

4ª FEIRA 15 DE SET

8:30	REGISTO DOS CONFERENCISTAS <i>Secretariado</i>		
9:30	WORKSHOP 1 <i>XNA / Sala 1.2</i>	WORKSHOP 2 <i>UDK / Sala 1.11</i>	WORKSHOP 3 <i>Unity3D / Sala 1.1</i>
12:30	ALMOÇO		
14:00	WORKSHOP 1 <i>XNA / Sala 1.2</i>	WORKSHOP 2 <i>UDK / Sala 1.11</i>	WORKSHOP 3 <i>Unity3D / Sala 1.1</i>
17:00			

5ª FEIRA 16 DE SET

8:30	REGISTO DOS CONFERENCISTAS <i>Secretariado</i>
9:15	SESSÃO DE ABERTURA <i>Auditório A5</i>
9:30	SESSÃO 1 (FP) <i>Auditório A5</i>
11:00	COFFEE BREAK
11:15	SESSÃO 2 (FP) <i>Auditório A5</i>
12:45	ALMOÇO
14:15	SESSÃO INDÚSTRIA <i>Auditório A5</i>
16:15	COFFEE BREAK
16:30	SESSÃO DE DEMOS <i>Átrio Principal</i>
18:30	DEMONSTRAÇÃO MICROSOFT KINECT
20:00	
20:30	JANTAR DA CONFERÊNCIA <i>Videojogos 2010 (oferecido pela Câmara Municipal de Oeiras)</i>

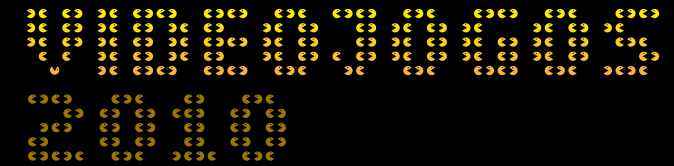
6ª FEIRA 17 DE SET

8:30	REGISTO DOS CONFERENCISTAS <i>Secretariado</i>	
9:30	ORADORA CONVIDADA <i>Sara de Freitas - Serious Games Institute Auditório A5</i>	
10:30	COFFEE BREAK	
10:45	SESSÃO 3 (WiP) <i>Auditório A5</i>	SESSÃO 4 (WiP) <i>Sala 1.4</i>
12:45	ALMOÇO	
14:15	SESSÃO 5 (FP) <i>Auditório A5</i>	
15:45	SESSÃO DE ENCERRAMENTO <i>Auditório A5</i>	
16:00	ASSEMBLEIA GERAL SPCV <i>Auditório A5</i>	
18:00		

FP Full Papers WiP Work In Progress

A Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos é um evento anual da Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos que promove a investigação e a indústria de videojogos em Portugal. Conta com a participação de investigadores e profissionais da área dos videojogos que, neste encontro, cruzam diferentes áreas do conhecimento, desde a arte, desenho e narrativa de jogo, a aspectos da sua computação, bem como o estudo, teorização e a reflexão crítica sobre as práticas e aplicações no mercado e na indústria. É um lugar privilegiado para trocas de experiências entre a comunidade académica e a indústria de videojogos.

IST-TAGUSPARK, 15, 16 E 17 SET



CONFERÊNCIA DE CIÊNCIAS E ARTES DOS VIDEO JOGOS



Design: Diogo Marques | www.makart.com



<http://gaips.inesc-id.pt/videojogos2010>

5ª FEIRA 16 DE SET

8:30	REGISTO DOS CONFERENCISTAS <i>Secretariado</i>
9:15	SESSÃO DE ABERTURA <i>Auditório A5</i>
9:30	SESSÃO 1 (FP) – chair: Óscar Mealha <i>Auditório A5</i>
	<p>Ancient and Medieval Battle Simulator* <i>Pedro Vaz, Pedro Santos, Rui Prada</i> <i>Instituto Superior Técnico e INESC-ID</i></p> <p>As funcionalidades dos Social Games integrados as Redes Sociais* <i>Talita Déda, Nelson Zagalo</i> <i>Universidade do Minho</i></p> <p>Heuristic Evaluation of "FarmVille" <i>Samuel Almeida, Óscar Mealha, Ana Veloso</i> <i>Universidade de Aveiro</i></p> <p>A exposição e interacção pessoal nas comunidades de jogos on-line (MMOG) em Portugal <i>Pedro Miguel Barreiros, Sérgio Tenreiro de Magalhães</i> <i>Universidade Católica Portuguesa</i></p>

11:00	COFFEE BREAK
-------	--------------

11:15	SESSÃO 2 (FP) – chair: Nuno Correia <i>Auditório A5</i>
	<p>O amorismo na indústria dos jogos digitais: uma perspectiva teórica* <i>Alexandre Rodrigues</i> <i>Centro de Estudos de Comunicação e Cultura da Universidade Católica Portuguesa</i></p> <p>Design of a Computer Game for a Information and Technology Class <i>Rosana Couceiro, Ana Veloso, Marina Papastergiou, Maria Kordaki</i> <i>Universidade de Aveiro, University of Thessaly e University of the Aegean</i></p> <p>TIC e Idosos: a relação surpresa <i>Ana Torres</i> <i>Universidade de Aveiro</i></p> <p>Aplicando o Persona Card Game na Criação de Jogos de Tabuleiro <i>Vania Teófilo, Bruno Oliveira, André Neves</i> <i>Universidade Federal de Pernambuco e GDRIlab</i></p>

12:45	ALMOÇO
-------	--------

14:15	SESSÃO INDÚSTRIA – chair: Pedro Santos <i>Auditório A5</i>
	<p>Oradores Convidados <i>Sérgio Varanda (Miniclip.com)</i> <i>Verónica Pérez (Electronic Arts)</i> <i>António Saraiva (Biodroid)</i> <i>Luís Landeiro Ribeiro (PDM&FC)</i></p>

16:15	COFFEE BREAK
-------	--------------

16:30	SESSÃO DE DEMOS – chair: Marco Vala
18:30	<i>Átrio Principal</i>
	<p>Xinky's World <i>João Edmundo, Tiago Garrochinho, Raoul Felix, Clemente Raposo, Carlos Martinho, Pedro Santos, Rui Prada</i> <i>Instituto Superior Técnico</i></p> <p>Vizati <i>David Amador, Rita Silva</i> <i>Different Pixel</i></p> <p>PlayBook-Foucault <i>Beatriz V. Silva, Dimitar K. Nikolov, Tiago Ribeiro</i> <i>Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa e Instituto Superior Técnico</i></p>

	<p>The Friendly Blacksmith <i>André Matias, Carlos Martinho, Rui Prada, Pedro Santos</i> <i>Instituto Superior Técnico e INESC-ID</i></p> <p>SpaceWar For Survival – a coepetition-based game <i>Alcides Fonseca, Diogo Machado, João Rodrigues, Licínio Roque</i> <i>Universidade de Coimbra</i></p> <p>DEMO – Jogo de Damas, uma Recriação Fundamentada no Storytelling Interactivo <i>Silvia Pinto, Nelson Zagalo</i> <i>Universidade do Minho</i></p> <p>The UnDad: Because brain matters <i>João Oliveira, David Lucas, Daniel Mendes, Paulo Figueiredo, Rui Prada, Carlos Martinho, Pedro Santos</i> <i>Instituto Superior Técnico</i></p> <p>Grim Business <i>Rodrigo Dias, André Veiga, Pedro Sousa, António Painha, Carlos Martinho, Rui Prada, Pedro Santos</i> <i>Instituto Superior Técnico</i></p> <p>PLAYER - apps.facebook.com/player_game <i>Pedro Neves, Jorge Lima, Ricardo Nunes, Leonel Morgado</i> <i>GECAD e Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro</i></p> <p>Déjà Vu <i>Carlos Fraga, Guilherme Fernandes, Tiago Ribeiro, Rui Santos, Tiago Duarte, Tiago Francisco, Rui Prada, Carlos Martinho, Pedro Santos</i> <i>Instituto Superior Técnico</i></p> <p>Castle Defender <i>André Barbosa, Abel Gomes, Frutuoso Silva</i> <i>Universidade da Beira Interior</i></p> <p>O Jogo do Gestor <i>Andreia Catarinho, Rui Prada, Carlos Martinho, Pedro Santos</i> <i>Instituto Superior Técnico e INESC-ID</i></p> <p>Lagoon Crossing - jogabilidade baseada em simulação de fluidos <i>João Cabeleira, Marco Santos, Hugo Antunes, Carlos Martinho, Rui Prada, Pedro Santos</i> <i>Instituto Superior Técnico</i></p> <p>An Advergame Demo: "Patrulha SEPNA!" <i>Luís Torrão, Nuno Rodrigues</i> <i>Instituto Politécnico do Cávado e do Ave</i></p>
--	--

18:30	DEMONSTRAÇÃO MICROSOFT KINECT
20:00	

20:30	JANTAR DA CONFERÊNCIA <i>Videojogos 2010 (oferecido pela Câmara Municipal de Oeiras)</i>
-------	---

6ª FEIRA 17 DE SET

8:30	REGISTO DOS CONFERENCISTAS <i>Secretariado</i>
9:30	ORADORA CONVIDADA <i>Sara de Freitas - Serious Games Institute</i> <i>Auditório A5</i>

10:30	COFFEE BREAK
-------	--------------

10:45	SESSÃO 3 (WiP) – chair: Nelson Zagalo <i>Auditório A5</i>	SESSÃO 4 (WiP) – chair: Leonel Morgado <i>Sala 1.4</i>
	<p>Newsgames e Social Games como ferramentas atuantes em novos modelos comunicativos e engajamento social <i>Talita Déda, Nelson Zagalo</i> <i>Universidade do Minho</i></p>	<p>Educative Sound Game <i>Sofia Reis, Nuno Correia</i> <i>Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Nova de Lisboa</i></p>

	<p>Games e Educação: Interferência na aprendizagem mediada pela tecnologia <i>Mateus Amaral, José Mauro</i> <i>Gonçalves Nunes, Eloiza da Silva</i> <i>Gomes de Oliveira</i> <i>Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil</i></p> <p>Jogo de Damas, uma Recriação Fundamentada no Storytelling Interactivo <i>Raquel Pinto, Nelson Zagalo</i> <i>Universidade do Minho</i></p> <p>Preference-Based Interfaces for CRPGs <i>André Matias, Carlos Martinho</i> <i>Instituto Superior Técnico e INESC-ID</i></p> <p>inFlow: Adapting gameplay to player personality <i>Rodrigo Dias, Carlos Martinho</i> <i>Instituto Superior Técnico e INESC-ID</i></p> <p>WAIST: Wasp Inspired Scheduling for Real-Time Strategy Games <i>Marco Santos, Carlos Martinho</i> <i>Instituto Superior Técnico e INESC-ID</i></p>	<p>Game as Art: A Matter of Design <i>Leo Falcão, André Neves, Geber Ramalho, Bruno Oliveira</i> <i>Universidade Federal de Pernambuco, Brasil</i></p> <p>Generic Interface for Developing Abstract Strategy Games <i>Ivo Paz Dos Reis, Luís Reis</i> <i>Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto</i></p> <p>Alternate Reality Edutainment: Aplicação de Alternate Reality Games para fins educacionais <i>Thaiane Oliveira</i> <i>Universidade Federal Fluminense, Brasil</i></p> <p>Descobrir a Biologia das Plantas com o Planeta Bonsai <i>Maria Ferreira, Ana Veloso</i> <i>Universidade de Aveiro</i></p> <p>Mymyqui: um jogo multijogador para rotulagem de animações <i>Bruno Campagnolo de Paula</i> <i>Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Brasil</i></p>
--	--	--

12:45	ALMOÇO
-------	--------

14:15	SESSÃO 5 (FP) – chair: Ana Veloso <i>Auditório A5</i>
	<p>Capacitação dos criadores de jogos independentes para o exercício de desenho de som* <i>Valter Alves, Licínio Roque</i> <i>Centro de Informática e Sistemas da Universidade de Coimbra e Instituto Politécnico de Viseu</i></p> <p>Geo Wars – The development of a location-based game <i>João Jacob, António Coelho</i> <i>Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto</i></p> <p>Concisão e Produtividade Expressiva em Videojogos: vantagens de um estudo normativo de Investigação Aplicada <i>Pedro Neves, Nelson Zagalo, Leonel Morgado</i> <i>Universidade do Minho, GECAD e Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro</i></p> <p>Mapping Multi-Agent Systems Based on FIPA Specification to GPU Architectures <i>Luiz Santos, Flávia Bernardini, Esteban Clua, Luís da Costa, Erick Passos</i> <i>Universidade Federal Fluminense, Brasil</i></p>

15:45	SESSÃO DE ENCERRAMENTO <i>Auditório A5</i>
-------	---

16:00	ASSEMBLEIA GERAL SPCV
18:00	<i>Auditório A5</i>

FP Full Papers WiP Work In Progress

