

MOSTRA DE CINEMA

OI FUTURO GAMES FESTIVAL 2009

De 5 a 9/Out, no Oi Futuro (Flamengo), Teatro Oi Futuro de Ipanema, Nave - Núcleo Avançado em Educação (Tijuca) e Ponto Cine (Guadalupe), ocorre o Circuito de Cinema Oi Futuro Games Festival, que vai exibir os melhores filmes inspirados no universo dos Games, nos mundos virtuais e na interatividade. Algumas das sessões neste circuito de cinema são precedidas de debates sobre o filme em questão.

OI FUTURO DO FLAMENGO

Rua Dois de Dezembro, 63 - Flamengo

Dia 7/Out (4ª. Feira)

16h às 18h: Palestra "Metropolis - Precursor na linguagem e estética do gênero de Ficção Científica", com exibição de trechos do filme "Metropolis" (Fritz Lang, 1927). Palestrante: Hernani Heffner, professor do departamento de Cinema da PUC-Rio.

Dia 8/Out (5ª. Feira)

16h às 18h: Exibição, na íntegra, do filme "Metropolis" (Fritz Lang, 1927).

OI FUTURO DE IPANEMA

Rua Visconde de Pirajá, 54 - Ipanema

6/Out (3ª. Feira)

14h: Pequenos Espiões 3D - Game Over (Robert Rodriguez, 2003)

16h: Palestra "A influência dos games na narrativa do cinema" com Fabio Fernandes, professor de Ciência da Computação da PUC-SP.

16h30: Corra Lola, Corra (Tom Tykwer, 1998)

18h: Lara Croft: Tomb Raider (Simon West, 2001)

7/Out (4ª. Feira)

14h: Jogos de Guerra (John Badham, 1983)

16h: Tomb Raider 2: A origem da vida (Jan de Bont, 2003)

18h: Hitman (Xavier Gens, 2007)

8/Out (5ª. Feira)

14h: Silent Hill (Christophe Gans, 2006)

16h: Max Payne (John Moore, 2008)

18h: Blade Runner - O Caçador de Andróides (Ridley Scott, 1982)

9/Out (6ª. Feira)

14h: Mortal Kombat (Paul Anderson, 1995)

16h: Star Wars: Episódio IV - Uma nova esperança (George Lucas, 1977)

18h: Palestra "Realidade Virtual e Games na linguagem Sci-Fi" com Fabio Fernandes, professor de Ciência da Computação da PUC-SP.

18h30: Tron - Uma odisséia eletrônica (Steven Lisberger, 1982)

10/Out (Sábado)

14h: Resident Evil - O hóspede maldito (Paul Anderson, 2002)

16h: Resident Evil 2: Apocalipse (Alexander Witt, 2004)

18h: Resident Evil 3: A Extinção (Russel Mulcahy, 2007)

1/Out (Domingo)

14h: Final Fantasy VII (Tetsuya Nomura, 2005)

16h: Akira (Katsuhiro Otomo, 1988)

18h: Matrix (Andy Wachowski e Larry Wachowski, 1999)

NAVE

Rua Uruguaçu, 204 - Tijuca

7/Out (4ª. feira)

15h: Palestra "A influência dos games na narrativa do cinema" com Fabio Fernandes, professor de Ciência da Computação da PUC-SP.

15h30: Corra Lola, Corra (Tom Tykwer, 1998)

17h: Star Wars - Episódio IV: Uma Nova Esperança (Georges Lucas, 1977)

8/Out (5ª. Feira)

15h: Palestra "Realidade Virtual e Games na linguagem Sci-Fi" com Fabio Fernandes, professor de Ciência da Computação da PUC-SP.

15h30: Matrix (Andy Wachowski e Larry Wachowski, 1999)

17h30: Tron - Uma odisséia eletrônica (Steven Lisberger, 1982)

9/Out (6ª. Feira)

15h: Final Fantasy VII (Tetsuya Nomura, 2005)

17h: Resident Evil - O hóspede maldito (Paul Anderson, 2002)

PONTO CINE

Guadalupe Shopping, 1º Piso - Guadalupe - Estrada do Camboatá, 2300

6/Out (3ª. feira)

14h: Final Fantasy VII (Tetsuya Nomura, 2005)

16h: Akira (Katsuhiro Otomo, 1988)

7/Out (4ª. feira)

14h: Silent Hill (Christophe Gans, 2006)

16h: Hitman (Xavier Gens, 2007)

8/Out (5ª. Feira)

14h: Lara Croft: Tomb Raider (Simon West, 2001)

16h: Tomb Raider 2 - A Origem da Vida (Jan de Bont, 2003)

9/Out (6ª. Feira)

14h: Blade Runner - O Caçador de Andróides (Ridley Scott, 1982)

16h: Matrix (Andy Wachowski e Larry Wachowski, 1999)

10/Out (Sábado)

10h: Palestra "A influência dos games na narrativa do cinema" com Fabio Fernandes, professor de Ciência da Computação da PUC-SP.

11h: Corra Lola, Corra (Tom Tykwer, 1998)

14h: Star Wars - Episódio IV: Uma Nova Esperança (Georges Lucas, 1977)

16h: Resident Evil - O hóspede maldito (Paul Anderson, 2002)

11/Out (Domingo)

14h: Resident Evil 2: Apocalipse (Alexander Witt, 2004)

16h: Resident Evil 3: A Extinção (Russel Mulcahy, 2007)



FUTURO

Na semana de 5 a 11 de outubro, o Rio de Janeiro será a capital dos games no Brasil.

Idealizada pelo Oi Futuro e PUC-Rio, em parceria com o SBGames 2009, a cidade ganha uma semana de atividades inteiramente dedicada a jogos e entretenimento digital interativo. Nesse período, ocorrem dois circuitos que se entrelaçam: Oi Futuro Games Festival e o SBGames 2009 - VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital -, na PUC-Rio. Com o tema Pensando na Convergência, o maior congresso acadêmico de Games do Brasil acontece pela primeira vez no Rio.

A semana do Oi Futuro Games Festival inclui ainda uma mostra de cinema- filmes inspirados no universo dos games, na linguagem dos mundos virtuais e na interatividade -; um ciclo de palestras sobre cadeia produtiva de games e uma edição especial do Descolagem no Nave - Núcleo Avançado em Educação; e uma tenda do Oi Futuro no SB Games, espaço no Campus Gávea da PUC-Rio. O Oi Futuro e a PUC apostam num aprofundamento da discussão em torno do tema central: Educação & Tecnologia.

"Toda a programação do Oi Futuro Games Festival teve como inspiração principal o Nave, uma escola que pensa de forma ampla e diferente a formação do jovem, introduzindo as novas tecnologias de comunicação e informação no dia a dia da sala de aula. Os alunos são preparados para o mercado de trabalho da cadeia produtiva digital. Daí a idéia de premiar as principais iniciativas que envolvem a indústria de games no Brasil", explica George Moraes, vice-presidente do Oi Futuro.



No Oi Futuro, a partir do dia 5, acontece uma série de workshops e exposições com a temática do entretenimento digital interativo.

Em outubro, no Oi Futuro (Flamengo - 7/10 e 8/10), teatro do Oi Futuro (Ipanema - 6/10 a 11/10), no Nave - Núcleo Avançado em Educação (Tijuca - 7/10 a 9/10) e Ponto Cine (Guadalupe - 6/10 a 11/10), será realizada uma mostra gratuita de cinema, com exibição dos melhores filmes inspirados no universo dos games, no mundo virtual e na interatividade. Algumas das sessões nesse circuito de cinema são precedidas de debates sobre o filme e do jogo em questão.

No dia 6/10, o Nave apresenta mais uma edição do Descolagem. Com curadoria do jornalista Beto Largman, o evento terá a participação de dois palestrantes estrangeiros: Glenn Entis (co-fundador da PDI, ex-Dreamworks, ex-SVP Electronic Arts) e Dante Anderson (ex-SEGA, KUMA Games, Diretor de séries History Channel e Animal Planet).

De 8/10 a 10/10, funcionará a Tenda NAVE Oi Futuro, um espaço climatizado erguido no Campus Gávea da PUC-Rio, com a exposição de Tecnologias Emergentes e o Edu Lounge - o lounge da Educação -, onde ocorrerão palestras, mini-cursos, mini-debates e demonstrações de tecnologias e sistemas interativos que alinham entretenimento e educação.

No dia 9/10, no Scala, será realizada a cerimônia de entrega do Prêmio NAVE (www.oifuturo.org.br) e do Festival de Jogos Independentes (www.puc-rio.br/sbgames09), que premiarão os melhores jogos independentes e comerciais, assim como os melhores desenvolvedores de games e de produtos de entretenimento digital interativo do Brasil.

Festival de Jogos Independentes

Entende-se por Jogos Independentes aqueles que são desenvolvidos por indivíduos, grupos ou pequenas empresas iniciantes no mercado que não tenham contrato assinado para comercialização ou distribuição até a data de vencimento das inscrições. Estes jogos são também denominados Indie Games.

O Festival de Jogos Independentes é uma criação do SBGames que, em 2009, conta com o patrocínio do Instituto Oi Futuro.

Objetivo e Critérios da Premiação

O objetivo da premiação é estimular a indústria nacional, revelando novos talentos que apresentam um jogo independente (indie game) completo ou parcial, pequeno ou grande. O jogo parcial pode ser a demonstração de uma fase típica do jogo. O Festival aceita e estimula a participação de jogos pequenos (como os de gráfico simples e sem "scroll", também conhecidos por "jogos de uma tela") que sejam criativos e cujo projeto enfatize o fator lúdico. No caso desses jogos pequenos (em qualquer plataforma), o fator de diversão e o ineditismo do design são os fatores mais importantes. Como critério geral, os seguintes aspectos são analisados para qualquer tipo de jogo: Originalidade; Jogabilidade; Inovação Tecnológica; Qualidade Audiovisual. Jogos típicos de internet (baseados em navegadores) são considerados como pertencentes à plataforma PC. O Festival de Jogos Independentes tem três prêmios, de acordo com a principal plataforma do jogo: **Plataforma PC**, **Plataforma Console** e **Plataforma Móvel**.

Definições no Contexto da Premiação

Plataforma PC: PC é qualquer computador de mesa (desktop) ou portátil (laptop, notebook) com sistemas operacionais completos Windows ou Linux. Sistemas operacionais embarcados ou feitos para dispositivos de pouca memória (tipo Windows CE) não caracterizam um PC.

Plataforma Console: Console é um computador especialmente desenvolvido para jogos e entretenimento digital interativo que produz um sinal de vídeo a ser exibido em um monitor ou televisão (p.ex. XBOX, Playstation, Nitendo, Zeebo)

Plataforma Móvel:A plataforma móvel consiste de telefones celulares ou smartphones que são primordialmente usados para comunicação.

No dia 9/10, no Scala, será realizada a cerimônia de entrega do **Prêmio do Festival de Jogos Independentes**

Tenda Oi Futuro (Jogos e Entretenimento Digital Interativo)

Contexto

O VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames 2009 é o simpósio anual da Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital da Sociedade Brasileira de Computação - SBC, dedicado a pesquisa, desenvolvimento e inovação em **jogos de computador, simulação em tempo real e novas formas de entretenimento digital**.

O tema central do SBGames 2009 é **Pensando na Convergência** e busca a reflexão para o entendimento:

- *das relações entre diversas mídias e plataformas* - TV, cinema, computador, celular;
- *da onipresença do conteúdo* – presente em qualquer objeto e
- *do compartilhamento de soluções entre vários setores* - entretenimento, defesa, simuladores, educação.

O evento ocorrerá de 08 a 10 de Outubro no Campus Gávea da PUC-Rio e reunirá cientistas, artistas, designers, empresários, educadores, estudantes de universidades, centros de pesquisa e indústria.

Tenda Oi Futuro

O SBGames 2009 tem patrocínio especial do Instituto Oi Futuro.

O Instituto Oi Futuro tem por missão desenvolver, apoiar e reconhecer ações educacionais e culturais que promovam o desenvolvimento humano, utilizando tecnologia de comunicação e informação.

Nesse contexto, o Oi Futuro disponibilizará a **Tenda Oi Futuro** climatizada e com uma área de 260 m² para a realização de palestras, debates, oficinas, mini-cursos e demonstrações de tecnologias e sistemas interativos que alinham entretenimento, educação e cultura.

A Tenda Oi Futuro consiste de dois ambientes com objetivos complementares de apresentar exemplares de aplicativos, jogos e conteúdo de entretenimento e educação bem como promover a discussão sobre a possibilidades de criação, implementação e integração de tecnologias emergentes no contexto educacional. Assim, os dois ambientes da Tenda Oi Futuro são:

Ambiente Tecnologias Emergentes: Exibição de aplicativos e jogos para diferentes mídias e plataformas e exposição de conteúdo de entretenimento e educação incluindo protótipos inovadores da Academia e do Instituto Oi Futuro

Ambiente Edu Lounge: Ambiente informal para palestras, debates, oficinas e mini-cursos de interesse comum entre Instituto Oi Futuro e SBGames.

Público Alvo da Tenda Oi Futuro

Professores do Ensino Fundamental, Médio e Educação Superior, estudantes e público em geral interessados nos temas abordados.

Programação Tecnologias Emergentes

Os exemplares de Tecnologias Emergentes exibidos na Tenda Oi Futuro são descritos a seguir.

LOGTELL – Storytelling Interativo

Abstract: Logtell é um sistema de storytelling interativo cuja característica principal é o foco na coerência dos enredos e na possibilidade de realizar interferências nas histórias em diversos níveis, o que o torna atrativo para a TV interativa: usuários assistem às histórias e interagem continuamente com elas, o que exige a coordenação entre os processos paralelos de geração de enredos, interação e dramatização. A ideia principal é permitir que o usuário possa interferir na história desde que se mantenha a coerência das histórias. O usuário pode escolher não interferir, solicitar alternativas ou ter uma participação mais forte, estabelecendo, por exemplo, que certos eventos ou situações ocorram, desde que sejam logicamente coerentes com o modelo especificado para o gênero de história adotado A dramatização é feita com atores tridimensionais, usando como motor gráfico a engine Unity3d. Cada ator possui um certo conjunto de animações, bem como recursos que lhe permitem interagir com o ambiente de dramatização 3D.

Autor(es): Angelo Ciarlini, Antonio Luiz Furtado, Bruno Feijó, Cesar Tadeu Pozzer, Edirlei Everson Soares de Lima, Eduardo Ceretta Dalla Favera, Marcelo de Mello Camanho, Thiago de Rhamnusia Dória.
Plataforma: PC (Microsoft Windows).
Tecnologias: Java – J2EE, Unit3D, JBoss, Planejamento e InferênciaAutomáticos e Prolog.

MicroBacias

Abstract: O simulador de **Microbacias** é um exemplar de serious game que utiliza informações georeferenciadas para criar um ambiente de simulação e treinamento para agricultores e investidores no setor agrícola. Nesse ambiente, utiliza-se dados reais de propriedades agrícolas - sítios e fazendas - dos jogadores para a simulação

tanto da estimativa de retorno monetário quanto da análise de perda de solo, erosão e assoreamento do rio. No contexto educacional aplica-se a educação ambiental e educação financeira.

Autor(es): VisionLab – PUC-Rio: Rodrigo Marques, Bruno Feijó - 2009.
Plataforma: PC (Microsoft Windows, Linux e MacOSX).
Tecnologias: GIS, C#.NET, OpenGL, XML, Multithreading, Wimote.
Técnicas 3D: Renderização de Terreno de Larga Escala em tempo real; Sistema de Streaming 2D e 3D; Renderização de Florestas, Chuva, Nuvens em Larga escala; Renderização de Céu e neblina atmosférica; Simulação de Erosão na Placa de Vídeo (GPGPU) usando EUPS; Visualização de Rios em Larga escala com reflexão e refração.

Sociedade das Águas

Abstract: Portal Sociedade das Águas é um espaço virtual utilizado para capacitação de professores e desenvolvimento de atividades educacionais interativas e dinâmicas relacionados ao tema Água através do uso de simuladores que levam o usuário a refletir sobre ações de sustentabilidade e conservação ambiental. Alguns dos temas trabalhado no Portal são: Simulador da Dinâmica Populacional do Caranguejo-do-Mangue; aborda a relação do homem com o ecossistema manguezal a partir da simulação da cata do caranguejo, uma atividade tradicional da região costeira do Brasil. Simulador do Consumo Doméstico de Águas: leva o usuário a uma reflexão de seus hábitos cotidianos quanto ao consumo doméstico de água a partir de análise comparativa do consumo de sua rotina doméstica e o consumo doméstico ideal de água, baseado em parâmetros reais e padronizados de companhias de distribuição de água. GeoTecnologias: abordagem de tecnologias ligadas às geociências e ciências correlatas no auxílio de aquisição, processamento, interpretação, análise de dados e informações espacialmente referenciadas para ações de planejamento em processos de gestão e aspectos relacionados ao estudo do espaço.

Autor(es): ModeLab – UFES: **www.modelab.org** - 2007.
Plataforma: Web: **http://www.sociedadedasaguas.org**
Tecnologias: Adobe Flash, XML, PHP, Banco de Dados (MySQL)
Técnicas Simulação Numérica usando Runge-Kutta 5.

Contando História

Abstract: Contando História é um sistema onde o aluno do Ensino Fundamental ou Ensino Médio pode compor uma história em quadrinhos animada a partir de um conteúdo básico proposto pelo professor, revelando sua compreensão sobre determinado assunto abordado em sala de aula. O Sistema Contando História é uma forma lúdica e estimulante de trabalhar temas e avaliar aprendizagem, além de permitir que o professor deposite novas imagens e animações, criando ou expandindo temas.

Autor(es): VisionLab – PUC-Rio, NAVE: André Luiz Reis - 2009
Plataforma: PC (Microsoft Windows, Linux e MacOSX) e Web via navegador
Tecnologias: Flash, ActionScript, XML, C#, ASP, SQL Server
Técnicas: Animação 2D; Framework; Interface com Usuário

Creepy Crawlies

Abstract: Todos sabem como um ser humano se locomove. Todos já viram um gato saltar. Estamos acostumados a ver o movimento de cachorros, cavalos, e sapos... mas como seria o movimento de um dragão bípede? Que tal um alienígena trípede, ou um insectóide de oito patas? Creepy Crawlies é um sistema de motion synthesis capaz de derivar movimentos realistas para criaturas fantásticas. Neste programa, você começa construindo a estrutura locomotora de um animal imaginário. Quando estiver satisfeito com sua criatura, dê a partida no sistema de animação e veja a evolução de seus movimentos, desde os primeiros passos cambaleantes até o mais eficiente dos saltos.

Autor(es): Pedro Luchini - 2008
Plataforma: PC (Microsoft Windows)
Tecnologias: Microsoft DirectX, , GAlib, C++
Técnicas: Inteligência Artificial - Evolução de comportamento através de algoritmos genéticos; Simulação Física do sistema locomotor das criaturas

Augmented Reality: Racer & Checker

Abstract: Jogo simples que utiliza a realidade aumentada para criar uma nova forma de interação do jogador com os games. Uma câmera é utilizada para capturar o espaço real

reproduzir o espaço virtual sobre o real, tudo acontecendo em tempo real. Realidade Aumentada (RA) é uma linha de pesquisa dentro da ciência da computação que lida com integração do mundo real e elementos virtuais ou dados criados pelo computador.

Autor(es): VisionLab – PUC-Rio - Rodrigo Marques – 2008 (AR Racer); Daniel Ribeiro Trindade e Rodrigo Marques – 2008 – (AR Checker)
Plataforma: Microsoft Windows e Celular
Tecnologias: OpenGL, C++, Realidade Aumentada (RA), Microsoft DirectShow
Técnicas: RA - Técnica de calibração de câmera Tsai 2D e Zhang 2D; A - Pathfind e Controle Automático; Física - Física Impulsiva (AR Racer)

The Audio Flashlight

Abstract: The Audio Flashlight é um jogo não-visual de caça ao tesouro para telefones celulares.O diferencial da aplicação é não utilizar nenhuma informação visual. O jogador se movimenta no ambiente virtual - um labirinto - através de gestos. O jogo usa áudio para orientar o jogador em relação à posição do tesouro. O jogador pode "sentir" o ambiente - paredes e obstáculos - através do feedback tátil que o jogo proporciona.

Autor(es): Luis Valente – 2008. Agradecimento: Fabio Vecchia
Plataforma: Nokia S60 3rd Edition (Symbian OS)
Tecnologias: Celular, Python, Acelerômetro
Modelos de Celular: N95, N95 8GB, N82

Real World Color Picker

Abstract: Aplicação para telefone celular que auxilia pessoas a identificar cores de objetos reais. A aplicação usa a câmera para capturar a cor de um determinado objeto na qual o usuário está interessado. A aplicação, então, diz qual é o nome da cor e exibe uma escala de cores para orientar o usuário sobre o significado do nome informado, em relação a outras cores existentes. O público-alvo dessa aplicação são pessoas que têm dificuldades de diferenciar cores, tais com, os daltônicos.

Autor(es): Luis Valente e Pablo Bioni – 2008. Agradecimento: Fabio Vecchia
Plataforma: Nokia S60 3rd Edition (Symbian OS)
Tecnologias: Celular, Python, Visão Computacional, Câmera
Modelos de Celular: Nokia S60 3rd Edition

Accelerinavaders

Abstract: Jogo casual inspirado nos clássicos com inovações atualizadas. Ao contrário de jogos tradicionais, Accelerinavaders não precisa de botões para ser jogado oferecendo, assim, um novo tipo de jogabilidade. Neste jogo, o jogador controla uma nave e precisa destruir os aliens em diversas fases. O jogador utiliza diversos gestos para jogar e nenhum botão, criando uma experiência interativa mais intuitiva e divertida.

Autor(es): Luis Valente – 2008. Agradecimento: Pedro T. Mourão, Fabio Vecchia
Plataforma: Nokia S60 3rd Edition (Symbian OS)
Tecnologias: Celular, OpenGL ES, Acelerômetro, Interação Gestual
Modelos de Celular: N95, N95 8GB, N82

Exile – Mobile 3D Game Engine

Abstract: Motor desenvolvido pelo VisionLab/Overmind que tem capacidade para a criação de jogos em alta qualidade gráfica para dispositivos móveis. A tecnologia dessa engine é a grande novidade. Mesmo com a evolução dos celulares atuais, os jogos 3Dpara celulares são raros e de pouca qualidade gráfica. Contudo, esta engine é capaz de visualizar cenas extremamente complexas para celulares e com um desempenho interativo de alta qualidade. Além disso, a engine apresenta um eficiente sistema de colisão. Para apresentar o poder da engine, foi desenvolvido um pequeno jogo, no estilo FPS - First Person Shooter.

Autor(es): VisionLab – PUC-Rio/Overmind - Lucas Machado e Rodrigo Martins - 2008
Plataforma: Mobile (Symbian) N95
Tecnologias: OpenGL ES, M3G, J2ME
Tecnicas: Frustum Culling; Fast Collision detection and response; Resource management; High quality rendering using fixed hardware architecture

Programação Do Edu Lounge

A programação da **Sala de Estar de Educação** é dinâmica, interativa e será ajustada ao longo do evento procurando refletir a participação do público alvo presente. Os eixos principais de discussão são listados abaixo.

Título: MICROBACIAS. **Palestrante:** Rodrigo Marques – PUC-RIO. **Resumo:** Autilização de uma ferramenta de simulação de cenários de microbacias, dependente da ação do usuário.

Título: EMPREENDEDORISMO NOS JOGOS. **Palestrante:** Lucas Machado – PUC-Rio. **Resumo:** O mercado de jogos e a experiência de ter uma empresa de games nacional: estruturação, vantagens e desafios.

Título: SOCIEDADE DAS ÁGUAS: CONSUMO DOMESTICO DE ÁGUA. **Palestrante:** Mara Hombre Mulinari – UFES. **Resumo:** Integração de tecnologias no contexto educacional incorporando conceitos de modelagem computacional para análise de decisões individuais frente a cenários coletivos.

Título: VISUALIZAÇÃO ESTEREOSCÓPICA– IMAGENS 3D. **Palestrante:** Pablo Bioni – PUC-Rio. **Resumo:** Conceitos e geração de imagens estereoscópicas, imagens 3D como as de cinema usando 3DS Max.

Título: REALIDADE VIRTUAL E GAMES NA LINGUAGEM DA FICÇÃO CIENTÍFICA. **Palestrante:** Fabio Fernandes – PUC-SP. **Resumo:** Influência dos conceitos de Realidade Virtual e de possíveis cenários dos Games na produção atual de filmes de Ficção Científica.

Título: O JOGO ESTRADA REAL DIGITAL. **Palestrante:** Luiz Chaimowicz – UFMG. **Resumo:** Desenvolvimento do jogo Estrada Real Digital desenvolvido para Edital de Jogos Educacionais da FINEP.

Título: DESENVOLVIMENTO DO JOGO EDUCACIONAL "ACASADA EFICIÊNCIA ENERGÉTICA". **Palestrante:** André Battaiola - UFPR. **Resumo:** Enfoque no processo de design utilizando a metodologia científica Survey, a ideia de ludicidade e características motivacionais.

Título: GAMES E EDUCAÇÃO: ABRINDO A CAIXA DE PANDORA. **Palestrante:** Lynn Alves – UNEB. **Resumo:** Os games são hoje um fenômeno cultural exigindo a construção de olhares diferenciados: discussão do potencial pedagógico.

Título: COMPOSIÇÃO DE VÍDEOS. **Palestrante:** Pablo Bioni – PUC-Rio. **Resumo:** Apresentação sobre os conceitos e a forma de composição e edição de vídeos usando Nuke/Adobe.

Título: MODELAGEM DE FENÔMENOS FÍSICOS UTILIZANDO O AMBIENTE MODELAB?. **Palestrante:** Thieberson Gomes – UFES. **Resumo:** Utilização de ambiente de modelagem qualitativa para Sistemas Dinâmicos da natureza.

Título: A INFLUÊNCIAS DOS GAMES NA NARRATIVA DO CINEMA. **Palestrante:** Fabio Fernandes – PUC-SP. **Resumo:** Como as abordagem da narrativa do cinema são influenciadas pelo atual contexto e dinâmica dos games.

Título: AFÍSICA DO SISTEMA SOLAR. **Palestrante:** Thieberson Gomes - UFES e Rodrigo Marques - PUC-RIO. **Resumo:** Visita ao Sistema Solar a partir do software SpacExplorer abordando conteúdos de Física/Astronomia e aspectos técnicos do desenvolvimento da ferramenta.

Título: SOCIEDADE DAS ÁGUAS: DINÂMICA POPULACIONAL. **Palestrante:** Mara Hombre Mulinari – UFES. **Resumo:** Ferramenta de simulação e visualização para análise de cenários futuros a partir de modelagem computacional associados a relação homem-meio ambiente.

Título: EDUCAÇÃO FORMAL & EDUCAÇÃO PROFISSIONAL 1: EXPERIÊNCIA INTEGRADORA DO NAVE OI FUTURO. **Palestrante:** Professores do NAVE Oi Futuro. **Resumo:** Apresentação de experiência desenvolvida por Professores de Educação Formal e Estudantes do NAVE Oi Futuro.

Título: EDUCAÇÃO FORMAL & EDUCAÇÃO PROFISSIONAL 2: EXPERIÊNCIA INTEGRADORA DO NAVE OI FUTURO. **Palestrante:** Professores do NAVE Oi Futuro. **Resumo:** Apresentação de experiência desenvolvida por Professores de Educação Formal e Estudantes do NAVE Oi Futuro.

Título: MODELAGEM DE FENÔMENOS FÍSICOS UTILIZANDO O AMBIENTE SQRLAB. **Palestrante:** Rodrigo Marques – PUC-RIO. **Resumo:** Utilização de ambiente de modelagem semi-qualitativa para Sistemas Complexos da natureza.

Título: SOCIEDADE DAS ÁGUAS: GEOTECNOLOGIAS. **Palestrante:** Paulo Maciel Junior – UFES. **Resumo:** Integração de tecnologias de geoprocessamento no contexto educacional para a visualização de análise de evolução local ampliada para global