

**IX SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL**  
**07 A 09 DE NOVEMBRO DE 2010**  
**FLORIANÓPOLIS - SC**



**CADERNO DE**  
**PROGRAMAÇÃO**

**PROGRAMAÇÃO**  
**IX SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL**  
**SBGAMES 2010**

**APRESENTAÇÃO**

SBGames é o evento mais importante de pesquisa e desenvolvimento na área de jogos de computador e entretenimento digital da América Latina, reunindo cientistas, artistas, designers, professores e estudantes de universidades, centros de pesquisa e da indústria de jogos. SBGames é o simpósio da Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital da SBC (Sociedade Brasileira de Computação), que também é apoiada pela RBV (Rede Brasileira de Tecnologia de Visualização).

O Simpósio começou em 2002 com o nome Wjogos, focado principalmente em computação, e desde então vem ocorrendo anualmente, aumentando seu escopo para incluir arte, design e questões da indústria.

No seu formato atual, SBGames é composto de quatro trilhas (Computação; Arte & Design; Indústria; Jogos & Cultura); dois festivais (Festival de Jogos Independentes e Exibição de Arte) e tutoriais. A trilha Jogos & Cultura foi introduzida nesta edição da conferência.

As trilhas Computação e Arte & Design apresentam artigos, pôsteres e tutoriais, sendo que a trilha Indústria oferece painéis seminários. O Festival de Jogos Independentes apresenta protótipos de jogos funcionais em uma seção informal dedicada a inovação, técnica, imaginação e emergência de novos talentos. A Exibição de Arte apresenta conceitos de jogos, storyboards, aspectos experimentais de jogos e partes de arte eletrônica para jogos, em uma variedade de mídias.

A nona edição será realizada em Florianópolis, Santa Catarina, no Bristol Castelmar Hotel, nos dias 08, 09 e 10 de Novembro de 2010 e abordará o tema "Games na Rede". Seguindo a tendência mundial da área, pretende-se refletir sobre as relações entre os games e as redes sociais, assim como as diferentes tribos que surgem na rede influenciadas pelos games. As relações deste movimento com o mercado e a indústria e como a indústria se molda para atender as tendências.

**Coordenação Geral**

Rudimar Luís Scaranto Dazzi (UNIVALI)  
Anita Maria da Rocha Fernandes (UNIVALI)  
Alexandre Sena (Pólo Santa Catarina Games)

**Secretaria**

Fernanda dos Santos Cunha (UNIVALI)

**Trilha de Arte & Design**

Luciane Maria Fadel (UFPR)  
Tiago Vinicius Ficagna (UNIVALI)

**Trilha de Indústria**

Tarquínio R. M. Teles (HOPLON)  
Adir Pedro Filho (HOPLON)

**Trilha de Computação**

Esteban Clua (UFF)  
Lauro Kozovits (UFRN)

**Trilha de Cultura**

Edson P. Pfitzenreuter (UNICAMP)  
Filomena Moita (Universidade Estadual da Paraíba)  
Elieser Ademir de Jesus (UNIVALI)

**Tutoriais**

Luiz Gonzaga da Silveira Jr. (UNISINOS)  
Delmar Galisi (Anhembi - Morumbi)

**Festival de Jogos Independentes**

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

**Publication Chair**

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

**Pré-eventos**

Benjamin Grando Moreira (UNIVALI)  
Cassiano Canheti (UNIVALI/HOPLON)

**Mostra de Artes**

Leonardo Cardareli (PUC-Rio)  
Renato Buchele Rodrigues (UNIVALI)

**Steering Committe**

Bruno Feijó (PUC-Rio)  
Maria das Graças (PUC-Rio)  
André Bataiolla (UFPR)  
Lynn alves (UFBA)  
Luiz Chaimowicz (UFMG)  
Winston Petty (Insolita Studios)

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

Soraia Musse (PUC-RS)  
Esteban Clua (UFF)  
Geber Ramalho (UFPE)  
Luiz Gonzaga da Silveira Jr. (UNISINOS)  
Rosilane Mota (UFMG)

**Webmaster/Programação**

Lucas Bagatini (PUC-RS)

**Design**

Natal Chica Junior (UNIVALI/UFSC)

**08 DE NOVEMBRO (SEGUNDA-FEIRA)**

- 08:00** Início do Credenciamento
- 09:00 às 10:40** **Tutorial 1: Jogos eletrônicos na TV Digital brasileira: gêneros e desafios para esta nova plataforma**  
(Luis R. G. Brandão, Ricardo M. C. Segundo, Tatiana A. Tavares)
- 09:00 às 09:50** **Palestra: Criando uma experiência inovadora em jogos e fazendo dinheiro com a Intel**  
**Omar Toral** é diretor de capacitação de Ecosistema de Software para a América da INTEL.
- 09:50 às 10:40** **Palestra: Dennis Kerr Coelho - SENAC**
- 10:40 às 11:00** Intervalo (apresentação dos vídeos do Festival de Jogos)
- 11:00 às 11:20** Abertura do evento
- 11:20 às 11:50** **Fast Track: Computação, Arte & Design e Cultura**  
*Cultura*  
Short Papers - Seção 1  
✓ 11:20 às 11:25  
**Jogo Educacional para o Ensino de Estatística**  
(Fabricio Santos)  
✓ 11:25 às 11:30  
**Utilização de Jogos Virtuais na Prática Educacional de Crianças com Transtorno de Déficit de Atenção e/ou Hiperatividade**  
(Marcelle Guimarães, Paula Ceccon Ribeiro)  
✓ 11:30 às 11:35  
**Aluno jogando é Aluno Feliz?! Reflexões acerca das (Im)possibilidades de construção da alegria escolar por intermédio dos Games**  
(Gilson Cruz Junior, Dulce Márcia Cruz)  
✓ 11:35 às 11:40  
**Desenvolvimento e aplicação de um Jogo digital de trânsito**

- (Amanda Balbinot)  
✓ 11:40 às 11:50  
**Discussão**
- 11:50 às 12:50** **Keynote** (How to brings artists and technologists together to Produce installations that entertain, inform and inspire)  
**Don Marinelli** is the executive producer of Carnegie Mellon's Entertainment Technology Center, a joint initiative between the College of Fine Arts (where he is professor of Drama and Arts Management) and the School of Computer Science.
- 12:50 às 14:00** Intervalo Longo
- 14:00 às 15:40** Apresentação dos Full Papers nos Tracks  
*Track de Computação*  
Full Papers - Seção 1  
✓ **A Decision-making Process for Digital Storytelling**  
(Simone Barbosa, Antonio Furtado, Marco Antonio Casanova)  
✓ **Data Stream Mining Algorithms for Building Decision Models in a Computer RolePlaying Game Simulation**  
(Rosane Vallim, André de Carvalho, João Gama)  
✓ **A Method for Generating Emergent Behaviors using Learning Machine to Strategy Games**  
(Alex Machado, Esteban Clua, Bianca Zadrozny)  
✓ **Understanding Virtual Actors**  
(Rogério da Silva, Ido Iurgel, Manuel Filipe Santos, Nelson Zagalo, Pedro Branco)
- Track de Arte e Design (Conceitos de Jogos e Interface)*  
Full Papers  
✓ 14:00 às 14:20  
**Incorporando personagens: a escolha, a customização e a evolução do Avatar no game**  
(Ana Paula Severo)  
✓ 14:20 às 14:40  
**Jogos Digitais e Aprendizagem: um estudo de caso sobre a influência do Design de Interface**  
(Félix de Souza Neto, Lynn Alves)  
✓ 14:40 às 15:00  
**Diversão nos jogos eletrônicos: reflexões epistemológicas**

**para o Game Design**

(Rafael Albuquerque, Francisco Fialho)

✓ 15:00 às 15:20**Early Game Design Rehearsal with Paper Prototyping**  
(Licinio Roque)Short Papers✓ 15:20 às 15:30**Gestural Controlled Virtual Percussion Instruments**

(Jose Fornari)

✓ 15:30 às 15:40**A utilização de jogos como ferramenta para facilitar a usabilidade de produtos de design**

(Deise Albertazzi Gonçalves)

Track de Cultura (Educação)Full Papers✓ 14:00 às 14:15**Necessidades Educativas Especiais: construção de jogos para apoiar o aprendizado**

(Fabricia Ferreira de Souza, Melise Paula, Alexandre Ramos, Mariane Souza)

✓ 14:15 às 14:30**Um estudo das dinâmicas de apropriação do jogo Portugal****1111 A Conquista de Soure em contexto escolar**

(Filipe Penicheiro, Joaquim Carvalho, Licinio Roque)

✓ 14:30 às 14:45**Jogos Digitais no contexto escolar: desafios e possibilidades para a prática docente**

(Felipe Frosi, Eliane Schlemmer)

✓ 14:45 às 15:00**Games e cultura: [blind review] - uma leitura da história da Bahia**

(Vanessa Rios, Ivana Souza, Lynn Alves)

✓ 15:00 às 15:40**Discussão**Track da Indústria✓ 14:00 às 14:50**Economia da experiência em jogos corporativos**

Marcelo Guimarães (Sabiax)

✓ 14:50 às 15:40**Jogos educacionais: um mercado novo e rentável a ser explorado**

Cadu Somagio (Camino)

**Tutorial 2: Understanding Shader Model 5.0 and the New Graphics API - DirectX11**

(Alexandre Valdetaro, Gustavo Nunes, Alberto Raposo, Bruno Feijó)

15:40 às 16:10 Intervalo (apresentação dos vídeos do Festival de Jogos)16:10 às 17:10 **Keynote** (Visual Computing Unleashed)**Omar Toral** é diretor de capacitação de Ecosistema de Software para a América da INTEL17:10 às 18:50 Apresentação dos Full Papers nos TracksTrack de ComputaçãoFull Papers - Seção 2✓ **Procedural Natural Systems for Game Level Design**

(Remco Huijser, Jeroen Dobbe, Wim Bronsvort, Rafael Bidarra)

✓ **Director of Photography and Music Director for Interactive Storytelling**

(Edirlei Soares de Lima, Cesar Pozzer, Bruno Feijó, Angelo Ciarlini, Antonio Furtado)

✓ **Increasing the Efficiency of NPCs using a Focus of Attention based on Emotions and Personality**

(Alberto Signoretti, Antonino Feitosa, André Campos, Anne Canuto, Sergio Vianna Fialho)

✓ **An Artificial Intelligence system to help the player of Real-Time Strategy games**

(Renato Luiz Cunha, Luiz Chaimowicz)

Track de Arte e Design (Função do Designer e do Artista no desenvolvimento de jogos)Full Papers✓ 17:10 às 17:30

**For a Normative-Expressive Baseline Model in Videogame Design**

(Pedro Neves, Leonel Morgado, Nelson Zagalo)

✓ 17:30 às 17:50**Framework CDE: com foco na experiência do usuário de jogos digitais**

(Thiago Alves, Bruno Bulhões, Rafael Dubiela)

✓ 17:50 às 18:10**Desenvolvimento de Conceito de Jogos Intermediado por Prototipagem**

(Artur Mittelbach, André Neves, Vania Teófilo, Luiz José Souza)

✓ 18:10 às 18:30**Estudo de Formatos Alternativos para Documentação de Game Design**

(Luiz José Souza, Artur Mittelbach, André Neves)

✓ 18:30 às 18:50**Scrum4Games: Uma aplicação do Scrum para projetos de games focada em Game Design**

(Adrian Laubisch)

Track de Cultura (Educação)Full Papers✓ 17:10 às 17:25**História e Jogos Digitais: possíveis diálogos com o passado através da simulação**

(Isa Beatriz da Cruz Neves Neves, Lynn Alves, Lygia dos Santos Fuentes Fuentes, Glória Valdelice Flores O.

Araújo Araújo)

✓ 17:25 às 17:40**Papa-Letras: um jogo de auxílio à Alfabetização Infantil**

(Denise Nogueira, Luiz Chaimowicz, Raquel Prates, Carla Coscarelli)

✓ 17:40 às 17:55**Rerroupagem: impactos e influências na concepção e desenvolvimento de jogos educativos**

(Lucas Gonçalves)

✓ 17:55 às 18:10**Educação e Jogos Eletrônicos: estudo de caso dos Games produzidos com financiamento da FINEP**

(Jaime Praseres Jr.)

✓ 18:10 às 18:50

Discussão

Track da Indústria✓ 17:10 às 18:00**Por dentro da tecnologia do Taikodom**

Daniel Sperry (Hoplon)

18:00 às 18:50**Entrando no Jogo: o que fazer e o que não fazer na criação de um documento de game design para um concurso**

Lauro Kozovits (UFRN)

**Tutorial 3: Programação Paralela em Ambientes Computacionais Heterogêneos com OpenCL**

(César L. B. Silveira, Luiz G. da Silveira Jr., Gerson Geraldo H. Cavalheiro)

**09 DE NOVEMBRO (TERÇA-FEIRA)**09:00 às 10:40 Apresentação dos Full Papers nos tracksTrack de ComputaçãoFull Papers - Seção 3✓ **A Robotic System for Rehabilitation of Distal Radius Fracture using Games**

(Kleber Andrade, Gisele Ito, Ricardo Joaquim, Bruno Jardim, Adriano Siqueira, Glauco A. P. Caurin)

✓ **An Educational Robotic Game Based on the Lego MindStorms NXT platform for Transit Education**

(Marckson Silva, José Francisco Netto)

✓ **Semiotic Inspection of a game for children with Down syndrome**

(André Brandão, Daniela Trevisan, Lenisa Brandão, Bruno Moreira, Giancarlo Nascimento, Pedro Thiago Mourão)

✓ **A Competition Model for Battle Games**

(Bruno Larentis, Marta Villamil, Luiz Paulo de Oliveira)

✓ **A Software Process Simulator Machine for Software Engineering Simulation Games**

(Emanuel Tavares, Rafael Chaves, Sandro Ronaldo Bezerra)

Oliveira, Elói Favero)

Track de Arte e Design (Mídia de jogos e Narrativa de Jogos)

Full Papers

✓ 09:00 às 09:20

**Os Advergames, a Estética e o Marketing**

(Diego Rocha, Vania Teofilo, Bruno Oliveira, André Neves)

✓ 09:20 às 09:40

**Prince of Persia: Mídias e representações midiáticas**

(Diego Rocha, Bernardo Santos, Vania Teofilo, Bruno Oliveira, André Neves)

✓ 09:40 às 10:00

**Game: artefato ou meio?**

(Leo Falcão, André Neves, Geber Ramalho, Fábio Campos)

✓ 10:00 às 10:20

**Videoclipe Interativo na TV Digital: um novo campo de experimentações na era dos jogos casuais**

(Luis Rodrigo Gomes Brandão, Tatiana Tavares)

✓ 10:20 às 10:40

**Desenvolvimento de Blood & Brains: jogo eletrônico, encantamento e redes sociais**

(Vanderlei Lopes, Bruno Galiza Gama Lyra)

Track de Cultura (Magia, memória e comunicação)

Full Papers

✓ 09:00 às 09:15

**The magic of games and the potential of play**

(Roberta Brandao)

✓ 09:15 às 09:30

**Memória Eficiente: o lúdico na aprendizagem de conceitos de Eficiência Energética**

(Alessio Silva, Allisson Silva, Rômulo Menezes Jr., Douglas Santos, Filomena Moita, Jefferson Felipe)

✓ 09:30 às 09:45

**Análise de podcasts Brasileiros sobre Jogos Eletrônicos**

(Pollyana Mustaro, Beatriz Freitas, Raphael Mendonça)

✓ 09:45 às 10:00

**Criança e Jornalismo: aplicativo jornalístico Online**  
(Sonia Trois)

Track da Indústria

✓ 09:00 às 09:50

**Missão Francesa: apresentação dos mercados francês e brasileiro**

Nicolas Gaume (Syndicat National des Jeux Vidéos)

Winston Petty (Abragames)

✓ 09:50 às 10:40

**Missão Francesa: A estrutura do setor de games na França: associações, pólos de competitividade e universidades**

Stéphane Natkin (Escola de Graduação em Games e Mídia Interativa, CAP DIGITAL)

Nicolas Gaume (Syndicat National des Jeux Vidéos)

**Tutorial 4: Utilização do Personas Card Game como método ágil para elaboração de concepts de jogos**  
(André M. N. Neves, Bruno Oliveira, Artur Mittelbach)

10:40 às 11:00

Intervalo (chamada dos jogos presencial pelos desenvolvedores - Hall da Feira)

11:00 às 11:30

Fast track - Pôster (Computação, Arte & Design e Cultura)

Cultura

Short Papers - Seção 2

✓ 11:20 às 11:25

**Eutrapelia: O caráter de formação ética da diversão**  
(Fabiano Sales)

✓ 11:25 às 11:30

**Fun from Playing: the role of interaction**

(Luiz Vieira)

✓ 11:30 às 11:35

**Um modelo de aprendizado social no jogo de MMORPG**  
(Helio Cavalcate Silva Neto, Leonardo F. B. S. de Carvalho, Fábio Paraguaçu, Roberta Lopes)

✓ 11:35 às 11:50

**Discussão**

**11:30 às 12:30** **Keynote** (Social Games/Meaningful Games)  
 Scot Osterweil é diretor Criativo do MIT's Education Arcade.

**12:30 às 14:00** Intervalo Longo

**14:00 às 15:40** Apresentação dos Full Papers nos tracks

Track de Computação

Full Papers - Seção 4

✓ **ATHUS: A Generic Framework for Game Development on Ginga Middleware**

(Ricardo Mendes, Julio Silva, Tatiana Tavares)

✓ **A Simple Architecture for Digital Games on Demand using low Performance Resources under a Cloud Computing Paradigm**

(Hamilton Lima, Diego Barboza, Esteban Clua, Vinod Rebello)

✓ **A soft real-time concurrent graphics platform**

(André Ferreira Bem Silva, Felipe Borges Alves, Olinto Furtado)

✓ **An Architecture with Automatic Load Balancing and Distribution for Digital Games**

(Mark Joselli, Marcelo Zamith, Luis Valente, Esteban Clua, Regina Toledo, Anselmo Montenegro)

✓ **Evaluation of 3D applications on mobile gaming consoles using Client-Server architecture**

(Alejandro Onatra, Wilson Sarmiento)

Track de Arte e Design (Arte nos Jogos)

Full Papers

✓ **14:00 às 14:20**

**Possíveis relações entre a arte e os jogos eletrônicos: uma introdução ao conceito de estética aplicado as possibilidades do jogar digital**

(Fabrizio Poltronieri)

✓ **14:20 às 14:40**

**Jogando além: a bricolagem digital nos jogos sociais**  
 (Roberta Brandao)

✓ **14:40 às 15:00**

**Análise dos Aspectos da Estrutura de Áudio do Console de 8 Bits da Nintendo e as Implicações na Linguagem Sonora**

(Diogo Benvenuto, Gabriel Duarte)

✓ **15:00 às 15:20**

**Proposta de um instrumento de auxílio ao design de jogos eletrônicos educativos**

(Michelle Aguiar, André Battaiola)

Short Papers

✓ **15:20 às 15:30**

**Manifestações de Emergência Relacionadas a Jogos**  
 (Juliana Miranda, Clylton Galamba, Frank Malcher)

Track de Cultura (Filosofia)

Full Papers

✓ **14:00 às 14:15**

**A lógica da descoberta nos Jogos Digitais**

(Cristiano Tonéis)

✓ **14:15 às 14:30**

**Pode a filosofia auxiliar na compreensão do que é Game?**  
 (Arlete Petry)

✓ **14:30 às 14:45**

**Análise de jogos eletrônicos violentos, proposta de cenários considerando a coletividade e regras numa perspectiva ética para o projeto de Jogos Eletrônicos Solidários**

(Arturo Hernández-Domínguez, Vanderleide Rodrigues)

✓ **14:45 às 15:00**

**Entre a realidade e a virtualidade**

(Anibal Gonçalves, Nelson Zagalo)

✓ **15:00 às 15:40**

**Discussão**

Track da Indústria

✓ **14:00 às 15:40**

**Mesa-redonda: Políticas estratégicas para a indústria de jogos eletrônicos**

Nicolas Gaume (Syndicat National des Jeux Vidéos)

Emiliano de Castro (Abragames)

### **Tutorial 5: Como Pensar, Implementar e Publicar Jogos Sociais Independente**

(Jerry F. Medeiros, Paulo H. Abreu)

**15:40 às 16:10** *Intervalo (chamada dos jogos presencial pelos desenvolvedores - Hall da Feira)*

**16:10 às 17:10** **Keynote** (Taikodon Linving Universe)  
Tarqunio Teles é presidente da HOPLON

**17:10 às 18:10** **Keynote** (Criando jogos para os smartphones NOKIA)  
Izabel Zanforlin é Technology Expert do Forum Nokia

**18:10 às 19:10** Plenária SBGAMES

**19:30** Premiação SBGAMES

**20:30** Confraternização - Chopp do Gus

## **10 DE NOVEMBRO (QUARTA-FEIRA)**

**09:00 às 10:40** Apresentação dos Full Papers nos tracks

### Track de Computação

#### Full Papers - Seção 5

✓ **Fast polygonization and texture map extraction from volumetric objects**

(Carlos Muniz, Anselmo Montenegro, Esteban Clua)

✓ **A Model For Real Time Ocean Breaking Waves**

#### **Animation**

(Diogo Lima, Henry Braun, Soraia Musse)

✓ **Generation of Cartoon 2D Cracks Based on Leaf Venation Patterns**

(Tiago Marcelino, Julia Couto, Soraia Musse, Henry Braun, Diogo Lima)

✓ **LOD terrain rendering by local parallel processing on GPU**

(Alexandre Valdetaro, Gustavo Nunes, Alberto Raposo,

Bruno Feijó, Rodrigo de Toledo)

✓ **Cloth simulation using AABB hierarchical and Parallelism via GPU**

(Frizzi San Roman Salazar, Bruno Brandoli Machado, Alexander Ocsa, Maria Cristina de Oliveira)

### Track de Arte e Design

#### Full Papers

✓ **09:00 às 09:20**

**Interaction Behavior of Hardcore and Inexperienced Players: Call of Duty: Modern Warfare Context**

(Samuel Almeida, Oscar Mealha, Ana Veloso)

✓ **09:20 às 09:40**

**Prototipagem e Game Design: Conceitos e Aplicações ao Longo do Processo Projetual**

(Adriana Sato)

✓ **09:40 às 10:00**

**Jogos e Humor nas Metodologias de Design**

(Rodrigo Gonzatto, Frederick van Amstel, Renato Costa)

✓ **10:00 às 10:20**

**IMP3 - Interactive Magic Places, People and Practices**  
(Ana Veloso, Oscar Mealha)

### Track de Cultura (Corpo)

#### Full Papers

✓ **09:00 às 09:15**

**Dance2rehab: um jogo para Reabilitação Virtual Adaptativa**

(Alessandro Brückheimer, Marcelo da Silva Hounsell, Avanilde Kemczinski)

✓ **09:15 às 09:30**

**Cultura digital e Educação Física: problematizando a inserção de Exergames no currículo**

(César Vaghetti, Rosaria Sperotto, Silvia Botelho)

✓ **09:30 às 09:45**

**Usabilidade e consumo de oxigênio em Jogos Virtuais. A experiência de um First Person Shooter e de um jogo por controle intuitivo**

(Grassara Tolentino, Alam Ventura, Alessandra Matida, Luciana Oliveira, Ricardo Jacó de Oliveira)

✓ 09:45 às 10:00

O uso de simuladores para treinamento em áreas de alta periculosidade Case Simulador de Guindastes Petrobras

(Juliano Alves, Nicholas Haydu, Rodrigo Martins)

✓ 10:00 às 10:40

Discussão

### Track da Indústria

09:00 às 10:40

Missão Francesa: Mesa redonda: **Desafios para o futuro do setor de jogos**

Stéphane Natkin (Escola de Graduação em Games e Mídia Interativa, CAP DIGITAL)

Sam Dahmani(3DDUO)

Fernando Chamis (Abragames)

Daniel Garcia (Abdução Studios)

### Tutorial 6: Uma Introdução à Programação em Lua

(Waldemar Celes)

10:40 às 11:00 Intervalo (chamada dos jogos presencial pelos desenvolvedores - Hall da Feira)

11:00 às 11:30 **Fast track - Pôster (Computação, Arte & Design e Cultura)**  
Cultura

Short Papers - Seção 3

✓ 11:20 às 11:25

**Game engines e tradução intersemiótica: o insuflar de possibilidades criativas em estruturas estanques**

(Sabrina Carmona, Luiz Carneiro)

✓ 11:25 às 11:30

**Desenvolvimento de game multi-mouse sobre o Bioma Mata Atlântica**

(Ana Beatriz Bahia, Cristina Santos, Emilio Takase, Matheus Blank, Elaine Nakamura, Luciano Caminha)

✓ 11:30 às 11:35

**Alternate Reality Edutainment: um projeto experimental**

(Thaiane Oliveira)

✓ 11:35 às 11:50

Discussão

11:30 às 12:30 **Keynote (The Perils of Modern Game Design)**  
**Jonathan Blow** é Programador e Game Designer, criador do jogo Braid (PC, Xbox 360 e PS3). Foi durante muitos anos colunista da conceituada revista *Game Developer Magazine*.

12:30 às 14:00 Intervalo Longo

14:00 às 15:40 Apresentação dos Full Papers nos tracks

Track de Computação

Full Paper - Seção 6

✓ **Desktop-CAVE for First Person Shooting Games**  
(Fernando Roman, Anderson Maciel, Luciana Nedel)

✓ **Using Mobile Phones to Control Desktop Multiplayer Games**

(Silvano Malfatti, Fernando Santos, Selan dos Santos)

✓ **Sound Wave Propagation Applied in Games**  
(Marcelo Zamith, Erick Passos, Diego Brandão,

Anselmo Montenegro, Esteban Clua, Mauricio Kischinhevsky)

✓ **Fluid simulation with two-way interaction rigid body using a heterogeneous GPU and CPU environment**

(Jose Silva Junior, Esteban Clua, Paulo Pagliosa, Anselmo Montenegro)

Track de Cultura (Análises de Jogos)

Full Papers

✓ 14:00 às 14:15

**No Princípio era a rede: o Orkut e o Colheita Feliz**  
(Camila Santana)

✓ 14:15 às 14:30

**The Communication Channels of Farmville**  
(Christopher Kastensmidt)

✓ 14:30 às 14:45

**O enigma da chave: a construção da narrativa dramática em jogos de Atari VCS/2600 para além**

**da experiência do jogo**

(Victor Cayres)

✓ 14:45 às 15:00**As Rainhas da Luta: representações das mulheres karate-ka nos Jogos Digitais**

(Tiago Frosi, Felipe Frosi)

✓ 15:00 às 15:40

Discussão

**Track da Indústria**✓ 14:00 às 14:50**Os bastidores da produção de um MMO**

Adir Filho (Hoplon)

✓ 14:50 às 15:40**Live!: Os desafios de manter uma operação 24x7**

Carlos Eduardo Nobrega (Hoplon)

**Tutorial 7: Jogos Educacionais Baseados em Realidade Aumentada e Interfaces Tangíveis**

(Rafael Roberto, João Marcelo Teixeira, João Paulo Lima, Manoela Milena Oliveira da Silva, Eduardo Albuquerque, Daniel Alves, Veronica Teichrieb, Judith Kelner)

**15:40 às 16:10** Intervalo (chamada dos jogos presencial pelos desenvolvedores - Hall da Feira)**16:10 às 17:10** Festival de Jogos Independentes**17:10 às 18:10** Keynote (SONY)  
Bruno Matzdorf é responsável pelo programa de desenvolvimento da Sony Computer Entertainment**Organização****Patrocínio****Promoção**