

Workshop de Aplicações de RV e RA em Games

Relação de Artigos Aceitos

TÍTULO	AUTORES (FILIAÇÃO)
<i>Um Framework para Games com uso de RV e RA</i>	Will di Domenico (Federal University of Santa Catarina)
<i>Sistema de Realidade Virtual para Avaliação e Reabilitação de Déficit Motor</i>	Vania Balista (FAESA)
<i>Insertion of Game Design and Augmented Reality Techniques to Aid Medical Education</i>	Alysson Diniz (UFPB), Windson Viana de Carvalho (Universidade Federal do Ceará - UFC), Antônio Aldo Melo Filho (Universidade Federal do Ceará - UFC), Herbenio Casciano de Souza Junior (Universidade Federal do Ceará - UFC), Glaudiney Mendonça Junior (Universidade Federal do Ceará), Antonio José Melo Junior (Universidade Federal do Ceará)
<i>Desenvolvimento de um Jogo Sério com Realidade Aumentada para Apoiar a Educação Ambiental</i>	Diogo Anagnalo Dias (UNIFESP), Ezequiel Roberto Zorzal (Universidade Federal de São Paulo - UNIFESP)
<i>Development of Serious Game to Virtual Rehabilitation for Women in Post-Operative Breast Cancer Stage</i>	Clarissa Xavier de Camargo (Federal University of Uberlândia), Alexandre Cardoso (UFU), Edgard Lamounier (UFU), Guilherme Cavalheiro (University of Uberlândia), Adriano Andrade (UFU), Izabela Mendes (Universidade do Vale do Paraíba)
<i>Simulador de direção de automóveis para treinamento em ambiente 3D estereoscópico</i>	Orlando Silva (Universidade Gama Filho), Stephanie da Silva Pinheiro (Universidade Gama Filho), Jonh Carvalho (Universidade Gama Filho)
<i>Desenvolvimento de um ambiente virtual 3D para suporte a jogos digitais para Educação Popular em Saúde no campo</i>	Cecília Cordeiro da Silva (Universidade Federal de Pernambuco), Bárbara Gabrielle Marques de Alcântara (Universidade Federal de Pernambuco), Julio Cesar da Silva Olimpio (Universidade Federal de Pernambuco), Wellington dos Santos (Universidade Federal de Pernambuco)
<i>Aplicativo para adaptação da Wii Balance Board® como instrumento de avaliação do equilíbrio.</i>	Wagner Henrique Souza (UFRN), Joseph Alvez (UFRN), Fabrícia Costa (UFRN), Aluisio Fontes (UFRN)
<i>A tool for semi-automatic generation of catenaries within 3D environments and Virtual Reality</i>	Thiago Naves (Universidade Federal de Uberlândia), Alexandre Cardoso (UFU), Carlos Lopes (Universidade Federal de Uberlândia), Edgard Lamounier (UFU), Mariana Barcelos (Universidade Federal de Uberlândia)
<i>A Semi-automatic Approach to Mix Real and Virtual Objects for an Augmented Reality Game</i>	Rodrigo Luis de Souza da Silva (Universidade Federal de Juiz de Fora)
<i>Ambiente de treinamento virtual de cirurgia artroscópica de joelho</i>	Jefferson Ferreira (Universidade Gama Filho), Leandro Carvalho (Universidade Gama Filho), Amanda Santos (Universidade Gama Filho), Thaina Santos (Universidade Gama Filho), Jonh Carvalho (Universidade Gama Filho)
<i>Proposta de um jogo sério para o ensino de redes de computadores no ambiente virtual 3D OpenSim</i>	Gleizer Voss (Universidade Federal de Santa Maria), Felipe Becker Nunes (Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)), Roseclea Medina (Universidade Federal de Santa Maria)
<i>Uma Proposta para o Enfrentamento do Estresse no Trabalho utilizando Jogos Sérios</i>	Renato Lopes (Universidade Federal de Uberlândia), Alexandre Cardoso (UFU), Ederaldo José Lopes (Universidade Federal de Uberlândia)

<i>Desenvolvimento de Jogos Educacionais Online com Realidade Aumentada por não Especialistas</i>	Claudio Kimer (Universidade Federal de Itajubá - UNIFEI), Tereza G. Kimer (UNIFEI)
<i>Adequação de uma Engine de Jogos Visando a Construção de Sistemas de Realidade Virtual para o Treinamento de Operadores e Controle de Subestações de Energia Elétrica</i>	Alexandre Carvalho Silva (Universidade Federal de Uberlândia), Leandro Mattioli (Universidade Federal de Uberlândia), Isabela Peres (Universidade Federal de Uberlândia), Alexandre Cardoso (UFU), Edgard Lamounier (UFU), Paulo Roberto Prado (Cemig)
<i>Aprendendo Números em Libras com a Tecnologia da Realidade Aumentada (RA)</i>	Luiz Claudio Machado Santos (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia), Theresinha Miranda (Universidade Federal da Bahia), Márcio Macedo (Universidade Federal da Bahia), Antonio Carlos Souza (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia), Tonykley Santos (Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Bahia)
<i>Extração Automática de Keyframes para Reconstrução 3D de Cenários Virtuais para Games</i>	Sérgio Portari Júnior (Universidade do Estado de Minas Gerais), Antonio Carlos Sementille (Universidade Estadual Paulista - UNESP)
<i>Script System Architecture for Quick Game Production</i>	Alexandre Cardoso (UFU), Rodrigo de Godoy Domingues (Federal University of Uberlândia), Edgard Lamounier (UFU), Bruno Gnecco (Corollarium Tecnologia)

Pôsteres

TÍTULO	AUTORES (FILIAÇÃO)
<i>Ambientes Interativos Imersivos Interdisciplinares para Jogos na Educação</i>	Benjamin Costa (Universidade Federal de Santa Maria)
<i>Use of Virtual Reality in the development of a serious game for practicing dance</i>	Hiago Silva (Federal University of Uberlândia), Alexandre Cardoso (UFU)
<i>Simuladores de voo e técnicas de RV no apoio a VANT (Veículo aéreo não tripulado)</i>	Gesmar Junior (Federal University of Uberlândia), Milton Miranda Neto (Federal University of Uberlândia), Leonardo Marques (Universidade Federal de Goiás), Alexandre Cardoso (UFU), Edgard Lamounier (UFU)
<i>Ambientes Virtuais Interativos Desenvolvidos sobre Plataforma Brasileira de Hardware e Software - Adequação às Necessidades Atuais de Usuários</i>	Marcos Teixeira (T'ALLEN INTERACTIVE GAMES)
<i>Integração Engine Blender 3D e sensor Kinect para Jogos e Animações Interativas</i>	Fábio Caravieri Modesto (Instituto Federal de São Paulo), Andrew Antunes (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo)
<i>Realidade Virtual aplicada a um Jogo de Tiro</i>	Arthur Dourado Amaral (Universidade de Uberaba), Flávia Gonçalves Fernandes (Universidade de Uberaba (UNIUBE)), Luciene Chagas de Oliveira (UFU e UNIUBE), Mylene Rodrigues (uniube), Stéfano Schwenck Borges Vale Vita (Faculdades Integradas de Caratinga/MG)
<i>Utilização da realidade aumentada no ensino de Astronomia usando o sensor Kinect</i>	Adalberto Tavares da Silva (Universidade Federal de Pernambuco), Mariane Caroline Pastor da Silva (Universidade Federal de Pernambuco), Ytalo Kaio Martins Ferreira Batista (Universidade Federal de Pernambuco), Wellington dos Santos (Universidade Federal de Pernambuco)