

**ZON**

**DIGITAL / GAMES**

**ACTAS**

**2008**



**NELSON ZAGALO E RUI PRADA (EDS)**



**Título**

Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008

**Autores**

Nelson Zagalo e Rui Prada (Eds.)

**Composição**

João Martinho

**Paginação**

Rui Passos Rocha

**Design da Capa**

Vinicius Mano

**Editor**

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade  
Universidade do Minho - Braga

**ISBN**

978-989-95500-2-5

**Suporte**

Edição electrónica, 221 páginas

**Ano**

2008

**Apoio**

Zon Multimédia

Projecto LASICS (REEQ/619/SOA/2005) PNRC-FCT

Acessível em

<http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zondgames08>



# ÍNDICE

<b>Entretenimento e jogos digitais</b> Nelson Zagalo.....	07
<b>Estado da Arte dos games no Brasil: trilhando caminhos</b> Lynn Rosalina Gama Alves / SENAI/CIMATEC .....	09

## SESSÃO 1

<b>Cognitive Effects of Videogames on Older People</b> Ana Torres / Universidade de Aveiro .....	19
<b>You Move You Interact: Compreender os novos paradigmas de apreensão estética através de jogos digitais interactivos incorporando estádios cognitivos de aprendizagem</b> João Martinho Moura, Jorge Sousa e Nelson Zagalo / Universidade do Minho .....	28
<b>Clãs e Guilds - Dinâmicas, expectativas e motivações do jogar em equipa</b> Patrícia Oliveira e Ana Isabel Veloso / Universidade de Aveiro .....	41
<b>Benefícios Cognitivos dos Videojogos: A Percepção dos Jovens Adultos</b> Roberta Oliveira e Teresa Pessoa / Universidade de Coimbra .....	48

## SESSÃO 2

<b>Designing a pervasive chess game</b> André Pereira, Carlos Martinho, Iolanda Leite, Rui Prada e Ana Paiva / INESD-ID.....	54
<b>Uso de softwares de código aberto como ferramentas de design de jogos electrónicos informatizados</b> Fabiane Lima e Rafael Dubiela / Universidade Positivo .....	64
<b>Game Mechanics for Cooperative Games</b> José Bernardo Rocha, Samuel Mascarenhas e Rui Prada / INESD-ID.....	72
<b>Games Refining the Model</b> Pedro A. Santos / Instituto Superior Técnico .....	81
<b>Balloons, an augmented virtuality computer game</b> Pedro Lourenço, Miguel Almeida e João Madeiras Pereira / Ydreams/INESC-ID.....	87

## SESSÃO 3

<b>Propostas de utilização de narrativas dos jogos eletrónicos informatizados</b> Rafael Dubiela e André Battaiola / Universidade Federal do Paraná .....	93
<b>frogger.concept: um novo paradigma de interacção do jogo clássico</b> João Vasco Costa, Pedro Correia, Samuel Almeida, Simão Oliveira, Mário Vairinhos e Ana Isabel Veloso / Universidade de Aveiro .....	103
<b>A Revolução do Controlador Wii</b> Vinicius Mano e Nelson Zagalo / Universidade do Minho .....	111
<b>A Narrativa na Arte Digital</b> Miguel Cunha e Nelson Zagalo / Universidade do Minho .....	118

## **SESSÃO 4**

### **Cidades virtuais como ambiente educacional colaborativo**

Daniel Nehme Muller, Otto Lopes Braitback de Oliveira, Lucas Nunes Guimarães,  
Paloma Dias Silveira, Raymundo Ferreira Filho e Margarete Axt / Universidade Federal  
do Rio Grande do Sul ..... 123

### **Jogos Como Ferramenta Educativa: de que forma os jogos online podem trazer importantes contribuições para a aprendizagem**

Tiago Gomes e Ana Carvalho / Universidade do Minho ..... 133

### **Ludicidade nos jogos digitais educacionais: Especificação do termo**

Renato C. T. Costa e André Luiz Battaiola / Universidade Federal do Paraná ..... 141

## **POSTERS**

### **Brinquedo e Imaginação Lúdica: Notas para Pensar a Comunicabilidade Estética da Criança**

Alexandre Silva dos Santos Filho e Conceição Lopes / Universidade de Aveiro ..... 145

### **Jogos em Dispositivos Móveis: OpenGL ES vs. M3G**

Frutuoso Silva e Andreas Silva / Universidade da Beira Interior..... 150

### **Jogos Electrónicos - Distúrbios Psicológicos no Indivíduo**

Rita Oliveira e Ana Isabel Veloso / Universidade Aveiro..... 153

## **DEMOS**

### **A Granja do Venâncio: jogos para PC em interação com o mando da Wii**

Luz Castro / imaxin|software (Espanha) ..... 155

### **Super Mario Sketch**

Ana Patrícia Oliveira, Bruno André Farinha Abrantes, Marta de Sousa Ferreirinha,  
Rita Alexandra Oliveira / Universidade de Aveiro ..... 159

### **Balloons, na Augmented Virtuality computer game**

Pedro Lourenço, Miguel Almeida, João Madeiras Pereira / YDreams e INESC-ID..... 161

## **CONCLUSÃO**

### **Perfil e perspectivas dos participantes da Digital Games 2008 sobre os videojogos e sobre esta Conferência**

Luís Pereira / FCT/ Universidade do Minho..... 168

**Comissões da conferência.....184**

