



PROGRAMAÇÃO – DIA 01 DE OUTUBRO

<u>HORÁRIO</u>	<u>LOCAL</u>	<u>ATIVIDADE</u>
A PARTIR DE 08:00h	Sala B-09 - LudusLab	CRENCIAMENTO (DIA TODO)

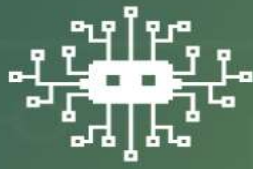
09:00h até 10:30h	Auditório EST - Bloco C + Transmissão VAT/Libras STEM	CERIMÔNIA DE ABERTURA
-------------------	---	-----------------------

10:30h até 11:00h	Térreo - STEM	COFFEA BREAK
-------------------	---------------	--------------

11:00h até 12:00h	Auditório EST - Bloco C + Transmissão YouTube Auditório STEM	PALESTRA: What do image generators know? Keynote: David Forsyth
-------------------	--	--

12:00h até 13:30	ALMOÇO	
------------------	--------	--

13:30h até 15:00h	Sala D2	Computação ST01 <ul style="list-style-type: none">Supporting Game Software Engineering from Business Modeling Towards Building Digital Game StudiosUsing Curriculum to Train Multisensory Foraging DRL AgentsTask Complete: A gamified solution to exercise positive habits in players with Intellectual DisabilitiesExtensibility Analysis of Game Engines for Building Simplified Game Development InterfacesI Choose You, Reinforcement Learning! Trained RL Agents For Pokémon Battles
	Sala D4	Educação ST01 <ul style="list-style-type: none">Vórtex Numérico: um jogo educacional para exercitar operações básicas e Pensamento ComputacionalA Experiência na Concepção, Desenvolvimento e Uso Pedagógico de um Jogo Educacional de NegóciosLEARN 2.0: Evolução de um jogo de tabuleiro para o ensino de Arquitetura de SoftwareFrancisca sem tempo para a dengue! Etapas de desenvolvimento e avaliaçãoRFG: An Interactive Fiction Game to Stimulate Software Requirements Learning
	Sala D3	Indústria ST01 <ul style="list-style-type: none">Developing HLA distributed simulations using Model-Driven DSEEP with OPMModelagem de Monetização de Aplicativos MóveisMapeamento do Ecossistema Maranhense de Desenvolvimento de Jogos 2023
	Sala D6	A&D ST01 <ul style="list-style-type: none">Exploring genre classification in video game soundtracks: a case study of Barotrauma, DeadSpace, and OutlastProposta de utilização de um Jogo Sério para aprendizagem sobre "Zonas de Zero ou Baixa Emissão"A prototipagem como ferramenta auxiliar do Brainstorming: o estudo de caso da produção do jogo "Desafio Intermodal"
	Sala D7	Educação ST 02 <ul style="list-style-type: none">Jogos educativos sobre Fake News: uma mapeamento sistemáticoEncrypta: A missão da liga dos robôs Um jogo educacional para aprendizagem em cibersegurançaJogo Sensidex para mobilizar competências emocionais: um estudo na educação básicaAs Crônicas de Ubirajara: Um Jogo Sério Sobre Lendas do Folclore Brasileiro



PROGRAMAÇÃO – DIA 01 DE OUTUBRO

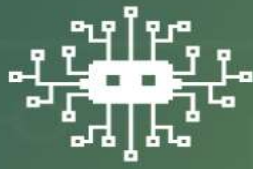
	Sala D8	A&D ST02 <ul style="list-style-type: none">Identifying patterns and affordances in location-based games: The practices of Niantic.Explorando o Uso do ChatGPT na Identificação de Requisitos Sociotécnicos para o Redesign de um JogoAutobalanceamento em Jogos Digitais Mapeamento Sistemático da LiteraturaDesvendando o Game Design por Trás dos Jogos Virais: uma reflexão sobre aspectos emocionaisThrough the eyes of beginner game designers: An experience report on the pre-production of our first commercial game
	Sala D9	Cultura ST01 <ul style="list-style-type: none">Pensamento anticiência na plataforma Twitch: análise de comentários segundo o Discurso do Sujeito ColetivoA teoria dos bens jurídicos aplicada aos video games e a relação com o Direito PenalFortnite: Tédio, Excesso, Gratificação Instantânea e a Urgência nos Dias AtuaisJogos e Meio Ambiente
	Espaço Aberto (Térreo STEM)	Festival de Jogos

15:00h até 15:30

Térreo STEM

COFFEE BREAK

15:30h até 17:00h	Sala D2	Computação ST02 <ul style="list-style-type: none">A Missing Data Imputation GAN for Character Sprite GenerationEnhancing Player Levels in the Nim Game Using Genetic AlgorithmsDeveloping Competitive Strategies for Legends of Runeterra using Genetic AlgorithmEPUBForge A Simplified Game Engine Based on Features for the Production of Ebook GamesEnhancing Game Development with Generative Artificial Intelligence Technologies: A Case Study of UNDO
	Sala D4	Educação ST03 <ul style="list-style-type: none">ARENA REEE: Estratégia Gamificada de Ensino e Aprendizagem Sobre Gestão de Resíduos de Equipamento EletroeletrônicoO jogo digital como ferramenta de aprendizagem: "Heroínas Plus" em uma nova narrativa digitalSustainability Bank: Jogo com Propósito para o Ensino e Aprendizagem sobre Economia CircularAvaliação e Melhoria da Experiência do Jogador em um Jogo para Ensino de Arquitetura de SoftwareDungeons and Computing: Uma abordagem Gamificada para a Disciplina Projeto Detalhado de Software Utilizando a Temática Dungeons and Dragons
	Sala D3	Indústria ST02 <ul style="list-style-type: none">Comunicação em Ambientes de Desenvolvimento de Jogos: Mudanças Provocadas pela Pandemia de Covid-19Market overview in electronic games: a case study of job vacanciesBuilding is On Fire: A Game for Fire Extinguishers Safety Training in the Construction IndustryFinanciamento Coletivo: um panorama do financiamento de jogos através do Catarse no Brasil
	Sala D6	A&D ST03 <ul style="list-style-type: none">Como Estética é Utilizada e Aplicada no Design de Jogos Educativos? Um Estudo Sistemático da LiteraturaO INFERNO NO MEIO DIGITAL: Uma análise de Dantes Inferno e



PROGRAMAÇÃO – DIA 01 DE OUTUBRO

		<p>comparativo com a literatura original</p> <ul style="list-style-type: none">• Comunicação Eficaz em Games: Utilização de Elementos Visuais no Design de Jogos• A Narrativa Intrínseca Ao Game Design: Uma Proposta De Desenvolvimento• Estudo comparativo de elementos imersivos em jogos de terror.
	Sala D7	<p>Educação ST 04</p> <ul style="list-style-type: none">• CAITA: Modelo para o desenvolvimento colaborativo de jogos de RPG na educação• Introdução ao Desenvolvimento de Games no Ensino Superior a partir da Metodologia de Sala de Aula Invertida• A disciplina de desenvolvimento de videogames: uma análise comparativa• Terraverde: um jogo para conscientização ambiental• Jogo Sério de Realidade Virtual Baseado em Escape room com Minijogos para Promoção do Pensamento Computacional
	Sala D8	<p>A&D ST04</p> <ul style="list-style-type: none">• Ferramenta lúdica para aprendizagem de Português como Língua Estrangeira• Investopia: Um Relato de Experiência Sobre o Design de Um Jogo de Cartas para Apoiar a Conscientização sobre Teoria Financeira de Forma Lúdica• Ciclo de vida com avaliação como elemento central no desenvolvimento de jogos sérios: uma revisão na literatura
	Sala D9	<p>Cultura ST02</p> <ul style="list-style-type: none">• Mulheres gamedevs, trabalho e intersecções• Masculinidades negras em League of Legends: reflexões acerca de elaborações de masculinidades alternativas• Minorias de gênero no desenvolvimento de jogos: O papel da Women Game Jam• Mais que um Jogo: Explorando a Diversidade de Gênero e sua Influência na Produção de Jogos Indie no Brasil
	Espaço Aberto (Térreo STEM)	Festival de Jogos

17:00h até 18:00h	Auditório STEM 1o andar	PALESTRA: The physical future of digital games Keynote: Heather Kelley
--------------------------	--------------------------------	---

20:00h até 22:00h	Programação cultural: espetáculo musical no Teatro Amazonas	
--------------------------	--	--