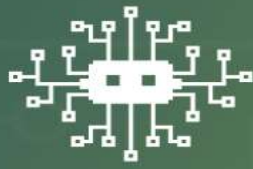


PROGRAMAÇÃO – DIA 02 DE OUTUBRO

<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	Sala D2	<u>Computação ST03</u> <ul style="list-style-type: none">• An emotion model for non-player characters inspired by neurotransmitters• Real-Time Craters Generation On Dynamic Terrains• An Autonomous Agent Framework for The Game "Dont Starve"• Multi-Criteria Decision Making with TOPSIS to Ranking Brazilian Championship Players• Design and Development of a VR Wheelchair game with Redirect Movement• Large Language Models and Dynamic Difficulty Adjustment: An Integration Perspective
	Sala D3	<u>Educação ST05</u> <ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento de um jogo educacional utilizando inteligência artificial para o ensino de pessoas com deficiências intelectuais sobre a cadeia produtiva de alimentos• Aprendizado Engajador: Ambiente Imersivo Gamificado para Desenvolvimento de Habilidades em Pilotagem de Drones e Pensamento Computacional• Math Mission: Uma proposta de jogo sério com realidade virtual para ensino do conteúdo de frações para alunos do 6º e 7º anos com TDAH• Jogos ativos para diminuir a confusão esquerda-direita: um mapeamento sistemático da literatura• Ludificação: Um jogo híbrido para o ensino e aprendizagem da disciplina de Rede de Computadores em cursos de Ciências da Computação
	Sala D4	<u>A&D ST05</u> <ul style="list-style-type: none">• Classificação de Gênero de Jogos Digitais Mapeamento Sistemático de Literatura• Metacomunicação em jogos digitais: diálogos possíveis entre designers e jogadores• Gamificando o Terminal GNU/Linux: relato de experiência de um game design• Práticas e Processos para uma Proposta de Programação Extrema em um Modo Jogável• Chad the Second: protótipo de jogo para avaliação do impacto de câmera em segunda pessoa
	Sala D6	<u>Cultura ST03</u> <ul style="list-style-type: none">• KuãMé'aAregá: Aprender é brincar jogo digital como ferramenta de ensino da língua Patxôhã• Preservação da História e Cultura de um Município da Amazônia Tocantina a partir de um Jogo 2D• A representação de Povos Indígenas em Jogos Digitais• A cultura baiana representada pelo acarajé e pelas baianas por meio de um jogo digital• Incentivando educação cultural: desenvolvimento de uma proposta de jogo de cartas tematizado por figuras do folclore brasileiro
	Sala D7	<u>Educação ST 06</u> <ul style="list-style-type: none">• Produzindo jogos digitais através do projeto integrador: interdisciplinar e transversal• Utilizando a Gamificação como Metodologia Ativa no Ensino da Disciplina de Sistemas Operacionais I• "Para que serve?": Jogo digital acessível para auxiliar crianças autistas



PROGRAMAÇÃO – DIA 02 DE OUTUBRO

		a compreender as rotinas diárias <ul style="list-style-type: none">• MICROENERGIA: um jogo digital para interação virtual no processo de produção de biodiesel a partir de microalgas• Tabuleiro Celular: Proposta de um Jogo de Tabuleiro Educativo sobre Biologia Celular
	Sala D8	Saúde ST01 <ul style="list-style-type: none">• Design Participativo na Prototipação de um Jogo para Tarefa de Cognição Musical• An Analytical Backend for Therapeutic Monitoring of Children with Neurodevelopmental Disorders• Jogando Juntos: Uma Aplicação Móvel Gamificada para Facilitar na Interação de Crianças que possuem Distúrbios do Desenvolvimento Neurológico (DDN) com Adultos• O Uso da Retórica Procedimental na Elaboração de um Escape Room para Divulgação Científica em Saúde
	Sala descompressão NEXUS	XR Experience (SVR), Student Game Competition & Interactive Works (ICEC)
	Espaço Aberto (Térreo STEM)	Festival de Jogos

10:30h até 11:00h

Térreo STEM

COFFEE BREAK

11:00h até 12:00h

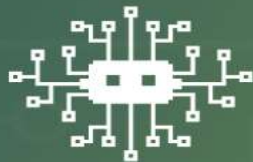
Auditório EST Bloco C

PALESTRA: Ethical, safe and inclusive XR technologies: the way forward
Keynote: Ekaterina Prasolova-Førland

12:00h até 13:30

ALMOÇO

13:30h até 15:00h	Sala D2	Computação ST04 <ul style="list-style-type: none">• Towards Adapting a Content Orchestrator to a Different Game Genre: Generating Levels, Rules, and Narrative for Diverse Player Profiles from a Top-down Adventure to a 2D Platformer• Serious game to simulate and raise awareness about accessibility problems in the urban context• Understanding players to enhance their fun: how to extract player data and motivation factors for procedural content generation• Automating Dungeon Level Design using Search-based Procedural Generation• Analysis of cheating in human patterns using Stockfish suggestions
	Sala D3	Educação ST07 <ul style="list-style-type: none">• Computados: Um jogo de tabuleiro para auxiliar no ensino-aprendizagem de História da Computação• Aventuras Digitais com Material Dourado: Jogo Digital voltado ao aprendizado de Matemática• Ludificação de sequência didática sobre encontros vocálicos usando os quatro pilares do Pensamento Computacional, por meio de jogos educacionais• Jogos para apoiar método de alfabetização ABACADA. Proposta de atividades na visão dos docentes da APAE• Adventure Investor: Um Jogo Educacional Estilo Clicker Sobre Investimentos e Educação Financeira
	Sala D4	A&D ST06 <ul style="list-style-type: none">• Proposta de Diretrizes para Acessibilidade em Jogos Digitais• Enhancing Collaboration Between 3D Artists and Programmers in Game Development with Agile Practices• Metodologia para virtualização de ambientes 3D para aplicações em Digital Twins: Caso de estudo do Campus da UNIFEI Itabira• Identificando as Práticas de Gerenciamento de Projetos da Indústria



PROGRAMAÇÃO – DIA 02 DE OUTUBRO

		de Jogos Digitais: Uma Pesquisa de Levantamento
	Sala D6	<u>Cultura ST04</u> <ul style="list-style-type: none">• O RPG Digital como forma de Divulgar o Patrimônio Histórico-Cultural do Município de Quixadá• IsoPuzzle: Connecting Education and Culture through Interdisciplinary Games• Games como Recursos de Pedagogia Cultural: Estudo de Caso Franquia Assassin's Creed• Noções dos jogos patrimoniais e seu desenvolvimento no Brasil entre os anos 1992 e 2021: principais representantes, autores, editoras e breves apontamentos econômicos• e-Sports Impactando Favelas do Rio: Estudo de Caso no AfroGames
	Sala D7	<u>Educação ST 08</u> <ul style="list-style-type: none">• Extracting Learning Analytics from Lightbot Gameplay Sessions• Mapeamento Sistemático de jogos educativos voltados para o ensino de Sistemas Operacionais• Daily Code: um protótipo de jogo educativo para ensino de programação• Presente do Futuro: Um jogo de aprendizagem sobre Design Especulativo e Otimismo Urgente• Ambiente gamificado para auxiliar no ensino de lógica de programação em cursos de computação
	Sala D8	<u>Saúde ST02</u> <ul style="list-style-type: none">• SkateFit: Análise de Usabilidade de um Jogo Sério para Treino de Equilíbrio e Controle Postural• Jogo Pac-Man controlado por Luva Eletrônica para Reabilitação Motora de Membros Superiores: análise preliminar da experiência de jogo• Experiência dos usuários com um app aplicado como recurso didático na Educação Odontológica: Uma análise sobre a usabilidade do Dental Case• Gamificação e Wearables: Uma Abordagem para Aumentar a Retenção e o Engajamento em Academias• Proposta de Protocolo para Análise do Nível de Imersão através da Repercussão Mental e Cardiovascular de um Simulador de Corrida de Carros
	Auditório da EST (Bloco C)	Fórum de Esportes Eletrônicos (híbrido) (sem chair presencial)
	Espaço Aberto (Térreo STEM)	Festival de Jogos

15:00h até 15:30

Térreo STEM

COFFEE BREAK

15:30h até 16:30h

Auditório EST Bloco C

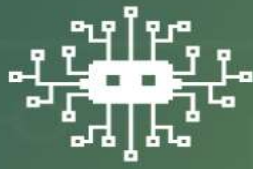
PALESTRA: Ethical, safe and inclusive XR technologies: the way forward
Keynote: Ekaterina Prasolova-Førland

16:30h até 18:00h

Sala D2

A&D ST07

- Construindo Manaus: Design de jogo de construção de cidade para o fortalecimento da identidade cultural
- O Jogo Cyber Gen: Desenvolvimento de um Escape Room de Cartas para o Ensino de Genética
- Worldbuilding: o metadesign como ferramenta de gestão de complexidade
- Design and Evaluation of a Procedurally Generated Dungeon Game
- Jogos Indie: um mapeamento sistemático sobre seus impactos na Indústria de Jogos Digitais



PROGRAMAÇÃO – DIA 02 DE OUTUBRO

	Sala D3	Educação ST09 <ul style="list-style-type: none">• Jogando, Aprendendo e Construindo: Utilizando o Minecraft como Ferramenta de Auxílio no Ensino de Circuitos Digitais• Manna Life: o jogo da vida educativo com computação e tecnologia• Jogos educativos para Estruturas de Dados: Um Mapeamento Sistemático• Gamificando o ensino da física no ensino médio: uma pesquisa experimental• Game Based Learning: uma iniciativa no IFAM/CMZL
	Sala D6	Cultura ST05 <ul style="list-style-type: none">• Gamificação o uso do conceito nos anais do SBGames entre 2010 e 2023• Arquetando Segredos: o Círculo Mágico e o Level Design em Tunic• IMAGEM-LUDO: proposição imagética a partir da fenomenologia e da neurobiologia contemporânea aplicada à experiência com jogos e videogames• A Tradução intersemiótica do universo do doramaYanxi Palace para o jogo Legend of the Phoenix• A teoria de como raios cósmicos impactaram em uma speedrun de Mario 64: Um estudo de caso.
	Sala D7	Educação ST 10 <ul style="list-style-type: none">• Substantivando: An Educational Game for Teaching Nouns in Elementary School• Opportunities and challenges in the use of educational apps as a support tool in the development process of people with Autism Spectrum Disorder (ASD)• Mapeamento sistemático da literatura de jogos educacionais destinados ao ensino e aprendizagem de Engenharia de Software: uma análise do estado da arte• Enigma Pirata: praticando Teoria dos Conjuntos e desenvolvendo o Pensamento Computacional• DENS+: Simulador virtual gamificado para auxílio de práticas odontológicas no Ensino Superior
	Sala D8	Saúde ST03 <ul style="list-style-type: none">• DiagnosTEA: a digital game as a tool for the diagnosis/therapy of Autism Spectrum Disorder• Uma abordagem híbrida físico-digital para fortalecer a conscientização e prevenção do câncer de colo do útero• TuberculosisCheck: aprendendo a diagnosticar a tuberculose a partir de um jogo epistêmico• Odara: um jogo de tabuleiro sobre atenção à saúde da população LGBTQIAPN+• Desenvolvimento de um jogo digital para motivar pacientes em tratamento através da fisioterapia respiratória
	Auditório da EST (Bloco C)	Fórum de Esportes Eletrônicos (híbrido) (sem chair presencial)
Espaço Aberto (Térreo STEM)	Festival de Jogos	

18:00h até 19:00h	Auditório EST Bloco C	PALESTRA: Enhancing Realistic Rendering for Mixed and Virtual Reality Games Keynote: Esteban Clua
--------------------------	------------------------------	--

20:00h até 22:00h	JANTAR DE CONFRATERNIZAÇÃO	
--------------------------	-----------------------------------	--