

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
(Licínio 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, Licínio 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

DiscussãoTrack 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**