

## FULL PAPERS APROVADOS PARA A TRILHA DE ARTE E DESIGN DO SBGAMES 2013

<b>Título</b>	<b>Autor(es)</b>
<i>Avaliação Heurística de Jogabilidade: - Counter-Strike: Global Offensive</i>	Ana Regina Cuperschmid (Unicamp), Hermes Renato Hildebrand (Unicamp)
<i>HIT CO-OP Um Jogo Colaborativo Utilizando Kinect</i>	Gabriel Cândido Soares (Universidade Feevale), João Mossmann (Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSPA), Marta Rosecler Bez (Universidade Feevale)
<i>Exergame Peggo - Desenvolvimento de Jogos de Exercício Físico-Funcional para Auxílio no Combate da Obesidade Infantil</i>	Marina Barros (Universidade Federal de Pernambuco), Rafael Bem (Universidade Federal de Pernambuco), André Neves (UFPE)
<i>Premissas de Desenvolvimento Aplicadas aos Exergames</i>	Douglas Krein (University Feevale), João Mossmann (Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSPA), Marta Bez (Universidade Feevale)
<i>Arte conceitual: aplicação prática e ilustrativa em um jogo fictício</i>	Wagner Janelli Tamborin (Universidade Tecnológica Federal do Paraná), Alexandre Paschoal (UTFPR)
<i>O uso da metodologia iterativa na criação de videogames como sistemas emergentes</i>	Julia Stateri (Senac - Campinas)
<i>Diretrizes para Game Design de Jogos Educacionais</i>	Patrícia Leite (Pontifícia Universidade Católica do Paraná), Vinícius Mendonça (Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR)
<i>Towards a Game Design Patterns Suggestion Tool</i>	Marcos Almeida (Universidade Tecnológica Federal do Paraná), Lucio Valentin (Universidade Tecnológica Federal do Paraná), Rogério Gonçalves (Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR), Flávio Soares Corrêa da Silva (Universidade de São Paulo)
<i>Towards a Library of Game Components</i>	Marcos Almeida (Universidade Tecnológica Federal do Paraná), Flávio Soares Corrêa da Silva (Universidade de São Paulo)
<i>Interaction Design Guidelines for the Development of Advergames</i>	Beatriz Pacheco (Universidade Presbiteriana Mackenzie), Ilana Concilio (Universidade Presbiteriana Mackenzie)
<i>A formação do conceito de um jogo: Estudo de processos metodológicos para a criação de um game</i>	Priscilla Garone (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo), Abraão Cruz (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo)
<i>Melodic: Design instrucional de um jogo para o ensino da música</i>	Priscilla Garone (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo), Filipe Motta (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo)
<i>O Design da narrativa: Um projeto de jogo com base nos preceitos do Design de Jogos</i>	Priscilla Garone (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo), Willi Piske Junior (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo)
<i>Adequação de jogabilidade para crianças: um estudo de caso com o jogo Rabbit in Danger</i>	Rafael Andrade Santos (Univali), Adriana G. Alves (UNIVALI)
<i>Os fundamentos do design de jogos: reflexões metodológicas sobre a aplicação da téttrade de Schell</i>	Mariana Brito (Universidade de Brasília), Tiago Silva (Universidade de Brasília - UnB)

<i>Desenvolvimento de um Serious Game para a simulação de atividades de Gestão da Cadeia de Suprimentos</i>	Thiago Schaedler Uhlmann (Universidade Federal do Paraná (UFPR)), André Battaioia (UFPR)
<i>Auditory Hallucination: Audiological Perspective for Horror Games</i>	Thainá Cristina Demarque (Colégio Santo Agostinho), Edirlei Soares de Lima (PUC-Rio)
<i>Avaliação de jogos educacionais digitais baseada em Perspectivas</i>	Josemeire Dias (University of Bahia - UNEB), Tânia Regina Dias Silva Pereira (Universidade do Estado da Bahia - UNEB), Fabiana Nascimento (Universidade do Estado da Bahia), Inaiá Pereira (UNEB), Tânia Hetkowski (Universidade do Estado da Bahia)
<i>Colorkey: O design de um jogo sobre a teoria das cores</i>	Priscilla Garone (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo), Matheus Ramos (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo), Alexssandro Furtado (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo)
<i>O Design da Informação aplicado ao Game Design</i>	Priscilla Garone (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo), Ana Poubel (Universidade Federal do Espírito Santo)
<i>Mundos Possíveis: processos criativos no desenvolvimento de roteiros para jogos eletrônicos</i>	Gustavo de Andrade (Universidade do Estado da Bahia), Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia)
<i>Gestão Narrativa nos jogos digitais: uma proposta</i>	Alexandre Vieira da Silva (SENAC-SP), Luís Petry (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)
<i>Um estudo sobre áudio como elemento imersivo em jogos eletrônicos</i>	Eric Boury (Universidade Presbiteriana Mackenzie), Pollyana Mustaro (Universidade Presbiteriana Mackenzie)
<i>Nationality in an abstract game: How the Tetris soundtrack determines its cultural markedness</i>	Raul Oliveira (Faculdade de Tecnologia de Americana), Rafael Bisoffi (Universidade Estadual de Campinas)
<i>IntEducaTrânsito: Um Jogo 3D Interativo e Educativo Sobre as Normas de Trânsito Controlado por Dispositivos Não Tradicionais</i>	Daniel Macedo (UNIFOR), Yvens Rebouças (UNIFOR), Ygor Rebouças Serpa (UNIFOR), Augusto de Paula Abreu (UNIFOR), Maria Andréia Rodrigues Universidade de Fortaleza (UNIFOR)
<i>A narrativa seriada em jogos eletrônicos: O caso Asuras Wrath, jogo ou animação interativa?</i>	Paula Palomino (Universidade Federal de São Carlos - UFSCar)
<i>Narrativa e Simulação em Jogos</i>	Luiz Claudio Duarte (Universidade Federal do Paraná)
<i>A linguagem cinematográfica no meio eletrolúdico: integração da narrativa visual ao motor gráfico dos jogos tridimensionais</i>	Luis Rodrigo Gomes Brandão (Estácio)
<i>Action Research applied to design of environmental educational games</i>	Renato Fonseca (Embrapa)
<i>Using storytelling to investigate interactions</i>	Luciane Fadel (UFSC), Flavio Andalo (Universidade Federal de Santa Catarina)
<i>A percepção dos jovens em relação à atividade física e os videogames ativos</i>	Nuno Palma (Universidade de Évora)
<i>Short Game Design Document (SGDD), documento de design aplicado a jogos de pequeno porte e advergames: um estudo de caso do advergamen Rockergirl Bikeway</i>	Rodrigo Motta (Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas), José Trigueiro (Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas)
<i>A Imagem da Cidade em Grand Theft Auto IV</i>	José Costa-Júnior (Universidade Federal do Pará)

<i>Integrating Rhetoric to Game Design</i>	Leonardo Moroni (Universidade Federal do Paraná), André Battaiola (UFPR)
<i>Design de Histórias em Quadrinhos Digitais: Criando novas Mecânicas de Leitura</i>	Rodrigo Motta (Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas), Walter Correia (Universidade Federal de Pernambuco)
<i>Design, Narrativa e Jogos: O Final de Mass Effect</i>	Arthur Protasio (PUC-Rio)
<i>Requirements for game design tools: a systematic survey</i>	Marcos Almeida (Universidade Tecnológica Federal do Paraná), Flávio Soares Corrêa da Silva (Universidade de São Paulo)
<i>Karuchā Ships Invaders: Cultural Issues on the Design/Development of a Japanese CALL Game made by/to Brazilians</i>	Juvane Marciano (Federal University of Rio Grande do Norte), Alessandro Stamatto (Universidade Federal do Rio Grande do Norte), Leonardo Cunha de Miranda (Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN), Erica Esteves Cunha de Miranda (Universidade Federal do Rio do Grande do Norte - UFRN), Ana Carla de Carvalho Correia (Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN))
<i>Avaliação: análise ergonômica de interface para jogos digitais casuais para a plataforma mobile</i>	Marco Aurelio Santos (Universidade Federal de Santa Catarina), Alice Pereira (UFSC), Marília Gonçalves (UFSC)
<i>O áudio no mundo dos Games: as várias facetas de um músico</i>	Bettina Barreto (Puc-rj)
<i>Ações significativas em mundos abertos</i>	Rodrigo Campanella Gonçalves Barbosa (Universidade Federal de Minas Gerais)
<i>Metodologia de Design de Jogos Sérios para Treinamento: ciclo de vida de criação, desenvolvimento e produção</i>	Rafaela Rocha (UFSCar), Regina Araujo (UFSCar)
<i>Design de Gamificação Intrínseca</i>	Diego Marins (Programa de Engenharia de Sistemas e Computação - COPPE/UFRJ), Geraldo Xexeo (UFRJ)
<i>Visualização Interativa 3D e Simulação de Dinâmica de Acidentes de Trânsito em Forense Utilizando a Blender Game Engine em um Serious Game</i>	Átila Einstein Oliveira (UNIFOR - PPGIA), Yvens Rebouças (UNIFOR), Ygor Rebouças Serpa (UNIFOR), Augusto de Paula Abreu (UNIFOR), Daniel Macedo (UNIFOR), Maria Andréia Rodrigues (Universidade de Fortaleza (UNIFOR))
<i>Asymmetric Gameplay: An Analysis of the Nintendo Wii U</i>	Marisardo Filho (Universidade Federal de Pernambuco), Felipe Calado (Universidade Federal de Pernambuco), André Neves (UFPE)
<i>Da arte ao game: processo de criação para mobile game</i>	Antonio Sant'Anna (UDESC), Ana Beatriz Bahia (Casthalia Digital Art Studio), Rodrigo Born (Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC)
<i>Applying Blue Ocean Strategy to Game Design: A Path to Innovation</i>	Gabriella Barros (Universidade Federal de Pernambuco), Átila Moreira (Universidade Federal de Pernambuco), Vicente Filho (Universidade Federal de Pernambuco), Marco Túlio Albuquerque (Manifesto Game Studio), Leonardo de Carvalho (Universidade Federal de Pernambuco), Geber Ramalho (Universidade Federal de Pernambuco)
<i>The Relevance of Prototyping in Game Design</i>	Marisardo Filho (Universidade Federal de Pernambuco), Ian Benicio (UFPE), Fábio Campos (Universidade Federal de Pernambuco), André Neves (UFPE)

<i>Gaminception: Ferramenta de Ludificação no Processo de Design de Jogos</i>	Glaudiney Mendonça Junior (Universidade Federal do Ceará), Vicenzo Pegado (Universidade Federal do Ceará), Luiz Pinheiro (Faculdade Integrada do Ceará), Lucas Barbalho (Universidade Federal do Ceará)
<i>Açu-Tainá: Museu Virtual 3D Gamificado de História e Geografia do Estado de Roraima</i>	Ornelio Hinterholz Junior (Estácio Atual - Faculdade Estácio da Amazônia), Candido Pinto de Araújo Neto (Estácio Atual - Faculdade Estácio da Amazônia), Maria José Gonçalves de Moraes (Estácio Atual - Faculdade Estácio da Amazônia)
<i>Gaia ABstração Game: Proposta de um Jogo para Mediar o Processo Ensino-Aprendizagem do Paradigma da Orientação a Objetos</i>	Rodolfo Barros (Universidade Estadual de Londrina), Eder Diego de Oliveira (IFPR)
<i>KINECT E.R.: desenvolvendo um game educacional com o uso do Kinect</i>	Flavio Lanza (UniBH)
<i>Story Maker: proposta de um jogo para apoio ao letramento</i>	Diomar Rockenbach (Universidade Feevale), Eliseo Reategui (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), João Mossmann (Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSPA), Marta Bez (Universidade Feevale)
<i>Aprendizagem com Mobilidade: experiências no desenvolvimento de jogos educativos móveis voltados para sujeitos em tratamento oncológico</i>	Débora Barbosa (Universidade Feevale), João Mossmann (Centro Universitário Feevale), Guilherme Theisen Schneider (Universidade Feevale), Patrícia B. Scherer Bassani (Universidade Feevale), Bruno Poli (Universidade Feevale), Dora Lauer (Universidade Feevale)
<i>Design de personagens por seus jogadores</i>	Mayara Caetano (Universidade Federal Fluminense (UFF))

## SHORT PAPERS APROVADOS PARA A TRILHA DE ARTE E DESIGN DO SBGAMES 2013

<i>Fragments in Curved Air: Game musical generativo, estratégia generativa e interatividade</i>	Eduardo Omine (University of São Paulo), Daniela Kutschat Hanns (CAS_SENAC SP/ FAUUSP)
<i>Técnicas de elaboração de logo e app icon para jogos</i>	Elias Fernandes (UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ), Alexandre Paschoal (UTFPR)
<i>Arte conceitual na concepção de jogos: Estética e função no game design</i>	Priscilla Garone (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo), Abner Boldt (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo)
<i>O design e a jogabilidade: Em busca do diferencial no game design</i>	Priscilla Garone (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo), Gledson Ribeiro (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo), Natacha Fernandes (UFES - Universidade Federal do Espírito Santo)
<i>A Arte de Solidão</i>	Pedro Loures (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Débora Beda (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Gustavo Fraguas (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Marcelo Nery (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais)
<i>O jogo eletrônico Kimera: Cidades imaginárias e a criação de sua banda sonora</i>	Gustavo de Andrade (Universidade do Estado da Bahia), Eliaquim Aciole (UNEB), Andre Betonnasi
<i>Educational game on global environmental changes: collaborative design using a social network</i>	Luciano Silva (Universidade Presbiteriana Mackenzie), Juliana Cristina Braga Braga (Universidade Federal do ABC), Natalia Ghilardi-Lopes (Universidade Federal do ABC), Eduardo Pinhata (Universidade Federal do ABC), Erick Simões (UFABC), Thaís Ribeiro (Universidade Federal do ABC), Eduardo Quintas Ribeiro (UFABC), Bruna Shinohara (Universidade Federal do ABC)
<i>O Marco Artístico do Game por meio da Linguagem Híbrida de Okami</i>	Julia Stateri (Senac - Campinas)
<i>Narrativas lúdicas digitais transformadoras</i>	Leticia Cherchiglia (Universidade Federal de Minas Gerais)
<i>Defensores da Amazônia - Game Tower Defense com ênfase no folclore amazônico</i>	Hardy Miranda (Centro Universitário do Estado do Pará), Lucas Andrade (Centro Universitário do Estado do Pará), Helder Barbosa (Centro Universitário do Estado do Pará), Laércio Dias (Centro Universitário do Estado do Pará)
<i>AVALIAÇÃO DA COMUNICABILIDADE EM JOGOS DE DISPOSITIVOS MÓVEIS: um estudo da relevância dos signos em jogos Tower Defense</i>	Vinícius Silva de Andrade (Universidade FUMEC), João Gomide (Universidade FUMEC)
<i>AlienMath: Jogo FPS Educacional Metafórico para o Ensino da Matemática do Ensino Médio Previous</i>	Ornelio Hinterholz Junior (Estácio Atual - Faculdade Estácio da Amazônia), Bruno Barbosa de Oliveira (Estácio Atual - Faculdade Estácio da Amazônia), Ronny Mesquita de Alecrim (Estácio Atual - Faculdade Estácio da Amazônia)