



Foz do Iguaçu
Paraná, Brasil
29 de Outubro a 1º de Novembro, 2018

Programação

Eventos satélites

UnrealDev Day

Dia 29/10, Iguazu V e VI, 14h as 17h

Plenária CEGames

Dia 31/10, Cataratas I e II, 18h as 20h

Jantar de Confraternização

Dia 31/10, 20h

Keynotes e palestrantes convidados

Horário / Local	Keynote
Keynote1 SVR 30/10 10h15 Cataratas I e II	Mark Billinghurst (University of South Australia) Mark Billinghurst is Professor of Human Computer Interaction at the University of South Australia in Adelaide, Australia. He earned a PhD in 2002 from the University of Washington and researches innovative computer interfaces that explore how virtual and real worlds can be merged, publishing over 300 papers in topics such as wearable computing, Augmented Reality and mobile interfaces. Prior to joining the University of South Australia he was Director of the HIT Lab NZ at the University of Canterbury and he has previously worked at British Telecom, Nokia, Google and the MIT Media Laboratory. His MagicBook project, was winner of the 2001 Discover award for best entertainment

	application, and he received the 2013 IEEE VR Technical Achievement Award for contributions to research and commercialization in Augmented Reality. In 2013 he was selected as a Fellow of the Royal Society of New Zealand.
Keynote2 SIBGRAPI 30/10 16h Cataratas I e II	Multimodal Affective Computing for Clinical Research and Treatment. Jeffrey Cohn (professor at Psychology and Psychiatry at the University of Pittsburgh and Adjunct Professor at the Robotics Institute, Carnegie Mellon University) What happens during psychotherapy that enables clients to improve? What affective mechanisms underlie depression? How does patient affect respond to novel biologically-based treatments? These are fundamental questions for clinical research and treatment. Recent breakthroughs in automated multimodal analysis and synthesis make possible objective, valid, and efficient clinically useful behavioral indicators to address these and related questions. I will present: 1) human-observer and computational approaches to measurement that guide affective computing for clinical practice and research; 2) recent applications in depression and obsessive-compulsive disorder; 3) “expression transfer” that could enable sharing of clinical video without compromising patient anonymity; and 4) current challenges for affective computing in clinical practice and research. Jeffrey Cohn, PhD, is Professor of Psychology and Psychiatry at the University of Pittsburgh and Adjunct Professor at the Robotics Institute, Carnegie Mellon University. He leads interdisciplinary and inter-institutional efforts to develop advanced methods of automatic analysis and synthesis of face and body movement and applies them to research in human emotion, communication, psychopathology, and biomedicine. His research has been supported by grants from the U.S. National Institutes of Health and U.S. National Science Foundation among other sponsors. He Chairs the Steering Committee of the IEEE International Conference on Automatic Face and Gesture Recognition (FG) and has served as General Chair of international conferences on automatic face and gesture recognition, affective computing, and multimodal interfaces.
Keynote3 Sibgrapi 31/10 11h Cataratas I	Perception, Drawing and Interactive Modeling Karan Singh (Computer Science at the University of Toronto) Sketch and sculpt interfaces have often been touted as “natural” approaches to interactive design. While this metaphor is indeed a

e II	promising medium of visual communication, there are a number of inherent limitations in human motor control, drawing skill, perception, and the ambiguities of inference, that make the leap from 2D input to 3D shape a challenging task. In this talk, I will present recent research, open challenges in the perception of shape from sketch input, and highlights of various systems such as true2form, www.ilovesketch.com, www.crossshade.com, www.meshmixer.com and www.flatfab.com, that facilitate the leap from 2D input to 3D models despite these limitations. Karan Singh is a Professor of Computer Science at the University of Toronto. He co-directs a globally reputed graphics and HCI lab, DGP, has over 100 peer-reviewed publications, and has supervised over 40 MS/PhD theses. His research interests lie in interactive graphics, spanning art and visual perception, geometric design and fabrication, character animation and anatomy, and interaction techniques for mobile, Augmented and Virtual Reality (AR/VR). He has been a technical lead for the Oscar award winning software Maya and was the R&D Director for the 2004 Oscar winning animated short Ryan. He has co-founded multiple companies including Arcestra (architectural design), JALI (facial animation), and JanusVR (Virtual Reality).
Keynote4 SBgames 31/10 16h Cataratas I e II	A busca por uma identidade própria, na produção de jogos. Renato Degiovani Apresentar e debater uma visão orgânica da produção de jogos de computador, no Brasil, desde o início dos anos 80 até os dias atuais. Foco tanto nos aspectos comerciais quanto nos aspectos culturais, procurando demonstrar as razões de ainda não termos uma presença significativa mundial, neste segmento. Renato Degiovani é considerado o primeiro desenvolvedor de jogos no Brasil. É formado em Desenho Industrial e Comunicação Visual pela PUC/RJ. Foi editor e diretor técnico da primeira revista brasileira de informática (Micro Sistemas) por 13 anos e um dos primeiros produtores de jogos de computador com temática brasileira. É produtor e criador do site TILT online, onde apresenta e produz narrativas interativas desde 1997.
Keynote5 SVR 31/10 17h	Frank Steinicke (University of Hamburg) Frank Steinicke is a professor for Human-Computer Interaction at the Department of Informatics at the University of Hamburg. His research is driven by understanding the human perceptual, cognitive and motor abilities and limitations in order to reform the interaction as well as the

Cataratas I e II	experience in computer-mediated realities. Frank Steinicke regularly serves as panelist and speaker at major events in the area of virtual reality and human-computer interaction and is on the IPC of various national and international conferences. He serves as the program chair for IEEE VR 2017/2018, which is the most renowned scientific conference in the area of VR/AR. Furthermore, he is a member of the Steering committee of the ACM SUI Symposium and the GI SIG VR/AR, and currently editor of the IEEE Computer Graphics & Applications Department on Spatial Interfaces.
Keynote6 SBGames 1/11 11h Cataratas I e II	Procedural personality for game characters Norman I. Badler (University of Pennsylvania) Simulating human activities in an urban setting requires a fundamental understanding of what human behaviors are likely, normal, or anomalous in such an environment. While many CG research groups are producing animated crowds of thousands of people, generally the agents are mostly just pedestrians wandering the traversable areas. Over the past decade we have been developing systems for animating more individualized agents. Our recent work addresses the impact of personality type on individual movements and environmental influences on human locomotion behaviors. Norman I. Badler is the Rachleff Professor of Computer and Information Science at the University of Pennsylvania. He received his BA in Creative Studies Mathematics from the University of California Santa Barbara in 1970, his MSc in Mathematics from the University of Toronto in 1971, and his PhD in Computer Science from the University of Toronto in 1975. He served as the Senior Co-Editor for the Journal Graphical Models for 20 years and presently serves on the Editorial Boards of several other Journals including Presence. His research involves developing software to acquire, simulate, animate and control 3D computer graphics human body, face, gesture, locomotion, and manual task motions, both individually and for heterogeneous groups. He has supervised or co-supervised 62 PhD students, many of whom have become academics or researchers in the movie visual effects and game industries. He is the founding Director of the SIG Center for Computer Graphics, the Center for Human Modeling and Simulation, and the ViDi Center for Digital Visualization at Penn. He has served Penn as Chair of the Computer & Information Science Department (1990-94) and as the Associate Dean of the School of Engineering and Applied Science (2001-05).

Programação Tutoriais

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Atividades
Tutorial I: 30/10 14:00 até 18:00 Sala Iguazu III	Tutorial Art&Design Básico: Como fazer Jogos de Tabuleiro: Manual Prático Marcelo La Carretta - PUC Minas Marcelo La Carretta é Doutor em Técnicas Audiovisuais pela EBA-UFMG. Professor da PUC Minas, tem experiência na área de Artes, com ênfase em Publicidade, Design, Produção Multimídia, Advergames, GameDesign em Jogos Digitais e BoardGames. Pesquisador em Ludologia, tem diversos artigos publicados sobre o papel do prosumidor na indústria do audiovisual, em especial jogos e reflexões sobre Advergames/Serious Games. Ganhador do prêmio de melhor artigo por duas vezes no SBGames, e premiado como melhor designer da etapa nacional do GameChef 2016 (concurso internacional de jogos de tabuleiro indie), sua metodologia para criação de jogos de tabuleiro é aplicada em diversos cursos da PUC Minas desde 2011 (não somente na área de jogos, mas também em Comunicação e Marketing), gerando uma pesquisa prática sobre o tema em 2016, e um livro em 2018. Parte prática do um livro de mesmo nome a ser lançado no SBGames 2018, e resultante de uma metodologia aplicada diversas vezes em sala de aula na PUC Minas, a proposta do tutorial é apresentar uma nova metodologia prática de criação de jogos de tabuleiro baseada em uma narrativa não linear, colocando em prática um entendimento sobre os conceitos de Jeff Howard apontados em Quests. A referida metodologia consiste em condicionar um tema narrativo aos quatro aspectos de uma Quest, usando os Design Tricks de cada aspecto para construir um jogo de tabuleiro. Toda a metodologia é feita em um passo a passo, a saber: Concept: Quests e Design Tricks dos aspectos; Pesquisa de imersão; Prototipação em manuscrito; Playtest; Prototipação final em PnP. No processo é oferecido um Playset para a construção das bases do jogo em PnP (Print n'Play).
Tutorial II: 31/10 08:30 até 12:30 Sala Iguazu III	Tutorial de Computação Intermediário: Implementação de Física para Jogos Digitais com Unity3D, Havok e PhysX Luciano Silva - Universidade Mackenzie Este tutorial tem o objetivo apresentar técnicas de implementação de artefatos de Física em jogos digitais, divididas em três níveis de abstração: game engine (Unity3D), bibliotecas de Física (Havok) e hardware dedicado (PhysX). Bacharel em Ciência da Computação (1996), Mestre em Matemática Aplicada (1998) e Doutor em Ciência da Computação (2004), todos pelo IME-USP. Coordenador e pesquisador do Laboratório de Computação Visual, vinculado a Faculdade de Computação e Informática da Universidade Mackenzie. Já ministrou diversos tutoriais

	no SBGAMES e em outros diversos eventos realizados/apoiados pela SBC (WEBMEDIA, SVR, WRVA, ERAD-SP,ERBD).
Tutorial III: 31/10 13:30 até 15:30 Sala Iguazu III	Tutorial Indústria Avançado SAMSUNG: Desenvolvimento Performático em Unity3D com ECS Tutorial ministrado pela SAMSUNG
Tutorial VI: 31/10 13:30 até 15:30 Sala Iguazu IV	Tutorial Cultura Básico: Gamificação de Projetos Sociais Maurício da Silveira Piccini, JETTA Educa Os participantes do tutorial estarão aptos a aplicar os conceitos de gamificação para construir suas próprias regras de interação e dinâmicas sociais para aplicar em projetos sociais e educativos de modo a incitar engajamento de crianças e adolescentes que frequentem esses projetos. Maurício da Silveira Piccini, JETTA Educa - Doutor em Letras (PUCRS), Bacharel em Computação (UFRGS), diretor da JETTA Educa, voluntário da Fundação Casa dos Sonhos/Gravataí-RS.
Tutorial V: 31/10 16:00 até 18:00 Sala Iguazu III	Tutorial Computação Intermediário: Blockchain Games Mark Joselli Apple Developer Academy , PUCPR Este tutorial tem o objetivo de apresentar o Bitcoin e a tecnologia blockchain por trás disso, bem como os smartcontracts, que permite a execução de código blockchain. Também será mostrado sua linguagem (Solidity) e as principais ferramentas que o desenvolvedor precisa para criar smartcontract, bem como sua interação dentro de um game. Os potenciais usos da tecnologia com games serão também discutidos. Mark Joselli é atualmente professor, pesquisador, mentor e coordenador de projetos na Apple DeveloperAcademy na PUCPR. Ele é professor Visitante na ESIGEELEC da França. Na PUC, ele orientou mais de 50 alunos que originou a publicação de mais de 100 Apps (dentre eles diversos games) nos últimos 3 anos. Por seu trabalho como educador, foi agraciado com o prêmio de Apple DistinguishedEducator em 2015. Mark também é o CEO da Mark Joselli Consultoria e Tecnologia, onde presta consultoria e desenvolve software e games, para diversas empresas, como Mendelics, Vale, Globo, Record e Multiplan.
Tutorial VI: 01/11 13:30 até 15:30	Tutorial IndústriaIntermediário NVIDIA: Hands-On Lab: "Image Classification with Deep Learning and NVIDIA DIGITS"

Sala Iguazu V	Tutorial ministrado pela NVIDIA
---------------	---------------------------------

Arte e Design

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Posters
A&D- Fast Track: 30/10 13:30 até 14:00 Sala Iguazu V Seção de Posters: TBD	Fabricação Digital Aplicada a Jogos Analógicos: Battle Monsters - Estudo de Caso Plataforma para jogadores com restrições motoras nos membros superiores Reflexões Acerca do Realismo e da Representação Visual em Games: Tendências de Mercado e Jogos AAA Protótipo Analógico para a criação do Jogo das Diagonais à Aprendizagem Metacognitiva com Arquitetura de Game Inteligente Aplicação de Variantes para Construção de Um Novo Jogo: Estudo de Caso Army Battle Metodologia de desenvolvimento de jogos digitais como objetos de aprendizagem para Educação a Distância (EaD) Using MDA Framework to Develop and Evaluate a Serious Game: A Preliminary Study on the Perception of Undergraduate Students Desbravando o Mundo da TI: Concepção de um Jogo para o Combate da Evasão na área de Tecnologia da Informação Elementos de um Modelo de Game Design Aplicados a Jogos Digitais Inclusivos O design de um jogo em plataforma que explora efeitos visuais para gerar medo: Vagalumes ForcaBRAS-CV: Integrando Tecnologias de Reconhecimento Visual no Ensino do Alfabeto em LIBRAS A jornada da heroína no design de games: uma nova abordagem na representação feminina nos jogos Meta-Ads: Um Meta-modelo para Monetização de Jogos com

	Propagandas Gamificação aplicada à prática de hábitos de vida saudáveis Design de interação interespécie baseado em games Kimo: Um Jogo Sério Para Crianças e Adolescentes Com Câncer Relação do modelo GameFlow no sucesso mercadológico de jogos The Mechanics of Losing: To Hate or Not to Hate Um Processo Simplificado de Game Design para a Computação Criativa Estilos visuais como elemento narrativo no desenvolvimento de jogos Musique: um jogo mobile para musicalização infantil A Relação entre affordances e MDA no livro-jogo Notaria: Um áudio jogo para dispositivos móveis Uma análise crítica sobre canvas para jogos, baseado nas qualidades do Business Model Canvas e Design Thinking Canvas Catálogo Colaborativo de Estratégias de Monetização para Jogos Free-To-Play Thomas não estava sozinho: A simulação do funcionamento do código no jogo Thomas Was Alone Measuring Aesthetics of Game Behavior Comunicação de ideias durante o projeto de personagens: considerações sobre o uso de desenhos abstratos
--	--

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Artigos
A&D 1: 30/10 14:00 até 16:00 Sala Iguazu V	14:00 A Memory Game for All: Differences and Perception as a Design Strategy 14:10 Desenvolvimento de um Protótipo de Jogo com Design Participativo para Treino Cognitivo de Pessoas Idosas 14:20 Boas práticas em Realidade Virtual Imersiva: Um estudo de caso da simulação com animais selvagens Epic Zoo

	14:30 Uma Análise sobre Daltonismo e Realidade Virtual 14:40 Guidelines para Game Design de Jogos Sérios para Crianças 15:50 Aplicação simultânea das teorias de jogos de soma zero e de soma não-zero no design de um jogo de tabuleiro digital 15:00 O Processo de Design de um Sistema Biomédico com Jogo Sério e Dispositivo Especial para Reabilitação Respiratória 15:10 Avaliação da Experiência da Terceira Idade com Realidade Virtual na Área de Jogos Digitais para Smartphone 15:20 I Blue It: Um Jogo Sério para auxiliar na Reabilitação Respiratória 15:30 Projeto, Prototipagem e Avaliação de um Jogo Sério para a Promoção de Vida Saudável e Prevenção da Obesidade Infanto-Juvenil: Reflexões e Lições Aprendidas 15:40 Jogo Digital Principia: vivência de um personagem em fase de descobrimento do seu transtorno mental 15:50 Comentários Gerais
A&D 2: 31/10 8:00 até 10:30 Sala Cataratas II	08:00 Design Ludonarrativo em Jogos Sistêmicos: projetando experiências narrativas por meio da mecânica 08:10 Sprite Book: Ferramenta para Criação de Narrativas Digitais Simples com Sprites 08:20 Elementos Visuais em Jogos Digitais: Uma Revisão Sistemática da Literatura 08:30 Design de games: a significação do espaço e suas potencialidades em mundos ficcionais 08:40 As cidades audiovisuais nos videogames: um estado da arte 08:50 Arquitetura Virtual e Level Design: A arquitetura como elemento de imersão e level design no jogo Batman: Arkham City 09:00 Uso de recursos dramáticos e mecânicas em jogos narrativos para a verificação e indução de reações emocionais 09:10 Angest, um jogo Absurdo: Reflexões filosóficas do Absurdismo inseridas na estrutura narrativa de um jogo em Realidade Virtual 09:20 Usando retórica procedural para desenvolver um jogo transmídia sobre reciclagem: estudo de caso do Tríade

	09:30 Ir além da máquina de contar histórias: Retórica procedural, simulação e os embates em torno dos simuladores de caminhada 09:40 Análise da aplicação de geração procedural no contexto de desenvolvimento do jogo Caso Sombrio 09:50 Remasterização da aura da obra de arte em tempos de reprodutibilidade digital: projeto ludopoético a partir da exposição Aura Remastered 10:00 Alice no País do Videogames: um estudo da narrativa em jogos digitais 10:10 Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas 10:20 Comentários Gerais
A&D 3: 31/10 13:30 até 15:30 Sala Cataratas II	13:30 Process Model Game Design: Uma Ferramenta para Apoio a Sistematização de Design de Jogos Digitais Baseados em Processos de Negócio 13:40 E-MUnDi: uma ferramenta conceitual para análise e concepção de jogos 13:50 Um método de criação de personagens para jogos com foco no público-alvo 14:00 Uma abordagem metodológica para a tradução de obras literárias para jogos 14:10 Simbiose como referência para o desenvolvimento de game design em jogos cooperativos 14:20 Modelo de Contexto para Adaptação de Avatares: Um Estudo de Caso em um Sistema Crowdsourcing 14:30 Relacionando Elementos de Design de Serious Games Educacionais a Critérios de Avaliação de Satisfação do Jogador 14:40 Investigating Customization of Game Elements in Gamified Systems: A Systematic Mapping 14:50 Gamification for Better Experience in Queues During Entertainment Events 15:00 Gamificação no design para aprendizagem: os casos de Duolingo e ClassDojo 15:10 Elementos de RPG para Motivação de Bolsistas e Voluntários no IFRN

	15:20 Aplicações dos jogos digitais nas funções executivas: um mapeamento sistemático da literatura
A&D: Design Cases 31/10 16:00 até 18:00 Sala Iguazu IV	Que Navio é esse? O Explorador: Desenvolvimento de um jogo digital Acessibilidade em jogos para dispositivos móveis: Ampliando as possibilidades do jogo "Desafio do Carteiro" Labuta Batuta: uma análise realizada por usuários da Terceira Idade Utilização de um serious game como alternativa no estímulo de funções executivas, cognitivas e na prevenção de quedas na terceira idade. Design de Crystal Seasons: Um jogo digital com o foco direto em mecânicas climáticas Desenvolvimento de simulador de cuidados com animais utilizando Unity3d Tecnogonia: Desafios da criação independente em tempo parcial um design case

Computação

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Posters (19 posters)
Comp- Fast Track: 30/10 13:00 até 13:20 Sala Iguazu VI Seção de Posters: TBD	1. Bring the tablet to the table: analyzing the use of extended screen in party games for mobile devices 2. Building Bots for Shooter Games based on the Bartle's Player Types and Finite State Machines: A Battling Behaviour Analysis 3. Integrating WAI-ARIA suite through browser games' components 4. Procedural terrain generator for platform games using Markov chain 5. USING FEELINGS IN IMAGES TO SUPORT STORYTELLING GAMES 6. Umistick: Developing a Blow-Based Joystick Using Arduino Sensors and a Printed Circuit Board 7. Creation of Games for Physical Rehabilitation of Amputees Using an Adapted Flow Model as a Basis 8. Continuous Outcome Prediction of League of Legends Competitive Matches Using Recurrent Neural

	Networks 9. Application of Q-Learning in a Digital Game 10. Procedural Planet Generation based on derivate fBm noise 11. Artificial neural networks as a technique for risk assessment of training critical activities by means of a virtual environment 12. Real-Time Massive Terrain Generation using Procedural Erosion on the GPU 13. Do it yourself: when technology joins the cardboard 14. OntoSRPG: an Ontology based on Interactive Storytelling for Role Playing Game 15. Evolving lock-and-key puzzles based on nonlinear player progression and level exploration 16. Generation of objects 3D based in Virtual Reality drawings using Convolutional Neural Network 17. Bulbasaur, Charmander or Squirtle: An application of artificial neural networks for pattern recognition 18. Gesture Recognition Using Leap Motion: A Machine Learning-based Controller Interface 19. An Architecture for Using Smartphones as Interfaces for Computer Games
--	--

Seção / Data/ Horário / Local	Seção PapersJournal
Comp- Journal: 30/10 13:20 até 14:00 Sala Iguazu VI	Papers Special Session Computer & Graphics Journal • A 3D modeling methodology based on a concavity-aware geometric test to create 3D textured coarse models from concept art and orthographic projections • Deep spherical harmonics light probe estimator for mixed reality games

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Artigos
Comp 1: 30/10 14:00 até 16h Sala Iguazu VI	Software Engineering and Programming (14:00 - 15:40) (5 artigos) • Structured Synchronous Reactive Programming for Game Development --- Case Study: On Rewriting Pingus from C++ to Céu • Providing an IM Cross-Platform Game Engine for Text-Messaging Games • AskME: A Feature-Based Approach to Develop Multiplatform Quiz Games • Automated Tests for Mobile Games: An Experience Report • Development of an Autonomous Vehicle Controller for Simulation Environments

Comp 2: 31/10 8:00 até 10:40 Sala Iguazu V	Game Analytics (8:00 - 9:00) (3 artigos) • A Survey on Game Analytics in Massive Multiplayer Online Games • Improving Players' Profiles Clustering from Game Data Through Feature Extraction • BinG: A Framework for Dynamic Game Balancing using Provenance Computer Graphics (09:00 - 10:50) (5 artigos) • A Computational Method for Interactive Design of Marbling Patterns • Visualization of Interactions in Crowd Simulation and Video Sequences • Simulating Virtual Humans Crowds in Facilities • Procedural Generation of Villages and Road System on Arbitrary Terrains • GPU-Based Real-Time Procedural Distribution of Vegetation on Large-Scale Virtual Terrains
Comp 3: 31/10 13:30 até 16:00 Sala Iguazu V	Artificial Intelligence (13:30 - 15:50) (7 artigos) • Dynamic Difficulty Adjustment in a Whac-A-Mole like Game • Personality and Preference Modeling for Adaptive Storytelling • Implementation and Analysis of a Non-Deterministic DramaManager • An Improved Rolling Horizon Evolution Algorithm with Shift Buffer for General Game Playing • Game State Evaluation Heuristics in General Video Game Playing • Evaluating competition in training of Deep Reinforcement Learning agents in First-Person Shooter games • Efficient A* Co-processor for Reconfigurable Gaming Devices

Comp 4: 01/11 08:00 até 10:40 Sala Cataratas II	Human Computer Interaction, Accessibility (08:00 - 09:20) (4 artigos) • Evaluation of Selection Techniques on a Mobile Augmented Reality Game • Do not puzzle the puzzle player: when communicability issues influence playability • Representing Sentiment Using Colors and Particles to Provide Accessibility for Deaf and Hard of Hearing Players • Estimating Player Experience from Arousal and Valence using Psychophysiological Signals Interfaces and Networking (09:20 - 10:40) (4 artigos) • A Gesture Recognition Approach for Wheelchair Users in an Exergame
--	--

	- Controlling First-Person Character Movement: A Low-Cost Camera-based Tracking Alternative for Virtual Reality - Playing with robots using your brain - Evaluation of the Motion-Aware Adaptive Dead Reckoning Technique Under Different Network Latencies Applied in Multiplayer Games
--	--

Cultura

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Posters
Cult - Fast Track: 30/10 13:00 até 14:00 Sala Iguazu III Seção de Posters: TBD	[188166] Gamificação do Teste da Classificação de Marczewski [187761] Meta-história e transmídia em Batman: ArkhamAsylum [188164] Incorporando o Sagrado Brasileiro em Jogos Digitais [188266] Mídia e e-Sports: o contexto midiático e a representação dos jogadores de esportes eletrônicos [186779] A independência dos jogos: um estudo sobre a percepção do jogador brasileiro [187145] Inception! A relação do Jogador com a materialidade da plataforma tabletop [186773] Imersão Narrativa em Videogames - Considerações da Estética e Culturas da Imagem e do Som [187130] O Uso de Jogos Eletrônicos e suas Relações com o Bem-Estar Subjetivo [188246] Reação patriarcal à nova mulher: de Cesário Verde ao Gamergate [186906] O game e a emergência do observador [185617] The Witcher: As polêmicas aventuras sexuais de um lobo branco [188214] A ciência de BioShock Uma análise de dispositivo discursivo de jogo. [188303] Jogos online em grupo (MOBAS): Jogadores Tóxicos [187667] Nota crítica à representação cultural do Antigo Egito nos jogos eletrônicos [188204] O Quinze: Jogo Digital Baseado na Obra Homônima de Rachel de Queiroz [187054] A prática de game music no YouTube: uma reflexão sobre nostalgia a partir de uma pesquisa de campo [188376] O RPG e o Uso De Ferramentas On-Line: Um estudo exploratório [188332] Cícero HistoryRunner: uma gamificação da história do Padre Cícero [188292] O Simbolismo do Mito de Criação em Dark Souls: uma Abordagem Analítica [187708] Desenvolvimento de jogos digitais na graduação utilizando a cultura local

	[186963] Videogames como objetos complexos: A contribuição da visão ecossistêmica da comunicação [187158] Análise do MMORPG Ingress [187203] Análise arquitetônica e urbanística do jogo The Sims 4. [188208] Beholder x Orwell: Uma avaliação da dissonância ludo-narrativa em jogos de múltiplas escolhas [188220] O design de personagens da série Wolfenstein: Passado, presente e futuro [188286] Jogos Digitais e sua relação com a mortalidade: Uma análise de fórum de discussão [188171] Mapeamento das Cidades pelo Engajamento dos Jogadores, um Estudo de Caso [188176] Game Data Mining for Player Classification [188376] O RPG e o Uso De Ferramentas On-Line: Um estudo exploratório [187156] Processos sociocognitivos em Persona 5 pela perspectiva da Teoria Das Representações Sociais [187146] Regras inventadas: criatividade e técnica no cenário competitivo de SuperSmashBros
--	---

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Artigos
CULT 1: 30/10 10:15 até 11:45 Iguazu V	ABERTURA ESPORTS 187080 Processos para formação de uma coesão grupal em uma equipe de esporte eletrônico (e-Sport) 187537 Assessing Socioeconomic Issues of the Brazilian eSports Scene 188274 Emoção e Desempenho de Jogadores de E-Sports: Um Estudo Piloto
CULT 2: 30/10 14:00 até 15:30 Iguazu IV	DIVERSIDADE [188386] The Magic Wardrobe: a subversão da metáfora sair do armário como um artefato de resistência e luta em um jogo digital [188325] Jogos digitais fora do armário: reflexões sobre a representatividade queer nos games [188173] The struggles of diversity in gaming: an analysis of gender representation in crowdfunded games [188058] A Representação Feminina em Horizon Zero Dawn
CULT 3: 31/10 11:00 as 12:30 Sala Iguazu VI	CONFIGURAÇÕES CULTURAIS [187103] Cultura da Interface nos Jogos Digitais: simultaneidade e memória no Diablo III [186814] Cultura da Participação e Videogames - Estudo de Caso do Jogo BeyondGoodandEvil 2 [188250] A Tradução como Mediação Cultural em RiseoftheTombRaider [187362] Games como recursos socioculturais de consumo: estudo de caso aplicado da série Hotline Miami

CULT 4: 31/10 13:30 até 15:30 Sala Cataratas I	PRÁTICAS CULTURAIS [188331] Games e Território: considerações sobre a produção de territorialidades discursivas nos jogos digitais [187159] Precisamos falar sobre machinima! Girls in thehouse, o jogar como processo de produção audiovisual? [187122] Gambiarra e antropofagia em jogos digitais: uma etnografia das comunidades de World of Warcraft [188201] Uma aventura em Azeroth: construção de sentidos no universo de World of Warcraft
CULT 5: 1/11 8:00 até 10:30 Sala Cataratas I	CHAVES CONCEITUAIS [188285] Gamificação: uma investigação sobre o conceito no contexto do SBGames [188328] Inclusão do Elemento Crítica à Teoria de AkiJävinen: o estudo do jogo This War is Mine CHAVES METODOLÓGICAS [187149] Horizontes da pesquisa em cultura de games sob a estética da produção [187057] Beyond Pokémon and Actors: a methodology approach for locative game study [187113] Arqueologia dos jogos de estratégia: aplicação do conceito de rudimento tipológico nas semelhanças entre xadrez e Total War [187162] A performance de streamer de games: um procedimento para análise
CULT 6: 1/11 11:00 até 12:30 Iguazu V	ESTRATÉGIAS NARRATOLÓGICAS [187642] Azeroth na intersecção entre Narratologia e Ludologia: uma análise do mundo de Warcraft orientada pela Teoria dos Mundos Ficcional [187086] Câmera em ação: uma análise semiótica das mecânicas de câmera em Little Nightmares [188163] O Tabletop RPG como processo narrativo colaborativo: Expressões de criatividade no jogar [187564] Análise da Narrativa em Games: UntilDawn
CULT 7: 1/11 13:30 até 15:00 Sala Cataratas I	COOPERAÇÃO E IMERSÃO [187114] Análise de affordances em Journey: explorando uma mecânica cooperativa sem diálogos [188370] Multiplayer online e Journey: uma aventura cooperativa não verbal [187480] A relação entre jogador e ambiente virtual: uma análise comparativa entre The Witcher 3: Wild Hunt e The Legend of Zelda: Breath of the Wild [188099] Contribuição de Múltiplas Escolhas para a Imersão do Jogador em Undertale
CULT 8: 1/11 15:30 até 17:00 Sala Iguazu IV	ESTUDOS DE JOGADORES [188117] O Estigma Da Patologização da Vida Infantil e o Jogar como Ato Terapêutico [188202] Analyzing Player Profiles in Collectible Card Games [188380] Da Ludologia à Ideologia: Sobre as Instâncias Excludentes do Jogo Digital ENCERRAMENTO

Educação

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Posters
Edu - Fast Track: 30/10 13:00 até 14:00 Cataratas I Seção de Posters: TBD	1. Remember - Uma proposta de jogo para cuidadores de portadores de Alzheimer 2. AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM: Criação e gamificação de uma sala virtual de aprendizagem para auxílio da Disciplina de introdução a informática dos alunos do médio técnico da Escola Major Alcides Rodrigues dos Santos 3. Uma Taxonomia Avaliativa para Jogos Digitais Educacionais 4. Desenvolvimento e Aplicação de um jogo na disciplina de Gerenciamento de Sistemas e Redes. 5. ABC Fônico - Uma aplicação para auxiliar na alfabetização de crianças com Transtorno do Espectro Autista 6. DEV DOJO: Proposta de Tecnologia Educacional para o Processo de Ensino-aprendizagem de Programação de Computadores 7. Risk Planning: Um Jogo Educativo para Auxiliar no Ensino de Gerenciamento de Riscos em Projetos de Software 8. Desenvolvimento e Avaliação de um Jogo em Realidade Virtual para o Ensino e Aprendizagem de Neuroanatomia 9. Evolução do jogo "Biologia Divertida" 10. Uma Abordagem Gamificada para Apoio ao Ensino e Aprendizagem da Gestão do Conhecimento 11. Interfaces tangíveis em jogo digital: aprendizagem de matemática utilizando blocos lógicos 12. Uma Proposta de Processo Padrão para Apoiar o Desenvolvimento de Jogos Educativos 13. Evidências de aprendizagem significativa com a utilização do McDonalds Videogame 14. PoPoPó: Conceituando um jogo para apoio na fonoterapia infantil 15. Quiz Ensina: Uma Ferramenta de Apoio ao Ensino da Educação Básica (Ensino Fundamental II) 16. O jardim mal-assombrado e suas funções salvadoras 17. QuímicaElevator: Um Jogo Digital para o Ensino da Tabela Periódica 18. Vida de Tartaruga: A elaboração de um board game didático 19. Avaliação de usabilidade do Formas: jogo analógico educativo para prevenção da violência contra a mulher 20. Jogos educativos para auxiliar no ensino de insetos

	aquáticos em disciplinas de biologia 21. Geometria em Jogo: Uma Ferramenta de Apoio ao Tratamento de Disléxicos 22. Ferramenta online para pareamento de questões de programação 23. Tri-Logic: Um ambiente gamificado para auxílio na motivação do aprendizado de Lógica de Programação 24. Game Design for Training of Elderly People in Mouse and Keyboard Use 25. A produção de um jogo educativo pelas lentes da tétrade de Schell 26. Gamificação e o ensino de suporte básico de vida: uma experiência com crianças em cenário não escolar 27. Jogos digitais e funções executivas — um estudo investigativo com alunos de Bacharelados Interdisciplinares 28. Geneticats: Jogo Digital para Ensino de Genética 29. A Obra Dantesca e Semioses da Cultura de Jogos de Videogame: Reflexos em Questões de Letramento 30. O canto da Harpia: Ludificando o treinamento de DPAC com sons da fauna paranaense 31. Amigoácidos: uma proposta lúdica para o ensino de biologia molecular 32. Objeto de Estudo de Letramento: Um jogo sério para o auxílio no processo de letramento infantil 33. Gamificando transtornos diversos através de jogos educativos 34. Jogo educacional para matéria de Língua Portuguesa: Caça aos coletivos 35. Um Relato do Processo de Gamificação em Projeto Social para a ONG Casa dos Sonhos 36. Projeto, Avaliação e Implementação da 3ª Fase do Game Marabá e o Ciclo Econômico do Caucho. 37. GAME MARABÁ: Projeto, implementação, e avaliação da 5ª fase do jogo sobre o ciclo da Castanha do Pará em Marabá-PA 38. Aplicação do The Huxley no ensino de programação para alunos do curso técnico em informática para internet 39. POOkémon: um jogo sobre programação orientada a objetos 40. Realidade Aumentada e Jogos Digitais: ensino de programação 41. Protótipo de Ambiente de Simulação Imersivo e Interativo para Letramento de Crianças Surdas Usando Leap Motion com Realidade Virtual 42. As Aventuras Espaciais de Cody: protótipo de jogo para auxiliar no ensino de lógica de programação 43. Tobomatics: desenvolvendo habilidades no aprendizado com as operações matemáticas básicas através do jogo digital educativo
--	--

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Artigos
EDU 1: 30/10 14:00 até 15:30 Sala Cataratas I	TÉCNICAS • Design participativo, com crianças do ensino fundamental, em um jogo de tabuleiro • Visualização da Informação na análise de dados coletados a partir de jogos: um Mapeamento Sistemático • Psycho escape: desenvolvimento de dinâmica de escape room para a exposição da obra Psicose de Hitchcock • Avaliando Satisfação do Usuário no Jogo Caixa de Pandora Mobile
EDU 2: 31/10 8:00 até 10:30 Sala Cataratas I	ENSINO DE COMPUTAÇÃO • Gamificação e storytelling como estratégia motivacional no ensino de programação • Uma análise do Cenário Nacional do Uso de Jogos para o Ensino e Aprendizagem de Computação • Jogos com Propósito para o Ensino de Programação • Arquitetura de uma Plataforma para um Ecossistema de Software no Domínio de Ensino de Programação • Net.Aura: Design e Aplicação de um Jogo de Realidade Aumentada no Ensino de Redes de Computadores • playAPC: Uma Biblioteca Gráfica para Programadores Iniciantes • Programação numa Abordagem de Aprendizagem baseada em Resolução de Problemas e Jogos: Um Mapeamento Sistemático
EDU 3: 1/11 8:00 até 12:30 Sala Cataratas II	JOGOS SÉRIOS (08:00 - 10:40) • A abordagem construtivista no desenvolvimento de um serious game do gênero escape room • A Serious Game as a Tool for Teaching Outlier and Fraud Detection: A Case Study • Serious Games na educação em saúde de crianças com diabetes: da reflexão teórica à participação do público alvo no desenho do jogo • Um modelo de adaptação para Serious Games Educacionais baseado na avaliação de habilidades cognitivas e afetivas • Validação do ACD GAME 3D utilizando modelo de aceitação de tecnologia (TAM) • Avaliação de um jogo educativo sobre hábitos alimentares saudáveis e higiene bucal • RPG Educacional para o ensino de Design Thinking • Educação museal com jogo de simulação de vida marinha LINGUAGEM (10:40 - 12:20) • Jogos digitais no Ciclo de Alfabetização: Um caminho para o Letramento na Alfabetização • LETRAMENTO DIGITAL E PRÁTICAS EDUCATIVAS GAMIFICADAS: uma experiência nos anos finais do Ensino

	Fundamental • Jogo Educacional Digital Amigos do Manguenzal: estratégia lúdica para apoio ao trabalho com a Linguagem Escrita na Educação infantil • Investigação Psicopedagógica: jogos digitais como recurso para a elaboração de hipótese diagnóstica • O QUE TU JOGA, SOR? A ambiência digital e a reprogramação das estratégias de poder na relação professor/aluno
EDU 4: 01/11 13:30 até 17:00 Sala Iguazu V	AUTISMO (13:30 - 14:30) • Brainy Mouse: seus desafios e práticas • Jogo ACA para indivíduos com Transtorno do Espectro Autista • Transferência de Expressão Facial para Avatares Animados: Auxiliando Crianças com Transtorno do Espectro Autista GAMIFICAÇÃO (14:45 - 15:45) • Revisão Bibliográfica dos Aspectos e Métodos Componentes da Gamificação na Educação • Gamificação do Ensino de Desenvolvimento de Jogos Digitais por meio de uma Rede Social Educacional • O Uso de Gamificação pode Melhorar a Comunicação entre Surdos e Ouvintes? Um Estudo Experimental em Sala de Aula MOTIVAÇÃO & COGNIÇÃO (16:00 - 17:00) • Jogos comerciais e educacionais: um estudo sobre motivação com o Minecraft e o Gamebook Guardiões da Floresta • Jogos digitais, habilidades cognitivas e motivação: percepção das crianças no contexto escolar • O aprendizado da sabedoria por meio de jogos de Role Playing Game eletrônico

10

Indústria

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Posters
IND - Fast Track: 30/10 13:00 até 13:30 Sala Iguazu V Seção de Posters: TBD	

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Artigos - Atividades
IND 1: 31/10 08:00 até 10:45 Sala Iguazu VI	8h00 - Game AudioSummit 9h00 - Criação de Valor em Jogos: Potenciais de Geração 9h15 - Quando os Desenvolvedores Desabafam 9h30 - Reflexões sobre o independente: um debate relevante (?)
IND 2: 31/10 13:30 até 16:00 Sala Iguazu VI	13h30 - Indústrias Criativas, Franquias e Universos Ficcionalis 14h30 - Indie Warehouse, 1 ano depois: como um espaço compartilhado pode desenvolver um ecossistema?
IND 3: 31/10 16:00 até 18:00 Sala Iguazu VI	15h45 - Ecossistemas regionais de desenvolvimento de games: casos brasileiros 16h45 - O Mercado e a Indústria de Jogos Digitais no Brasil 17h00 - Dados atuais da Indústria Brasileira de Jogos Digitais: apresentação do 2º Censo

Post Mortem

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Atividades
PM1 - 30/10 10:15 até 11:45 Sala Iguazu VI	10:15 ~ 10:40 Post Mortem - PrisonIsland - Nathália Cruz de Oliveira 10:45 ~ 11:15 Post Mortem - DragQuiz - Victor Hugo Da Pieve 11:20 ~ 11:45 Espaço livre
PM2 - 30/10 16:00 até 18:00 Sala Iguazu VI	16:00 ~ 16:50 Post Mortem - Roguemance - Lucas Molina 17:00 ~ 17:50 Post Mortem - Masmorra da tortura - Raul Tabajara Vidigal Leitão Neto - raultabajara@gmail.com
PM3 - 01/11 13:30 até 15:00 Sala SVR (confirmar numero)	13:30 ~ 13:55 Post Mortem - Dead Body Falls 14:00 ~ 14:50 Espaço livre

Jogos Diversos

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Atividades
JD: 30/10 15:30 até 18:00 Sala Iguazu IV	13- 14 - Mesa: “Videogames, Diversidade e Gênero: Um panorama brasileiro da pesquisa científica e acadêmica” 14 - 16:30 - Full Papers - Diversidade (juntamente com Trilha da Cultura) The Magic Wardrobe: a subversão da metáfora sair do armário como um artefato de resistência e luta em um jogo digital Jogos digitais fora do armário: reflexões sobre a representatividade queer nos games The struggles of diversity in gaming: an analysis of gender representation in crowdfunded games A Representação Feminina em Horizon Zero Dawn 16:30 - 17:30 - Mesa - Dedo no play e gritaria: ideologia, ativismo e moralismo na indústria dos jogos 17:30 - 18 - Short Papers Jogos Diversos Tracer é lésbica? Varus é gay? Uma análise dos relacionamentos LGBTI+ em Overwatch e League of Legends O Mundo de Sttefany Requisitos de interação para promoção de acessibilidade em mobile games para pessoas com deficiência visual

Fórum de Ensino

Chairs, por favor completar conforme sua programação. Não modificar os slots.

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Atividades
30/10 13:00 até 14:00	PalaestraUnreal para Professores

Sala Iguazu 3	
01/11 08:00 até 17:00 Sala Iguazu VI	9h - Empresas e instituições de ensino: como aumentar a proximidade e o que vem sendo feito? 10h45 - Iniciativas de empreendedorismo nos cursos 13h30 - Estrutura curricular dos cursos de graduação 15h15 - Métodos inovadores de ensino em jogos digitais

CTD: Concurso de Teses e Dissertações

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Atividades
CTD: 29/10 14:00 até 18:00 Sala Iguazu IV	Abertura do CTDGames 2018 Rodrigo Santos (UNIRIO) e Mark Joselli (PUC-PR) Sessão 1: Dissertações do CTDGames 14:15-14:45: "Gamification Design to Tailor Gamified Educational Systems Based on Gamer Types", por Wilk Oliveira dos Santos, Iglbert Bittencourt e Julita Vassileva (UFAL) 14:45-15:15: "Move4Math: Jogos Sérios para Alfabetização Matemática", por Mayco Farias de Carvalho, Isabela Gasparini e Marcelo da Silva Hounsell (UDESC) 15:15-15:45: "VORPAL: A Middleware for Real-Time Soundtracks in Digital Games", por Wilson Kazuo Mizutani Fabio Kon (USP) 15:45-16:15: "Composição musical no Audio Game Breu: os desafios e processos de um jogo inclusivo", por Tharcísio Moraes, Lynn Alves e Guilherme Bertissolo (UFBA) Sessão 2: Teses do CTDGames 16:15-16:45: "Eu fiz meu game: um framework para desenvolvimento de jogos digitais por crianças", por Adriana G. Alves, Regina C. L. Hostins, André L. A. Raabe (UNIVALI)

	16:45-17:15: "Uma Nova Metodologia para Renderização Híbrida a Taxas Interativas Combinando Reflexões em Espaço de Tela com Ray Tracing em GPU", por Daniel Valente de Macedo e Maria Andréia Formico Rodrigues (UNIFOR) 17:15-17:45: "SLAP: uma linguagem de padrões utilizados em storyboards para geração semiautomática de animações digitais", por Pedro H. C. Braga e Ismar F. Silveira (Universidade Presbiteriana Mackenzie) Encerramento do CTDGames 2018 Rodrigo Santos (UNIRIO) e Mark Joselli (PUC-PR)
--	---

Programação G2

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Atividades
Fast Track G2: 30/10 13:00 até 14:00 Sala Cataratas II	LSystem2Unity - Desenvolvimento de um asset para aplicação de L-Sistemas na Unity Pedro Victor Ferreira (Universidade do Estado do Amazonas - Brazil), Adriano Gil (Samsung Institute of Development for Informatics on Amazon - Brazil) Plataforma DYGY: Criando Jogos de Apoio ao Desenvolvimento Infantil Alexandre Teixeira (CEULP/ULBRA - Brazil), Jhemeson Mota (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil), Kennedy Torres (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil), Ian Santos (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil), Fabiano Fagundes (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil) AMET: plataforma de construção de jogos sérios com foco no desenvolvimento de crianças com autismo Jhemeson Mota (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil), Alexandre Teixeira (CEULP/ULBRA - Brazil), Ian Santos (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil), Kennedy Torres (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil), Fabiano Fagundes (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil) AlfabetizAR: utilização de realidade aumentada em um jogo sério para auxílio no processo de formação silábica na alfabetização infantil Kennedy Torres (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil), Alexandre Teixeira (CEULP/ULBRA - Brazil), Ian Santos (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil),

	Jhemeson Mota (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil), Fabiano Fagundes (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil) ALTVRA: um jogo sério de realidade virtual para tratamento de acrofobia Ian Santos (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil), Jhemeson Mota (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil), Alexandre Teixeira (CEULP/ULBRA - Brazil), Kennedy Torres (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil), Fabiano Fagundes (Centro Universitário Luterano de Palmas - Brazil) A Comparative Analysis of Reinforcement Learning Strategies in Pac-Man Emanuel Junior (IFBA - Brazil), Márcio Macedo (Universidade Federal da Bahia - Brazil), Antonio Carlos Souza (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - Brazil) ProgBotics: jogo para estímulo da prática de programação André Luiz Ferreira (Universidade Federal de Juiz de Fora - Brazil), Igor Knop (Universidade Federal de Juiz de Fora - Brazil) VRSnake: Aplicação do Filtro de Kalman em um Jogo de Realidade Virtual com Visualização Baseada em Shader Adriano Gil (Samsung Institute of Development for Informatics on Amazon - Brazil), Thiago Figueira (SIDIA - Samsung Institute of Development for Informatics on Amazon - Brazil) (E)motion Style Guilherme Arturi Maurer (PUCRS), Julia Kubiak Melgaré (PUCRS), Adriane Xavier Arteché (PUCRS), SoraiaRauppMusse (PUCRS) Looking for John Doe Conrado Santos Boeira (PUCRS), Soraia Raupp Musse (PUCRS), Adenir Brito da Silva (SSP-RS), Moacir Almeida Simoes Junior (SSP-RS)
--	--

Workshop Jogos e Saúde

Chairs, por favor completar conforme sua programação. Não modificar os slots.

Seção / Data/ Horário / Local	Relação de Atividades
Fast Track: POSTERS	Projeto Vida Especial: Um Jogo Digital para Vivência de Situações do Transtorno do Espectro Autista

30/10
13:00 até 14:00
Sala Cataratas
II

Victor Sarinho, Khaíck Brito, Beatriz Santana, Claudia Pinto Pereira

VidaVit: Um Jogo Digital Sobre Doenças e Vacinas para Educação em Saúde

Victor Sarinho, Higor Sant'Anna, Tarles ARAÚJO

Projeto Autasy: Desenvolvendo a Linearidade de Acontecimentos em Crianças Portadoras do Transtorno do Espectro Autista

Victor Sarinho, Gledson Oliveira, Claudia Pinto Pereira

Desenvolvendo um Jogo Digital para a Construção de Noções Básicas de Primeiros Socorros

Victor Sarinho, Nielson Carneiro, Gilvanei Bispo

Projeto Tales of Health: Trabalhando a Conscientização da Saúde Através de Histórias de Vida de Pacientes com Câncer de Boca

Victor Sarinho

Desenvolvimento de um Módulo de Equilíbrio em uma Plataforma Lúdica para o Tratamento da Encefalopatia Crônica Não Progressiva da Infância

Wilder Medeiros, Alex Makiyama, Livia Peres, Jorge Aikes Junior

Reabilitação Fisioterapêutica por meio de Jogos Digitais: Uma abordagem baseada em Lógica Fuzzy, Câmera de Profundidade e Dispositivos Vestíveis

Tiago Remédio, Alexandro Baldassin

Revisão Sistemática: Aplicabilidade do MS Kinect em Reabilitação Motora

Tiago Remédio, Alexandro Baldassin

microADVENTURE: Uma Aventura InterMolecular

Carla Ponciano

Desenvolvimento de jogo para auxílio na reabilitação motora de membros superiores

Daniel Breno Guiomarino Menezes, Reinaldo Corrêa Leite, Jasmine Araujo, Marlice C. Martelli, Carolina Leite, Fabricio Barros

Usando uma nova metodologia para auxílio à formação do informata biomédico

Manoela Reis, Felipe Almeida, Heitor Boccato, Beatriz Miranda

GAFT: Desenvolvimento de Game de Apoio Fisioterapêutico

Tiago de Souza Araújo

Jogos Eletrônicos e o Controle da Dor Observações em uma unidade de transplantes de órgãos sólidos e medula óssea

Djalma Cristo Neto, Camila Novaes Caldas Cristo, Bruno Demétrio Gonzaga Costa

	Projeto Tales of Health: Uma Proposta de Jogo Digital para Conscientização do Transtorno do Espectro do Autismo Victor Sarinho, Ellen Aguiar, Victória Gomes QuizTEA - Uma Proposta de Desenvolvimento de Quiz Digitais para Indivíduos Portadores do Transtorno do Espectro Autista Victor Sarinho, Victória Gomes, Ellen Aguiar SUS Generis: um jogo digital sobre acolhimento da diversidade de gênero e sexualidade no SUS Cynthia Dias, Simone Ribeiro
31/10 08:00 até 12:30 Sala Iguazu IV	9:00 - 10:30 - Mesa redonda “Pesquisa e Desenvolvimento de jogos em saúde: como promover sinergia? ” 10:30 - 11:30 - Debate e questionamentos 11:30 - 12:30 - Elaboração da agenda de ações e pesquisa para fortalecimento do campo de Jogos e Saúde