

I SIMPÓSIO DE PESQUISAS EM GAMES DA UFSC

PROGRAMAÇÃO COMPLETA

SEGUNDA-FEIRA - 26/11/2012		
8h00 – 09h00	CRENCIAMENTO	Hall do Auditório da Reitoria
09h00 – 09h10	Abertura do evento: CRISTIANE DENISE VIDAL ISAQUE MATOS ELIAS VIVIANE MARIA HEBERLE	Auditório da Reitoria
09h10 – 10h00	Palestra de abertura: Game Design para grupos aplicado em Serious Games ADIR FILHO (SABIAx) Coordenador: Isaque Matos Elias	Auditório da Reitoria
10h00 – 11h15	Mesa redonda 1: Grupos de Pesquisa e/ou Desenvolvimento em Games da UFSC Coordenadora: Viviane M. Heberle	Auditório da Reitoria
10h00 – 10h15	Dulce Márcia Cruz (CED/UFSC)	
10h15 – 10h30	José Eduardo de Lucca (INF/UFSC)	
10h30 – 10h45	Mônica Stein (EGR/UFSC)	
10h45 – 11h00	Emílio Takase (LEC/UFSC)	
11h00 – 11h15	Debate com o público	

11h15 – 11h25	Intervalo		
11h25 – 12h00	Pecha Kucha 1 Coordenador: Gustavo Rinaldi Althoff		Auditório da Reitoria
	Elementos do Game Design	Thais Weiller	
	A Utilização de Jogos Digitais na Infância	Cristiane Inês Bremm Josiane Pozzatti Dal-Forno Mariele Ferreira Leal Rochelli Medianeira Bariani Chiappa	
	Diabetes Mellitus Tipo 1 e os <i>Videogames</i> : Em Busca da Promoção da Saúde	Valéria De Cássia Sparapani Lucila Castanheira Nascimento Arlete Dos Santos Petry	
	Simulador Ambiental: Jogo Educativo Digital para a Sustentabilidade no Ambiente Residencial	Rafael Feyh Jappur Dafne F. Arbex Fernando Antônio Forcellini Paulo Maurício Selig Gregório Varvakis	
	Os Pixels Expiatórios: Uma Crítica à Restrição de Games no Brasil	Eduardo Luiz Venturin	

	Metodos de Avaliação e Teste no Desenvolvimento de Jogos	Diego Schmadech	
12h00 – 13h00	Intervalo para almoço		
13h00 – 14h00	Mostra de games	Hall da Reitoria	
14h00– 15h30	Mesa redonda 2: A Indústria Local de Games Coordenador: Isaque Matos Elias	Auditório da Reitoria	
14h00– 14h25	Daniel San Martin (Fisiogames): Serious Games: Case Fisiogames		
14h25– 14h50	Dennis Kerr Coelho (Palmssoft) A colaboração entre as empresas e o papel da Vertical (Acate)		
14h50– 15h15	Guilherme Loureiro (Hoplón)		
15h15 – 15h25	Debate com o público		
COMUNICAÇÕES			
	Auditório da Reitoria	Sala Drummond CCE – B – térreo (em frente ao auditório Henrique Fontes)	Sala Machado de Assis CCE – B – 4º andar, sala 407
15h30– 16h30	Mesa 1 Coordenador: Gustavo Sartin	Mesa 2 Coordenadora: Márcia Moura	Mesa 3 Coordenadora: Marisandra Brito

15h30– 15h45	Relações entre o universo ficcional dos videogames e os aspectos lúdicos da arte	Ensino de inglês em 3D: tecnologias para o desenvolvimento de jogos imersivos	Autódromo: uma forma divertida de avaliar
	Fabrizio Augusto Poltronieri	Susana Cristina dos Reis; Anderson José Machado Linck; Andreia Solange Bos	Learcino dos Santos Luiz
15h45– 16h00	Obras que não são de arte: Fumito Ueda e o <i>game design</i> por subtração	Jogos manuais para ensinar gerência de projetos	Uma proposta de roteiro para a análise pedagógica dos jogos eletrônicos
	Roberto Mário Schramm Jr.	Christiane Gresse von Wangenheim	Victor de Abreu Azevedo
16h00– 16h15	Estrutura da narrativa gamica	Conectando teoria e prática na construção de um game de inglês em 3D	Modelo de avaliação de jogos educacionais
	Daniel do Amaral Denardi	Susana Cristina dos Reis; Rosangela Segala de Souza; Adilson Fernandes Gomes; Roger Panciera	Rafael Savi; Christiane A. Gresse von Wangenheim; Vania Ribas Ulbricht
16h15– 16h30	Debate com o público		
16h30– 17h30	Mesa 4 Coordenadora: Meggie Fornazzari	Mesa 5 Coordenadora: Litiane Barbosa	Mesa 6 Coordenador: Luis Leal

16h30 – 16h45	Copa-mum: a importância do domínio da linguagem especializada na localização de roleplaying games	Roteiros de interação entre jogador e non-player character baseados em mudanças de estados anímicos para jogos digitais	Os videogames no jogo das comunidades virtuais: o que o “mimimi” em torno de Mass Effect 3 pode nos ensinar sobre a compreensão crítica dos games?
	Bruna Luizi Coletti	Saulo Popou Zambiasi; Patricia Leandra Barrufi Pinheiro	Gilson Cruz Junior Dulce M. Cruz
16h45 – 17h00	A localização de video games no Brasil: algumas reflexões iniciais de pesquisa	Jornalismo e videogames: produção de novas narrativas jornalísticas e formação profissional com jogos eletrônicos	Uma análise multimodal da capa do jogo Counter Strike 1.6
	Fernando da Silva	Antonio Brasil	Cecília Amanda Willi de Souza
17h00 – 17h15	As múltiplas traduções de Chrono Trigger	Newsgames: jornalismo além do game over	O pior lugar da América: a crítica ao sonho americano no GTA IV
	Rafael Müller Galhardi	Carlos Nascimento Marciano	Carlos Leonardo Teixeira Sampaio
17h15 – 17h30	Debate com o público		
17h40 – 18h10	<p>Palestra</p> <p>FoP – Floripa On Play RAONY OSÓRIO SAULO ACHKAR</p> <p>Coordenadora: Cristiane Denise Vidal</p>		Auditório da Reitoria

18h10 - 19h00	<p>Palestra</p> <p>Políticas de Incentivo</p> <p>ALFREDO MANEVY (UFSC)</p> <p>Coordenador: Isaque Matos Elias</p>	Auditório da Reitoria
20h00	Confraternização	<p>Pizzaria Yellow's</p> <p>Rua Lauro Linhares, 1670 - Trindade</p> <p>http://yellows.com.br</p>

TERÇA-FEIRA - 27/11/2012		
COMUNICAÇÕES		
	Auditório da Reitoria	Sala Drummond CCE – B – térreo (em frente ao auditório Henrique Fontes)
08h30 – 09h45	<p>Mesa 7</p> <p>Coordenadora: Grasielle Hoffmann</p>	<p>Mesa 8</p> <p>Coordenadora: Luiziane Vada</p>
08h30 – 08h45	<p>União entre dois reinos: um encontro entre pesquisadoras e crianças criadoras de jogos eletrônicos</p>	<p>Games e a aprendizagem significativa no ensino de ciências</p>
	<p>Raissa Fernanda Colares de Nouoa Dulce Márcia Cruz Débora Gaspar</p>	<p>Robson Will Yuri Gomes Cardenas</p>
08h45 – 09h00	<p>O fluxo de informação no processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos</p>	<p>Guerra fria, quadrinhos e videogames: uma aula de História</p>
	<p>Ketry Passos; Gregório Jean Varvakis Rados</p>	<p>Claudio R. A. Scherer Jr.</p>
09h00–	<p>Vídeo jogos no Brasil: um panorama das políticas de</p>	<p>Historiador do futuro</p>

09h15	produção atual	
	Gustavo de Castro Linzmayer	Wellington Dyon Fuck Rutes; Éwerton de Oliveira Cercal; Matheus Ramos Fernandes da Silva; Carlos Nascimento Marciano
09h15– 09h30	Jogos eletrônicos na educação básica: alguns apontamentos	Os eixos do poder, do querer e do saber como framework para o desenvolvimento de games educativos
	Alexandre Vilas Boas da Silva	Maurício da Silveira Piccini (PUCRS)
09h30 – 09h45	Debate com o público	
10h00 –10h50	<p>Palestra:</p> <p>TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E IMAGINÁRIO NA CONSTRUÇÃO DE SIMBOLOGIAS EM VIDEOGAMES</p> <p>Flávia Grasi (site Omelete)</p> <p>Coordenadora: Meggie Fornazari</p>	Auditório da Reitoria
10h50 – 11h00	Intervalo	
11h00 – 12h00	<p>Pecha Kucha 2</p> <p>Coordenador: Gustavo R. Althoff</p>	
	Azeroth Tupiniquim: a localização de World of Warcraft para o português	Cristiane Denise Vidal

	do Brasil		Auditório da Reitoria
	Diante dos Desafios do Século XXI, como Desenvolver nas pessoas a Capacidade de Liderar?	Anelise Cardozo Spyer Prates Andrade; Tauana de Andrade Lelis; Anderson Okuno;	
	Mobilizando a Saúde	Danielle de Medeiros Felipe Giacomazzi	
	Flicts em CD-ROM: Games e Interatividade no Primeiro Livro Eletrônico Infantil Brasileiro	Danielle Amanda Raimundo da Silva	
	O Estranho Mundo da Realidade Aumentada	William di Domenico	
	Anúncio de pesquisa: “Magic the Gathering” localizado do inglês para o português	Meggie Rosar Fornazari	
12h00 – 13h00	Intervalo para almoço		
13h00 – 13h50	Mostra de games	Hall da Reitoria	

13h50 – 14h45	<p>Palestra:</p> <p>Purposeful by design? Designing a purposeful game KONSTANTIN MITGUTSCH (MIT GAME LAB) (videoconferência)</p> <p>Coordenadora: Cristiane Denise Vidal</p> <p>OBS: Essa palestra será em inglês. Não haverá tradução para o português.</p>	<p>Auditório da Reitoria</p>
----------------------	--	------------------------------

COMUNICAÇÕES

	Auditório da Reitoria	Sala Drummond CCE – B – térreo (em frente ao auditório Henrique Fontes)	Sala Machado de Assis CCE – B – 4º andar, sala 407
14h50 – 15h50	Mesa 9 Coordenadora: Mônica Stein	Mesa 10 Coordenador: Giovanni Lunardi	Mesa 11 Coordenador: Gilson Cruz Junior
14h50 – 15h05	Aplicações de HTML 5 em jogos educacionais para smartphones	Games e decisões morais: a hermenêutica das narrativas éticas dos jogos eletrônicos	A jogabilidade em <i>embodied voodoo game</i>
	Willian Rochadel; Juarez Bento da Silva; José Pedro ScharDOSim Simão	Giovanni Lunardi	Jussara Belchior dos Santos; Patricia Leandra Barrufi Pinheiro; Saulo Popov Zambiasi
15h05 - 15h20	Aplicando um jogo para ensino do algoritmo de ordenação heapsort em sala de aula	Narrativa transmídia: <i>games e a Divina Comédia</i>	Games e educação (física)
	Aldo von	Charles da Cunha;	Cleber Mena Leão Junior

	Wangenheim; Leonardo Farage Freitas; Christiane G. von Wangenheim; Paulo Eduardo Battistella	Marcolim Júnior; Bruno Cecconi da Silva Raian Alves Pacheco; Giovani Lunardi	
15h20 - 15h35	Desenvolvimento de uma ferramenta focada no ensino de motores de jogos 2D	As narrativas dos jogos digitais – Heavy Rain, Skyrim e o hipertexto	Quando o videogame inunda de aprendizagens uma ilha chamada escolar
	Max Ricardo Benin; Saulo Popov Zambiasi	Diego Emanuel de Oliveira	Débora da Rocha Gaspar Fabiola Cirimbelli Búrigo Costa; Leila Peters; Silvia Maria Martins
15h35 – 15h50	Debate com o público		
15h50 – 16h50	Mesa 12 Coordenadora: Patrícia Werneck	Mesa 13 Coordenadora: Giana Steffen	Mesa 14 Coordenadora: Thaís Colet
15h50 – 16h05	O uso do OpenSim como um ambiente social 3D aplicado a educação	Jogos cognitivos eletrônicos e o exercício de habilidades cognitivas	Videogames e aprendizagem de sistemas complexos
	Akássio Miranda Silva; José Pedro ScharDOSim Simão; Juarez Bento da Silva	Daniela Karine Ramos	Póti Quartiero Gavillon; Renata Fischer da Silveira Kroeff; Cleci Maraschin
16h05 - 16h20	Projeto novos talentos: do interesse à qualificação	Pesquisas psicológicas e psicofisiológicas no desenvolvimento de	Da socialização como jogo, à rede como <i>playground</i> : sobre a gamificação no contexto do

		jogos eletrônicos	fórum UOL jogos
	Willian Peripato Borges Pereira; Antonio Ricardo Mello	André Luiz Thieme Paola Barros Delben Luciano Caminha Junior	Gilson Cruz Junior Dulce Márcia Cruz
16h20 - 16h35	Projeto piloto de um game para ensino de letras na UFSC	School Psychology Challenge: um game educativo para a formação do psicólogo escolar	Experiências de si em espaços de afinidade com videogames
	Mônica Stein Andréa Cesco Sérgio Romanelli José Ernesto de Vargas Mauri Furlan Gustavo H. S. S. Sartin Juliana Rosa Patrícia Werneck	Gláuber de Freitas Benigno	Renata Fischer da Silveira Kroeff; Póti Quartiero Gavillon Rebeca Ferreira Andreolla Cleci Maraschin
16h35 – 16h50	Debate com o público		
16h50 – 18h05	Mesa 15 Coordenador: Roberto Mário Schramm Jr.	Mesa 16 Coordenador: Fernando Silva	Mesa 17 Coordenador: Gustavo Althoff
16h50 – 17h05	Time Tank: análise do processo de desenvolvimento	Do <i>performer</i> à conduta desviante nos jogos virtuais	O videogame como desejo de simulação: dois gêneros de jogos virtuais em perspectiva
	Diego Jevaux; João Filipe Dalla Rosa	Daiane Dorneles Ibargoyen	Aline Job
	EcoSims - Ecological Simulations. Jogo	O movimento Law and Order contra	O método lúdico em ação: a aquisição de um vocabulário latino através de um jogo da

17h05 – 17h20	educativo online com foco em sustentabilidade	Grand Theft Auto	memória analógico
	Rafael Figueroa	Eduardo Luiz Venturin	Gustavo Sartin; Juliana da Rosa
17h20 – 17h35	HTML5, CSS3 e Javascript: construindo jogos educativos para a web	Jogos eletrônicos e a ciberética: vias do desejo	Repositório de jogos educacionais para ensinar gerência de projetos
	Carlos da Silva	Daniela Karine Ramos	Thiago Michels Bonetti; Christiane Gresse von Wangenheim
17h35 – 17h50	Gestão de um grupo de pesquisa na área de games - case G2E [grupo de educação e entretenimento] da Universidade Federal de Santa Catarina	Debate com o público	
	Mônica Stein		
17h50 – 18h05	Debate com o público	-----	
18h10 – 19h10	<p>Palestra de encerramento:</p> <p>WORKFLOW DE PERSONAGENS PARA GAMES</p> <p>Gilberto Magno & Marco Antônio de Azevedo (Van Marc Motion Design)</p> <p>Coordenador: Isaque Matos Elias</p>	Auditório da Reitoria	

19h10	Encerramento do evento: CRISTIANE DENISE VIDAL & ISAQUE ELIAS	Auditório da Reitoria
--------------	--	------------------------------