
	QuizGenerator: A Mobile Configurable Platform to Generate Quiz and Storytelling Games	Victor Sarinho, Viktória Gomes
	ERQuiz: A Multiplayer Multiplatform Instant Messaging Game for the Competitive Assessment of Requirements Engineering Knowledge	Victor Sarinho, Walter Sarinho, Viktória Gomes
	Toward a Reference Architecture for Economy Mechanics in Digital Games	Wilson Mizutani, Fabio Kon
IND I Fórum da Indústria Sala 207 15h45 - 18h45	15h45 Desenvolvimento do ecossistema de Games no Rio de Janeiro	Pedro Zambon (Mediador) Italo Cristiano (RING) Paulo Espanha (Startup Rio)
	17h00 Caso de sucesso: Dumativa	Rafael Bastos



Conference Program

Chair Pedro Zambom	17h30 Caso de sucesso: Orube	Pedro Savino
	18h00 Caso de sucesso: Bitcake	Camila Slotfeldt
FT CULT Sala 212 09h00 - 11h00 Chair Alessandra Maia	Questões de gênero em jogos digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização.	Letícia Rodrigues,Luiz Merkle,Marinês Ribeiro dos Santos
	Grupos e Comunidades Online no Combate à Depressão de Jogadores.	Thaís de Souza Deluca Ferreira,Rodrigo Ribeiro Silva
	Conceitos de museologia visando a curadoria de jogos eletrônicos no Brasil	Ernane Guimarães Neto
	Projeto ECA: Um Jogo Digital para a Consientização dos Direitos da Criança e do Adolescente	Victor Sarinho,Ellen Aguiar,Karolyne de Lima
	Desbravadores: Um Jogo Digital sobre a História e a Cultura de uma Cidade do Interior da Bahia	Victor Sarinho,Henderson Chalegre,Ícaro Alvim
	Pepper Sagt: A Serious Game for Improving Memory and Physical Activity in Elderly People	Daniel Nesvera,Luciano Alves Cardona Júnior,Rodrigo Guerra
	Acessibilidade nos jogos digitais como meio de inclusão social	Renato Giuliani Denardin,Maria Isabel Orselli,Fabício Tonetto Londero,Ricardo Frohlich da Silva,Guilherme Chagas Kurtz
	Jogo Sériô para Auxílio de Aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais	Camilo Barreto Junior,Alexandre Cardoso,Edgard Lamounier,Renato Lopes,Pollyana Notargiacomo
	Economia da mídia e metajogo: propagabilidade e consumos de mídia em comunidades de jogos ricos em metajogo	David Pereira Neto,Maria José Baldessar
CULT IV Sala 212 11h15 - 12h45 Chairs Luiz Andrade Alessandra Maia	Título: “Desenvolvimento de Projeção Mapeada Interativa para Museu de Ciências Naturais”.	Autoras: Lidiane Mara do Nascimento Pereira, Rosilane Ribeiro da Mota
	Título: “A agência dos produtores: relações entre jogos locativos, turismo e experiência”.	Autores: Iuri Francisco Mustafa Cordeiro, Sergio Donizete Faria
	Título: “Valores em Jogos Baseados em Processos de Prestação de Serviços Públicos para Cidadãos Brasileiros”.	Autores: Fabrício Janssen, Renata Araujo, Mariano Pimentel
	Título: “Uma proposta de gamificação em pesquisa de opinião para aumentar a participação cidadã”.	Autores: Kayque Willy Reis de Oliveira, Melise Maria Veiga de Paula
A&D I Cognição, Saúde, Inclusão Sala 212	197280 Uma Plataforma de Jogos Transformacionais para Estímulo Cognitivo em Casos de Transtorno Neurocognitivo Maior	Germano Pessoa Ciarlini Teixeira, Maria Andréia Formico Rodrigues
		UNIFOR
		Fortaleza/CE



Conference Program

15h45 - 17h30 Chair Flávia Carvalho	197788 Design e avaliação de um Jogo Sério voltado para Reabilitação de Membros Superiores e Inferiores	Tiago de Souza Araújo, Manoel Ribeiro Filho
		UFPA/UNIFESSPA
		Marabá/PA
	197748 Desenvolvimento de jogos para terceira idade: lições aprendidas com design participativo	Guilherme Fonseca, Ezequiel Duque, Heitor Vieira, Gustavo Gontijo, Lucila Ishitani
		PUC-MG
		Belo Horizonte/MG
	198173 Usabilidade de jogos digitais para idosos: dados preliminares de um estudo quase experimental com idosos de uma Universidade Aberta da Terceira Idade	Camila Bonfim, Jéssica Vieira Santana Pereira, Larissa de Carvalho Cerqueira, Maria de Fátima Dórea Luciano
		UNEB
		Salvador/BA
	198352 Desenvolvimento de Dispositivo Híbrido para Jogo Sério Aplicado a Saúde	Yuri Andreas May Henrique, Jhonatan Thallisson Cabral Nery, Marcelo da Silva Hounsell
		Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)
		Joinville/SC
	198363 Jogos Sérios Multimodais para a Saúde: Um Mapeamento Sistemático da Literatura	Jhonatan Thallisson Cabral Nery, Yuri Andreas May Henrique, Marcelo da Silva Hounsell, Avanilde Kemczinski
		Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)
		Joinville/SC
	198422 O level design de jogos digitais para funções executivas: uma revisão da literatura	Katiane K. G. Krause, Marcelo da Silva Hounsell, Isabela Gasparini
		Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)
		Joinville/SC
	198358 Do Produto Gamificado ao Serviço Gamificado: Um Estudo da Ecologia de um Sistema	Gabriel Guebarra Conejo, Isabela Gasparini, Marcelo da Silva Hounsell
		Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)
		Joinville/SC
	198178 Geração Automática de Personagens: Um Mapeamento Sistemático da Literatura	Felipe Lucas Weber Pasini, André Tavares da Silva, Marcelo da Silva Hounsell
		Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)
		Joinville/SC
Day 3 - Oct 30 (Wed)		
Session	Title	Authors
Jogos Diversos III Sala 204 A	Potenciais educacionais em um jogo interativo inclusivo e multicultural - Um olhar sobre produção noventista - A Pantera Cor de Rosa: Passaporte	Caio Costa Larissa Cristina Correia Silva Ana Gabriela Noaro Leandro Silva



Conference Program

15h00 - 16h00 Chair Lucas Goulart	Limitações da empatia no game design: Uma reflexão sobre as abordagens e críticas aos empathy games na última década	Beatriz Blanco
	Jogos Diversos: produção partilhada do conhecimento nos jogos digitais	Jaderson Souza
Jogos Diversos IV Sala 204 A 16h00 - 17h30 Chair Lucas Goulart	Produção Partilhada do Conhecimento nos Jogos Digitais	Jaderson Souza Eliane Bettocchi Naiara Castro Julia Stateri
COMP II Computer Graphics Sala 205 08h45 - 10h45 Chairs Cezar Pozzer Marcelo Hounsell	GPU-Based Rendering and Collision Simulation of Ground Vegetation in Large-Scale Virtual Scenarios	Flavio Franzin, Cesar Pozzer, Bruno Nascimento
	A Survey of Procedural Dungeon Generation	Breno Viana, Selan dos Santos
	Investigating Emotion Style in Human Faces and Avatars	Julia Melgare, Nathan Schneider, Rossana Baptista Queiroz, Soraia Musse
	Crowd generation using morphological obesity criteria	Andre Tavares da Silva, Marcelo da Silva Hounsell, Gabriel Silva
	Procedural Editing of Virtual Terrains Using 3D Bézier Curves	Bruno Nascimento, Cesar Pozzer, Flavio Franzin
	Using Procedural Content Generation for Storytelling in a Serious Game called Orange Care	Yago Pereira, Jacques Duílio Brancher, Lucas Galhardi
CULT V Sala 205 11h00 - 12h30 Chairs Luiz Andrade Alessandra Maia	Título: “Análise de ansiedade em jogos digitais com o uso do HTC Vive”.	Gabriel Batista Caldeira Rosilane Ribeiro da Mota
	Título: “Hellblade: Senua’s Sacrifice: O sofrimento mental como força motriz da imersão”.	Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa Leandro Paz da Silva
	Título: “A Construção da Rebeldia no Jogo Persona 5”.	Ana Raquel Aguiar Ricardo Jorge Lucas Glaudiney Mendonça Junior
COMP III Computer Vision, Networking and Game Audio Sala 205 15h45 - 17h45 Chair Bruno Feijó	Real-time Motion Detection for Android Smartphones	Cassiano Andrade, Ismael Santana, Glívia Barbosa, Flávio Coutinho
	Towards Machine-Learning Assisted Asset Generation for Games: A Study on Pixel Art Sprite Sheets	Ygor Rebouças Serpa, Maria Andreia Rodrigues
	Analysis of Gameplay in MOBA Games under Different Network Conditions	Arthur Callado, Paulyne Jucá,



Conference Program

		Marcos Paulo de Moura, Francisca Luzia Araújo
	Evaluation of physical-motor status of people with reduced mobility using motion capture with Microsoft Kinect	Alejandro Diaz Centeno, Greis Silva-Calpa, Alberto Raposo
	Ambient Sound with Signed Distance Fields and Gradient Fields	Tiago Mizdal, Cesar Pozzer
	A Minimal Training Strategy to Play Flappy Bird Indefinitely with NEAT	Matheus Cordeiro, Paulo Serafim, Yuri Nogueira, Creto Vidal, Joaquim Cavalcante-Neto
A&D III Game Design: Práticas, Metodologias, Avaliações. Sala 206 15h45 - 17h45 Chair Maria das Graças Chagas	197031 Evaluating the Use of Affordable User Testing and Visualization Techniques in Level Design of a Hardcore 2D Platform Game	Arthur Silva Bastos, Emanuele Santos, George Allan Menezes Gomes, Marcos Arruda Mourão
		Universidade Federal do Ceará; Centro Universitário 7 de Setembro
		Fortaleza/CE
	196555 A relação de affordances com ambientes virtuais de jogos: um estudo sob a perspectiva da Psicologia Ambiental	Rafaela Cristina França Sukiyama, Tiago Barros Pontes e Silva
		Universidade de Brasília
		Brasília/DF
	198420 Desenvolvimento de ambientes 3D aplicados à criação de um cenário para jogos	Jório Matos, Natal Chicca
		Universidade Federal do Ceará
		Fortaleza/CE
	198119 Processo de Design de Fases por Lógica Booleana para Geração Procedural de Conteúdos em Jogos Digitais	Danny Duarte Moreira Mendes, Débora Mara Campos Silva, Henrique Nazar Rabelo, Iuri Braga Amaral, Vitor Santos Granja e Marcelo Nery
		PUC-MG
		Belo Horizonte/MG
	198230 Boas Práticas para o Desenvolvimento de Jogos de Cartas Coletáveis	Felipe Gomes Rufino Moura Paiva, Glaudiney Moreira Mendonça Junior
		Universidade Federal do Ceará
		Fortaleza/CE
	198245 Quest Design Canvas	Erick Bergamini da Silva Lima, Charles Andrye Galvão Madeira, Jorge Felliphe Rodrigues Barbosa
		IFRN Campus Natal/UFRN/IFRN Campus Canguaretama
		Natal/RN
	197774 Aplicativo WalkingPet: uma proposta gamificada para a saúde dos cães e seus donos	Diego Henrique Pegado Benicio, Deyvisson Carlos Borges de Melo, Fernando da Cruz Lopes, Joao Paulo Bessa de Oliveira, Charles Andrye Galvao Madeira
		UFRN
		Natal/RN



Conference Program

	198247 Boas Práticas para o Desenvolvimento de Esportes Eletrônicos	Universidade Federal do Ceará
		Francisco Hermano Pereira Cavalcante, Glaudiney Moreira Mendonça Junior
		Fortaleza/CE
	198312 Análise Espaço-Temporal para Auxílio no Design de Jogos Digitais	Marcelo Souza Nery, Paulo Henrique Costa Moreira, Luiz Chaimowicz
IND II Produção Sala 207 08h00 - 09h30 Chair Pedro Zambom		PUC-MG/UFMG
		Belo Horizonte/MG
	Um Mapeamento Sistemático da Literatura sobre o Uso de Gamificação Aliada à Metodologia de Desenvolvimento Ágil Scrum no Contexto do Mercado de Trabalho	Breno Tana Ana Carolina Inocêncio Heitor Costa Paulo Parreira Júnior
	Dificuldades Organizacionais de Empresas Indies de Desenvolvimento de Jogos Digitais	Paulyne Jucá Yago Alencar
	From idle to Idol: O processo de Game User Research para o MVP de um jogo mobile estilo idle com temática K-pop	Antonio Felipe Inhamuns Juan Braga de Oliveira Wilson Prata
	Investigando a Elaboração de Narrativas em Jogos Sérios	Fabricio Janssen Bruno Xavier Vinicius Serva Rodrigo Santos
	De onde surgem as novas ideias de jogos? O processo de game pitch da Black River Studios	João Paulo Nogueira
IND II Marketing e Administração Sala 207 09h30 - 10h45 Chair Pedro Zambom	Do K-pop à K-experience: Relato de desenvolvimento do jogo Pyxis à luz da Direção de Arte	Antonio Felipe Inhamuns
	Valores em pauta: o laddering para entender valores em jogos	Hebert Pereira Marcelo La Carretta
	The Witchs House MV vs. President Yukino: uma análise das dimensões da publicidade híbrida nos trailers de dois jogos desenvolvidos em RPG Maker	Victor Hugo Da Pieve Rodrigues Valadares
	A jogada certa no crowdfunding: uma análise das recompensas oferecidas por jogos brasileiros	Matheus Lira Paulo Henrique Serrano Tristan Lima
	Soluções para Problemas Contratuais e Cotidianos entre Empresas no Desenvolvimento de Jogos Digitais	Eduardo Fantini Laiane Fantini Elias Issa
	A ascensão dos jogos adultos: impressões sobre a Kagura Games e a Nutaku e três desafios para trabalhar com conteúdo erótico e pornográfico em jogos digitais	Victor Hugo Da Pieve Rodrigues Valadares
	O uso de canvas em apresentações de game pitch: relato de experiência voltado para o treinamento de futuros empreendedores	Érika Caramello



Conference Program

IND II Políticas públicas e regulação Sala 207 11h00 - 11h30 Chair Pedro Zambom	A Regulamentação das Loot Boxes no Brasil: Considerações Éticas e Legais acerca das Microtransações e dos Jogos de Azar	Eduardo Fantini Laiane Fantini Luís Garrocho
	Estado atual da regulação da Indústria Brasileira de Jogos Digitais: entre Audiovisual e Software	Pedro Santoro Zambon Ana Heloiza Pessotto
IND III Fórum da Indústria Sala 207 15h45 - 17h00 Chair Pedro Zambom	15h45 Perspectivas para o Desenvolvimento da Indústria de Games	Pedro Zambon (Mediador) Carlos Estigarribia (Right Zero) Gilliard Lopes (Eletronic Arts)
	16h25 Game Jams e sua importância no desenvolvimento da indústria	Lucas Pessoa (Game Jam+)
IND IV Game Audio Summit Sala 207 17h00 - 18h30 Chair Pedro Zambom	O Compositor no Mundos dos games – Pontos relevantes para um melhor entendimento da profissão do compositor de músicas para jogos digitais	Robson Oliveira
CULT VI Sala 210 15h45 - 17h30 Chair Alessandra Maia	Título: “Jogando entre representações: Por uma metodologia de análise da produção de sentidos nos games”.	Autora: Leticia Perani
	Título: “Modificações em Videogames para Além da Produção: Uma investigação sobre o fenômeno dos mods como uma forma de interação jogador-jogo”.	Autores: Alessandra Maia, Caroline Dias, Andrew da Costa, Renata da Silva, Eric Freitas, Beatriz Marques.
	Título: “A cor no processo de construção de significados em Games - Estudo do caso de Horizon Zero Dawn”.	Autores: Jessica Goss, André Battaiola.
	Título: “Revisitando a Teoria da Diversão: Uma Análise no Âmbito da Psicologia, Educação e Design”.	Autores: Felipe Oviedo Frosi, Marina Foggiano de Siqueira.
WS I FT WS de Jogos e Saúde Sala 212 08h00 - 10h45 Chair Marcelo de Vasconcellos	Alzheimer Care: Conhecimento da doença para pacientes e cuidadores	Marina Da Silva Tiago Remédio
	O jogo DENGUE HUNT: ferramenta potencial para a estratégia de combate ao mosquito Aedes aegypti.	Luiz d'Escoffier Matheus Figueiredo Marco Braga
	Hiji Sushi: Clientes satisfeitos com boa comida, destreza e higiene acima de tudo!	Tania Zaverucha do Valle Thiago Magalhães Dimitri Rebello Beatriz Furtado Rafael Ribeiro (Aggrefox) Gabriel Limaverde-Sousa
	Much more than fun ticks: the game as a health promoter	Claudio Rodrigues



Conference Program

	ZikAcerte - Um Jogo de Mensagens Instantâneas para Conscientização Sobre o Aedes Aegypti e suas Doenças	Victor Sarinho Victória Gomes
	OdontoGame: Um Jogo Sério para Conscientização de Higiene Bucal de Crianças em Idade pré-escolar	Cristina Ito Luiz Pitta Neto Márcia Ito Ana Estela Haddad
	Jogo com cicloergômetro para a reabilitação de pacientes	Douglas Battisti Sergio T. Carvalho Larissa Battisti
	Desatentos': Uma Proposta de Jogo Digital para Conscientização de Sintomas Presentes em Portadores do TDAH	Victor Sarinho Vinícius Maciel
	Batalha Da Vizinhaça': Um Jogo de Tabuleiro Para o Combate a Dengue	Victor Sarinho Demerson Sampaio
	Infestação Aedes: Um Jogo Sério de Tabuleiro para o Combate a Dengue	Victor Sarinho Caique Trindade Bruno Vogel Maria Sales
	Anamnesis, um jogo digital sobre acolhimento da diversidade em serviços de saúde	Cynthia Dias Simone Ribeiro Adrian Laubisch Carolina Laubisch (Aiyra) Raphael Quintanilha Queiroz
	Codón-Crush: Fazendo um Match entre Códons	Victor Sarinho Lara Ribeiro Claudio Amorim Gabriela Nunes João Pedro Costa Ferreira
	Proposta de construção de um jogo sério como instrumento de promoção da saúde entre crianças e adolescentes brasileiros	Gabriele da Silva de Oliveira Felipe Almeida Manoela Reis Thalles Raphael Guimarães
WS II Sala 212 15h45 - 17h30 Chair Marcelo de Vasconcellos	Mesa-redonda discutindo o panorama do campo dos Jogos e Saúde sob a perspectiva da pesquisa e do mercado no Brasil	Marcelo de Vasconcellos Marcia Ito (Fatec-SP) Jurriaan van Rijswijk
A&D II PARTE 1 Gamificação e Aplicações Sérias PARTE 2 Política, Representação, Estesia	198197 Aplicação de uma abordagem de gamificação em um aplicativo móvel de Rede de Sensoriamento Participativo	Samuel Jhonata Soares Tavares, Daniel Mendes Barbosa e Thais Regina de Moura Braga Silva Universidade Federal de Viçosa Florestal/MG
	198003 Cuca Fresca - Estudo de Caso de um Jogo da Memória Sério Adaptável	Caio Carvalho, Gabriel Escudeiro, Kelly Pinheiro e Marcelle Mota UFPA Belém/PA



Conference Program

Sala 201 (Plenária) 08h30 - 10h45 Chair Breno Carvalho	198300 Gamificação Adaptativa: uma Abordagem para Incentivar o Engajamento	Luma Wanderley de Oliveira, Sergio Teixeira de Carvalho
		Universidade Federal de Goiás
		Goiânia/GO
	197988 Gamification Journey: A Novel Approach for Classifying Gamer Types for Gamified Educational Systems	Paula T. Palomino, Armando M. Toda, Wilk Oliveira, Luiz Rodrigues and Seiji Isotani
		Universidade de São Paulo (USP)
		São Paulo/SP
	198040 Um Procedimento de Análise de Elementos de Jogos Inclusivos: um experimento com Celeste e God of War	Patricia da Silva Leite , Leonelo Dell Anhol Almeida
		UTFPR,
		Curitiba/PR
	196937 Sesame Credit: Social Compliance Gamification in China	Alessandro Vieira dos Reis, Livia Topper Press
		DOT Digital Group
		Florianópolis/SC
	197777 Jogos de Poder: uma análise das relações de poder presentes nas práticas de jogos digitais	Denise Berruezo Portinari, Maria das Graças de Almeida Chagas, Tamyres Lucas Manhães de Souza
		PUC-Rio
		Rio de Janeiro/RJ
	198387 Protagonismo transgênero em jogos comerciais	Alexandre Magno Tortora Heringer, Mariana Souto Pimenta, Nivia Barboza Ferreira, Delmar Galisi Domingues
		Universidade Anhembi Morumbi
		São Paulo/SP
	198441 A utilização de jogos como forma de preservação do patrimônio cultural imaterial	Gabriel Ajala Oliveira, Mario Henrique Gonçalves Germoliato, Nívia Barboza Ferreira, Alan Richard da Luz
		Universidade Anhembi Morumbi
		São Paulo/SP
	198332 O círculo mágico, a atitude lúdica e a estética dos jogos	Thiago Ladislau dos Santos, Maira Monteiro Froés
		HCTE/UFRJ
		Rio de Janeiro/RJ
Day 4 - Oct 31 (Thu)		
Session	Title	Authors
Jogos Diversos V Sala 204 A 14h00 - 15h30	Videogames e pornografia	Nicolau Chaud José Loures Victor Hugo da Pieve

Conference Program

Chair Lucas Goulart		
Fórum de Ensino Sala 206 08h00 - 12h45 13h30 - 17h00 Chair Alan Carvalho	Uma proposta de currículo para o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais	Alan Henrique Pardo de Carvalho
	9h - Comunicação: Impressões sobre a indústria de jogos digitais no exterior: somos tão diferentes assim?	Pedro Santoro Zambon (UNESP)
	10h - Mesa redonda: Instituições de ensino e empresas: uma articulação necessária	Bruno Campagnolo de Paula (PUC-PR) Leonardo Pereira Thurler (Double Dash Studios, Infnet, RING) Rodrigo Leôncio Motta (UFCG, Unifacisa, Kaipora Digital) Ronaldo Sampaio Nonato (Black River Studios) Thiago Adamo (Game Audio Academy)
	13h30 - Mesa redonda: Iniciativas de empreendedorismo nos cursos	Álvaro Gabriele Bento Rodrigues Junior (Faculdade Impacta, Fatec Carapicuíba) Leandro Ramos da Silva (Fatec São Caetano do Sul) Sérgio Nesteriuk Gallo (BIG Festival)
	15h30 - Mesa redonda: Práticas de ensino e avaliação nos cursos	Álvaro Gabriele Bento Rodrigues Junior (Faculdade Impacta, Fatec Carapicuíba) Breno José Andrade de Carvalho (UNICAP) Carlos Alberto Paiva (Fatec Carapicuíba) Delmar Galisi Domingues (Universidade Anhembi Morumbi) Suelyn Fernanda da Silva (IFPR)
CULT VII Sala 206 09h00 - 10h45 Chairs Luiz Andrade Alessandra Maia	Título: “Violência de Gênero nos Jogos”.	Autores: Breno de Oliveira Almeida, Felipe Delgado, Fernanda Fernandes, Gabriel Ginez, Gabriel Melo, Gabriela Aparecida Pellegrini, João de Castro Prandini, José Carlos Fritz Oliveira, Lauane Beraldo da Silva Pereira, Leonardo Henrique Crubellatti, Alan Richard da Luz, Roberto Kazuo Yokota.
	Título: “Relações de gênero em mecânicas de jogos”.	Autores: Mariana Michels Fontoura, Letícia Rodrigues, Patricia Leite, Marília Amaral, Luiz Merkle, Leonelo Almeida.
	Título: “Representações de personagens femininas em jogos digitais: uma análise narrativa de todos os jogos indicados a melhor narrativa no The Game Awards”.	Autores: Paula Casagrande Bristot, Cristian Cechinel.
CULT VIII Sala 206 13h30 - 15h15 Chairs Luiz Andrade Alessandra Maia	Título: “A construção social e cultural dos significados atrelados ao consumo de jogos: proposta de uma agenda de pesquisa”.	Victor Hugo Da Pieve Rodrigues Valadares Marcelo de Rezende Pinto.
	Título: “CRITICAL ROLE E #FUNDDIVERSEGAMES - Questões sobre algoritmo na área de design de jogos”.	Mayara Barros
	Título: “Bagaço: jogos, fotomontagem, vinhetas e expressão”.	Luiz Augusto Wendt Bernardo Cortizo De Aguiar Fernando Pinho Marson
COMP IV Game Software Engineering and programming Sala 207	Development of Serious Games for Neurorehabilitation of Children with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder through Neurofeedback	Fabiana Santos Vieira Machado, Wagner Casagrande, Flavia da Rocha, Anselmo Frizera Neto
	An Architecture for 2D Game Streaming Using Multi-Layer Object Coding	Diego Barboza, Debora Muchaluat-Saade,



Conference Program

08h30 - 10h45 Chair Victor Sarinho		Esteban Clua, Diego Passos
	Viral infection genetic algorithm with dynamic infectability for pathfinding in a tower defense game	Gabriel Galam, Tiago Remédio, Mauricio Dias
	Terrain generation based on real world locations for military training and simulation	Peter Dam, Alberto Raposo, Fernanda Duarte
	A Framework for Metroidvania Games	Bruno Pinheiro de Oliveira, Artur Franco, Wellington Franco, Fernando Carvalho, José Gilvan Rodrigues Maia
TUT III Sala 207 13h30 - 15h15	Projeto autoral e seu impacto na evolução de carreira	Victor Portella
A&D IV Mecânicas, Dinâmicas, Experiências Sala 212 08h00 - 10h45 Chair Cynthia Dias	196521 Mapeamento da integração entre viagem temporal e mecânicas em videogames	Ariel de Camargo Pache de Faria, Rafael Marques de Albuquerque Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI) Balneário Camboriú/SC
	198122 Analyzing Space Dimensions in Video Games	Leandro Ouriques, Geraldo Xexeo, Eduardo Mangeli COPPE/UFRJ; IM/UFRJ Rio de Janeiro/RJ
	198099 Um Metamodelo de Cores e Emoções para Arte Conceitual de Jogos	Airine Carmo, Geraldo Xexeo, Renata Araujo COPPE UFRJ; IM UFRJ; Mackenzie Rio de Janeiro/RJ; São Paulo/SP
	197162 Environment Artist: Um estudo sobre as exigências profissionais na indústria de jogos digitais	Arthur Barbosa Seibt da Silva, Rafael Marques de Albuquerque Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI) Balneário Camboriú/SC
	198258 Novos elementos emergenciais provenientes da mecânica e do comportamento do jogador	Luis Rodrigo Gomes Brandão, Rafael Máximo da Silva, Ygor Gonzaga Gonçalves da Costa, Gabriel Monteiro de Araújo, João Pedro Rodrigues de Carvalho Pimentel Universidade Federal de Pernambuco; Faculdade Internacional da Paraíba Recife/PE; João Pessoa/PB
	198288 A cooperação motivada por zumbis: Experimento de dupla estimulação sobre motivação em jogos cooperativos	Victor E. M. Moreira, Frederick M.C. van Amstel UFPR/UTFPR Curitiba/PR
	198378 Steamlog: Um Jogo Remoto para o ensino de Logística de Transporte e Distribuição	Thiago Schaedler Uhlmann, Mauro Bock Gonzalez, Luiz Claudio Silveira Duarte, Rafael Kendy Decian Miyashita, Luciano Antonio Mendes



BARRA DA TIJUCA
RIO DE JANEIRO, BRASIL
28 A 31 DE OUTUBRO DE 2019

Conference Program

		Pontifícia Universidade Católica do Paraná
		Curitiba/PR
	198293 Interação lúdica significativa a partir das recompensas e do sistema de informação: uma análise de Plants vs. Zombies Heroes	David Pereira Neto, Luciane Maria Fadel
		IFSC/UFSC
		Palhoça/SC; Florianópolis/SC
	198322 Let's play with neighbors! Uma avaliação de experiência e um App Review de jogos móveis co-localizados	Eneas Holanda Arrais, Lucas Paulino Soares, Glaudiney M. Mendonça Junior, Windson Viana
		Universidade Federal do Ceará
		Fortaleza/CE
	198289 Customization experience: Digital games possibilities beyond their mechanics	Paula Poiet Sampedro, Nicholas Bruggner Grassi, Isabela Zamboni Moschin, Vânia Cristina Pires Nogueira Valente, Emilene Zitkus
		UNESP; University of Huddersfield
A&D V Design Cases Sala 212 13h30 - 15h15 Chairs Guilherme Xavier Emmanoel Ferreira		São Paulo/SP; Huddersfield/England
	198243 Desenvolvimento de um sistema de investigação a partir de narrativas baseadas em qualidades	Carlos Cardoso Filho
		Universidade Federal do Maranhão
		São Luiz/MA
	Case 1. Farmifes: um Jogo de Olericultura	Adriana Lemos
	Case 2. Safo em Game: uma visual novel dating sim para mulheres pertencentes à comunidade LGBTI	Gabrielle Lacerda, Arianne Bortolan, Nicole Bracco
	Case 3. Aventura Discreta: Academic Life Game	Thiago Figueiredo Costa, Bernard Menezes Moreira da Costa, Tiago Araújo Mendonça, Flávio Coutinho, André da Cruz
	Case 4. Polariz: O uso da estereoscopia na criação de um videogame sobre polarização política	Julia Stateri
	Case 5. Chuva de Sílabas: Desenvolvimento de jogos educacionais para alfabetização fazendo uso de técnicas de Design Thinking	Marcos Graciano, Ana Oliveira, Gabriel Silvestre

Poster Sessions

Cultura	
Day 2 - Oct 29 (Tue), 09:00 -11:00 - FT CULT (Sala 209) Chairs: Alessandra Maia	
Questões de gênero em jogos digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização.	Letícia Rodrigues,Luiz Merkle,Marinês Ribeiro dos Santos
Grupos e Comunidades Online no Combate à Depressão de Jogadores.	Thaís de Souza Deluca Ferreira,Rodrigo Ribeiro Silva
Conceitos de museologia visando a curadoria de jogos eletrônicos no Brasil	Ernane Guimarães Neto
Projeto ECA: Um Jogo Digital para a Conscientização dos Direitos da Criança e do Adolescente	Victor Sarinho,Ellen Aguiar,Karolyne de Lima
Desbravadores: Um Jogo Digital sobre a História e a Cultura de uma Cidade do Interior da Bahia	Victor Sarinho,Henderson Chalegre,Ícaro Alvim
Pepper Sagt: A Serious Game for Improving Memory and Physical Activity in Elderly People	Daniel Nesvera,Luciano Alves Cardona Júnior,Rodrigo Guerra
Acessibilidade nos jogos digitais como meio de inclusão social	Renato Giuliani Denardin,Maria Isabel Orselli,Fabício Tonetto Londero,Ricardo Frohlich da Silva,Guilherme Chagas Kurtz
Jogo Sério para Auxílio de Aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais	Camilo Barreto Junior,Alexandre Cardoso,Edgard Lamounier,Renato Lopes,Pollyana Notargiacomo
Economia da mídia e metajogo: propagabilidade e consumos de mídia em comunidades de jogos ricos em metajogo	David Pereira Neto,Maria José Baldessar
Jogos, Convergência E Narrativa Transmídia: Estratégias De Expansão Do Universo Narrativo Em Pokémon, Resident Evil E Warcraft.	Graziela Knoll,Guilherme Moreira,Matheus Viegas,Fabício Tonetto Londer
Educação	
Day 2 - Oct 29 (Tue), 12:45-13:45 - Chairs: Rodrigo Santos	
Activities in Space: Design e Avaliação de um Jogo Sério para o Ensino de Modelagem de Diagrama de Atividades	Ícaro Costa (UNINORTE), Rodrigo Pereira dos Santos (UNIRIO), Davi Viana (UFMA), Luis Rivero (UFMA)

Conference Program

O Reino de Alpha e Beto: O jogo como ferramenta de apoio na alfabetização lúdica	Heuman Kéker Magalhães Antunes (IFRJ), Carlos Lucas de Oliveira Cypriano (IFRJ), André Luiz Brazil (IFRJ), Rodrigo dos Santos Borges (IFRJ)
A Teaching Proposal for the Software Measurement Process using Gamification: A Experimental Study	Lennon Sales Furtado (UFPA), Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira (UFPA)
Uma Gamificação para Ensino e Aprendizagem de Teste Exploratório de Software: Aplicação em um Estudo Experimental	Igor Ernesto Ferreira Costa (UFPA), Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira (UFPA), Lucas Felipe Ferraro Cardoso (UFPA), Ana Isabela Manito Ramos (UFPA), Rafael Nascimento de Sousa (UFPA)
Gamificação e Avaliação da Aplicação da Gestão do Conhecimento em uma Turma de Ciências da Computação: Um Estudo Experimental	Antonilson da Silva Alcantara (UFPA), Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira (UFPA), Emanuel Amoras Rodrigues (UFPA), Raimundo Viégas Junior (UFPA), Janilce Cardoso da Silva (UFPA), Wilvison Ralis Cardoso (UFPA)
Uso da Gamificação para Melhoria do Plano de Ensino de uma Disciplina de Engenharia de Software: Um Relato de Experiência no Ensino Superior para Cursos de Computação	Vitor de Souza Castro (Unifesspa), Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira (UFPA)
AMAEG, uma metodologia ágil para o desenvolvimento de jogos educacionais	Darlam Alves da Silva (IFBA), Carina Machado de Farias (IFBA)
Jogos educacionais para idosos: uma revisão sistemática da literatura	Guilherme Fonseca (PUC Minas), Lucila Ishitani (PUC Minas)
Percepções e Possibilidades da Inserção de uma Estratégia Gamificada na Formação Inicial de Professores	Daiane Aparecida Costa Carvalho (UFSJ), Marcio Roberto de Lima (UFSJ)
Jogo para ensino de metodologia científica: proposta de game design	André Luiz França Batista (IFTM), Erick Silva Almeida (IFTM), Melquisedeque Marcolino Silva (IFTM)
SQL Planet: Jogo online para ensino de linguagem SQL	André Luiz França Batista (IFTM), Aurélio Pajuaba Nehme Filho (IFTM), Daniel Ramos Pimentel (IFTM),
RPG colaborativo para experimentação de vida acadêmica	Daniel Ramos Pimentel (IFTM), Rodrigo Grassi Martins (IFTM), André Luiz França Batista (IFTM), Gabriel Souza Moraes (IFTM), Pedro Henrique Barcelos Guimarães (IFTM), Tiago Ferreira de Alcantara Campos (IFTM), Wanessa Cristina Parreira Ribeiro (IFTM), João Guilherme Martins Silva (IFTM)
Um Ambiente para Coleta, Integração e Mineração de Dados sobre o Comportamento de Estudantes na Utilização de JED e seu Desempenho em Avaliações Escolares	Cláudio A. Passos (IME), Isabel Fernandes (CESUFOZ), Ronaldo R. Goldschmidt (IME)
Aplicação de um jogo educacional para disciplina de ciências em uma escola pública	Marlon Mendes Minussi (IFSul), Angela Terezinha de Souza Wyse (UFRGS), Orlando Manuel Oliveira Belo (Universidade do Minho)

Conference Program

Guerra em Alto Mar: um Jogo de Tabuleiro com Quiz Personalizável para Engajar e Motivar Estudantes	Rháleff Nascimento Rodrigues de Oliveira (UFABC),
Jogo da Geladeira: Proposta de Jogos Digital para Auxílio à Educação envolvendo a Refrigeração de Alimentos	Isabel Cristina Siqueira da Silva (UFRGS), Luan Carlos Nesi (Unisinos), Carolina de A. Fernandes (Secretaria Estadual da Saúde), Emelin F. Alves Berbigier (Secretaria Estadual da Saúde), Emerson V. Paulino (Secretaria Estadual da Saúde), Leandro S. de Oliveira (Secretaria Estadual da Saúde), Arthur B. de Oliveira (Secretaria Estadual da Saúde), Luan M. Gomes (Secretaria Estadual da Saúde), Lucas S. da Silva (Secretaria Estadual da Saúde)
Apoena: um jogo sério baseado em sistemas epidemiológicos promovendo participação popular no combate a Dengue	Barbara Adriana P. Barata (UFPA), Felipe C. Couto (FEAPA), Danielle Costa C. Couto (UFPA)
A Linguagem Biológica de Bioshock	Jéssica Oliveira Barreto (UFRJ), Isabella da Rocha (UFRJ), Georgia Correa Atella (UFRJ), Flávia Garcia de Carvalho (FIOCRUZ), Marcelo Simão de Vasconcellos (FIOCRUZ)
Uso de jogos como estratégia de ensino para reutilização de software	Diego Castro (UFRJ), Claudia Werner (UFRJ)
A tertiary mapping on the use of games for teaching software engineering	Diego Castro (UFRJ), Filipe Arantes (UFRJ), Claudia Werner (UFRJ)
A Era Inclusiva - Jogo Educacional como Recurso de Formação Docente para a Educação Inclusiva	Rogério Augusto Bordini (UFSCar), Joice Lee Otsuka (UFSCar), Josiane Pereira Torres (UFSCar), Enicéia Gonçalves Mendes (UFSCar), Catarine Ohnuma (UFSCar), João Pedro São Gregorio Silva (UFSCar), Júlia Moura Caetano (UFSCar)
Cuidadoso: Serious Game na Avaliação e Treinamento de Cuidadores de Idosos	Wesley de Oliveira Lima (IFCE), Ivana Cristina de Holanda Cunha Barreto (Fiocruz Ceara), Helen Abdala Rocha Ferreira (IFCE), Bruno Correia da Silva (IFCE), Luiz Odorico Monteiro de Andrade (Fiocruz Ceara), Antonio Mauro Barbosa de Oliveira (IFCE)
Um jogo educativo para o ensino do código genético de forma lúdica	Juliana Yuri Kanezaki de Souza (UFES), André Barbosa da Vitória (UFES), Mariella Berger Andrade (UFES), Sérgio Nery Simões (UFES)
Projeto e implementação de uma arquitetura baseada em jogos digitais para coleta de áudios e avaliação de fluência na leitura infantil	Leandro Dornela Ribeiro (UFJF), Mateus G. do Nascimento (UFJF), Warley Almeida Silva (UFJF), Igor de Oliveira Knop (UFJF), Jorao Gomes Jr. (UFJF), Eduardo Barrere (UFJF), Jairo Francisco de Souza (UFJF)
Kiduca: Uma plataforma gamificada direcionada ao ensino fundamental	Fabio Rodrigo Colombini (Centro Universitario Facens), Johannes Von Lochter (Centro Universitario Facens)
O jogo dos reinos: proposta de estímulo às ciências biológicas e ao pensamento científico	Ana Paula Cavadas Rodrigues (UFRJ), Raquel Moreira Machado Fernandes (UFRJ e UFF), Wesleyanna Vitória Aquino de Souza (UFRJ), Letícia Maria da Costa Guimarães (UFRJ), Cláudia Lage Rebello da Motta (UFRJ), Carlo Emmanoel Tolla de Oliveira (UFRJ)

Conference Program

InCircle: uma versão planar do jogo da Torre de Hanoi na aprendizagem de conceitos matemático-computacionais	Rosiane de Freitas (UFAM), Victória Guimarães (UFAM), Lia Martins (IFAM), Jackson Fernandes (UFAM)
Análise Comparativa de Abordagens e Frameworks de Gamificação para Educação	Armando Agra (UNIFACISA), Daniel Leite Costa (UNIFACISA e UFCG), Matheus Bacelar (UNIFACISA), Daniela Abrantes (UNIFACISA), Flávia Albert (UNIFACISA e UFCG), Raquel Avelino Moreira (UNIFACISA), Taynara Ramos (UNIFACISA)
Detective Investigation: Um Simulador Profissional para a Educação Superior a Distância	Daniele Assad Gonçalves (UNINTER), Luciano Frontino de Medeiros (UNINTER), Alvino Moser (UNINTER)
Projeto de jogos de tabuleiro e cartas para sensibilização ao bullying escolar	Fabício Coutinho de Araujo (UFES), Ramon de Souza Barbosa (UFES), Julio Nico Dantas do Santos (UFES), Fernando de Souza Teixeira (UFES), Sandra Regina Rocha Silva (UFES)
Educa3C: Framework para design da gamificação baseado na Tríplice Contingência da Análise Comportamental	Fernanda Pereira Gomes (CEULP/ULBRA), Parcilene Fernandes de Brito (CEULP/ULBRA), Heloíse Acco Tives Leão (CEULP/ULBRA), Fabiano Fagundes (CEULP/ULBRA)
Manuais de Jogos Enquanto Objetos Educativos: o desenvolvimento de estratégia em jogos analógicos como situações de aprendizado	João Vitor Léste (PUC-Rio), Claudia Mont'Alvão (PUC-Rio), Cristina Carvalho (PUC-Rio)
As Intervenções do Treino Cognitivo e Gamificação em Resposta às Dificuldades de Aprendizagem	Francisco de Assis Silva Oliveira (UFF), Daniel Costa de Paiva (UFF)
A Gamificação e os Jogos Aplicados à Alfabetização: Experiências e Contribuições do Estímulo Cognitivo	Francisco de Assis Silva Oliveira (UFF), Daniel Costa de Paiva (UFF)
MY OWN PRISON: Jogo de Auxílio e Conscientização Sobre Depressão	Sarah Carolina de Camargo (IFSC), Lucas Sandro Rotermel Franco (IFSC), Leonardo Leiria Fernandes (IFSC), Thiago Lipinski Paes (IFSC)

Computing

Day 3 - Oct 30 (Wed), 12:30-13:45 - Chairs: Maria Rodrigues / Andréia Formico

GA-Eval: A Neural Network based approach to evaluate Video Games Acceptance	Augusto Vieira, Wladimir Brandão
Assessing Player Personality by a Serious Game: A Pilot Study Using the Item Response Theory	Dandara Palhano, Liliane Machado, Anna Alice Almeida
Auto Gamepad: A dynamic multiplayer game touch control based on user behavior	Dênes Teixeira, Gabriel Fuhr, Cesar Pozzer

Conference Program

A Communication Middleware for Developing Serious Games that use Personal Health Devices	Douglas Battisti, Luma Oliveira, Marcos Alves Vieira, Sergio T. Carvalho
Precision and Information Gain per Input Variable in Gesture Recognition with Machine Learning	Estevam Chen, Ricardo Barboza, Jucimar Maia Silva Júnior
Data mining 7 wonders, the board game	Joaquim Assunção, Gabriel Pereira, Julia Gabriela Santi Acosta, Rafael Bettker, Lana Rossato
A Landscape of Digital Tools for Role Playing Games Sessions	Kleydson Barbosa, Saulo Fernandes, Lucas Madeira, Mario Teixeira, Carlos Soares Neto
On the Development of Networked 3D Mobile Fighting Games	Manoel Bezerra de Sousa Junior, Artur Franco, Leonardo Oliveira Moreira, Fernando Carvalho, José Gilvan Rodrigues Maia
Telemetry for Arcade-Like Games: Model and Tool	Miguel de Castro, Allan David, Eduardo Mangeli, Geraldo Xexéo
Reinforcement learning in collectible card games: preliminary results on Legends of Code and Magic	Ronaldo Vieira, Luiz Chaimowicz, Anderson Tavares
A Board Game Proposal for Teaching Software Management and Software Development Process	Victor Sarinho
A Feature-Based Approach to Build Quiz Games in a Multiplayer Multiplatform Perspective	Victor Sarinho
Metrics War: A Board Game Proposal for Teaching Software Metrics and Quality Attributes	Victor Sarinho, Gabriel Azevedo
Agreste Game Engine: Development of a Dedicated OpenGL Game Engine Proposal	Victor Sarinho, Joimar Gonçalves Filho, João Gabriel Moraes
RPG Maker Puzzle Archetypes: Analysis, Evaluation, Refactoring and Extension	Victor Sarinho, Joimar Gonçalves Filho, João Gabriel Moraes

Conference Program

Developing an Open Hardware RFID Architecture for Electronic Board Games	Victor Sarinho, Samuel Lima
QuizGenerator: A Mobile Configurable Platform to Generate Quiz and Storytelling Games	Victor Sarinho, Victória Gomes
ERQuiz: A Multiplayer Multiplatform Instant Messaging Game for the Competitive Assessment of Requirements Engineering Knowledge	Victor Sarinho, Walter Sarinho, Victória Gomes
Toward a Reference Architecture for Economy Mechanics in Digital Games	Wilson Mizutani, Fabio Kon

Artes e Design

Day 4 - Oct 31 (Thu), 09:00-10:45 - Chair: Guilherme Xavier

196257 WarSet: Observando a influência das ilustrações em jogos de cartas	Matheus Villiam dos Santos Silva, André Luiz Brazil
	IFRJ
	Engenheiro Paulo de Frontin/RJ
197048 QuimiCrush: Um Tile Matching Puzzle Para Aprendizagem de Química Inorgânica	Oto A. L. Cunha, Joimar B. Gonçalves, Victor Travassos Sarinho
	Universidade Estadual de Feira de Santana
	Feira de Santana/BA
197989 ForcaBras Web - Um Jogo Educativo Multiplayer para o Aprendizado Básico de Libras	Lenington C. Rios, Washington P. Batista, Victor T. Sarinho, Claudia P. Pereira
	Universidade Estadual de Feira de Santana
	Feira de Santana/BA
198027 Ultimate Food Defense: Um Jogo Sério para Conscientização da Alimentação Saudável no Comportamento Alimentar	Bruno C. Matias, Victória O. Gomes, Victor T. Sarinho
	Universidade Estadual de Feira de Santana
	Feira de Santana/BA
198031 Desenvolvendo um Storytelling Mobile para a Conscientização do Transtorno do Espectro do Autismo	Ellen C. Aguiar, Victor T. Sarinho, Victoria O. Gomes, Igor G. C. C. da Silva
	Universidade Estadual de Feira de Santana
	Feira de Santana/BA
198044 Os uso dos princípios do design na criação de videogames narrativos anti-opressão	Julia Stateri
	Senac Campinas
	Campinas/SP
198083 Ludificação Maquínica	Suzete Venturelli, Artur Cabral Reis, Teófilo Augusto da Silva, Prahlada Hargreaves, Tainá Luíze Martins Ramos, Nycacia Delmondes Florindo, Lorena Ferreira Alves, Leandro Muñoz
	Universidade de Brasília; Instituto Federal de Brasília

Conference Program

	Brasília/DF
198228 Entre Cores e Vozes	Vitor Alexander Silverio
	UFJF
	Juiz de Fora/MG
198231 Geoblocks: geração de mundos virtuais baseados em blocos a partir de informações geográficas	Pedro Pontes, Rodrigo Rocha Gomes e Souza
	UFBA
	Salvador/BA
198296 Estudo dos arquétipos da obra O herói e o fora-da-lei no jogo de cartas Say Bye to the Villains	Marcelo Satoshi Taguchi, Letícia Hanae Miyake
	Universidade Federal do Paraná
	Curitiba/PR
198355 Jogos Digitais Baseados em Processos de Negócio	Tadeu Moreira de Classe, Renata Mendes de Araujo, Geraldo Xexéo
	UNIRIO; Mackenzie; COPPE/UFRJ
	Rio de Janeiro/RJ; São Paulo/SP
198394 Dengueside Survival - Um Jogo de Tabuleiro Estilo RPG para Conscientização sobre o Combate ao Mosquito Aedes Aegypti	Gabriel Silva de Azevedo, Lucas Silva Lima, Victor Travassos Sarinho
	Universidade Estadual de Feira de Santana
	Feira de Santana/BA
198445 Design de Jogos Eletrônicos de Quebra-Cabeças usando Geração Procedural	Danilo dos Santos Bezerra, Francisco Isidro Massetto, Rafaela Vilela da Rocha
	Universidade Federal do ABC
	Santo André/SP