Trabalhos inscritos

1) Orientadora: Prof.ª Dr.ª Pollyanna Ferrari Teixeira

Orientando: Silvio Ferreira da Silva

Título do trabalho: A transmutação da palavra escrita: simplificação do pensamento

RESUMO: A pesquisa de mestrado traça um panorama da evolução dos procedimentos padronizados da área tecnológica, impondo limites à subjetividade. Evidencia a informática como instrumento da padronização, via mainframes, computadores pessoais até a rede que temos no século atual. Analisa a evolução do grau de abstração, terceirização, segregação de funções e o papel da sociedade consumidora, via a intermediação das relações humanas por máquinas. Aborda também privacidade e perda de controle. Questiona o reporte de experiências e a auto exposição de modo acrítico. Evidencia a sua característica difusa e a ausência de ética nesse processo. Discute o papel dos programadores de softwares no balizamento dessa exposição, expondo as limitações impostas pelos instrumentos, que ainda padecem da recorrente escassez de recursos.

Palavras-chave: padronização, terceirização, abstração.

- 

Orientando: Eric Marcel Viana

Título do trabalho: A Interface e a Terceira Idade

RESUMO: A pesquisa desta dissertação foca-se no público de terceira idade, grupo com grande dificuldade de aprendizado quando o assunto é mídias sociais e a sociedade da informação em que estamos mergulhados. Através da comparação bibliográfica entre diferentes autores somada a criação e aplicação de testes
experimentais específicos para a investigação do design dentro da metodologia projetual, serão abordadas nesta dissertação características físico-mentais comuns ao público idoso, levantando questionamentos sobre limites cronológico-físicos, design gráfico orientado ao atendimento de necessidades especiais em usabilidade/legibilidade/ e estabilização das interfaces em diferentes telas de sistemas interativos com o uso de técnicas e preceitos do design responsivo aplicado.

**Palavras-chave:** design, interface, experiência, usuário, sistemas interativos, terceira idade.

-

**Orientando:** Stanley Cunha Teixeira

**Título do trabalho:** Timelink, um novo “tempo” para a TV digital aberta

**RESUMO:** O surgimento da TV digital no Brasil traz como elemento mais inovador a interatividade, que certamente terá impacto direto sobre o tempo televisivo. Mas o paradigma da timeline – adequado para o broadcast de narrativas lineares – não é eficaz para a transmissão de conteúdos interativos (não-lineares). Entre os principais obstáculos está o impasse entre o tempo fixo da grade de programação e o tempo flexível (subjetivo) com que cada telespectador faz suas interações. Para resolver este e outros entraves, o estudo propõe a ideia de “rede do tempo”. Lançamos mão de princípios do pensamento complexo para lidar com o tempo das narrativas interativas e criamos o conceito de “timelink”, que permitirá ao telespectador interagir com a narrativa televisiva sem se limitar ao tempo da grade de programação e sem perder nenhum fluxo audiovisual posterior, mesmo no caso de transmissões ao vivo.

**Palavras-chave:** timelink, timeline, interatividade, narrativa, tv.

---

2) **Orientador:** Prof. Dr. Winfried Nöth

**Orientandos:** Guilherme H. de O. Cestari e Ricardo M. Gazoni

**Título do trabalho:** Tradução comentada de “Máquinas Lógicas” de Charles S. Peirce

**RESUMO:** O texto apresenta uma tradução do artigo “Logical Machines” de C. S. Peirce (1887) e contextualiza as ideias do seu autor na história da lógica e da computação. Peirce discute as máquinas lógicas concebidas e construídas por William Stanley Jevons e Allan Marquand e se máquinas em geral e máquinas lógicas em especial podem “raciocinar”. Numa análise contrastiva, os autores examinam as
diferenças principais entre os computadores modernos e os seus os precursores do século 19 do ponto de vista da semiótica de Peirce.

**Palavras-chave:** Charles S. Peirce, máquinas lógicas, máquinas raciocinantes, Allan Marquand, William S. Jevons, diagramas.

---

3) **Orientador:** Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand

**Orientanda:** Amanda Porto Oliveira

**Co-autor:** Prof. Dr. Winfried Nöth

**Título do trabalho:** Leituras semióticas dos signos dos ícones de aplicativos do iOS

**RESUMO:** Esta apresentação tem como objetivo um estudo semiótico dos ícones presentes na interface do sistema operacional móvel da Apple - o iOS 8. O modelo adotado para a análise foi a tipologia de signos de Charles S. Peirce. O estudo começa com um breve panorama do design dos (ias) ícones de aplicativos, desde o seu lançamento (2007) até os dias de hoje, passando do esqueumorfismo para o design plano. Após o panorama, é feita uma introdução às três tricotomias da análise dos signos de Charles S. Peirce que servem de base para análise semiótica dos ías. Essa análise abrangente dos ías leva em consideração que esses signos não são apenas ícones, mas também legissignos, sainsignos, símbolos, índices, remas e dicentes, em vários modos de combinação. Por fim, o estudo examina os três subtipos de iconicidade – imagem, diagrama e metáfora – que caracterizam os diversos tipos de ícones de aplicativos.

**Palavras-chave:** C. S. Peirce, ícones de aplicativos, interface homem-computador, semiótica.

---

Orientanda: Fabiana Martins de Oliveira

**Título do trabalho:** Jogos digitais educacionais destinados ao intercâmbio social, cultural e econômico: rompendo barreiras territoriais.

**RESUMO:** Jogos digitais educacionais destinados ao intercâmbio social, cultural e econômico é um estudo que objetiva difundir a arte e suas facetas. Quatro são as vertentes que embasaram a investigação. A primeira se refere à influência que exercem os meios tecnológicos e comunicacionais no que diz respeito à infância. A segunda vertente sugere um trabalho educacional que use as condições de simulação como meio de aprendizagem. O terceiro ponto trata da construção do produto baseada nas reações naturais do receptor. E por fim as favoráveis condições dos games e suas possibilidades de estreitar as barreiras geográficas e econômicas.
existentes entre estudantes de diversos contextos. Quanto à presença dos elementos audiovisuais na aprendizagem, o debate principal ao redor do campo tecnológico e sua introdução no âmbito educativo que se direciona quase que 100% aos conteúdos pedagógicos. A criação de games arts infantis possui os seguintes objetivos: aproveitamento amplo das novas tecnologias; utilização das ferramentas comunicacionais avançadas; utilização das linguagens, visualizações, sons, movimentos, tecnologias e outros tipos de comunicações em tempo real; proporcionar intercâmbio cultural; dinamização a apresentação de conteúdos escolares; facilitar o processo de aprendizagem, diversão, ludicidade e aprendizagem; difundir o campo artístico; despertar curiosidade no aluno quanto à existência e uso das artes; e ampliar conhecimentos artísticos, culturais, sociais e políticos. Os campos a serem trabalhados serão: Artes bidimensionais: a pintura e o desenho; arte tridimensional: a escultura; música: interpretação musical, composição e apreciação musical; arte dramática: interpretação dramática, dramaturgia e apreciação dramática; dança: interpretação, apreciação da dança e coreografia; artes midiáticas: a fotografia e a animação pelo computador; artesanato virtual: elementos artísticos e culturais do artesanato, como a arte têxtil em tecido e a confecção de joias; e arquitetura: a arte do desenhar edifícios, observá-los, planificá-los e construção de um espaço. Por fim, a conclusão da parte teórica desse projeto se deu com a escolha de alguns princípios éticos almejados através do ensino artístico realizado por meio dos jogos digitais.

**Palavras-Chave:** jogos, educação, artes, intercâmbio, sociedade.

---

**Orientando:** Reinaldo Ramos

**Título do trabalho:** Material didático para desenvolvimento de Jogos: Kit de desenvolvimento de jogos.

**RESUMO:** Esta tese explora o mercado de jogos digitais nacional e, principalmente, os cursos focados nessa indústria, mostrando alguns desafios encontrados por programas disciplinares acadêmicos que objetivam prover a seus estudantes práticas laboratoriais focadas em aspectos relativos à indústria dos jogos digitais. Investigamos e discutimos aspectos educacionais, como métodos de ensino relacionados à produção do jogo, as ferramentas utilizadas e linguagens de programação. Foi desenvolvido um estudo sobre domínio tecnológico envolvendo game engines, ferramentas de autoração, ferramentas de produção tridimensional e ferramentas de edição gráfica. Através de pesquisas de área e revisão teórica relativa, o objetivo é uma proposta à utilização e integração de ferramentas específicas que possam ser equiparadas às de mercado. Ao utilizar técnicas e linhas de pesquisa específicas, outro objetivo é expandir a base de conhecimento em torno do domínio tecnológico das mesmas ferramentas, dessa maneira diminuindo a dependência das instituições de ensino e, por consequência, das empresas de jogos do país.
Discutimos questões institucionais relativas à produção desse tipo de produto e tópicos como: patente, propriedade intelectual, autoria, dispositivos legais, gerenciamento do tempo de desenvolvimento, processos de produção e métodos de divulgação e disseminação do produto, partindo da criação, passando pelos aspectos relativos ao design de interação, questões tecnológicas e compatibilidade sistêmica, até o marketing, a propaganda e os meios de divulgação. Este trabalho faz também uma leitura do trabalho de pesquisa apresentado pela FEPGames e BNDES.

**Palavras-chave:** jogos digitais, games, educação, material didático, laboratório, kit de desenvolvimento.

---

**4) Orientadora: Prof.ª Dr.ª Ana Maria Di Grado Hessel**

**Orientanda:** Paula Marcia Bonsegno Carvalho

**Título do trabalho:** O uso de uma rede social gamificada para o ensino de língua estrangeira

Palavras-chave: web 2.0, rede social para aprendizagem de línguas, gamificação, aprendizagem de língua mediada pelo computador.

5) Orientadora: Prof.ª Dr.ª Lucia Santaella

Orientando: Fábio de Paula Assis Júnior

Título do trabalho: A sociopatia no universo digital

Resumo: As ferramentas que surgem com o rastreamento digital podem ter usos positivos, mas também negativos, diz Lucia Santaella em “Ecologia Pluralista da Comunicação: Conectividade, Mobilidade, Ubiquidade” (2010). Fernanda Bruno, por sua vez, em “Máquinas de Ver, Modos de Ser: Vigilância, Tecnologia e Subjetividade” (2013), afirma que a comunicação rastreada interfere na construção da imagem e da identidade subjetiva do homem contemporâneo, tanto para o bem quanto para o mal. Ora, mas que mal é esse? Como definir o mal dentro do universo digital? Quais os usos negativos que se pode fazer a partir da comunicação digital? Como ferramentas de geolocalização e de rastreamento de dados podem ser usadas para o mal? Para responder estas questões, é necessário entender o mal do ponto de vista filosófico, a fim de compreender a complexidade que esse conceito assume dentro da moral - esta, por sua vez, inserida em limites de tempo e espaço. Hannah Arendt, em “Eichmann em Jerusalém - Um relato sobre a banalidade do mal” (1999) aponta para dois tipos de mal: o mal banal, não planejado, impetrado por indivíduos comuns, em situações cotidianas; e o mal supremo, planejado, que culmina na obtenção de vantagens e de poder, por um indivíduo ou grupo de pessoas, justamente a partir da manipulação de sentimentos comuns à maioria dos seres humanos, em especial a empatia, a vergonha e o medo. Este padrão de comportamento coincide, de acordo com Ana Beatriz Barbosa Silva em “Mentes Perigosas: o Psicopata Mora ao Lado” (2008), com o do perfil entendido pela psiquiatria como transtorno de personalidade antisocial ou dissocial, também chamado de sociopatia. Compreender como o sociopata age no universo digital é um dos caminhos para se encontrar respostas às questões anteriores. No ambiente virtual - onde a ubiquidade determina o comportamento do indivíduo –, a empatia, o medo e a vergonha de um indivíduo podem ser usados para a obtenção de vantagens por outro indivíduo e, também, por grupos de indivíduos, tanto na esfera privada quanto na pública. O sociopata encontra nas redes território fértil para agir em detrimento dos demais. Mas, se a rede é um sistema complexo tão ou mais dinâmico do que o universo físico, qual é o papel que o sociopata cumpre no universo digital? De que modo ele atua nesse sistema complexo? Identificar e tipificar qualitativamente sua ação, a partir de estudos de caso, organiza informações e abre caminho para responder a essas perguntas. Bullying, trolling, copy cat, hackerismo, gaslighting e mind control, além da engenharia social, são alguns dos tipos já consagrados e que merecem ser tabulados. Todas essas ações esbarram, em alguma de suas etapas, na vigilância ubíqua, no anonimato e na invasão de
privacidade. Qual é o limite, aliás, da privacidade nas redes? Estabelecer esse limite, a partir da tipificação das ações de sociopatas nas redes, e das características da empatia e da alteridade em rede, pode fomentar uma moral digital e, enfim, somar conhecimento às ciências forenses e ao combate aos crimes digitais, além de ampliar o estudo e o debate sobre o significado do mal, e de promover a ética na comunicação em ambientes digitais.

**Palavras-chave:** sociopatas, redes, ubiquidade, empatia, vigilância, privacidade, engenharia social.

-  

**Orientando:** Thiago Mittermayer

**Título do trabalho:** Narrativa transmídia: uma releitura conceitual e prática

**RESUMO:** Contar uma história nunca foi um problema para o ser humano. Por meio da criatividade, de insight e abduções, o homem interpreta os sinais do mundo, traduz seus pensamentos e cria histórias. Foi assim ao longo dos milênios. No mundo contemporâneo, histórias ficcionais são criadas, na maioria das vezes, para fim de entretenimento. Provavelmente uma das razões de o humano criar histórias ficcionais está na possibilidade de esquecer os problemas rotineiros da realidade por alguns momentos, isso que se pode chamar de pacto ficcional. Nos dias de hoje, o homem continua contando histórias. Mas, o que mudou foi que o homem deixou de contar mitos ao redor da fogueira e começou a contar narrativas ficcionais primeiramente por meio da literatura, hoje também pelos meios de comunicação. As mídias assumiram de frente a função de contar histórias, e elas podem ser contadas pelos quadrinhos, livros, filmes, séries e novelas de televisão, jogos digitais e pela web em séries online e até mesmo pelas redes sociais digitais. O mais interessante a se notar é que este processo está em constante evolução, a evolução dos meios e das tecnologias que afetam a forma de contar e criar narrativas. E é dentro do contexto da comunicação e da cultura digital que as histórias narradas por diferentes mídias começaram a gerar profundas discussões. A complexidade das narrativas midiáticas não para de crescer, pois as narrativas ficcionais de cada mídia começaram a se interconectar. Não há dúvida de que as novas tecnologias digitais proporcionaram mudanças significativas na comunicação e na cultura. O que inflama discussões sobre o tema é que as teorias clássicas da comunicação, em sua grande maioria relacionadas às mídias de massa, não alcançam os horizontes descortinados pelos meios digitais. É para esta discussão, com foco nas novas formas de contar histórias, sob o nome de narrativa transmídia, que a presente dissertação busca colocar seu olhar, empenhando-se na busca de uma leitura rigorosa dos conceitos e na possível prática que deles se pode extrair.

**Palavras-chave:** cultura digital, narrativa transmídia, convergência, comunicação ubíqua, tradução intersemiótica.
6) Orientador: Prof. Dr. João Mattar

Orientanda: Letícia Mahlmeister

Título do trabalho: Facebook e AVA: uma análise de interação e colaboração no processo educacional da EAD

RESUMO: As redes sociais agitaram a era da tecnologia. O Facebook, em um primeiro momento, criado em uma universidade pelos e para os próprios alunos, pode aprimorar e agregar o contexto educacional da EAD com mais interação, comunicação e direcionamento educacional mais lapidado dessa geração de ensino superior na busca do pensar, criar e construir seu próprio conhecimento. A educação a distância está presa a um ambiente virtual de aprendizagem. Estamos tendo uma evasão significativa e propomos mudar esse cenário com ferramentas atuais para interagir, motivar e incentivar o processo de ensino-aprendizagem. O presente projeto de pesquisa tem como objetivo analisar os projetos realizados com o Facebook e um ambiente virtual de aprendizagem pelo mundo. Apresentar um panorama onde a interação professor/aluno é realizada além do AVA com a rede social Facebook, mostrando que a utilização das tecnologias, se bem administrada pelo docente, resulta numa grande aliada à educação atual, permitindo uma maior participação do aluno inclusive e principalmente fora do ambiente acadêmico. A proposta é discutir a evolução dos recursos tecnológicos aplicados à educação apresentando a opção atual da rede social Facebook. A pesquisa será de caráter bibliográfico e se debruçará na investigação sobre as instituições que utilizam o Facebook como aliado ao processo de ensino e aprendizagem por meio de teóricos e pesquisas publicadas em congressos, artigos, teses, livros entre outros, elaborados nos últimos cinco anos e presentes no banco de dados do Google.

Palavras-chave: Facebook, AVA, educação a distância, EAD, Moodle, Blackboard, interação, colaboração.

Orientanda: Bruna Nogueira

Título do trabalho: Construtivismo Vygostkyano e Conectivismo: estudo comparativo entre duas teorias da aprendizagem

RESUMO: Trata-se de uma pesquisa qualitativa que tem por objetivo apresentar, comparar e contrastar duas das teorias da aprendizagem usadas nos cursos de educação online: a construtivista vygotskyana e a conectivista. A primeira é a mais comumente utilizada hoje em dia e, a segunda, surgiu a poucos anos, com o avanço tecnologias digitais e suas marcantes participações na sociedade pós-moderna. O
conectivismo se apresenta como uma proposta pedagógica baseada em rede, dando grande importância à educação informal e apontando novos caminhos para a educação nessa atual sociedade conectada, interativa e colaborativa. O método adotado na presente pesquisa permitiu uma análise cuidadosa e sistemática da bibliografia existente acerca das duas teorias supracitadas, além da organização de alguns de seus principais conceitos. Assim, foram percebidos e descritos pontos de convergência e de divergência entre as ideias de Vygotsky e as dos conectivistas.

**Palavras-chave:** conectivismo, construtivismo, Vygotsky, educação a distância, educação online.

**7) Orientador: Prof. Dr. Ítalo Santiago Vega**

**Orientanda:** Carla Marye Bicas Ferrari

**Título do trabalho:** Ferramenta Inteligente para Análise de Textos com Estrutura OCC-RDD por meio de Tradução com Semântica de Redes de Petri

**RESUMO:** O objetivo da pesquisa é desenvolver uma ferramenta que permita a tradução de um texto com a estrutura narrativa OCC-RDD (TAKEDA, 2012) para uma rede de Petri, com o objetivo de interpretar as propriedades da rede na história educacional. A pesquisa terá início com uma pesquisa bibliográfica referente aos assuntos abordados na pesquisa. A partir desta pesquisa bibliográfica será desenvolvida uma ferramenta de autoria com o objetivo de auxiliar o professor na preparação de uma aula utilizando a estrutura narrativa. Com a ferramenta pronta, será preparado um texto seguindo o modelo da narrativa com o intuito de utilizá-lo na ferramenta. A partir do resultado, será feita uma análise para avaliar se o resultado produzido era o esperado. O resultado esperado é que a ferramenta realize essa tradução possibilitando analisar a rede de Petri, a qual possibilitaria verificar a existência de ciclos na história e cenas inatingíveis, as quais impossibilitaria alcançar a cena final da história da forma como a história foi planejada.

**Palavras-chave:** tradução de linguagens, ambiente de aprendizagem, redes de Petri, narrativa occ-rdd.

---

**Orientando:** Wagner Varalda

**Título do trabalho:** Desenvolvimento hermenêutico de software

**RESUMO:** A Engenharia de Software tem por objetivo desenvolver software de qualidade, que atenda às reais necessidades de seus usuários, dentro dos prazos e
custos estabelecidos. Sua primeira (e também a mais importante) atividade a ser realizada é a definição do que o software deverá fazer. É estabelecer o seu real propósito. Esta atividade é tratada de Engenharia de Requisitos, onde o contexto do software a ser desenvolvido é identificado, examinado e especificado. Todas as demais atividades são resultado desta primeira. Porém, há um problema cada vez mais em evidência: compreender o real contexto do software a ser desenvolvido. Este trabalho tem por objetivo apresentar uma proposta para solucionar este problema por meio da utilização de métodos hermenêuticos específicos para a Engenharia de Software. A Hermenêutica, em sua essência, tem por objetivo a verdadeira interpretação e compreensão contextualizada do objeto que se pretende conhecer. Tradicionalmente, a Hermenêutica possui três ramos: a Hermenêutica filosófica, a teológica e a jurídica. O Desenvolvimento Hermenêutico de Software vem a ser o resultado da adequação dos métodos hermenêuticos destes três ramos, para auxiliarem especificamente a atividade da Engenharia de Requisitos e também dar subsídios às demais atividades da Engenharia de Software, por meio de mecanismos que possibilitem a modelagem destes métodos hermenêuticos por meio das técnicas de casos de uso (técnicas amplamente utilizadas para registrar os requisitos do software a ser desenvolvido, as quais utilizam recursos textuais e gráficos para os especificar). Com isto, é garantido que o software seja desenvolvido fielmente às reais necessidades a serem atendidas, uma vez que os métodos hermenêuticos para o desenvolvimento de software são aplicados ao longo de todo o ciclo de seu desenvolvimento.

**Palavras-chave:** desenvolvimento de software, engenharia de requisitos, métodos hermenêuticos.

---

**Orientanda:** Angela Tomio

**Título do trabalho:** Um ambiente pedagógico para o Ensino de Programação de Computadores para o Nível Superior

**Resumo:** *(disponível em breve)*

**Palavras-chave:** ensino, aprendizagem, programação de computadores, ambiente pedagógico.

**8) Orientador: Prof. Dr. Daniel Gatti**

**Orientanda:** Aline Rodrigheirüst

**Título do trabalho:** Metodologia de auxílio à pesquisa genética: do código binário ao código da vida
RESUMO: Esta pesquisa tem por objetivo explorar procedimentos lógicos de análises de sequências de DNA por meio de método preciso e exato: o algoritmo. Muitos acreditavam que com a conclusão do Projeto Genoma Humano seria possível a cura de todas as doenças, que a humanidade seria capaz de prevenir o aparecimento de doenças como o câncer, o Mal de Alzheimer ou até mesmo a fabricação de embriões “perfeitos”. Este trabalho aborda o porquê estes objetivos são tão difíceis de serem atingidos através da demonstração dos algoritmos ótimos e suas capacidades de análises precisas na busca desta infinidade de variações genéticas, onde é levado em consideração o resultado com maior sentido biológico com precisão matemática. Englobando os problemas que a genética tem enfrentado como: (i) a complexidade dos algoritmos de análises, (ii) as inúmeras possibilidades de alinhamento das sequências, (iii) a grande quantidade de informações e (iv) a dificuldade de identificar fenótipos formados por vários genes; gerando um problema conhecido da computação: os algoritmos exponenciais. A conclusão deste estudo visa futuramente aplicar a solução algorítmica nas análises da busca pelo desconhecido, elegendo possíveis genes candidatos ou conjuntos de genes com maior probabilidade de estarem associados a determinados fenótipos e/ou aos riscos do desenvolvimento de doenças.

Palavras-chave: algoritmo, análises genéticas, alinhamento de sequências.

9) Orientador: Prof. Dr. Nelson Brissac

Orientando: Greicy Marianne Lopes Guimarães Cahuana Villegas

Título do trabalho: Mercado Publicitário versus Convergência de mídias

RESUMO: Com os avanços tecnológicos da última década, configura-se um novo mundo. Neste novo cenário, mudam as pessoas e o seu dia a dia, mediado por novas ferramentas. Este artigo tem como objetivo analisar as mudanças e tendências provocadas pelas tecnologias digitais que estão emergindo e principalmente o impacto que a convergência entre elas provoca no mercado publicitário, que prescinha uma grande transformação no conceito de comunicação. Surge um novo consumidor, participativo, que com as novas tecnologias em mãos evita a interrupção publicitária tradicional e exige um discurso mais interessante. O entretenimento parece ser a estratégia da vez, revelando possíveis “mapas” para se alcançar esse consumidor. Porém, ainda há muito o que aprender. É preciso mergulhar nas entranhas da publicidade para se tentar descobrir os caminhos que levam ao seu “renascimento”.

Palavras-chave: publicidade e propaganda, era da informação, convergência de mídias, tecnologia.
10) Orientador: Prof. Dr. Sérgio Basbaum

Orientando: Lucas Meneguette

Título do trabalho: Design conceitual de áudio e identidade sonora em jogos digitais

RESUMO: As pesquisas em áudio para jogos digitais formam um campo interdisciplinar que vem crescendo no âmbito acadêmico desde meados dos anos 2000, oferecendo ainda vasto terreno para investigação. Embora diversos trabalhos já tenham endereçado aspectos técnicos, históricos e taxonômicos relacionados ao tema (cf. GRIMSHAW, 2007; COLLINS, 2008; FARNELL, 2010; HUIBERTS, 2010), nenhum ainda se debruçou especificamente sobre o planejamento conceitual das dimensões estéticas e funcionais da sonoridade de forma integrada aos demais elementos que constituem o jogo, nem do ponto de vista das decisões de design, nem da perspectiva da identidade sonora. Nesse sentido, esse trabalho visa investigar padrões de integração do áudio com o jogo na constituição de uma identidade sonora e indicar princípios para uma abordagem de planejamento conceitual que permita integrar a sonoridade à estética, à cosmopoiese e ao gameplay. Para isso, é feita ampla revisão de literatura, problematizando os conceitos vigentes e propondo alguns conceitos novos, que são então aplicados ao estudo de casos de congruência e incongruência estética e funcional audiolúdica. Desse modo, a tese procura ser relevante tanto ao arcabouço conceitual voltado à análise de casos, quanto à direção e design de projetos de áudio para jogos.

Palavras-chave: áudio, design conceitual, identidade sonora, jogos digitais.

- 

Orientanda: Denise Lemes Fernandes Neves

Título do trabalho: Um estudo dos requisitos de usuários no desenvolvimento de software para a deficiência intelectual

RESUMO: Este trabalho busca conhecer o usuário com deficiência intelectual para estabelecer os requisitos necessários no desenvolvimento de software aplicado para essa significativa parcela da população mundial. Dela fazem parte pessoas com síndromes, paralisia cerebral, retardo mental, entre outros comprometimentos cognitivos. No cenário da pesquisa que relaciona diversidade intelectual e software, não existem grandes apontamentos sobre os requisitos de usuários. Um levantamento preliminar mostrou que as tecnologias desenvolvidas para a “deficiência intelectual” tendem a dar ênfase ao ensino aprendizagem e, mesmo quando seus criadores defendem que tais tecnologias podem desenvolver o
cognitivo, ajudar na memorização e percepção dos usuários, não apresentam características claras e potenciais que possam realmente ser atribuídas à deficiência. São tecnologias que podem ser utilizadas por qualquer usuário com dificuldades com a aprendizagem e não necessariamente com diagnóstico de deficiência, por isso não deveriam ser categorizadas como Tecnologia Assistiva. Para a realização de nosso estudo, aplicaremos pesquisa de campo, etnografia, análise de resultados, análise de diagnósticos, entrevistas com especialistas e pesquisas em material especializado. Esse estudo nos levará a pontuar importantes requisitos de usuários para o desenvolvimento de softwares voltados para as pessoas com diversidade intelectual, sendo uma colaboração para as áreas da saúde, da educação e da computação.

**Palavras chave:** deficiência intelectual, tecnologia, requisitos de usuários.

---

**Orientando:** Luciano Lauri Pires

**Título do trabalho:** A tecnologia móvel, os vestíveis e a construção de hábitos

**RESUMO:** Novos estudos na área do design digital, inspirados pela psicologia positiva, contribuem para o entendimento da felicidade no mundo contemporâneo ultra-conectado. Os hábitos humanos são cada vez mais influenciados pelos dispositivos móveis e vestíveis, que inspecionam seus usuários e entregam uma visão quantificada do indivíduo. O bem-estar subjetivo passa a ser um problema de design e uma ansiosa busca pessoal.

**Palavras-chave:** felicidade, hábito, compulsão, celulares, vestíveis, internet das coisas, atenção, cognição, foco, indivíduo quantificado, personal informatics, dieta digital.