

VIDEOJOGOS – 2017

Apresentações de Trabalhos

Dia 23 de Novembro

10h30 – Sessões 1-3

Sessão1 - Sala U.07

Game-based Learning - Aprendizagem Baseada em Jogos

(Moderação de Leonel Morgado)

STUDENT GAME CREATION FOR MEDIA AND INFORMATION LITERACY

(Conceição Costa, Kathleen Tyner, Sara Henriques e Carla Sousa)

CONCEPÇÃO DE JOGOS COOPERATIVOS DE TABULEIRO: NOTAS DE PESQUISA

(Daniella Munhoz, Matheus Cezarotto e André Battaiola)

HAVE A WONDERFUL DAY - ALZHEIMER'S DISEASE

(André Gouveia, David Coelho, Diogo Dias, Ivan Miranda, Luís Girão e Pedro Santos)

Sessão 2 - Sala U.08

Estudos de jogos

(Moderação de Patrícia Gouveia)

GOPRO E JOGOS FPS: IMAGENS SUBJETIVAS À SOLTA

(Herlander Elias)

CURATING THE ARCADE: STRATEGIES FOR THE EXHIBITION OF VIDEOGAMES

(Sofia Romualdo)

A DEBT REPAYED: SHOUT-OUT TO VIDEOGAME ADAPTATIONS

(Jacopo Wassermann)

Sessão 3 - Sala U.09

Estudos de jogos

(Moderação Luís Cláudio)

A RESSIGNIFICAÇÃO DA FUNÇÃO SOCIAL DOS ESPAÇOS URBANOS MEDIANTE A LÓGICA DE JOGO DE POKEMON GO

(Breno Scafura)

CRACHÁS: EFEITOS POTENCIAIS NA DINÂMICA DE COMUNIDADES

(Inês Araújo, Carlos Santos, Luis Pedro e João Batista)

15h15 – Sessões 4-6

Sessão 4 - Sala U.07

GAME-BASED LEARNING - APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

(Moderação de Rui Antunes)

ENSINO DA LÍNGUA INGLESA A NATIVOS DA LÍNGUA PORTUGUESA UTILIZANDO REALIDADE VIRTUAL E PALÁCIOS DA MEMÓRIA

(Reinaldo Araujo, João Jacobsen, Fabio Fujii, Isabel Quinonez e Wesley Gonçalves)

VIDEOGAMES AS A LEARNING TOOL: MEASURING THE EFFICACY OF GAME-BASED LEARNING INTERVENTIONS

(Carla Sousa e Conceição Costa)

GAMETHINKING: A ROADMAP TO A DESIGN THINKING-BASED MODEL FOR GAME DEVELOPMENT EDUCATION

(Farley Fernandes, Américo Mateus, Susana Leonor, Manuel Sequeira e Rui Gaio)

Sessão 5 - Sala U.08

Estudos de Jogos (Moderação Daniel Cardoso)

UNMANNED: DIMENSÃO CÍVICA E POLÍTICA DE UM VIDEOJOGO

(Lucinda Saldanha, Marta Pinto e Pedro Ferreira)

PARALLEL

(Hugo Silva, Tiago Pedro, Vitor Pegas, Isabel Alexandre e Pedro Lopes)

“IT’S STORYTELLING THROUGH MUSIC”: SOBRE CONCERTOS DE MÚSICA PARA VIDEOJOGOS E A PROMESSA DE UMA EXPERIÊNCIA “IMERSIVA” E COLABORATIVA

(Joana Freitas)

Sessão 6 - Sala U.09

Desenvolvimento de Jogos

(Moderação Tiago Loureiro)

TEACHING DATABASE CONCEPTS TO VIDEO GAME DEVELOPMENT STUDENTS

(Nuno Fachada)

AN APPROACH TO DECENTRALISED ACTION SELECTION IN STRATEGY GAMES

(Auguste Cunha, Carlos Martinho e Pedro A. Santos)

JUMPINGAI – AUTONOMOUS JUMPING FOR UNREAL ENGINE 4

(Eduardo Andrade, Bruce Coelho, Gustavo Reis e Carlos Grilo)



17h00 – Sessões 7

Sessão 7 - Sala U.08

Desenvolvimento de Jogos (Moderação Nuno Fachada)

UTILIZAÇÃO DA REALIDADE VIRTUAL NA REABILITAÇÃO DE INDIVÍDUOS COM LESÃO DA ESPINAL MEDULA: REVISÃO SISTEMÁTICA

(Filipa Correia, Cláudia Quaresma e Maria Micaela Fonseca)

DESIGN DE AUDIOGAMES ACESSÍVEIS

(Amaury Junior, Andre Battaiola e Matheus Cezarotto)

UMA ESTRUTURA 4D PARA MAPEAR ELEMENTOS DE JOGO

(Daniella Munhoz, Ameury Dudcoschi e André Battaiola)