

ANDRÉ LUIZ BATTAIOLA

MEMORIAL



Documento Apresentado a CPPD da
Universidade Federal do Paraná

Parte do processo de concurso para
Professor Titular

CURITIBA

Novembro de 2016

Sumário

1	IDENTIFICAÇÃO	4
1.1	Endereço Profissional	4
1.2	Endereço no Curriculum Lattes	4
1.3	Formação Acadêmica	4
1.4	Mestrado	5
1.5	Doutorado	5
1.6	Atuação Profissional	5
1.7	Atividades Administrativas realizadas no âmbito da UFPR.....	6
2	Mini BIOGRAFIA.....	7
3	MOTIVAÇÕES para o PEDIDO de PROGRESSÃO para o cargo de PROFESSOR TITULAR	13
4	ATIVIDADES DE ENSINO (Campo I).....	15
4.1	Disciplinas ministradas nos anos de 2002 - 2005.....	15
4.2	Disciplinas ministradas no ano de 2006	15
4.3	Disciplinas ministradas no ano de 2007	15
4.4	Disciplinas ministradas no ano de 2008	15
4.5	Disciplinas ministradas no ano de 2009	15
4.6	Disciplinas ministradas no ano de 2010	16
4.7	Disciplinas ministradas no ano de 2011	16
4.8	Disciplinas ministradas no ano de 2012	16
4.9	Disciplinas ministradas no ano de 2013	16
4.10	Disciplinas ministradas no ano de 2014	17
4.11	Disciplinas ministradas no ano de 2015	17
5	ATIVIDADES DE ORIENTAÇÃO DE ALUNOS (Campo II)	18
5.1	Orientações de MESTRADO Concluídas	18
5.2	Orientações de TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) Concluídas	19
5.3	Orientações de INICIAÇÃO CIENTÍFICA Concluídas	20
6	ATIVIDADES ACADÊMICAS ESPECIAIS (Campo III)	22
6.1	Participação em BANCAS de DEFESA de DOUTORADO.....	22
6.2	Participação em BANCAS de DEFESA de MESTRADO	22
6.3	Participação em BANCAS de DEFESA de TCC (Trabalhos de Conclusão de Curso de Graduação).....	25
6.4	Participação em BANCAS de QUALIFICAÇÃO de DOUTORADO	30
6.5	Participação em BANCAS de QUALIFICAÇÃO de MESTRADO.....	31
7	ATIVIDADES DE EXTENSÃO (Campo IV)	33

7.1	Curso de Extensão na UFPR: Cooperação e Colaboração em Jogos de Tabuleiro	33
7.2	Evento de Extensão na UFPR: 1º Colóquio de Perspectivas Acadêmicas sobre Jogos de Tabuleiro e RPGs	33
7.3	Participação na Organização de Eventos	34
8	ATIVIDADES DE PESQUISA (Campo V)	36
8.1	2016 – Atual Pesquisa Descritiva sobre a Aplicação de Métodos Científicos em Design de Jogos	36
8.2	2012 - 2013 Diálogos entre Arte e Design: Processo de avaliação e revisão de jogo eletrônico educativo em arte	36
8.3	2007 - 2009 Projeto EEHouse - Energia e o Ambiente Construído	36
8.4	2005 - 2005 Roteiro Integrado ao Sistema de Iluminação das Aeronaves da EMBRAER	37
8.5	2003 - 2005 Projeto CNPq 552173/2002-9 LudicLearning - Desenvolvimento de ambientes lúdicos para ensino	37
9	ATIVIDADES DE ADMINISTRAÇÃO (Campo VI)	39
9.1	Cargos de CHEFIA e COORDENAÇÃO	39
9.2	Participação em ÓRGÃOS COLEGIADOS	39
9.3	Participação em ELEIÇÕES	39
9.4	Participação em Comissão de SINDICÂNCIA	39
9.5	Participação em Comissão Avaliadora de Estágio Probatório	39
9.6	Participação em BANCAS de Concurso público	39
9.7	Participação em Comissões de AVALIAÇÃO de CURSOS DE GRADUAÇÃO na ÁREA de COMPUTAÇÃO	40
10	ATIVIDADES DE CAPACITAÇÃO (Campo VII)	42
10.1	Formação Complementar	42
10.2	Participação em EVENTOS	42
11	PRODUÇÃO CIENTÍFICA, TECNOLÓGICA, ARTÍSTICA E CULTURAL (Campo VIII)	46
11.1	Artigos completos publicados em PERIÓDICOS	46
11.2	LIVROS publicados/organizados ou edições	46
11.3	CAPÍTULO de LIVROS Publicados	47
11.4	Trabalhos Completos publicados em ANAIS de CONGRESSOS	47
11.5	Resumos Expandidos publicados em ANAIS de Congressos	54
11.6	Resumos publicados em ANAIS de Congressos	55
11.7	Apresentações de Tutoriais e Palestras	55
11.8	Premiações	56

1 IDENTIFICAÇÃO

ANDRÉ LUIZ BATTAIOLA

Brasileiro, nascido em 6 de julho de 1956, em Bauru / SP.

Filho de Ruth Rodrigues Fidalgo, funcionária pública municipal, e Wilson Battaiola, funcionário público estadual.

Matrícula UFPR: 169633

Matrícula SIAPE: 664241

1.1 ENDEREÇO PROFISSIONAL

Universidade Federal do Paraná

www.ufpr.br

Setor de Artes, Comunicação e Design

www.sacod.ufpr.br/

Departamento de Design

www.sacod.ufpr.br/portal/dedesign/

Rua General Carneiro, 460 8º andar sala 830 – LAI/DI - Campus Reitoria

80060-150 - Curitiba, PR - Brasil

Telefone: (41) 3360-5323 Fax: (41) 3360-5360

1.2 ENDEREÇO NO CURRICULUM LATTES

lattes.cnpq.br/4733812873841340

1.3 FORMAÇÃO ACADÊMICA

1992-1993: Pós-Doutorado – Desenvolvimento de trabalho de pesquisa equivalente a Pós-Doutorado na University of Wisconsin - Madison, Wisconsin, Estados Unidos.

1987-1991: Doutorado em ENGENHARIA ELÉTRICA (Conceito CAPES 6) - Universidade de São Paulo, USP, Brasil.

1981-1986: Mestrado em ENGENHARIA ELÉTRICA (Conceito CAPES 6) - Universidade de São Paulo, USP, Brasil.

1975-1980: Graduação em BACHARELADO EM FÍSICA - Universidade de São Paulo, USP, Brasil.

1972-1974: Técnico Industrial de Máquinas e Motores do Curso Colegial da Fundação Educacional de Bauru

1968-1971: Concluinte do Curso Ginásial no Instituto de Educação Estadual Ernesto Monte de Bauru

1.4 MESTRADO

Instituição: Departamento de Engenharia Elétrica (DEE) da Escola Politécnica da USP (EPUSP)

Orientador: Prof. Dr. Antônio Marcos de Aguirra Massola – Professor Adjunto do DEE-EPUSP

Título da Dissertação: Descrição e análise do desenvolvimento e da implementação de interfaces gráficas de um núcleo GKS

Resumo da Dissertação: O trabalho apresentado nesta dissertação é uma descrição e análise do processo de desenvolvimento de interfaces gráficas que permitirão o controle e a troca de dados entre um núcleo gráfico padrão GKS e os dispositivos gráficos. Com o objetivo de servir de introdução aos primeiros conceitos da área da computação gráfica, descrevem-se no capítulo 1 o que se entende por computação gráfica, os dispositivos gráficos mais comumente utilizados, as principais áreas de aplicação, a importância da padronização dos programas gráficos, o núcleo gráfico CORE e a comparação deste com o núcleo padrão GKS. No capítulo 2 expõem-se sucintamente os conceitos definidos pelo núcleo gráfico GKS. A definição da estrutura das interfaces gráficas, bem como de seus módulos, características de implementação e algoritmos utilizados são descritos no capítulo 3. No capítulo 4 analisam-se a implementação de interfaces gráficas de um traçador gráfico de pena (*pen-plotter*) e um terminal gráfico de rastreamento (*raster graphics terminal*). Outros dados de implementação, bem como sugestões para futuros estudos e possíveis otimizações do trabalho são relatados no capítulo 5.

Data da Defesa: 24/01/1986

1.5 DOUTORADO

Instituição: Departamento de Engenharia Elétrica (DEE) da Escola Politécnica da USP (EPUSP)

Orientador: Prof. Dr. Antônio Marcos de Aguirra Massola – Professor Adjunto do DEE-EPUSP

Título da Tese: Análise de conceitos relacionados à implementação de sistemas de visualização tridimensional de dados meteorológicos

Resumo da Tese: Atualmente, com o aumento vertiginoso a capacidade de processamento dos computadores, previsão de tempo passou a ser algo factível e de extrema importância para a comunidade. Dados que o meteorologista trabalha normalmente com uma grande quantidade de dados, a representação gráfica dos seus dados associada com imagens de satélite ou radar é um recurso muito importante para o estudo do comportamento do tempo. Assim, muitos dos sistemas de Visualização de Dados Meteorológicos tem provado serem ferramentas para os meteorologistas. O autor, baseando-se na experiência que adquiriu trabalhando no INPE no projeto do sistema de visualização de dados meteorológicos MicroMAGICS e no trabalho de pesquisa realizado no Space Science and Engineering Centre em Madison-EUA, onde estudou formas de geração de gráficos tridimensionais, analisa neste trabalho algumas das principais características destes sistemas e sugere algumas alternativas para o seu desenvolvimento. Também descreve com pormenores um algoritmo de geração de superfícies que pode ser empregado para a visualização de várias grandezas físicas, em especial, as relacionadas com o clima. O desenvolvimento e a implementação deste algoritmo são o cerne deste trabalho.

Data da Defesa: 11/12/1991

1.6 ATUAÇÃO PROFISSIONAL

2002-2016: Professor UFPR

1995-2002: Professor UFSCar

1988-1995: INPE – Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais

1987-1988: FDTE – Fundação para o Desenvolvimento Tecnológico da Engenharia / USP

1982-1987: ITAUTEC – Itaú Tecnologia

1980-1981: Colégio SALESIANO - São Paulo / SP

1979-1980: Colégio das NAÇÕES - São Paulo / SP

1977-1978: Colégio RIACHUELO - São Paulo / SP

1976-1976: IPT - Instituto de Pesquisas Tecnológicas – USP

1.7 ATIVIDADES ADMINISTRATIVAS REALIZADAS NO ÂMBITO DA UFPR

2015/08-2017/08 - Vice-coordenação do Programa de Pós-Graduação do Departamento de Design da UFPR

2010/11-2012/11 - Chefia do Departamento de Design

2007/10-2009/10 - Representante, como Suplente, do Setor de Humanas no CEPE

2002/11-2004/11 - Vice-chefia do Departamento de Design

2 Mini BIOGRAFIA

Desde criança, sou fascinado por histórias-em-quadrinhos (HQs), desenhos animados, filmes e, em especial, ficção científica. Quando criança, me deliciava com HQs sobre mundos futuros, recheados de artefatos tecnológicos.

Também me interessava por enciclopédias, livros de história e revistas sobre dispositivos elétricos e eletrônicos. Ao escrever este parágrafo, me lembrei da revista “Mecânica Popular”, versão brasileira da famosa revista americana *Popular Mechanics*, a qual trazia a descrição de montagem de diferentes tipos de aparatos, sendo que a maioria deles era de difícil montagem no Brasil em função da dificuldade em se obter as peças, bem como pelo fato delas serem caras. Também cheguei a colecionar a famosa série “Conhecer” publicada pela Editora Abril Cultural. Como eu tinha poucos recursos para exercer o papel de consumidor, eu tinha que me decidir sobre o que comprar, assim, ficava difícil eu conseguir reunir o número suficiente de fascículos para fechar um livro de qualquer coleção. Mesmo assim, eu não desistia. Meu sonho de consumo na época era a coleção “Ciência Ilustrada”, também da Editora Abril Cultural. Um amigo meu colecionava esta enciclopédia, eu morria de inveja dele.

Quando comecei a trabalhar e, assim, pude ter algum tipo de recurso financeiro, eu, concomitantemente, comecei a comprar várias séries colecionáveis, tais como “Gênios da Pintura”, “Como Funciona” e até “Mão na Roda”, coleção que continha fascículos sobre consertos caseiros em carros, sendo que, curiosamente, eu nem carro tinha.

Analisando esta minha fascinação por HQs, filmes, animações e as enciclopédias, eu penso que por trás de tudo isso está a sede pelo conhecimento. Acho que ela é a responsável por tudo que conquistei até hoje em termos de títulos acadêmicos e de vida profissional. Eu não consigo me enxergar parando de estudar. Pretendo me aposentar aos 65 anos, e, supondo-se que eu viva plenamente saudável, física e mentalmente, até os 80 anos, eu já delinheie um plano de estudos para este período da vida.

Até o final do colegial em 1974, eu morei em Bauru, cidade onde nasci e onde a minha família morava. Neste período, eu sempre me destaquei em termos de desempenho acadêmico, no entanto, quando, em 1975, eu entrei no Instituto de Física da USP, em função de ter que trabalhar para me manter, o meu rendimento acadêmico caiu. Neste tempo, o meu prazer pelo estudo foi contaminado pela necessidade de ter que trabalhar e ganhar o meu sustento. Apesar de ter passado em concurso para trabalhar na Divisão Naval do Instituto de Pesquisas Tecnológicas da USP, em função de uma jornada de trabalho de 8 horas, eu tive que abandonar o emprego para poder ter mais tempo para me dedicar ao meu curso. Por um bom tempo me questionei se tinha feito a coisa certa.

Fora do IPT, para poder sobreviver, eu comecei a ministrar aulas em diferentes colégios, em cursos no formato Madureza, em período noturno. Me lembro de classes superlotadas, de alunos jogando bola de tênis no quadro, de alunos mais velhos do que eu que tinham alto poder aquisitivo e que convidavam a turma para sair e pagavam a conta, bem como de eu ter até ministrado aula de Biologia em função de dispensa da professora responsável pela disciplina. Me lembro também das idiosincrasias da profissão de professor. Um dia, seguindo o caderno didático do curso, eu ministrava uma aula sobre números complexos quando um aluno me

perguntou: “Professor, você acha realmente que nós precisamos aprender tal tipo de coisa?”. A dificuldade estava em como explicar para um conjunto de pessoas que trabalhavam em diferentes áreas, onde o máximo que se exigia em termos de matemática era a aritmética básica, pessoas que trabalhavam 8 horas por dia e que chegavam cansadas na escola, que aquilo tinha algum tipo de importância para elas. Em suma, muitas histórias desta época me vêm à cabeça.

Na universidade, eu, em determinado momento, tive contato com um professor que desenvolvia pesquisas sobre microeletrônica no Departamento de Engenharia Elétrica da Escola Politécnica da USP (DEE-EPUSP). Deste contato inicial, no mesmo departamento, conheci outro professor que começava a trabalhar com uma nova área tecnológica: Computação Gráfica. Me interessei de imediato pelo assunto, pois era uma forma de conciliar desenhos, talvez uma derivação da paixão pelas HQs, com a tecnologia.

Deste interesse e contato com o professor, surgiu a vontade de fazer mestrado na área. No entanto, para entrar no mestrado do DEE-EPUSP era preciso fazer uma prova, cujo conteúdo principal era a análise de malhas de redes elétricas e eu não sabia nada sobre isso. Peguei todos os livros recomendados para a prova e comecei a estudar. Por ter sido reprovado na primeira tentativa, eu passei 6 meses estudando noite e dia tudo que se referia a circuitos elétricos para fazer a prova novamente. Me lembro até hoje do uso da famosa equação de Laplace, utilizada para resolver vários problemas na área de circuitos elétricos, bem como da hora em que peguei a prova e olhei para as questões e me veio aquela feliz sensação de confiança por saber resolver todas. Depois da prova, eu fiquei esperando o resultado. E, assim, no dia do resultado, eu estava na frente da USP esperando o ônibus, quando o professor Massola, o qual viria a ser meu futuro orientador no mestrado e doutorado, passou e me deu carona. Perguntei para ele se já tinha saído o resultado da prova de seleção e ele me disse que sim e complementou: “Você não passou”. A sensação foi de um trem me atropelando, mas antes de eu ter uma síncope, ele completou: “Brincadeira, você passou sim”. Sim, eu tinha passado com uma nota que ficou perto do 10, tinha apenas errado uma conta em uma questão.

Em 1981, eu comecei a cursar o mestrado. Durante o curso, pelo fato da minha pesquisa não estar andando a contento, eu me decidi a procurar um emprego. Apareceu a oportunidade de trabalhar na Itautec, uma empresa do banco Itaú que trabalhava com tecnologia computacional. Nesta empresa, apareceu uma grande oportunidade para mim em termos de pesquisa. A Itautec começava a trabalhar com a produção de placas de circuito impresso e precisava de um sistema CAD (Computer-Aided Design) e para tanto, investiu dinheiro na compra de equipamentos sofisticados para a época, bem como se decidiu a desenvolver um sistema CAD para aquela aplicação em específico. O sistema denominado SACCI precisava de recursos de uma biblioteca gráfica e a escolhida foi a GKS (*Graphical Kernel System*), uma proposta alemã. Para o desenvolvimento do GKS era necessário configurar a comunicação entre o computador e os diferentes dispositivos comprados, tais como, terminais gráficos e plotters. Este tipo de configuração exigia o desenvolvimento de *device drivers*, programas especializados em comunicar a saída das funções da biblioteca com os dispositivos. Enxerguei nesta necessidade uma oportunidade para desenvolver o meu trabalho de mestrado. Neste interim, a Itautec estabeleceu um convênio de pesquisa com a Unicamp no contexto do desenvolvimento da biblioteca GKS. A oportunidade da pesquisa com os drivers se concretizou, pois, os professores da UNICAMP passaram a atuar como meus coorientadores. O que era bom, tinha

ficado melhor. Consegui terminar a dissertação e ser aprovado com a nota máxima, 10, e com distinção.

Finalizado o curso de mestrado em 1986, resolvi engrenar no doutorado. Comecei a fazer os créditos e, neste interim, surgiu uma vaga para trabalhar na FDTE/USP, Fundação para o Desenvolvimento Tecnológico da Engenharia, filiada à Escola Politécnica da USP. Neste local, de 1987 a 1988, trabalhei desenvolvendo cursos de programação e atuando em projetos de pesquisa, entre eles, um sistema para a orientação de manobras na rede elétrica da cidade de Santos em São Paulo, o que envolvia conceitos de computação gráfica.

Após completar um ano de serviço na FDTE/USP, fui procurado por um ex-colega da Itaotec. Tinha sido aberto uma vaga de trabalho no CPTEC / INPE (Centro de Previsão de Tempo e Estudos Climáticos do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais), em São José dos Campos / SP, para trabalhar no projeto Micro-MAGICS, *Meteorological Graphics on Microcomputers*, um projeto de visualização de dados científicos que era para ser desenvolvido através de um convênio com o ECMWF (*European Centre for Medium-Range Weather Forecasts*). Este projeto envolvia o GKS, a biblioteca gráfica que eu tinha trabalhado como tema de pesquisa na Itaotec e no mestrado.

Em 1988, eu me mudei para São José dos Campos e o tempo de trabalho no INPE, no projeto Micro-MAGICS foi produtivo e me ensejou uma nova oportunidade: viajar duas vezes seguidas para o ECMWF. Em uma destas visitas, eu conheci o pesquisador William (Bill) Hibbard do SSEC (*Space Science & Engineering Center*) / University of Wisconsin, em Madison, EUA, o qual me ofereceu a oportunidade de trabalhar com o sistema de visualização tridimensional de dados meteorológicos Vis5D. Nesta época, eu estava perdido com o meu tema de doutorado e enxerguei nesta oferta a possibilidade de desenvolver uma pesquisa para a tese.

Em outubro de 1990, eu consegui viabilizar uma ida de 6 meses para o SSEC, mas, ao final, consegui ficar 7 meses. O primeiro mês foi praticamente perdido com uma série de doenças, fruto da adaptação ao frio de Madison, bem como ao próprio local, comida etc. Depois consegui engrenar de corpo e alma no trabalho.

Bill me propôs pesquisar um algoritmo de geração de isosuperfícies, um recurso importante na visualização de dados meteorológicos. Ele queria tirar o máximo possível de eficiência deste algoritmo quando ele rodava em máquinas com recursos de processamento vetorial. Não me esqueço de nossa primeira conversa. Ele me mostrou o laboratório, a minha escrivaninha e a máquina que eu podia utilizar. Depois, me entregou os manuais da máquina e me disse: o algoritmo atual processa X cubos por segundo (a isosuperfície era gerada com base em uma extensa grade tridimensional), espero uma nova versão que processe 500 mil cubos por segundo, vou reservar um horário para conversarmos semanalmente. Juro que não é exagero dizer que eu sonhava com os cubos. Eu acordava e deitava pensando nisso. No final do trabalho, eu não consegui chegar aos 500 mil cubos, mas tinha feito uma série de medições para provar que não era possível chegar neste valo. Por outro lado, tinha adaptado todo o algoritmo para o processamento vetorial, bem como tinha obtido taxas plenamente satisfatórias de performance.

Ao voltar para o Brasil, tive pouco tempo para escrever a tese. No entanto, o esforço no trabalho com as isosuperfícies, bem como os resultados obtidos na visualização de dados meteorológicos através do sistema Vis5D, que acessava o algoritmo por mim desenvolvido, acabou por convencer a banca do mérito do trabalho.

Após o término do doutorado, no contexto de uma atividade de pós-doutorado, em 1992, eu tive a chance de voltar mais uma vez a Madison. Desta vez, por um período de 13 meses, onde trabalhei com o desenvolvimento de algoritmos para máquinas de processamento paralelo.

Ao voltar para o Brasil, participei da equipe que montava a nova sede do CPTEC em Cachoeira Paulista. Como a maior parte dos pesquisadores do CPTEC moravam em São José dos Campos, em um determinado momento eu comecei a considerar arriscado e cansativo viajar praticamente todos os dias. Neste interim, eu fiquei sabendo de um concurso para professor no Departamento de Computação da UFSCar, em São Carlos / SP. Acabei prestando o exame e, aprovado, em 1995, eu me mudei para São Carlos. Trabalhar na UFSCar me trouxe um benefício extra, por São Carlos ficar perto de Bauru, minha cidade natal, eu podia passar os finais de semana com a minha família, o que, para mim, era uma felicidade.

Na UFSCar, eu comecei a trabalhar como coordenador de uma divisão da SIn – Secretaria de Informática e o trabalho era interessante. Na UFSCar, a minha área de pesquisa era a visualização científica. No contexto desta pesquisa, eu comecei a estudar temas que não envolviam apenas a parte computacional, mas também outros tópicos correlacionados, entre eles, conceitos associados ao design da informação e isso começou a me despertar vários interesses. Seguindo esta tendência, em 1996, ao participar de um evento da SBC (Sociedade Brasileira de Computação) em Recife / PE, eu marquei presença em uma espécie de plenária deste evento. Durante a reunião, começamos a discutir alternativas de desenvolvimento de software e eu conjecturei que videojogos poderia ser algo interessante porque apresentava sofisticação tecnológica, bem como dava margem a criatividade. Curiosamente, um dos debatedores do evento achou a ideia interessante. Começava a surgir o meu interesse pela área de jogos.

Neste período também, visitei, em período de férias, as cidades de Curitiba e Florianópolis e achei as cidades agradáveis e bonitas. Isso começou a despertar em mim o interesse em me mudar mais uma vez. A preferência inicial era Florianópolis / SC devido a vontade de viver em uma cidade com praia, no entanto, em função de ter perdido a inscrição para um concurso na UFSC, eu acabei desistindo da ideia. Neste interim, porém, fiquei sabendo de uma série de concursos na UFPR, entre eles, um concurso no Departamento de Design. Como eu já havia iniciado um conjunto de pesquisas na área de desenvolvimento de jogos, considerei que seria interessante participar de um departamento de design.

Acabei por fazer o concurso no Departamento de Design da UFPR e ser aprovado. Na sequência, houve uma negociação entre a UFSCar e a UFPR, priorizando a troca de professores, ou seja, um professor da UFPR foi para a UFSCar e eu vim da UFSCar para a UFPR. Assim, no final de 2002, eu começava a trabalhar no Departamento de Design da UFPR.

O começo do trabalho foi caracterizado por dificuldades devido ao fato de haver diferenças na filosofia de funcionamento de um departamento de design e de um de computação, assim, erros foram cometidos. Após bater a cabeça de um lado para outro, eu comecei a me adaptar ao Departamento de Design.

Em termos de pesquisa, eu dei prosseguimento aos estudos em videojogos. Neste contexto, em 2004, eu organizo a primeira edição do SBGames – Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, o qual ocorreu em Curitiba, no campus da Unicenp. Desde a primeira edição, em termos de pesquisa, o SBGames possui 3

trilhas principais: Computação, Cultura e Artes & Design, ou seja, o evento congrega diferentes áreas do saber, o que, possivelmente, faz do SBGames um dos principais eventos da SBC, se destacando, em especial, pela quantidade de participantes. O evento também possui uma trilha de Indústria para discutir a indústria dos jogos no Brasil. Neste contexto, o SBGames faz parte da minha vida como pesquisador, pois desde de sua primeira edição, eu tenho comparecido a todas as edições e, além de ter sido o organizador geral em 2004 e ter contribuído para a definição do formato atual do evento, eu também fui coordenador científico da trilha de Artes & Design nos anos de 2009 e 2014. Ainda neste contexto, atualmente, junto com outros colegas do SBGames, estou empenhado na criação do periódico LUDICA – Revista Brasileira de Estudos de Jogos, o qual vai abarcar temas como artes e design de jogos, bem como a cultura e a educação associadas aos jogos (<https://ludicajournal.com/index.php/ludica>).

No Departamento de Design da UFPR, além das tarefas de ensino e pesquisa, eu participei de várias atividades administrativas (ver CAMPO VI - ATIVIDADES DE ADMINISTRAÇÃO), sendo as principais: Vice-Chefia e Chefia de departamento, representante, como Suplente, do Setor de Humanas no CEPE e, atualmente, Vice-Coordenação do Programa de Pós-Graduação.

Ainda no contexto do Departamento de Design da UFPR, em 2004, eu participei do esforço de um grupo de professores deste departamento, liderados pela Profa Carla Galvão Spnillo, na formulação do projeto de construção do Programa de Pós-Graduação, onde atuo desde a sua aprovação pela CAPES em setembro de 2005.

Infelizmente, esta trajetória foi marcada por um problema que afetou tanto a minha vida pessoal quanto profissional. No final de 2008, a minha mãe sofreu um sério AVC, o que exigia que eu fizesse deslocamentos constantes para Bauru, distante em torno de 530 km de Curitiba. Além do desgaste emocional, eu tinha um desgaste físico relevante, o que afetou significativamente o meu desempenho profissional. Minha mãe faleceu, em 2012, um pouco antes de eu terminar o meu mandato na chefia do departamento. Cabe ressaltar o apoio que tive tanto dos colegas do Departamento de Design quanto da direção do setor de Humanas, encabeçada pela professora Tarcisa Béga na época.

Hoje, em função das várias atividades que exerço, é certo que o Departamento de Design da UFPR faz parte indissociável da minha vida profissional e acadêmica. Aprendi, ao longo do tempo, a respeitar e valorizar os professores e funcionários deste departamento. Hoje, consigo enxergar claramente que muito aprendi e continuo aprendendo com eles. Será o local onde finalizarei a minha vida profissional, mas, ressalto que, mesmo após o meu pedido de aposentadoria em 2021, espero poder ainda atuar por um tempo no programa de pós-graduação deste departamento, orientando alunos.

Para finalizar este texto, uma ponderação. Acredito que a produção de um memorial, o qual descreve a vida profissional de uma pessoa, traz para ela uma profunda reflexão. É similar a se enxergar em uma longa estrada, onde ao se olhar para trás, se vê todo o percurso trilhado, e ao se olhar para frente, se vê o que ainda deve ser percorrido. Neste instante, ao olhar para trás, é inevitável refletir sobre os acertos e os erros cometidos, sobre as coisas importantes que foram ou não foram realizadas e sobre o que se conseguiu aprender com tudo isso. Neste cenário, nesta longa estrada, eu me lembro de um pensamento de Chico Xavier: “Embora ninguém possa voltar atrás e fazer um novo começo, qualquer um pode começar agora e fazer um novo

fim”. A minha interpretação deste pensamento é a de que, enquanto houver vida, ainda há tempo para, como professor e cidadão, contribuir significativamente para o progresso da educação e da sociedade brasileira. Não só espero encerrar a minha vida com essa perspectiva, mas que também, no final, ao olhar para trás, concluir que, apesar de ter cometido vários erros, eu tentei dar o melhor de mim para viabilizar o máximo possível de acertos.

Neste sentido, acredito que o cargo de professor titular não será apenas um estímulo para continuar nesta jornada, mas, em especial, um lembrete da responsabilidade que o cargo enseja e do que se espera de um professor com tal titulação.

3 MOTIVAÇÕES para o PEDIDO de PROGRESSÃO para o cargo de PROFESSOR TITULAR

Além de uma compilação de fatos relacionados a minha vida acadêmica na UFPR, este memorial marca a minha formação e trajetória pessoal. Os pontos chave que pontuam a minha pretensão neste concurso se baseiam nos seguintes fatos:

Estar na condição de Professor Associado IV, lotado no Departamento de Design da UFPR e atuar tanto no curso de Design Gráfico, bem como no Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDESIGN), onde ministra disciplinas e orienta mestrandos e doutorandos.

Atuar no PPGDESIGN na linha de pesquisa de Design de Sistemas de Informação, com ênfase em design de jogos e animações educacionais.

Denotar uma vida acadêmica pontuada por:

Orientar, neste ano de 2016, 2 graduandos, 2 mestrandos e 4 doutorandos. A defesa do primeiro orientando de doutorado está prevista para fevereiro de 2017.

Ter concluído a orientação de 28 Trabalhos de Conclusão de Curso, 14 de Iniciação Científica e 14 Dissertações.

Ter coordenado 2 projetos de pesquisa, 1 financiado pelo CNPq e outro pela FINEP. Ter sido membro de equipe de pesquisadores de 1 projeto CNPq e de 1 projeto financiado pela EMBRAER.

Ter participado da publicação de 2 livros, 4 capítulos de livros e 13 artigos em periódicos. Em congressos, a participação contabiliza 84 trabalhos completos, 8 resumos expandidos e 8 resumos, bem como ter ministrado 6 palestras em diferentes eventos. Ter recebido 4 premiações em eventos pela qualidade dos artigos publicados.

Ter ministrado, no contexto do Departamento de Design da UFPR, 10 diferentes disciplinas no curso de Graduação em Design Gráfico e 2 no curso de Pós-Graduação em Design. Ter participado das seguintes edições da Feira de Profissões da UFPR: 2016, 2014, 2013 e 2012.

Ter participado, em termos de defesa de trabalho de conclusão de curso, de 7 bancas de doutorado, de 32 bancas de mestrado e de 84 bancas de graduação. Em termos de qualificação, ter participado de 5 bancas de doutorado e de 15 qualificações de mestrado.

Ter organizado o primeiro SBGames - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, no ano de 2004 na cidade de Curitiba. Este evento se destaca no cenário nacional e da SBC (Sociedade Brasileira de Computação) pelo número de artigos submetidos às 3 trilhas básicas que o compõem (Computação, Artes e Design e Cultura / Educação), bem como pelo número de participantes. A minha participação neste evento é constante, não tendo perdido nenhuma das edições desde a sua criação em 2004.

Ter trabalhado no CPTEC/INPE – Centro de Previsão do Tempo e Estudos Climáticos do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais, onde

participou de projetos na área de visualização científica de dados meteorológicos.

Ter, na época em que trabalhava no INPE, estagiado no ECMWF (*European Centre for Medium-Range Weather Forecasts*) localizado na cidade de Reading, Inglaterra, bem como ter desenvolvido trabalho compatível a pós-doutorado no SSEC (Space Science & Engineering Center) da University of Wisconsin, em Madison, EUA.

Ter atuado como professor no Departamento de Computação da Universidade Federal de São Carlos, onde, em um período de tempo, coordenou uma divisão da SIn – Secretaria de Informática.

Compor o Comitê Científico dos seguintes periódicos: Educação Gráfica (ISSN 2179-7374 (online) e ISSN 1414-3895 (impresso / CD Rom)) e InfoDesign (ISSN 1808-5377), bem como já ter avaliado artigo para o *Entertainment Computing Journal*.

Estar, ainda no contexto da pesquisa na área de jogos, junto com outros colegas do SBGames, empenhado na criação do periódico LUDICA – Revista Brasileira de Estudos de Jogos, o qual vai abarcar temas como artes e design de jogos, bem como a temática da cultura e da educação nos jogos (<https://ludicajournal.com/index.php/ludica>).

Ser, atualmente, parte do corpo docente do Departamento de Design da UFPR, onde ministra aulas nos cursos de graduação e pós-graduação, orienta alunos nestes dois cursos, bem como ser vice-coordenador do PPGDESIGN.

4 ATIVIDADES DE ENSINO (Campo I)

Disciplinas ministradas na Graduação (**GD**) e Pós-Graduação (**PG**) do Departamento de Design da UFPR por ano desde o começo das atividades na UFPR no segundo semestre de 2002.

4.1 DISCIPLINAS MINISTRADAS NOS ANOS DE 2002 - 2005

(GD) - HD417 - Produção e Análise da Imagem I - 4 créditos - anual

(GD) - HD429 - Produção e Análise da Imagem II - 4 créditos - anual

4.2 DISCIPLINAS MINISTRADAS NO ANO DE 2006

(GD) – HD300 – Animação I – 3 créditos - semestral

(GD) – HD301 – Animação II – 3 créditos - semestral

(GD) – HD305 - Empreendedorismo Aplicado ao Design Gráfico – 2 créditos - semestral

(GD) – HD310 - Imagem Sequencial – 2 créditos

(GD) – HD316 - Normas e Legislação – 2 créditos

(GD) – HD326 – Projeto Gráfico VIII – TCC – 3 créditos

4.3 DISCIPLINAS MINISTRADAS NO ANO DE 2007

(GD) – HD127 – Tópicos Especiais de Design Gráfico II – Design de Jogos – 2 créditos - semestral

(GD) – HD300 – Animação I – 3 créditos - semestral

(GD) – HD301 – Animação II – 3 créditos - semestral

(GD) – HD305 - Empreendedorismo Aplicado ao Design Gráfico – 2 créditos - semestral

(GD) – HD310 - Imagem Sequencial – 2 créditos

(GD) – HD316 - Normas e Legislação – 2 créditos

(GD) – HD326 – Projeto Gráfico VIII – TCC – 3 créditos

(GD) – HD501 - Estágio Supervisionado – 2 créditos

4.4 DISCIPLINAS MINISTRADAS NO ANO DE 2008

(GD) – HD300 – Animação I – 3 créditos - semestral

(GD) – HD301 – Animação II – 3 créditos - semestral

(GD) – HD305 - Empreendedorismo Aplicado ao Design Gráfico – 2 créditos - semestral

(GD) – HD316 - Normas e Legislação – 2 créditos

(GD) – HD326 – Projeto Gráfico VIII – TCC – 3 créditos

(GD) – HD501 - Estágio Supervisionado – 2 créditos

(PG) – HD714 – Design de Entretenimento Digital – 3 créditos - trimestral

4.5 DISCIPLINAS MINISTRADAS NO ANO DE 2009

(GD) – HD127 – Tópicos Especiais de Design Gráfico II – Design de Jogos – 2 créditos - semestral

- (GD) – HD300 – Animação I – 3 créditos - semestral
- (GD) – HD305 - Empreendedorismo Aplicado ao Design Gráfico – 2 créditos - semestral
- (GD) – HD310 - Imagem Sequencial – 2 créditos
- (GD) – HD316 - Normas e Legislação – 2 créditos
- (GD) – HD326 – Projeto Gráfico VIII – TCC – 3 créditos
- (GD) – HD501 - Estágio Supervisionado – 2 créditos
- (PG) – HD714 – Design de Entretenimento Digital – 3 créditos - trimestral

4.6 DISCIPLINAS MINISTRADAS NO ANO DE 2010

- (GD) – HD127 – Tópicos Especiais de Design Gráfico II – Design de Jogos – 2 créditos - semestral
- (GD) – HD300 – Animação I – 3 créditos - semestral
- (GD) – HD305 - Empreendedorismo Aplicado ao Design Gráfico – 2 créditos - semestral
- (GD) – HD310 - Imagem Sequencial – 2 créditos
- (GD) – HD316 - Normas e Legislação – 2 créditos
- (GD) – HD326 – Projeto Gráfico VIII – TCC – 3 créditos
- (GD) – HD501 - Estágio Supervisionado – 2 créditos
- (PG) – HD714 – Design de Entretenimento Digital – 3 créditos - trimestral

4.7 DISCIPLINAS MINISTRADAS NO ANO DE 2011

- (GD) – HD127 – Tópicos Especiais de Design Gráfico II – Design de Jogos – 2 créditos - semestral
- (GD) – HD300 – Animação I – 3 créditos - semestral
- (GD) – HD310 - Imagem Sequencial – 2 créditos
- (GD) – HD326 – Projeto Gráfico VIII – TCC – 3 créditos
- (GD) – HD501 - Estágio Supervisionado – 2 créditos
- (PG) – HD714 – Design de Entretenimento Digital – 3 créditos - trimestral

4.8 DISCIPLINAS MINISTRADAS NO ANO DE 2012

- (GD) – HD127 – Tópicos Especiais de Design Gráfico II – Design de Jogos – 2 créditos - semestral
- (GD) – HD300 – Animação I – 3 créditos - semestral
- (GD) – HD310 - Imagem Sequencial – 2 créditos
- (GD) – HD326 – Projeto Gráfico VIII – TCC – 3 créditos
- (GD) – HD501 - Estágio Supervisionado – 2 créditos
- (PG) – HD714 – Design de Entretenimento Digital – 3 créditos - trimestral

4.9 DISCIPLINAS MINISTRADAS NO ANO DE 2013

- (GD) – HD127 – Tópicos Especiais de Design Gráfico II – Design de Jogos – 2 créditos - semestral
- (GD) – HD300 – Animação I – 3 créditos - semestral

- (GD) – HD301 – Animação II – 3 créditos - semestral
- (GD) – HD310 - Imagem Sequencial – 2 créditos
- (GD) – HD326 – Projeto Gráfico VIII – TCC – 3 créditos
- (GD) – HD501 - Estágio Supervisionado – 2 créditos
- (PG) – HD714 – Design de Entretenimento Digital – 3 créditos - trimestral

4.10 DISCIPLINAS MINISTRADAS NO ANO DE 2014

- (GD) – OD133a – Tópicos Especiais em Design Gráfico VIII – 2 créditos - semestral
- (GD) – OD300 – Animação I – 3 créditos - semestral
- (GD) – OD301 – Animação II – 3 créditos - semestral
- (GD) – OD316 - Normas e Legislação – 2 créditos
- (GD) – OD501 - Estágio Supervisionado – 2 créditos
- (PG) – SD700 – Métodos de Pesquisa – 3 créditos - trimestral
- (PG) – SD723 – Design de Entretenimento Digital – 3 créditos - trimestral

4.11 DISCIPLINAS MINISTRADAS NO ANO DE 2015

- (GD) – OD133a – Tópicos Especiais em Design Gráfico VIII – 2 créditos - semestral
- (GD) – OD300 – Animação I – 3 créditos - semestral
- (GD) – OD301 – Animação II – 3 créditos – semestral
- (GD) – OD326 – Projeto Gráfico VII – TCC – 3 créditos - semestral
- (GD) – OD501 - Estágio Supervisionado – 2 créditos
- (PG) – SD700 – Métodos de Pesquisa – 3 créditos - trimestral
- (PG) – SD723 – Design de Entretenimento Digital – 3 créditos - trimestral

5 ATIVIDADES DE ORIENTAÇÃO DE ALUNOS (Campo II)

5.1 ORIENTAÇÕES DE MESTRADO CONCLUÍDAS

1. Matheus Araujo Cezarotto. Recomendações para o design de jogos, enquanto intervenções motivadoras para crianças com discalculia do desenvolvimento. 2016. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientador: André Luiz Battaiola.
2. Luiz Cláudio Silveira Duarte. Traços Distintivos de Estratégias em Jogos. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
3. Guilherme Zaffari. Heurísticas para o Design de Jogos Digitais com base em Princípios de Erro Humano. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
4. Thiago Schaedler Uhlmann. SCMDESIGN - Desenvolvimento de um Serious Game para a Simulação de Gestão de Cadeia de Suprimentos. 2014. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
5. Rafael Eduardo Paulin. Mapeamento das Relações entre Perfis de Jogadores, Tipos Psicológicos, Emoções e Componentes de Jogos Eletrônicos. 2014. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientador: André Luiz Battaiola.
6. Leonardo Mendes Moroni. Integrando a Retórica ao Game Design. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientador: André Luiz Battaiola.
7. Márcia Maria Alves. Design de Animações Educacionais: Recomendações de Conteúdo, Apresentação e Motivação para Aprendizagem. 2012. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientador: André Luiz Battaiola.
8. Rafael Baptistella Luiz. Adaptação do jogo de RPG comercial Dungeons and Dragons 4th edition para o ensino de segunda língua: inglês. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientador: André Luiz Battaiola.
9. Reinaldo Pereira de Moraes. As histórias em quadrinhos eletrônicas em banners publicitários na Web. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientador: André Luiz Battaiola.
10. Michelle Pereira de Aguiar. Jogos Eletrônicos Educativos: Instrumento de Avaliação Focado nas Fases Iniciais do Processo de Design. 2010. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
11. Rafael Pereira Dubiela. A utilização de narrativas embutidas no auxílio da narrativa da história nos jogos eletrônicos informatizados. 2008. Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná, . Orientador: André Luiz Battaiola.
12. Rangles Jungles dos Santos. Aplicações Gráficas Baseadas na Web - Alguns Aspectos Fundamentais. 2007. Dissertação (Mestrado em Informática) - Universidade Federal do Paraná, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientador: André Luiz Battaiola.
13. Rodrigo G Domingues. Análise de Projeto de Componentes e Interfaces para a Renderização em Tempo Real e Animação Aplicadas a uma Arquitetura de Jogos de Computador e Aplicações Multimídia. 2003. 250 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Federal de São Carlos, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientador: André Luiz Battaiola.
14. Nassim C Elias. Análise de Técnicas de Produção de Jogos de Computador para o Desenvolvimento de um Software de Ensino de Conceitos de Computação Gráfica. 2002. 88 f.

Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Federal de São Carlos, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientador: André Luiz Battaiola.

5.2 ORIENTAÇÕES DE TCC (TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO) CONCLUÍDAS

1. Artur Henrique Gomes Janz. GLASS: Uma Graphic Novel em Video (teaser). 2015. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
2. Natali Furquim de Souza. Emoção no Manga a partir da Expressão Facial: Análise e Aplicação em Páginas. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
3. Luana Machado & William Amaro. HQtrônica baseada na obra A Revolução dos Bichos. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
4. Felipe Ken Caneshiro, Talitha Matsuda Taveira. Paraisópolis - Jogo de tabuleiro colaborativo para mesa multi-toque focado no perfil de jogador Socializer. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
5. Paulo Vinicius Duvoisin Horstmann. Teaser Animado em 3D Estereoscópico. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
6. Antonio Edison Grisbach Junior. Lazuli - Software de Gerenciamento para Quadrinistas. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
7. José Nelson Menezes & Eder Luiz Hayduki. História em Quadrinho aplicada a Revista de Escola Bíblica Dominical Evangélica voltada para Crianças de 7 a 9 anos. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
8. Sabrina Carniel Sakagami. Adaptação literária do livro “A biblioteca da meia-noite” a partir do conto “quem ousa ganha” para uma história em quadrinhos. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
9. Douglas Gomes dos Santos. HQtrônica: Projeto SACI. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
10. Cesar Eduardo Hasenauer Perelles & Rhavi Carneiro Santana. Livro Infantil - Pitico e a Gata Branca. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
11. Daniel Menezes Cordoni. Vinhetas para a UFPR TV - Uma Abordagem Estratégica. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
12. Adriano Pereira Adura. Site para cantora - Caso Maricel Ioris. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
13. Daniel Budag França. Website de um portal de compartilhamento de Arquivos via web integrado a Utilização de SMS. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
14. Anderson Davis de Oliveira & Luiz Fernando Santana Alves. Passagens: Clássicos da Literatura. 2008. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.

15. Fernando Ayres Lysko. Projeto Gráfico do Site da Empresa de Design de Embalagens Neozapp Design. 2008. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
16. Benny Ricciardi Jorge. Língua dos Cachorros: Videoclipe em animação 3D para a banda Extromodos. 2008. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
17. Julian Imayuki Duarte. Video Animado para Banda Experimental. 2008. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
18. Igor Fatiga. UTFPRTV: Vinheta. 2008. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
19. Marcel Andreazza. As portas do Batel (Animação 3D). 2007. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
20. Rodrigo Biscaino Trindade. Vinheta para os Jogos Olímpicos de Pequim 2008. 2007. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
21. Rafael de Souza Cotait. Videoclip Geni e o Zepelim. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
22. Nelson Luis Smythe Junior. Design Gráfico Ambientalmente Sustentável: Uma Proposta de Website. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
23. Roland Mathieu Roderjan. Sul Surf- O Surf no Sul do País (Identidade gráfica baseada em efeitos visuais). 2005. 72 f. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
24. Marcelo Dias Schulhan; Ferdinando Costa Pacheco. O Gato Preto - Curta de Animação 2D. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
25. Pedro Paulo B. Grein. Curta Metragem de Animação 3D - TED. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
26. Bruno Damaceno. UFPRTV - Identidade Visual Aplicada em Vinheta. 2004. 59 f. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
27. Letícia Naomi Higashibara. Nemesis - Criação de Personagem 3D para Jogos. 2004. 34 f. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
28. Gustavo Côrtes de Mattos. Vídeo Clip Padrão do Universo. 2003. 50 f. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.

5.3 ORIENTAÇÕES DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA CONCLUÍDAS

1. Leonardo Mendes Moroni. Design e Implementação de Jogos Educacionais. 2009. Iniciação Científica. (Graduando em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
2. Larissa Livia Rodrigues Barbosa. Bolsa Monitoria - Animação II. 2008. Iniciação Científica. (Graduando em Design) - Universidade Federal do Paraná. Orientador: André Luiz Battaiola.
3. Rodrigo Jardim de Oliveira. EEHOUSE A Casa da Eficiência Energética. 2008. Iniciação Científica. (Graduando em Design) - Universidade Federal do Paraná, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientador: André Luiz Battaiola.

4. Cesar Augusto Kohl. Análise de Narrativas Embutidas de Jogos de Computador. 2007. Iniciação Científica. (Graduando em Design) - Universidade Federal do Paraná, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientador: André Luiz Battaiola.
5. Daniel Avilez. Geração de Animações para os Projetos EEHouse e Ludic Learning. 2006. Iniciação Científica. (Graduando em Design) - Universidade Federal do Paraná, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientador: André Luiz Battaiola.
6. Rangel Jungles. Ambientes lúdicos de ensino a distância. 2004. 0 f. Iniciação Científica. (Graduando em Design) - Universidade Federal do Paraná, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientador: André Luiz Battaiola.
7. Tássia Vidal Vieira. Jogos interativos em ambiente 2D. 2004. 0 f. Iniciação Científica. (Graduando em Design) - Universidade Federal do Paraná, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientador: André Luiz Battaiola.
8. Ricardo Ainati Humphreys. LudicLearning - Ambientes Lúdicos de Ensino à Distância / Programação da Fase 1 - 2D. 2004. 0 f. Iniciação Científica. (Graduando em Informática) - Universidade Federal do Paraná, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientador: André Luiz Battaiola.
9. Gustavo Kira. Jogos interativos em ambiente 2D. 2004. 0 f. Iniciação Científica. (Graduando em Design) - Universidade Federal do Paraná, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientador: André Luiz Battaiola.
10. Ana Claudia Stecko Russo. Adição de Recursos de Realidade Virtual ao Software de Visualização 3D de Dados Meteorológicos VIS-5D. 1998. 0 f. Iniciação Científica. (Graduando em Ciências da Computação) - Universidade Federal de São Carlos, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientador: André Luiz Battaiola.
11. Luciano Pereira Soares. Análise de Softwares Gráficos para Aplicações em Visualização Científica com Recursos de Realidade Virtual. 1998. 0 f. Iniciação Científica. (Graduando em Ciências da Computação) - Universidade Federal de São Carlos, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientador: André Luiz Battaiola.
12. Elson Ambrósio Barbosa. Estudo de Sistemas Gráficos para Aplicações em Visualização Científica. 1997. 0 f. Iniciação Científica. (Graduando em Ciências da Computação) - Universidade Federal de São Carlos, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientador: André Luiz Battaiola.
13. Renato Alexandre Bolzan de Paula. Adição de Recursos de Realidade Virtual ao Software de Visualização 3D de Dados Meteorológicos VIS-5D. 1997. 0 f. Iniciação Científica. (Graduando em Ciências da Computação) - Universidade Federal de São Carlos, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientador: André Luiz Battaiola.
14. Dário Luis Coneglian Oliveros. Estudo de Técnicas de Paralelização de Programas em Máquinas Massivamente Paralelas. 1996. 0 f. Iniciação Científica. (Graduando em Ciências da Computação) - Universidade Federal de São Carlos, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientador: André Luiz Battaiola.

6 ATIVIDADES ACADÊMICAS ESPECIAIS (Campo III)

6.1 PARTICIPAÇÃO EM BANCAS DE DEFESA DE DOUTORADO

1. JACOBI, Ricardo P.; RODRIGUES, Genáina N.; CLUA, Esteban W. G.; ALMEIDA, Rodigo B.; BATTAIOLA, André L. Participação em banca de Fabrício Nogueira Buzeto. Jogos Ubíquos Reconfiguráveis - da Concepção à Construção. 2015. Tese (Doutorado em Informática) - Universidade de Brasília.
2. SPITZ, Rejane; COUTO, Rita Maria de Souza; CLUA, Esteban W G; FEIJÓ, Bruno; BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Maria das Graças de Almeida Chagas. A Inserção do Designer de Games na Indústria Brasileira de Jogos Eletrônicos. 2009. Tese (Doutorado em Pós-graduação em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
3. BATTAIOLA, André Luiz; SCHEER, Sérgio; BORTOLOZI, Flavio; SCHIMD, A. L.; STEINER, Maria Teresinha Arns. Participação em banca de Carmem Lucia G. da Gama. Método de Construção de Objetos de Aprendizagem com Aplicações em Métodos Numéricos. 2007. Tese (Doutorado em Métodos Numéricos em Engenharia) - Universidade Federal do Paraná.
4. BATTAIOLA, André Luiz; ZUFFO, Marcelo Knorich; TORI, Romero; PINHO, Marcio Serolli; MAGALHÃES, Léo Pini. Participação em banca de Luciano Pereira Soares. Um Ambiente de Multiprojeção Totalmente Imersivo Baseado em Aglomerado de Computadores. 2005. Tese (Doutorado em Sistemas Eletrônicos) - DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA ELÉTRICA DA ESCOLA POLITÉCNICA DA USP.
5. BATTAIOLA, André Luiz; TORI, Romero; CLUA, Esteban W G; FERREIRA, Maria Alice Grigas Varella; LOPES, Roseli de Deus. Participação em banca de Roberto Cezar Bianchini. Uma Arquitetura BDI para Comportamentos Interativos de Agentes em Jogos Computacionais. 2005. Tese (Doutorado em Sistemas Eletrônicos) - DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA ELÉTRICA DA ESCOLA POLITÉCNICA DA USP.
6. BATTAIOLA, André Luiz; COSTA, L. F.; COTTA, M. A.; STOLFI, J.; SILVA, M. A. P.. Participação em banca de Carlos Alberto Rodrigues. Aplicações de Processamento e Análise Avançada de Imagens para a Caracterização de Imagens de Microscopia de Força Atômica. 2003. Tese (Doutorado em Física) - Universidade de São Paulo.
7. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Eni A. Oliveira. Visualização da Saída de um Modelo de Dispersão de Efluentes na Atmosfera. 1996. Tese (Doutorado em Engenharia Elétrica) - Universidade de São Paulo.

6.2 PARTICIPAÇÃO EM BANCAS DE DEFESA DE MESTRADO

1. MEDEIROS, Luciano F.; BATTAIOLA, André Luiz; MOSER, Alvino. Participação em banca de Tatiane Kuckel. Uma Proposta de Jogo Digital Educacional para Artes Visuais usando a Abordagem Triangular. 2016. Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-Graduação em Educação e Novas Tecnologias) - Centro Universitário Internacional.
2. MEDEIROS, Luciano F.; BATTAIOLA, André L.; SANTOS, Rodrigo O.; MOSER, Alvino. Participação em banca de Tatiane Kuckel. A Arte: Uma Proposta de Jogo Digital Educacional para Artes Visuais. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias) - Centro Universitário Internacional Uninter.
3. HEEMANN, A.; BATTAIOLA, André L.; GOMES-FERREIRA, Marcelo G.. Participação em banca de Juliana Saldanha Romanus. Colaboração e Jogos Eletrônicos: Observações acerca do Game Design de DOTA 2 visando o desenvolvimento de jogos MOBA. 2016. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
4. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; HAASE, Vitor G.. Participação em banca de Matheus Araujo Cezarotto. Recomendações para o design de jogos, enquanto intervenções motivadoras para crianças com discalculia do desenvolvimento. 2016. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.

5. ULBRICHT, Vânia Ribas; BATTAIOLA, André Luiz; AMARAL, Marília A.. Participação em banca de Rafael de Oliveira Andrade. Infográfico acessíveis para surdos como objetos de aprendizagem: recomendações. 2016. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
6. PADOVANI, Stephania; Battaiola, André Luiz; GONCALVES, B. S.. Participação em banca de Vagner Basqueroto Martins. E-books paradidáticos em tablets: um estudo sobre a opinião de leitores adultos acerca de sua experiência de uso. 2016. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
7. GONCALVES, B. S.; BALDESSAR, Maria José; FIALHO, Francisco Antônio Pereira; BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Deglaucy Jorge Teixeira. A Interatividade e a Narrativa no Livro Digital Infantil: Proposição de uma Matriz de Análise. 2015. Dissertação (Mestrado em Design e Expressão Gráfica) - Universidade Federal de Santa Catarina.
8. BATTAIOLA, André L.; HEEMANN, A.. Participação em banca de Luiz Cláudio Silveira Duarte. Traços Distintivos de Estratégias em Jogos. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
9. PADOVANI, Stephania; BATTAIOLA, André L.; ROSA, José G. S. S.. Participação em banca de Paula Rodrigues Napo. Influências da interface gráfica em m-commerces sobre as motivações de compra online em smartphones. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
10. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; EVERLING, Marli Teresinha. Participação em banca de Guilherme Zaffari. Heurísticas para o Design de Jogos Digitais com base em princípios de Erro Humano. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
11. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; PETRY, L. C.. Participação em banca de Rafael Eduardo Paulin. Mapeamento da relação entre perfis de jogadores, tipos psicológicos, emoções e componentes de jogo. 2014. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
12. PADOVANI, Stephania; BATTAIOLA, André L.; GONCALVES, B. S.. Participação em banca de Sérgio Roberto Gurski. Estudo exploratório de sistemas de navegação e interação de revistas digitais multimídia em tablets. 2014. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
13. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; PETRY, L. C.. Participação em banca de Leonardo Mendes Moroni. Integrando a retórica ao Game Design. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
14. BATTAIOLA, André Luiz; FADEL, Luciane M.; PADOVANI, Stephania. Participação em banca de Márcia Maria Alves. Design de Animações Educacionais: Recomendações de Conteúdo, Apresentação e Motivação para Aprendizagem. 2012. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
15. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; FADEL, Luciane M.. Participação em banca de Márcia Maria Alves. Design de animações educacionais: recomendações de conteúdo, apresentação gráfica e motivação para aprendizagem. 2012. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
16. COUTO, Rita Maria de Souza; NOVAES, Luiza; BATTAIOLA, André Luiz; SPITZ, Rejane. Participação em banca de Luciana Rocha Mariz Clua. A Mansão de Quelícera: Análises e contribuições para o design de jogos com fins pedagógicos. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
17. PADOVANI, Stephania; BATTAIOLA, André L.; GAMBA JR., Nilton Gonçalves. Participação em banca de Leandro Tadeu Catapam. Design experiencial em websites pós-modernos: repensando a usabilidade. 2010. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
18. SPINILLO, Carla; CARVALHO, Emília; BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Ricardo Alexandre Leite Martins. Descrição das Características Gráficas e Percepção das Receitas Médicas. 2009. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.

19. BATTAIOLA, André Luiz; AUTORES, O.. Participação em banca de Marcos Pereira Porto. Investigação da Aplicabilidade da TAE-WEB-U (técnica de avaliação estética de websites por usuários). 2009. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
20. PADOVANI, Stephania; BATTAIOLA, André L.; MONT'ALVÃO, Cláudia. Participação em banca de Marcos Pereira Porto. Investigação da aplicabilidade da Tae.web.u (técnica de avaliação estética de websites por usuários) no contexto dos desenvolvedores de websites. 2009. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná.
21. BATTAIOLA, André Luiz; FONTOURA, Antonio Martiniano; GAMBA JR., Nilton Gonçalves. Participação em banca de Rafael Pereira Dubiela. A utilização de narrativas embutidas no auxílio da narrativa da história nos jogos eletrônicos informatizados. 2008. Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
22. Barros, Leandro Motta; Musse, Soraia Raupp; Osório, Fernando Santos; BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Leandro Motta Barros. Um Modelo para Prover Consistência Narrativa em Interactive Storytelling. 2007. Dissertação (Mestrado em Computação Aplicada) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos.
23. SANTOS, Rangel Jungles dos; BATTAIOLA, André Luiz; PEDRINI, Hélio; GLUA, E. W. G.. Participação em banca de Rangel Jungles dos Santos. Aplicações Gráficas Baseadas na WEB - Alguns Aspectos Fundamentais. 2007. Dissertação (Mestrado em Informática) - Universidade Federal do Paraná.
24. BATTAIOLA, André Luiz; FEIJÓ, Bruno; MELO, Rubens Nascimento; DREUX, Marcelo de Andrade; SAUERBRONN, Luiz Eduardo Azambuja. Participação em banca de Lauro Eduardo Kosovits. Otimização de Mensagens e Balanceamento de Jogos Multi-Jogador. 2004. Dissertação (Mestrado em Informática) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
25. BATTAIOLA, André Luiz; TREVELIN, L. C.; NEDEL, L. P.. Participação em banca de Rodrigo de Godoy Domingues. Análise de Projeto e Interfaces para Renderização em Tempo Real e Animação Aplicadas a uma Arquitetura de Jogos de Computador e Aplicações Multimídia. 2003. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Federal de São Carlos.
26. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Matheus Pessote Verdi. Especificação e Implementação de Modelos de Comunicação para Ambientes Virtuais Multiusuário Baseados no Padrão Emergente MPEG-4 MU. 2002. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Federal de São Carlos.
27. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Nassim Chamel Elias. Análise de Técnicas de Produção de Jogos de Computador para o Desenvolvimento de um Software de Ensino de Conceitos de Computação Gráfica. 2002. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Federal de São Carlos.
28. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Simone de Abreu. A Tecnologia MPEG-4 no Suporte a Ambientes Virtuais Multiusuário. 2001. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Federal de São Carlos.
29. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Carlos E. Paula. Interface Gráfica Interativa para a Definição de Tabelas de Cores em Visualização. 2000. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação e Matemática Computacional) - Universidade de São Paulo.
30. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Pedro L. F. Celli. Um sistema de apoio à identificação de Suspeitos com Reconhecimento Automático de Faces. 1999. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação e Matemática Computacional) - Universidade de São Paulo.
31. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Rogério T. Kondo. Animação de Simulação de Sistemas Mecânicos Multicorpos. 1997. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação e Matemática Computacional) - Universidade de São Paulo.
32. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Carlos V. G. Sena. Rastreamento Automático de Objetos de Animação e Suporte a Sistemas de Vídeo Interativo. 1996. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Federal de São Carlos.

6.3 PARTICIPAÇÃO EM BANCAS DE DEFESA DE TCC (TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO)

1. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; ROCHA, Eron. Participação em banca de Natali Furquim de Souza. Emoção no Mangá a partir da Expressão Facial: Análise e Aplicação em Páginas. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
2. BATTAIOLA, André L.; Alves, Márcia Maria; DUBIELA, Rafael Pereira. Participação em banca de Artur Henrique Gomes Janz. GLASS: Uma Graphic Novel em Video (teaser). 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
3. BATTAIOLA, André L.; DUBIELA, Rafael Pereira; Alves, Márcia Maria. Participação em banca de Luana Machado & William Amaro. HQtrônica baseada na obra A Revolução dos Bichos. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
4. MACHADO, Carolina C.; BATTAIOLA, André L.; ROCHA, Eron. Participação em banca de Carolina Do Nascimento. Representações Gráficas Expositivas para o Museu de Arqueologia e Etnologia do Paraná. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
5. PADOVANI, Stephania; BATTAIOLA, André L.; SMYTHE, Kelly C. A. S.. Participação em banca de Lucas Henrique Zeferino. Desenvolvimento de Website para Apoio à Agricultores Familiares. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
6. MARTINS, Ricardo; BATTAIOLA, André L.; MACHADO, Carolina C.. Participação em banca de Luiza Morena Moraes & Otavio Stadler. Sinalização do Parque Estadual Vila Velha - Avaliação de Sistemas de Informação Para Wayfinding. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
7. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; PAULUK, Marcel. Participação em banca de Felipe Ken Caneshiro & Talitha Matsuda Taveira. Paraisópolis - Jogo de tabuleiro colaborativo para mesa multi-toque focado no perfil de jogador Socializer. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
8. BRANDT, Rita S.; BATTAIOLA, André L.; MUNHOZ, D. R. M.. Participação em banca de Luan Silva Campos. Mundo Loco - Vídeoclipe Experimental. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
9. MACHADO, Carolina C.; PAULUK, Marcel; BATTAIOLA, André L.. Participação em banca de Mariana Pavão. Walking Tour para Viajantes Independentes: Design de mapa turísticos com rotas a pé para Curitiba. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
10. PAULUK, Marcel; BATTAIOLA, André L.; FUKUSHIMA, Naotake. Participação em banca de Alisson Derick Moura de Almeida. Curitiba Place Branding. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
11. PAULUK, Marcel; BATTAIOLA, André L.; MACHADO, Carolina C.. Participação em banca de Leonardo Martins. O Pescador e as Sereias: Livro-Objeto Ilustrado. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
12. BATTAIOLA, André L.; FUKUSHIMA, Naotake; MARTINS, Ricardo. Participação em banca de Antonio Edison Grisbach Junior. Lazuli - Software de Gerenciamento para Quadrinistas. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
13. BATTAIOLA, André L.; MARTINS, Ricardo; PADOVANI, Stephania. Participação em banca de Paulo Vinicius Duvoisin Horstmann. Teaser Animado em 3D Estereoscópico. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.

14. BOGUSZEWSKI, José H.; BATTAIOLA, André L.; MARTINS, Ricardo. Participação em banca de Gustavo Oenning.Website: Música Eletroacústica. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
15. BATTAIOLA, André L.; SPINILLO, Carla; DUBIELA, Rafael Pereira. Participação em banca de José Nelson Menezes & Eder Luiz Hayduki.História em Quadrinho aplicada a Revista de Escola Bíblica Dominical Evangélica voltada para Crianças de 7 a 9 anos. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
16. SPINILLO, Carla; BATTAIOLA, André L.; BOGUSZEWSKI, José H.. Participação em banca de Wesley Senna Cortes.Identity Visual da Primeira Igreja Batista de Curitiba. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
17. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; MARTINS, Ricardo. Participação em banca de Sabrina Carniel Sakagami.Adaptação literária do livro ?A biblioteca da meia-noite? a partir do conto ?quem ousa ganha? para uma historia em quadrinhos. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
18. PAULUK, Marcel; BATTAIOLA, André L.; MARTINS, Ricardo. Participação em banca de Eder Teixeira de Lima Martins.Houdini: Aplicativo de Gerenciamento de Tarefas Pessoais e Produtividade. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
19. BATTAIOLA, André L.; DUBIELA, Rafael Pereira; FUKUSHIMA, Naotake. Participação em banca de Douglas Gomes dos Santos.HQtrônica: Projeto SACI. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
20. DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André L.; MARTINS, Ricardo. Participação em banca de Filipe Clodoaldo de Assis Fleixeira & José Mozart Monte Serr.Em Busca de Deus - Teaser de Animação 2D. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
21. BATTAIOLA, André L.; DUBIELA, Rafael Pereira; MARTINS, Ricardo. Participação em banca de Cesar Eduardo Hasenauer Perelles & Rhavi Carneiro Santana.Livro Infantil - Pitico e a Gata Branca. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
22. DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André L.; FUKUSHIMA, Naotake. Participação em banca de Fernanda Rutes Zabudowski.Produção de Teaser em Animação 3D para Divulgação de Jogo Digital. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
23. DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André L.; FUKUSHIMA, Naotake. Participação em banca de Daniel de Mesquita Diehl & Marcos Tadeu Souza Melco.Design de Personagens para Jogos Digitais - Metodologias e Implementação. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
24. DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André L.; FUKUSHIMA, Naotake. Participação em banca de Diogo Frankes Martins.Remake Metrópolis. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
25. DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André L.; SPINILLO, Carla. Participação em banca de Bruno William Carvalho Bulhões & Thiago de Souza Rodrigues A.Design de Jogos centrado na Expressão Procedural. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
26. FADEL, Luciane M.; BATTAIOLA, André L.; DUBIELA, Rafael Pereira. Participação em banca de Gabriela Girão.Desenvolvimento de Jogos para Iphone e Ipod Touch. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
27. DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André L.; SPINILLO, Carla. Participação em banca de Ingrid Skåre & Mauricio Perin Maperns.Desenvolvimento Visual de Jogo Digital centrado na Expressividade através da Estética. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.

28. DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André L.; MAZZAROTTO, Marco. Participação em banca de Eliane Mari Horie & Suzana Grandi Cavalcanti. The Legend of Meeks Teaser em animação 2D. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
29. PADOVANI, Stephania; BATTAIOLA, André L.; DUBIELA, Rafael Pereira. Participação em banca de Gilson de Souza Nunes. Design Gráfico no Desenvolvimento de um Objeto de Aprendizagem. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
30. MUNHOZ, D. R. M.; MACHADO, C.; BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Fabio Miashiro Kawase e Fernando Zanine Szytko. Catálogo do Museu do Cartaz: Acervo de cartaz polonês. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
31. MARTINS, Ricardo; SPINILLO, Carla; BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Mônica Megume Sakane Sato. Centro Cultural Praça do Japão - Identidade Visual. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
32. MARTINS, Ricardo; SPINILLO, Carla; BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de César Augusto Kohl e Leandro Souza Fazio. Desenvolvimento do site de Itiban ? Comic Book Store. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
33. BRANDT, R.; FUKUSHIMA, Naotake; BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de César Augusto Barizan, Rafael Arthur Soares e Thiago Exterko. Intervalo 80: Memória da Propaganda televisiva Brasileira. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
34. BATTAIOLA, André Luiz; FUKUSHIMA, Naotake; BEZERRA, J. M. S.. Participação em banca de Daniel Menezes Cordoni. Vinhatas para a UFPR TV ? Uma Abordagem Estratégica. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
35. BATTAIOLA, André Luiz; BEZERRA, J. M. S.; MAZZAROTTO, Marco. Participação em banca de Adriano Pereira Adura. Site para cantora ? Caso Maricel Ioris. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
36. BATTAIOLA, André Luiz; DUBIELA, Rafael Pereira; MACHADO, C.. Participação em banca de Daniel Budag França. Website de um portal de compartilhamento de Arquivos via web integrado a Utilização de SMS. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
37. BATTAIOLA, André Luiz; DUBIELA, Rafael Pereira; PADOVANI, Stephania. Participação em banca de Rafael Paulin. Design de interface para jogo de RPG para PC. 2008. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
38. BATTAIOLA, André Luiz; MARTINS, Ricardo; PADOVANI, Stephania. Participação em banca de Fernando Ayres Lysko. Projeto gráfico do site da empresa de design de embalagens Neozapp Design. 2008. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
39. BATTAIOLA, André Luiz; SPINILLO, Carla; BOGUSZEWSKI, José H.. Participação em banca de Julian Imayuki Duarte. Video Animado para Banda Experimental. 2008. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
40. BATTAIOLA, André Luiz; BOGUSZEWSKI, José H.; MARTINS, Ricardo. Participação em banca de Benny Ricciardi Jorge. Língua Dos Cachorros: Videoclipe em animação 3D para a banda. 2008. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
41. BATTAIOLA, André Luiz; BOGUSZEWSKI, José H.; MARTINS, Ricardo. Participação em banca de Anderson Davis de Oliveira & Luiz Fernando Santana Alves. Passagens: Clássicos da Literatura. 2008. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.

42. BATTAIOLA, André Luiz; DUBIELA, Rafael; PADOVANI, Stephania. Participação em banca de Murilo Ferreira Soares. Microcamp Internacional. 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
43. BATTAIOLA, André Luiz; DUBIELA, Rafael Pereira; FUKUSHIMA, Naotake. Participação em banca de Bianca de Mattos & Carla Simões Arndt. Projeto gráfico para jogo de tabuleiro. 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
44. BATTAIOLA, André Luiz; DUBIELA, Rafael Pereira; MARTINS, Flavio Eduardo. Participação em banca de Marcel Andreazza. As portas do Batel (Animação 3D). 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
45. BATTAIOLA, André Luiz; DUBIELA, Rafael Pereira; MARTINS, Flavio Eduardo. Participação em banca de Igor Fatiga. UFPRTV: Vinhetas. 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
46. BATTAIOLA, André Luiz; DUBIELA, Rafael Pereira; MARTINS, Flavio Eduardo. Participação em banca de Rodrigo Biscaino Trindade. Vinhetas para os Jogos Olímpicos de Pequim 2008. 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
47. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Ana Paula Takaki. Identidade visual para a marca de cosméticos naturais Bamboo. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
48. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Elisa Hansen Volpato; Marcio Cantos Corrêa. Literatura em Cartaz. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
49. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Bruno Palma e Silva. O Livro dos Cinco Anéis. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
50. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Angela Satomi Miyazaki; Juliana Bueno. Cartilha de Alfabetização para Crianças Através da Culinária. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
51. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Maria José Bomfim. Projeto Gráfico para o livro infantil Drogas e o Cerebro. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
52. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Nelson Luis Smythe Junior. Design Gráfico Ambientamente Sustentável: Uma Proposta de Website. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
53. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Ernesto Yiuki Doi. Identidade Visual Água Verde Lavanderia. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
54. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Rodrigo Caramelo Bastos. Identidade Visual para Supermercados Koch. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
55. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Vitor Stelmasuk. Videoclip Geni e o Zepelim. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
56. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Roberto Herbert Jones. Cartazes Pós-Modernos. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
57. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Marcelo Dias Schulhan; Ferdinando Cota Pacheco. O Gato Preto - Curta de Animação 2D. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.

58. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Roland Mathieu Roderjan. Sul Surf - O Surf No Sul do País. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
59. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Pedro Paulo B. Grein. Curta Metragem de Animação 3D - Ted. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
60. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Rodrigo Calatrone Paiva. Design Gráfico Para Campanha da Divulgação do PUR. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
61. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Maureen Schaefer França. Cirandinha - Estamparia Para Linha de Dormir Infantil. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
62. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Gezerino Honoré Vargas Filho. Identidade Visual - Compasul. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
63. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Ely Martini Junior; Norberto Reis Amateck Filho. Livro Ilustrado - A Última Infância. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
64. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Lunamara Ferraz dos Santos Gouvea. Ô Lá Lá - Cantigas Ilustradas. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
65. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Marcello Guedes de Castro. Natural Clean - Identidade Visual e Aplicações. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
66. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Rosileyde Santos; Viviane Motim. Revista de Ecoturismo. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
67. SPINILLO, Carla; BATTAIOLA, André L.; BOGUSZEWSKI, José H.. Participação em banca de Débora Nogueira de França Santos & Letícia Maciejewski. Reticência: design de cartões conceituais. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.
68. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Adriane Ligmanowski. Sou? - A Experiência de Desenvolver a Abertura de um Filme. 2004. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
69. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Amanda Cristhina de Aguiar Marques; Rosa Kaori Shimizu. Identidade Visual - Nanbei Alumínio. 2004. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
70. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Letícia Higashiraba; Helton Roberto da Silva. Nemesis Criação de um Personagem 3D para Jogos. 2004. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
71. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Bruno Damaceno. Identidade Visual Aplicada em Vinhetas. 2004. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
72. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Lilian Vanessa Valcov; Maristela Kacharowski. Descubra Prudentópolis. 2004. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
73. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Ana Karina Pissaia; Cláudia de Castro Biss. Solar do Barão. 2004. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
74. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Karen Gracielli Silva. Poesia Visual - A Poesia que rompeu com os Limites da Palavra. 2004. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.

75. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Amanda S. dos Santos Vanzuit. Identidade Visual: Sorvetes Gaúcho. 2004. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
76. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Gustavo Côrtes Mattos. Vídeo Clip: Padrão do Universo. 2003. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
77. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Monica Ardjomand. Obra Impressa para Editora Baha'i. 2003. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
78. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Debora Colley. Identidade Visual para o Colégio Logosófico de Curitiba. 2003. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
79. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Daniel Klen. Biltres - Vídeo de Animação Baseado em Mini-Contos. 2003. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
80. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Alice Cavalcante; Mayra Pedroso. O Dicionário Kazar. 2003. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
81. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Marco Tulio de Moraes; Pedro Gonzalez. Clube da Serpente. 2003. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
82. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Lucas Meneghini; Ramon Toniolo. A Turma dos Branimais. 2003. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
83. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Hiroshi Thiago Homma. Coisificação. 2003. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.
84. BATTAIOLA, André Luiz. Participação em banca de Débora Thum. Website Museu de Arte de Joinville. 2002. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná.

6.4 PARTICIPAÇÃO EM BANCAS DE QUALIFICAÇÃO DE DOUTORADO

1. BATTAIOLA, André Luiz; HEEMANN, A.; PADOVANI, Stephania; MARCHIORI, P. Z.; FADEL, Luciane M.. Participação em banca de Daniella Rosito Michelena Munhoz. Mecânicas para o design de jogos cooperativos. 2016. Exame de qualificação (Doutorando em Design) - Universidade Federal do Paraná
2. PADOVANI, Stephania; Battaiola, André L.; HEEMANN, A.; ROMÃO, Luiz Melo; SANTOS, Adriane Shibata. Participação em banca de Roy Ristow Wippel Schlenburg. Plataforma de aprendizagem colaborativa para dispositivo de interação móvel para empresas incubadas em parque de inovação tecnológica. 2016. Exame de qualificação (Doutorando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
3. PADOVANI, Stephania; BATTAIOLA, André L.; ULBRICHT, Vânia Ribas; MERKLE, Luiz E.; GOMES, Pericles Varella. Participação em banca de Rafael Pereira Dubiela. Instrumento de Avaliação Prognóstica para Utilização de M-Games em Estratégias de Ensino-Aprendizagem. 2015. Exame de qualificação (Doutorando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
4. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; GONCALVES, B. S.; HEEMANN, A.; COUTO, Rita Maria de Souza. Participação em banca de Márcia Maria Alves. Design de animações educacionais. 2015. Exame de qualificação (Doutorando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
5. BATTAIOLA, André Luiz; SPITZ, Rejane; COUTO, Rita Maria de Souza; MONT'ALVÃO, Claudia Renata. Participação em banca de Maria das Graças de Almeida Chagas. O Ensino do

Design de Jogos Eletrônicos no Brasil. 2007. Exame de qualificação (Doutorando em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

6.5 PARTICIPAÇÃO EM BANCAS DE QUALIFICAÇÃO DE MESTRADO

1. MEDEIROS, Luciano F.; BATTAIOLA, André L.; SANTOS, Rodrigo O.. Participação em banca de Tatiane Kuchel. A Arte-Educação: uma proposta de jogo digital educacional para artes visuais. 2016. Exame de qualificação (Mestrando em Programa de Pós-Graduação em Educação e Novas Tecnologias) - Centro Universitário Internacional.
2. PADOVANI, Stephania; BATTAIOLA, André L.; GONCALVES, B. S.. Participação em banca de Vagner Basqueroto Martins. Como os aspectos de diagramação e interface influenciam a interação dos leitores brasileiros de e-books em tablets?. 2015. Exame de qualificação (Mestrando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
3. HEEMANN, A.; BATTAIOLA, André L.; FERREIRA, M. G. G.. Participação em banca de Juliana Saldanha Romanus. Colaboração e Jogos Eletrônicos. 2015. Exame de qualificação (Mestrando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
4. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; HASSE, V. G.. Participação em banca de Matheus Araujo Cezarotto. Diretrizes para o design de jogos, enquanto intervenções motivadoras para crianças com discalculia do desenvolvimento. 2015. Exame de qualificação (Mestrando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
5. MACEDO, Claudia M. S.; BATTAIOLA, André L.; ARAUJO, Izabel C.. Participação em banca de Oscar Marcelino Teixeira Neto. Análise de acessibilidade de ilustrações estáticas em objetos de aprendizagem adequados às diretrizes de Macedo (2010). 2015. Exame de qualificação (Mestrando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
6. SERBENA, Carlos A.; BATTAIOLA, André L.; TEIXEIRA, Rafael T.. Participação em banca de Rafael Justino da Silva. Dando Voz a Azeroth: Um Estudo Exploratório das Experiências de Jogadores de World of Warcraft. 2015. Exame de qualificação (Mestrando em Psicologia) - Universidade Federal do Paraná.
7. PADOVANI, Stephania; BATTAIOLA, André L.; GONCALVES, B. S.. Participação em banca de Vagner Basqueroto Martins. Influências da interface gráfica sobre o comportamento de leitores de e-books paradidáticos em tablets. 2015. Exame de qualificação (Mestrando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
8. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; COELHO, Luis M.. Participação em banca de Luiz Cláudio Silveira Duarte. Design de jogos de tabuleiro. 2014. Exame de qualificação (Mestrando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
9. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; EVERLING, Marli Teresinha. Participação em banca de Guilherme Zaffari. Incorporação de princípios de erro humano ao design de jogos digitais. 2014. Exame de qualificação (Mestrando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
10. PADOVANI, Stephania; BATTAIOLA, André L.; ROSA, José G. S. S.. Participação em banca de Paula Rodrigues Napo. Influências da interface gráfica em m-commerces sobre as motivações de compra online em smartphones. 2014. Exame de qualificação (Mestrando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
11. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; PETRY, L. C.. Participação em banca de Rafael Eduardo Paulin. Mapeamento das relações entre perfis de jogadores, tipos psicológicos e componentes de jogos eletrônicos. 2013. Exame de qualificação (Mestrando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
12. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; TAVARES, Rogerio J. C.. Participação em banca de Leonardo Mendes Moroni. Transmitindo conteúdo expressivo em jogos eletrônicos comerciais através da retórica. 2012. Exame de qualificação (Mestrando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
13. PADOVANI, Stephania; FADEL, Luciane M.; BATTAIOLA, André L.. Participação em banca de André Schlemmer. Investigação de aspectos motivacionais em comércio eletrônico

com abordagem na experiência do usuário. 2012. Exame de qualificação (Mestrando em Design) - Universidade Federal do Paraná.

14. BATTAIOLA, André L.; PADOVANI, Stephania; COUTO, Rita Maria de Souza. Participação em banca de Michelle Pereira de Aguiar. Critérios para a avaliação de games educativos: das bases do processo de design à aplicação do conteúdo pedagógico. 2009. Exame de qualificação (Mestrando em Design) - Universidade Federal do Paraná.
15. PADOVANI, Stephania; BATTAIOLA, André L.; GAMBA JR., Nilton Gonçalves. Participação em banca de Leandro Tadeu Catapam. Design experiencial em websites pós-modernos: repensando a usabilidade. 2009. Exame de qualificação (Mestrando em Design) - Universidade Federal do Paraná.

7 ATIVIDADES DE EXTENSÃO (Campo IV)

7.1 CURSO DE EXTENSÃO NA UFPR: COOPERAÇÃO E COLABORAÇÃO EM JOGOS DE TABULEIRO

Coordenador e Vice: André Luiz Battaiola - Luiz Cláudio S. Duarte

Resumo

Evento gratuito que teve o objetivo de apresentar aos alunos do curso de Design e a interessados um panorama sobre as várias formas que a cooperação e a colaboração se manifestam em jogos de tabuleiro, de tal forma, que o conhecimento dessas técnicas possa capacitar o designer a incorpora-las a outras atividades.

O evento contou com 10 encontros, aos sábados, das 08:00-12:00 hs, no período de 25/04/2015 a 27/06/2015, na sala 804 do Departamento de Design da UFPR.

Cada encontro contou com:

- a) discussão de questões relativas ao processo de cooperação e colaboração em jogos de tabuleiro que fazem uso deste tipo de interação entre os jogadores;
- b) seções de jogo (ex: Pandemic, Inkognito, Ultimate Werewolf, Hanabi, Shadows Over Camelot, etc);
- c) discussão da mecânica, da dinâmica e da estética do jogo.

Além do coordenador e vice-coordenador, o evento contou com 7 participantes.

7.2 EVENTO DE EXTENSÃO NA UFPR: 1º COLÓQUIO DE PERSPECTIVAS ACADÊMICAS SOBRE JOGOS DE TABULEIRO E RPGS

Coordenador e Vice: André Luiz Battaiola - Luiz Cláudio S. Duarte

1 Introdução

O evento de extensão intitulado 1º Colóquio de Perspectivas Acadêmicas sobre Jogos de Tabuleiro e RPGs foi realizado nos dias 4 e 5 de abril de 2016, na sala 800 do Departamento de Design da UFPR, no horário das 14:00 a 18:00 hs, e objetivou apresentar as diversas pesquisas sobre jogos realizadas na UFPR, bem como em outras instituições de ensino de Curitiba, para facilitar o intercâmbio entre os pesquisadores.

Pesquisadores da UFPR vêm realizando diversas pesquisas sobre jogos de tabuleiro e RPGs (Role-Playing Games, ou Jogos de Desempenho de Papéis), como evidenciado em várias dissertações de mestrado e em outras atividades. Por exemplo, criando um RPG educativo:

<http://www.ufpr.br/portafulpr/blog/noticias/museu-universitario-lanca-livro-de-rpg-com-tematica-indigena/>

Outras instituições de ensino superior em Curitiba, como a PUC-PR ou a Uniandrade, têm também desenvolvido iniciativas sobre estes jogos. Este evento de extensão permitiu um intercâmbio entre os diversos pesquisadores, tanto da UFPR quanto de outras instituições, e assim fomentou a sinergia entre grupos de pesquisa, fomentando novas pesquisas e aumentando a visibilidade destas atividades.

2 O Evento

O evento contou com apresentações de pesquisas, tanto em formato resumido (short papers)) quanto em formato completo (full papers). Os artigos submetidos pelos participantes compuseram uma publicação digital, disponibilizada após o evento.

O evento ocorreu nos dias 4 e 5 de abril de 2016, no horário de 14:00 h a 18:00 h.

O público-alvo foi composto por pesquisadores no campo dos jogos não-digitais, tanto da UFPR quanto de outras instituições de Curitiba. Não foi cobrada taxa de inscrição. Em torno de 150 pessoas se inscreveram no evento.

3 Recursos

Como as apresentações foram simultâneas, houve a necessidade de apenas um anfiteatro, devidamente equipado, para as apresentações.

Não houve aporte de recursos da UFPR. A edição digital e outras atividades online foram realizadas pelos coordenadores.

Como não houve cobrança das inscrições, não houve transferência de recursos para a UFPR, bem como não foram imputadas despesas para a UFPR.

4 Frequência

Nos termos do art. 35, §§ 1º e 2º, da Resolução 72/2011 do CEPE, é necessária a frequência de 80% dos participantes para a emissão do certificado de participação. Os participantes que apresentaram trabalhos receberam certificado de apresentação. O controle da frequência foi realizado por lista de chamada.

5 Resultado

Em função do número de participantes, mais de 150 pessoas inscritas, com uma presença expressiva de professores da rede pública e de alunos de cursos de licenciatura, pode-se dizer que o evento foi um sucesso.

Outros dados sobre o evento podem ser encontrados em:

<https://ludologia.info/eventos/1o-coloquio-de-perspectivas-academicas-sobre-jogos-de-tabuleiro-e-rpgs>

7.3 PARTICIPAÇÃO NA ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS

1. BATTAIOLA, André L.. UFPR: Cursos e Profissões - Uma Ideia para o seu futuro. 2014.
2. BATTAIOLA, André L.; PINHEIRO, Cristiano . SBGames'2014 - XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. 2014. (Congresso).
3. BATTAIOLA, André L.. UFPR: Cursos e Profissões - Uma Ideia para o seu futuro. 2013.
4. FEIJÓ, Bruno ; CHAGAS, Maria das Graças ; AUTORES, O. ; BATTAIOLA, André Luiz . VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. 2009. (Outro).
5. FARIAS, Priscila ; TORI, Romero ; BATTAIOLA, André Luiz . 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design/ P&D Design 2008. 2008. (Congresso).
6. SPINILLO, Carla ; PADOVANI, Stephania ; FARIAS, Priscila ; BERTÃO, Re-nato ; BATTAIOLA, André Luiz . 3. Congresso Internacional de Design da Informação. 2007. (Congresso).
7. BERTÃO, Re-nato ; PADOVANI, Stephania ; BATTAIOLA, André Luiz . 39th Annual Conference of the International Visual Literacy Association. 2007. (Congresso).
8. SANTOS, Aguinaldo dos ; BATTAIOLA, André Luiz . 7. Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. 2006. (Congresso).
9. BATTAIOLA, André Luiz. Semana de Pesquisa e Extensão do Design - SEPE2005. 2005. (Congresso).
10. BATTAIOLA, André Luiz; SANTOS, Aguinaldo dos ; PUPPI, Alberto IreneU ; Virginia Borges Kistmann . Semana de Pesquisa e Extensão do Design - SEPE 2005. 2005. (Outro).
11. BATTAIOLA, André Luiz; SCHEER, Sérgio . SBGames'2004 - Simpósio Brasileiro para Jogos de Computador e Entretenimento Digital. 2004. (Congresso).
12. BATTAIOLA, André Luiz. UFPR: Cursos e Profissões - Uma Feira de Idéias para o seu Futuro. 2003. (Outro).
13. BATTAIOLA, André Luiz; ORGANIZADORES, D. . SBAC-PAD'2000 e WSCAD'00 - 12º Symposium on Computer Architecture and High Performance Computing. 2000. (Congresso).
14. BATTAIOLA, André Luiz; ORGANIZADORES, D. . WRV'1997 - I Workshop de Realidade Virtual. 1997. (Congresso).

15. BATTAIOLA, André Luiz. V Congresso de Iniciação Científica da UFSCar. 1997. (Congresso).
16. BATTAIOLA, André Luiz. XIV Congresso Brasileiro de Engenharia Mecânica. 1997. (Congresso).
17. BATTAIOLA, André Luiz. IV Congresso de Iniciação Científica. 1996. (Congresso).
18. BATTAIOLA, André Luiz; ORGANIZADORES, O. . Sibgrapi'1992 - V Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens. 1992. (Congresso).
19. BATTAIOLA, André Luiz. IV Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamentos de Imagens. 1991. (Congresso).

8 ATIVIDADES DE PESQUISA (Campo V)

8.1 2016 – ATUAL PESQUISA DESCRITIVA SOBRE A APLICAÇÃO DE MÉTODOS CIENTÍFICOS EM DESIGN DE JOGOS

Descrição: Tanto a indústria quanto a academia ainda discutem questões básicas de filosofia de design em um jogo. Além disso, tanto a indústria quanto a academia discutem questões centrais da documentação do processo de design e de desenvolvimento de um jogo. Neste cenário, alguns pesquisadores começaram a aprimorar métodos particulares de design de jogos utilizando métodos científicos. Este aprimoramento é relevante para a área de jogos, por outro lado, a forma de utilização desses métodos científicos carece de análises e reflexões, as quais podem auxiliar no aperfeiçoamento de um método de design de jogos específicos. Este projeto de pesquisa busca descrever e analisar o uso de métodos científicos em pesquisas de design de jogos apresentados tanto SBGames quanto em eventos e periódicos internacionais da área. A pesquisa se caracteriza por apresentar natureza aplicada, objetivo descritivo e abordagem qualitativa. Como procedimentos, utiliza-se de revisão bibliográfica e triangulação das informações levantadas. Como resultado, irá apresentar um panorama de métodos científicos utilizados no processo de design de jogos com contribuições a esta prática.

Situação: Em andamento; Natureza: Pesquisa.

Alunos envolvidos: Graduação: (0) / Especialização: (0) / Mestrado acadêmico: (0) / Mestrado profissional: (0) / Doutorado: (1).

Integrantes: André Luiz Battaiola - Coordenador / Matheus Araujo Cezarotto - Integrante.

8.2 2012 - 2013 DIÁLOGOS ENTRE ARTE E DESIGN: PROCESSO DE AVALIAÇÃO E REVISÃO DE JOGO ELETRÔNICO EDUCATIVO EM ARTE

Descrição: O presente projeto foi pensado para aproximar conceitos e métodos provindos das áreas de Artes e Design usados na produção e avaliação de jogos eletrônicos educativos, em especial, daqueles com conteúdo artístico. Em específico, promoverá o diálogo interdisciplinar e interinstitucional entre pesquisadores que, há mais de uma década, produzem e investigam jogos eletrônicos cuja finalidade excede o puro entretenimento. Ele está diretamente ancorado em duas pesquisas acadêmicas anteriores, realizadas a partir das áreas de Artes Visuais e de Design, vinculadas a instituições diversas (Centro de Artes da UDESC; Departamento de Artes e Design da PUC-Rio), sendo que da primeira resultou na concepção e desenvolvimento do jogo eletrônico artístico-educacional A Mansão de Quelícera, já a segunda avaliou a jogabilidade deste mesmo jogo.

Situação: Concluído; Natureza: Pesquisa.

Integrantes: André Luiz Battaiola - Integrante / Luciana Rocha Mariz Clua - Integrante / Arlete dos Santos Petry - Integrante / Luís Carlos Petry / Antonio Carlos Vargas Sant'Anna - Coordenador / Ana Beatriz Bahia Spinola Bitencourt - Integrante.

Financiador(es): Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - Auxílio financeiro.

8.3 2007 - 2009 PROJETO EEHOUSE - ENERGIA E O AMBIENTE CONSTRUÍDO

Descrição: Diversas tecnologias sobre conservação de energia foram e continuam sendo pesquisadas. Muitas delas são divulgadas nos meios de comunicação, em especial na Internet, o que confere a estas, visibilidade e disponibilidade. Além disso, um grande volume de investimentos tem sido aplicado no país para a geração de soluções e conhecimento acerca de práticas para a conservação de energia, olhando para a questão de eficiência energética. Exemplos destas iniciativas são os projetos apoiados pelo Programa Habitar da FINEP e pesquisas do grupo da Associação Nacional do Ambiente Construído - ANTAC. Contudo, o conhecimento gerado ainda é desconhecido da maioria da população brasileira e não tem inserção adequada no conteúdo das escolas. Neste contexto o projeto pretende disseminar

conhecimento existente e adequadamente contextualizado sobre energia e seus usos nas habitações em ambiente computacional hipermídia. Assim, de forma didática e atraente, considerando os vários estilos de aprendizagem, se buscou abordar conceitos e ilustrações relacionados a energia e eficiência energética buscando a conexão com tópicos nas matérias básicas de Física, Matemática, Química e noções de suas aplicações em engenharia e arquitetura de ambientes construídos. Como resultado deste projeto, foi gerada uma versão simples do sistema EEHouse contendo apenas um jogo de assertivas e respostas implementadas utilizando-se o sistema Macromedia Flash MX. Apesar de estar incompleta, esta versão foi desenvolvida com poucos recursos e solidificou vários conhecimentos no campo de desenvolvimento de jogos de computador educacionais.

Situação: Concluído; Natureza: Pesquisa.

Alunos envolvidos: Graduação: (2) / Especialização: (0) / Mestrado acadêmico: (0) / Mestrado profissional: (0) / Doutorado: (0) .

Integrantes: André Luiz Battaiola - Integrante / Aloísio Leoni Schmid - Integrante / Sérgio Scheer - Coordenador / Paulo V Caxeiro - Integrante / Márcia Lissa Azuma - Integrante.

Financiador(es): Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico - Auxílio financeiro.

8.4 2005 - 2005 ROTEIRO INTEGRADO AO SISTEMA DE ILUMINAÇÃO DAS AERONAVES DA EMBRAER

Descrição: Por questões de confidencialidade, este projeto não será detalhado.

Situação: Concluído; Natureza: Pesquisa.

Alunos envolvidos: Graduação: (3) / Doutorado: (1) . Integrantes: André Luiz Battaiola - Coordenador / Viviane Gaspar Ribas - Integrante / Bruna Cozer Montenegro - Integrante / Joana Fernandes de Andrade - Integrante / Yuri Cristian Queiroz - Integrante.

Financiador(es): Empresa Brasileira de Aeronáutica - Auxílio financeiro.

8.5 2003 - 2005 PROJETO CNPQ 552173/2002-9 LUDICLEARNING - DESENVOLVIMENTO DE AMBIENTES LÚDICOS PARA ENSINO

Descrição: O LudicLearning é um projeto elaborado e apoiado por professores do Departamento de Design e Programa de Pós-Graduação em Construção Civil, e tem por missão principal o desenvolvimento de ferramentas de apoio ao ensino à distância de computação gráfica para profissionais de design e engenharia com base nos princípios e ferramentas de jogos de computador. Este projeto contempla o desenvolvimento da versão Web do software Edugraph de ensino de computação gráfica. Além da questão de ensino, o projeto deverá viabilizar um canal de interação com empresas de produção de jogos instalada no Paraná. Note-se que o estado tem despontado nesta área através de casos de sucesso tanto na área empresarial como acadêmica. A Continuum é um exemplo de empresa de jogos do Paraná. Ela nasceu no TecPar através da associação de alunos do curso de Computação e Design da Universidade Federal do Paraná. O jogo Outlive produzido pela empresa se caracterizou como o primeiro jogo brasileiro desenvolvido dentro de padrões aceitos internacionalmente. Em termos acadêmicos, se ressalta a iniciativa da Unicenp que estruturou o primeiro curso de aperfeiçoamento na área de jogos do Brasil e que tem despertado o interesse de vários alunos, em especial, vários oriundos de estados distantes do Paraná. A Gamenetpr, uma associação paranaense de empresas e interessados na produção de jogos, também tem se destacado em termos de otimizar esforços no sentido de fortalecer esta indústria no estado. === Informações adicionais podem ser encontradas em:

<http://www.design.ufpr.br/lai/Projetos/LudicLearning/ludiclearning.html> Resultado: foram implementadas, em Macromedia Flash, 3 fases 2D do projeto. A parte 3D está sendo fruto de estudos da dissertação do Rangels Jungles a ser apresentada em final de fevereiro de 2007.

Situação: Concluído; Natureza: Pesquisa.

Alunos envolvidos: Graduação: (6) / Especialização: (0) / Mestrado acadêmico: (1) / Mestrado profissional: (0) / Doutorado: (0) .

Integrantes: André Luiz Battaiola - Coordenador / Rafael Dubiela - Integrante / Rangel Jungles - Integrante / Tássia Vidal Vieira - Integrante / Flávio Eduardo Martin - Integrante.

Financiador(es): Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - Auxílio financeiro.

9 ATIVIDADES DE ADMINISTRAÇÃO (Campo VI)

9.1 CARGOS DE CHEFIA E COORDENAÇÃO

1. 12/08/2015 – 12/08/2017: Coordenação de Curso de Pós-Graduação – Vice
2. 11/11/2010 – 11/11/2012: Chefia Departamental - Titular
3. 01/11/2002 – 01/11/2004: Chefia Departamental - Vice

9.2 PARTICIPAÇÃO EM ÓRGÃOS COLEGIADOS

04/10/2007 – 04/10/2009: Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (CEPE) - Suplente
Colegiado do Curso de Graduação: participa desde a sua entrada no departamento, em 2002.
Colegiado do Curso de Pós-Graduação: participa desde a formação do curso em 2006.

9.3 PARTICIPAÇÃO EM ELEIÇÕES

1. 19/07/2014: Presidente de Comissão Eleitoral e Escrutinadora - Eleição Chefia do Departamento de Design
2. 14/05/2014: Mesário – Eleição Representantes Docentes junto ao Conselho de Curadores da UFPR
3. 19/05/2010: Mesário – Eleição COPLAD

9.4 PARTICIPAÇÃO EM COMISSÃO DE SINDICÂNCIA

1. 05/03/2010: Presidente da Comissão de Sindicância de Processo Administrativo Sumário relativo a lançamento de faltas para professora do Departamento de Psicologia da UFPR.
2. 04/07/2006: Presidente da Comissão de Sindicância de Processo de Roubo de Equipamentos no Centro de Línguas da UFPR.

9.5 PARTICIPAÇÃO EM COMISSÃO AVALIADORA DE ESTÁGIO PROBATÓRIO

1. 23/11/2012: Avaliação do professor Kleber Roberto Puchaski
2. 24/03/2011: Avaliação do professor Klaus Friedrich Wilhelm Eggenesperger
3. 19/11/2010: Avaliação da professora Viviane Gaspar Ribas
4. 02/08/2010: Avaliação do professor Tiago Fonseca Falkenbach
5. 04/03/2010: Avaliação da professora Stephania Padovani
6. 08/10/2009: Avaliação da professora Inara Zanuzzi
7. 11/12/2008: Avaliação da professora Rosane Kaminski
8. 28/10/2001: Avaliação do professor Edwin Ricardo Pitre Vásquez

9.6 PARTICIPAÇÃO EM BANCAS DE CONCURSO PÚBLICO

1. BATTAIOLA, André L.. Comissão de Avaliação para o Teste Seletivo para Professor-Substituto. 2013. Universidade Federal do Paraná.
2. NETO, João J.; COSTA, Anna H. R.; BATTAIOLA, André Luiz; NUNES, Fatima; MASCIA, Fausto L.. Concurso para Professor Doutor - POLI/USP. 2009. DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA ELÉTRICA DA ESCOLA POLITÉCNICA DA USP.

3. BATTAIOLA, André Luiz; DUBIELA, Rafael Pereira; FUKUSHIMA, Naotake. Concurso para Professor Substituto - UFPR - Área Design Projeto Gráfico-Web Design. 2009. Universidade Federal do Paraná.
4. BATTAIOLA, André Luiz; PARTICIPANTES, D.. Concurso Público para Professor de Ensino Superior na área de Artes Visuais - FAP. 2009. Faculdade de Artes do Paraná.
5. TORI, Romero; NETO, João J.; BREGA, José R. F.; SNELWAR, Laerte I.; BATTAIOLA, André Luiz. Concurso para Professor Doutor - POLI/USP. 2008. DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA ELÉTRICA DA ESCOLA POLITÉCNICA DA USP.
6. BATTAIOLA, André Luiz; SPINILLO, Carla; MERKLE, Luiz E.; BRUNETTI, Márcia E.; TEIXEIRA, Joselena A.. Concurso para Professor Adjunto da Carreira do Magistério Superior na área de Design Gráfico - UFPR. 2008. Universidade Federal do Paraná.
7. BATTAIOLA, André Luiz. Membro da Comissão Examinadora para professor substituto, na área de Design - Matéria específica: Fotografia. 2005. Universidade Federal do Paraná.
8. BATTAIOLA, André Luiz. Membro da Comissão de Avaliação dos Inscrições para Professor Substituto na área de Design - Matéria específica: Meios de Representação Bi e tridimensional. 2005. Universidade Federal do Paraná.
9. BATTAIOLA, André Luiz. Membro da Comissão Examinadora para Professor Substituto, na área de Design - Matéria específica: Fotografia. 2005. Universidade Federal do Paraná.
10. BATTAIOLA, André Luiz; SANTOS, Aguinaldo dos. Teste Seletivo para professor substituto na área de Design, Matéria específica Projeto de Produto. 2003. Universidade Federal do Paraná.
11. MASSAROLO, J. C.; BATTAIOLA, André Luiz; OLIVIERI, T. L. P.. Concurso para Professor Substituto TP20 do Dep. de Artes da UFSCar. 1997. Universidade Federal de São Carlos.

9.7 PARTICIPAÇÃO EM COMISSÕES DE AVALIAÇÃO DE CURSOS DE GRADUAÇÃO NA ÁREA DE COMPUTAÇÃO

1. BATTAIOLA, André Luiz; José Garcia dos Reis, Fábio. Parecer de reconhecimento do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação. 2005. Faculdade Cenecista de Sete Lagoas.
2. BATTAIOLA, André Luiz; Augusto dos Santos, Marcos. Parecer para autorização do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação. 2005. Faculdade do Guarujá.
3. BATTAIOLA, André Luiz; David Moreno Ordonez, Edward. Parecer para autorização do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação e Engenharia da Computação. 2004. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
4. BATTAIOLA, André Luiz; Amadeu Dutra Moresi, Eduardo. Parecer para a autorização do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação. 2004. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.
5. BATTAIOLA, André Luiz; Miguel Varejão, Flávio. Parecer para autorização do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação. 2003. Faculdade Cotemig de Informática.
6. BATTAIOLA, André Luiz; BICHINHO, G. L.. Parecer para autorização do curso de Bacharelado em Sistema da Informação. 2003. Faculdade Três de Maio.
7. BATTAIOLA, André Luiz; Silva de Oliveira, Rômulo. Parecer para autorização do curso de Bacharelado em Sistema de Informação. 2003. Universidade Nilton Lins.
8. BATTAIOLA, André Luiz; PERKUSICH, A. A.. Parecer para autorização do curso de Bacharelado em Ciência da Computação / Engenharia da Computação. 2003. Faculdades Integradas de Rondonópolis.
9. BATTAIOLA, André Luiz; COSTA, C. M.. Parecer para a autorização de Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação. 2002. Faculdade de Ciências Jurídicas e Administrativas de Rondonópolis.

10. BATTAIOLA, André Luiz; PERKUSICH, A. A.. Parecer de reconhecimento do curso de Bacharelado em Ciência da Computação / Engenharia da computação. 2002. Faculdades Integradas de Rondonópolis.
11. BATTAIOLA, André Luiz; AZEREDO, P. A.. Parecer para a autorização de Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação. 2001. Faculdade IESGO.
12. BATTAIOLA, André Luiz; KAESTNER, C. A. A.. Parecer para a autorização de Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação. 2001. Faculdade Cenecista de Joinville.
13. BATTAIOLA, André Luiz; SOUZA, F. F.. Parecer para o reconhecimento de Curso de Tecnologia em Processamento de Dados. 2001. União das Escolas Superiores do Vale do Ivaí.
14. BATTAIOLA, André Luiz; SAYÃO, M.. Parecer para a autorização de Curso de Bacharelado em Ciência da Computação. 2000. Faculdade Santa Marta de São Lourenço.
15. BATTAIOLA, André Luiz; KAESTNER, C. A. A.. Parecer para a autorização de Curso de Bacharelado em Licenciatura em Computação. 2000. Faculdade de Negócios e Tecnologias da Informação de Brasília.
16. BATTAIOLA, André Luiz; LUBASZEWSKI, M. S.. Parecer para o reconhecimento de Curso de Bacharelado em Ciência da Computação. 2000. Universidade Tiradentes.
17. BATTAIOLA, André Luiz; COSTA, C. M.. Parecer para a autorização de Curso de Bacharelado em Ciência da Computação. 1999. Faculdade Ubaense Ozanam Coelho.
18. BATTAIOLA, André Luiz; SILVEIRA, P. M.. Parecer para a autorização de Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação. 1999. Faculdade Cotemig de Informática.
19. BATTAIOLA, André Luiz; MAZZOLA, V. B.. Parecer para o reconhecimento de Curso de Bacharelado em Ciência da Computação. 1999. Universidade Veiga de Almeida.
20. BATTAIOLA, André Luiz; BICHINHO, G. L.. Parecer para o reconhecimento de Curso de Tecnologia em Processamento de Dados. 1999. Faculdade de Processamento de Dados de Joinville.
21. BATTAIOLA, André Luiz; COSTA, C. M.. Parecer para a autorização de Curso de Bacharelado em Ciência da Computação. 1998. Faculdade Carioca do Rio de Janeiro.
22. BATTAIOLA, André Luiz; MALDONADO, J. C.. Parecer para a autorização de Curso de Tecnologia em Processamento de Dados. 1998. Faculdade de Tecnologia de Três Lagoas.
23. BATTAIOLA, André Luiz. Participou da reunião de trabalho da Comissão de Especialistas de Ensino de Informática. 1997. Secretaria de Educação Superior.
24. BATTAIOLA, André Luiz; MALDONADO, J. C.. Parecer para a autorização de Curso de Tecnologia em Processamento de Dados. 1997. Faculdade de Informática de Lins.
25. BATTAIOLA, André Luiz; ROCHA, M. G. B.. Parecer para o reconhecimento de Curso de Bacharelado em Informática. 1997. Universidade de Cruz Alta.

10 ATIVIDADES DE CAPACITAÇÃO (Campo VII)

10.1 FORMAÇÃO COMPLEMENTAR

1. 2014 - 2014: Introdução ao Processador de Textos LATEX. (Carga horária: 8h). Universidade Federal do Paraná, UFPR, Brasil.
2. 2013 - 2013: Extensão universitária em Metodologia do Ensino Superior. (Carga horária: 90h). Universidade Federal do Paraná, UFPR, Brasil.
3. 2002 - 2002: Sistemas de Hipermídia Adaptativa. (Carga horária: 6h). Sociedade Brasileira de Computação, SBC, Brasil.
4. 1999 - 1999: Windows NT Server. (Carga horária: 44h). Universidade Federal de São Carlos, UFSCAR, Brasil.
5. 1996 - 1996: Gestão da Qualidade no Desenvolvimento de Software. (Carga horária: 16h). Centro Internacional de Tecnologia de Software, CITS, Brasil.
6. 1976 - 1976: Crise Internacional do Capitalismo. (Carga horária: 25h). Universidade de São Paulo, USP, Brasil.

10.2 PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS

1. XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - (SBGames 2015). Contribuições na criação de metáforas e analogias para objetos de aprendizagem. 2015. (Congresso).
2. 11º P&D Design - Congresso Bras. de Pesquisa e Desenvolv. em Design. A Persuasão em Eletrodomésticos Conectados à Internet. 2014. (Congresso).
3. SBGames´2014 - XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital.http://sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art_design/full/A&D_Full_Distinctive%20Features%20in%20Games.pdf. 2014. (Simpósio).
4. Jogos de Tabuleiro: Atividade Lúdica e Implicações Psicológicas. 2013. (Encontro).
5. XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Desenvolvimento de um Serious Game para a simulação de atividades de Gestão da Cadeia de Suprimentos. 2013. (Simpósio).
6. 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. O potencial de jogos de RPG no desenvolvimento de habilidades sociais e competências culturais. 2010. (Congresso).
7. SBGames´2010 - IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Proposta de um instrumento de auxílio ao design de jogos eletrônicos educativos. 2010. (Congresso).
8. SBGames´2008: VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Avaliação Heurística como Ferramenta para Levantamento de Requisitos na Produção de Games Educacionais. 2008. (Simpósio).
9. SBGames 2008 VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Parâmetros para Games Educativos: Dos Princípios de Design de Jogos Comerciais aos Objetivos Pedagógicos. 2008. (Simpósio).
10. Seminário de Design da Informação em Medicamentos. Metodologia Centrada no Usuário para o Desenvolvimento de VTS para Televisão sobre a Bula de Medicamentos. 2008. (Seminário).
11. VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. 2008. (Simpósio).
12. 3. Congresso Internacional de Design da Informação. Conceitos de Administração, Arquitetura e Jogos de Computador Aplicados no Design de Museu Virtual. 2007. (Congresso).
13. 39th Annual Conference of the International Visual Literacy Association. Virtual Museum to teach Efficient Energy Concepts. 2007. (Congresso).
14. Aula Inaugural do curso de Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas da UniSALESIANO. Jogos na Web. 2007. (Outra).

15. 7º P&D - Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Jogos de Computador como uma Ferramenta de Ensino dos Cursos de Design. 2006. (Congresso).
16. II Congresso de Computação do Sul de Mato Gross - II COMPSULMT. Jogos de Computador - Histórico, Definições e Relevância Mercadológica e Científica. 2006. (Congresso).
17. SBGames'2006 - V Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment. Análise de Tecnologias para a Implementação de Jogos Web. 2006. (Simpósio).
18. SIMPEMUS3 - Simpósio de Pesquisa em Música. Atribuições de Aspectos Musicais nos Efeitos Sonoros. 2006. (Simpósio).
19. 2. Congresso Internacional de Design da Informação. Aspectos do design da informação de um software semiótico. 2005. (Congresso).
20. 3. Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Identidade Visual de uma TV Universitária. 2005. (Congresso).
21. GameArt / SBGames'2005 - Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital. Implementação das Fases 2D do Jogo Educacional Edugraph. 2005. (Simpósio).
22. Game Cultural - Festival de Jogos Eletrônicos. Game e Tecnologia: O Simpósio WJogos. 2005. (Simpósio).
23. WECTE'2004 - World Congress on Engineering and Technology Education. Teaching Computer Graphics in a Ludic Learning Environment. 2004. (Congresso).
24. WJogos/ SBGames'2004 - Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital. Aspectos Fundamentais da Criação de Jogos em Shockwave 3D. 2004. (Simpósio).
25. 2* Congresso Internacional de Tecnologia e Inovação para Jogos de Computador. Framework para auxílio no desenvolvimento de aplicações que utilizem recursos de gráficos 3D e animações. 2003. (Congresso).
26. 3rd International Conference on Engenerring and Computing Education. O Conceito de Graduação Modulada e Sua Implementação em um Curso de Ciência da Computação. 2003. (Outra).
27. Workshop de Jogos e Entretenimento Digital da SBC. Um Framework Gráfico e de Animação para produção de Jogos. 2002. (Outra).
28. IMIGRA2002. 2002. (Simpósio).
29. VI Semana de Informática. Desenvolvimento de Jogos por Computador. 2002. (Outra).
30. V Symposium on Human Factors in Computer Systems da SBC. Desenvolvimento da Interface de um Software Educacional com base em Interface de Jogos. 2002. (Simpósio).
31. XIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE 2002222. Desenvolvimento de um Software Educacional com base em Conceitos de Jogos de Computador. 2002. (Simpósio).
32. XXII Congresso da Sociedade Brasileira da Computação. 2002. (Congresso).
33. XXIX Seminário Integrado de Software e Hardware (SEMISH) da SBC. wGEM: um Framework de Desenvolvimento de Jogos para Dispositivos Móveis. 2002. (Seminário).
34. Ciclo de Palestras Fronteiras da Computação. Formação do Profissional de Computação do Novo Milênio: A Experiência do CIn/UFPE. 2001. (Outra).
35. Developer Day 2001. 2001. (Encontro).
36. III Curso de Qualidade de Cursos de Graduação da Área de Computação e Informática do MEC/SBC. Proposta de Projeto Pedagógico para o Curso de Ciência da Computação. 2001. (Outra).
37. INFO2001. 2001. (Simpósio).
38. Semana de Informática de Cascavel. Jogos para computadores. 2001. (Outra).
39. XXI Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. Proposta de Plano Pedagógico em Ciência da Computação. 2001. (Congresso).

40. III Feira de Profissões.Perfil dos profissionais na área de computação. 2000. (Encontro).
41. I Workshop em Sistemas Computacionais de Alto Desempenho. 2000. (Outra).
42. XII Symposium on Computer Architecture and High Performance Computing. 2000. (Simpósio).
43. XIX Jornada de Atualização em Informática do XIX Congresso Nacional da SBC.Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação. 2000. (Outra).
44. III Semana da Computação.Desenvolvimento de Jogos. 1999. (Outra).
45. Workshop Internacional sobre Educação Virtual organizado pela UEC, UNESCO e IFIP.EduGraph - Sistema para aprendizado de conceitos de computação gráfica. 1999. (Outra).
46. III Congresso de Iniciação Científica - ASSER.Integrando Visualização Científica e Imagens Artísticas para a Geração de Videos Educacionais. 1998. (Seminário).
47. IX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação da SBC.Exploração do Uso de Realidade Virtual no Aprendizado de Habilidades Acadêmicas para o Ensino Fundamental. 1998. (Simpósio).
48. V Congresso Internacional de Educação a Distância. Aplicação e avaliação do uso integrado das tecnologias de realidade virtual e hipermídia em sistemas de aprendizado. 1998. (Congresso).
49. VII Semana de Informática da UFBA.Estudo e Uso Exploratório de Ferramentas de Visualização Científica. 1998. (Outra).
50. XVII Jornada de Atualização em Informática do XVIII Congresso Nacional da SBC.Projeções e o seu Uso em Computação Gráfica. 1998. (Outra).
51. XXIV Latinamerican Conference of Informatics CLEI Panel 98.Otimização do Processo de Geração de Malhas Triangulares a partir de Polígonos. 1998. (Outra).
52. XXVIII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. Projeções e o seu Uso em Computação Gráfica. 1998. (Congresso).
53. II Congresso de Iniciação Científica - ASSER. Estudo e Uso do Sistema de Visualização Científica Explorer da Silicon Graphics. 1997. (Congresso).
54. I Semana de Informática.Computação Gráfica. 1997. (Outra).
55. I Work Shop de Realidade Virtual. 1997. (Outra).
56. V Congresso de Iniciação Científica. Implementação de um Sistema localizador de Cidades no mapa do Brasil. 1997. (Congresso).
57. X Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagem.Jogos: uma Opção com valor Científico, Educacional e Financeiro. 1997. (Simpósio).
58. Ciclo de Palestras de Realidade Virtual. 1996. (Outra).
59. II Jornada de Informática do Departamento de Computação da Unesp.Supercomputadores e Programação Paralela. 1996. (Outra).
60. IX Congresso Brasileiro de Meteorologia. Utilização de Ferramentas CAD em Meteorologia. 1996. (Congresso).
61. XXIII SEMISH - Seminario Integrado de Software e Hardware da SBC.Porto de um Algoritmo Vetorizado dos Cubos Marchantes para um Ambiente de Processamento Paralelo. 1996. (Seminário).
62. VIII Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens. 1995. (Simpósio).
63. Workshop Cray de Computação Paralela. 1995. (Outra).
64. Semana do Centro de Ciencias Exatas e de Tecnologia. Visualização Cientifica e Supercomputadores. 1994. (Congresso).

65. VII Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens. 1994. (Simpósio).
66. V Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens - V SIBGRAPI.Implementação de um algoritmo Vetorizado para Geração de Superfícies Tridimensionais. 1992. (Simpósio).
67. V Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens - V SIBGRAPI. 1992. (Simpósio).
68. IV Sibgrapi - Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens da SBC.Micromagics 2.0 Imagens e Gráficos em Meteorologia. 1991. (Simpósio).
69. II Simposio Brasileiro de Computação Gráfica e Proc. de Imagens da SBC.Micro Magics - Meteorological Graphics On Microcomputers. 1989. (Simpósio).
70. II Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens - SIBGRAPI 89. 1989. (Simpósio).
71. VI Escola de Computação da Unicamp. 1988. (Outra).
72. I Seminário Nacional de Informática e Educação.Computação Gráfica. 1987. (Seminário).
73. XX Congresso Nacional de Informática. Analise, Desenvolvimento e Implementacao de Algoritmos de Clipping Para Primitivas Graficas. 1987. (Congresso).
74. II Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens - sibgrapi 89.Micro-Magics: Meteorological Graphics on Micro Computers. 1986. (Simpósio).
75. II Simposio anual da Decus Brasil.Associação Brasileira de Usuários Digital. 1984. (Simpósio).
76. Intergraph Sistemas - IGDS - Interactive Graphic Design Software. 1984. (Seminário).
77. IV SCNB - Seminário de Comando Numérico no Brasil. 1984. (Seminário).
78. Macro/Vax. 1984. (Seminário).
79. XVII Congresso Nacional de Informática. Gks - Nucleo Grafico Padrao Para Computacao Grafica Interativa. 1984. (Congresso).
80. Seminário Aplicações Gráficas em Micro. 1983. (Seminário).
81. III Terceira Escola de Computação. 1982. (Seminário).
82. II Escola de Computação - Introdução a arquitetura de Microcomputadores, Análise e Sintese de Programas e a Construção de um Compilador. 1981. (Seminário).
83. I Simpósio Brasileiro de Microeletrônica da Escola Politécnica da USP. 1981. (Simpósio).
84. Simpósio sobre Instrumentação do Instituto de Física da USP. 1978. (Simpósio).

11 PRODUÇÃO CIENTÍFICA, TECNOLÓGICA, ARTÍSTICA E CULTURAL (Campo VIII)

11.1 ARTIGOS COMPLETOS PUBLICADOS EM PERIÓDICOS

1. ALVES, Márcia M. ; Battaiola, André Luiz ; CEZAROTTO, M. A. . Representação gráfica para a inserção de elementos da narrativa na animação educacional. Infodesign (SBDI. Online), v.13, p. 1-21, 2016.
2. CEZAROTTO, M. A. ; BATTAIOLA, André L. . Recomendações para o Design de Jogos enquanto Intervenções Neuropsicológicas para Crianças com Discalculia do Desenvolvimento. Educação Gráfica (Online), v. 19, p. 259-279, 2015.
3. ZAFFARI, G. ; BATTAIOLA, André L. . Princípios para o Design de Jogos Digitais com base em Erro Humano. Infodesign (SBDI. Online), v. 12, p. 267, 2015.
4. ALVES, Márcia M. ; BATTAIOLA, André Luiz ; SPINILLO, Carla . Teoria do fluxo e animação instrucional: contribuições da teoria para o desenvolvimento de instruções visuais animadas. Educação Gráfica (Online), v. 18, p. 73-90, 2014.
5. ALVES, Márcia M. ; BATTAIOLA, André Luiz ; SPINILLO, Carla . Design de animações educacionais: levantamento de situações e motivos. Estudos em Design (Online), v. 22.1, p. 1-15, 2014.
6. UHLMANN, T. S. ; BATTAIOLA, André Luiz ; HEEMANN, A. . Design Thinking e Ciência da Fábrica: uma abordagem centrada no usuário por meio do Roleplaying Game. Estudos em Design (Online), v. 22, p. 135-149, 2014.
7. BITENCOURT, A. B. B. S. ; VARGAS, A. ; PETRY, L. C. ; PETRY, A. S. ; BATTAIOLA, André Luiz ; CLUA, L. R. M. . Diálogos entre Arte e Design: Avaliação e re-design de game artístico- educativo. Palíndromo, v. 8, p. 207-220, 2012.
8. SILVA, C. M. A. E. ; ALVES, Márcia M. ; OKIMOTO, M. L. ; BATTAIOLA, André Luiz . Elementos de design, com ênfase no uso intuitivo, como estratégia de aplicação das diretrizes para o aprendizado com multimídia. Educação Gráfica (UNESP. Bauru), v. 15, p. 6-24, 2011.
9. BATTAIOLA, André Luiz; PAULUK, Marcel . Aspectos do design da informação de um software semiótico. Infodesign (SBDI. Online), www.infodesign.org.br, v. 2, n.1, p. 25-35, 2005.
10. BATTAIOLA, André Luiz; MONTENEGRO, Bruna Cozer ; ANDRADE, Joana Fernandes de ; QUEIROZ, Yuri Cristian ; RIBAS, Viviane Gaspar . A Emoção no Processo de Concepção de Novos Produtos. ABCDesing, Curitiba - PR, v. 9, p. 36-37, 2004.
11. BATTAIOLA, André Luiz; DOMINGUES, Rodrigo G ; FEIJÓ, Bruno ; SCWARCMAN, D. ; CLUA, Esteban W G ; KOSOVITZ, L. E. ; DREUX, M. ; PESSOA, C. A. ; RAMALHO, G. . Jogos em Computador e Celular. Revista de Informática Teórica e Aplicada (Impresso), UFRGS / Porto Alegre / RS, v. 8, n.2, p. 7-46, 2001.
12. BATTAIOLA, André Luiz; ARAUJO, R. B. ; GOYOS, C. . Exploração do Uso de Realidade Virtual no Aprendizado de Habilidades Acadêmicas para o Ensino Fundamental. Revista Brasileira de Informática na Educação, UFSC - Florianópolis / SC, n.4, p. 38-47, 1999.
13. BATTAIOLA, André Luiz; HIBBARD, W. L. ; PAUL, B. E. ; SANTEK, D. A. ; MARTINEZ, M. F. V. . Interactive Visualization of Earth and Space Science Computations. IEEE Computer Society, Estados Unidos, v. 27, n.7, p. 65-72, 1994.

11.2 LIVROS PUBLICADOS/ORGANIZADOS OU EDIÇÕES

1. GILBERTO, J. C. ; BATTAIOLA, André Luiz ; ANTONIO, T. M. ; BERALDO, F. P. ; ANDRE, L. B. B. . Computacao Grafica - O Padrao Gks.. SAO PAULO - SP: ATLAS, 1987. 00299p .

2. GILBERTO, J. C. ; BATTAIOLA, André Luiz ; ANTONIO, T. M. ; BERALDO, F. P. ; ANDRE, L. B. B. . Computacao Grafica e Suas Aplicacoes Em Cad.. SAO PAULO - SP: ATLAS, 1987. 00199p .

11.3 CAPÍTULO DE LIVROS PUBLICADOS

1. Paulin, Rafael Eduardo ; Battaiola, André Luiz ; Alves, Márcia Maria . The Study of the Relations between the BrainHex Player Profiles, MBTI Psychological Types and Emotions as Means to Enhance User Experience. In: Aaron Marcus. (Org.). Lecture Notes in Computer Science. 1ed.: Springer International Publishing, 2014, v. , p. 732-741.
2. Schaedler Uhlmann, Thiago ; Battaiola, André Luiz . Applications of a Roleplaying Game for Qualitative Simulation and Cooperative Situations Related to Supply Chain Management. In: Fiona Fui-Hoon Nah. (Org.). Lecture Notes in Computer Science. 1ed.: Springer International Publishing, 2014, v. 8527, p. 429-439.
3. Battaiola, André L.; Alves, Márcia Maria ; Paulin, Rafael Eduardo . Canvas to Improve the Design Process of Educational Animation. In: Panayiotis Zaphiris, Andri Ioannou. (Org.). Lecture Notes in Computer Science. 1ed.: Springer International Publishing, 2014, v. 8523, p. 13-24.
4. TELMA, Talita Christine Pacheco ; DUBIELA, Rafael Pereira ; KOHL, Cesar ; ONO, Maristela Mitsuko ; BATTAIOLA, André Luiz . Conceitos de administração, arquitetura e jogos de computador aplicados no design de museu virtual. In: Carla G. Spinillo, Petrônio Bendito & Stephania Padovani. (Org.). Selected Readings on Information Design - communication, technology, history and education. Curitiba / PR: Sociedade Brasileira de Design da informação, 2009, v. 1, p. 85-97.

11.4 TRABALHOS COMPLETOS PUBLICADOS EM ANAIS DE CONGRESSOS

1. CEZAROTTO, M. A. ; ALVES, Márcia M. ; BATTAIOLA, André L. . Elementos informacionais em jogos para crianças com discalculia do desenvolvimento. In: 7º Congresso Internacional de Design da Informação, 2015, Brasília, DF. Anais do 7º Congresso Internacional de Design da Informação. São Paulo, SP: Blucher Design Proceedings, 2015. v. 2. p. 724-735.
2. DUARTE, L. C. ; BATTAIOLA, André L. ; SILVA, A. . Cooperation in Board Games. In: XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2015), 2015, Teresina / PI. Anais do XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - Trilha Arte e Design. Teresina / PI: Editora da Universidade Federal do Piauí, 2015. p. 536-545.
3. CEZAROTTO, M. A. ; BATTAIOLA, André L. ; ALVES, Márcia M. . Contribuições na criação de metáforas e analogias para objetos de aprendizagem. In: XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - (SBGames 2015), 2015, Teresina / PI. Anais do XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - Trilha Arte e Design. Teresina / PI: Editora da Universidade Federal do Piauí, 2015. p. 359-367.
4. DUARTE, L. C. ; BATTAIOLA, André L. . Distinctive Features and Game Design. In: XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - (SBGames 2015), 2015, Teresina / PI. Anais do XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - Trilha Arte e Design. Teresina / PI: Editora da Universidade Federal do Piauí, 2015. p. 546-553.
5. ZAFFARI, GUILHERME ; BATTAIOLA, ANDRÉ LUIZ . Mapeamento do MDA e Habilidades do Jogador no Gráfico da Teoria do Fluxo. In: 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2014, Gramado. Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Editora Edgard Blücher. v. 1. p. 362.
6. SILVA, ARABELLA NATAL GALVÃO DA ; BATTAIOLA, ANDRÉ LUIZ . Tecnologias Persuasivas: a Persuasão em Eletrodomésticos Conectados à Internet. In: 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2014, Gramado. Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Editora Edgard Blücher. v. 1. p. 3734.

7. DUARTE, L. C. ; BATTAIOLA, André Luiz ; SILVA, A. . Distinctive Features in Games. In: SBGames'2014 - XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2014, Porto Alegre / RS. SBC ? Proceedings of SBGames 2014. Porto Alegre / RS: Editora PUC-RS, 2014. p. 46-53.
8. DUBIELA, Rafael Pereira ; BATTAIOLA, André Luiz . A utilização de dispositivos móveis como plataformas para aplicações educacionais gamificadas. In: SBGames'2014 - XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2014, Porto Alegre / RS. SBC ? Proceedings of SBGames 2014. Porto Alegre / RS: Editora PUC-RS, 2014. v. 1. p. 193-200.
9. CEZAROTTO, M. A. ; BATTAIOLA, André Luiz . Motivação em jogos educacionais com foco em ensino de matemática para crianças com discalculia. In: SBGames'2014 - XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2014, Porto Alegre / RS. SBC ? Proceedings of SBGames 2014. Porto Alegre / RS: Editora PUC-RS, 2014. v. 1. p. 11-19.
10. ZAFFARI, GUILHERME ; BATTAIOLA, André Luiz . Integração do Processo Industrial de Design de Jogos com o modelo MDA. In: SBGames'2014 - XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2014, Porto Alegre / RS. SBC ? Proceedings of SBGames 2014. Porto Alegre / RS: Editora PUC-RS, 2014. v. 1. p. 1042-1050.
11. UHLMANN, T. S. ; BATTAIOLA, André Luiz . Desenvolvimento de um Serious Game para a simulação de atividades de Gestão da Cadeia de Suprimentos. In: XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2013, São Paulo / SP. Proceedings do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2013) - Trilha de Arte & Design. São Paulo / SP: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2013. v. 1. p. 152-161.
12. PETRY, A. S. ; BITENCOURT, A. B. B. S. ; CLUA, L. R. M. ; BATTAIOLA, André Luiz ; PETRY, L. C. ; VARGAS, A. . Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso A mansão de Quelícera. In: XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2013, São Paulo / SP. Proceedings do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2013) - Trilha de Cultura. São Paulo / SP: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2013. v. 1. p. 141-151.
13. ALVES, Márcia M. ; BATTAIOLA, André Luiz . Design de animações educacionais: considerações teóricas sobre a aplicação de elementos de interação em animações para aprendizagem. In: 13. Ergodesign/USIHC, 2013, Juiz de Fora / MG. Anais do 13. Ergodesign/USIHC. Juiz de Fora / MG: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2013.
14. MORONI, Leonardo M. ; BATTAIOLA, André Luiz . Integrating Rhetoric to Game Design. In: XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2013, São Paulo / SP. Anais do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. São Paulo / SP: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2013. v. 1. p. 56-62.
15. ESCOBAR, B. T. ; BATTAIOLA, André Luiz . O estudo da retórica e figuras de linguagem aplicados ao cinema e à roteirização. In: 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design - P&D Design 2012, 2012, São Luís (MA). Anais do 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design - P&D Design 2012. São Luís (MA): Universidade Federal do Maranhão (UFMA), 2012. v. 1.
16. ALVES, Márcia M. ; BATTAIOLA, André Luiz ; SPINILLO, Carla . Design de animações educacionais: levantamento de situações e motivos. In: 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design - P&D Design 2012, 2012, São Luís (MA). Anais do 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design - P&D Design 2012, 2012. v. 1.
17. BATTAIOLA, André Luiz ; VARGAS, A. ; CLUA, L. R. M. ; BAHIA, A. B. ; PETRY, A. S. ; PETRY, L. C. . Re-design de Animação de Abertura de Jogo Educacional. In: SBGames'2012 - XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2012, Brasília, DF. Anais do SBGames'2012 - XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Brasília, DF: Universidade de Brasília, 2012. v. 1.
18. BAHIA, A. B. ; VARGAS, A. ; PETRY, L. C. ; PETRY, A. S. ; CLUA, L. R. M. ; BATTAIOLA, André Luiz . Reavaliação de game educativo de Arte. In: SBGames'2012 - XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2012, Brasília, DF. Anais do SBGames'2012 - XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Brasília, DF: Universidade de Brasília, 2012. v. 1.

19. UHLMANN, T. S. ; BATTAIOLA, André Luiz . Aplicações possíveis dos RPGs na tomada de decisões em Administração Estratégica. In: 4º Congresso Internacional de Design de Interação - Interaction | South America ? 12, 2012, São Paulo (SP). Anais do 4º Congresso Internacional de Design de Interação. São Paulo (SP): Editora Blucher, 2012. v. 1.
20. UHLMANN, T. S. ; HEEMANN, A. ; BATTAIOLA, André Luiz . Serviços Logísticos e Design de Serviços: Relações Colaborativas. In: II Conferência Internacional de Integração do Design, Engenharia e Gestão para a inovação, 2012, Florianópolis / SC. Anais da II Conferência Internacional de Integração do Design, Engenharia e Gestão para a inovação. Florianópolis / SC: Fundação da Universidade do Estado de Santa Catarina, 2012.
21. L. Baptistella, Rafael ; BATTAIOLA, André Luiz . Adaptação de um Jogo de RPG e de sua Interface para o Ensino de Inglês. In: 12º Ergodesign-USIHC - Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Computador, 2012, Natal / RN. Anais do 12º Ergodesign-USIHC, 2012.
22. ALVES, Márcia M. ; BATTAIOLA, André Luiz . Motivação intrínseca aplicada no processo de design de animações educacionais. In: XI Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano Tecnologia, 2011, Manaus / AM. Anais do XI Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia. Manaus / AM: UFAM, 2011. v. v. X.
23. MOARES, Reinaldo P. ; BATTAIOLA, André Luiz ; FADEL, Luciane M. . O Espaço Publicitário na Web e a Utilização de HQTrônicas em Banners. In: XI Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia, 2011, Manaus / PR. Anais do XI Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia. Manaus / PR: UFAM, 2011.
24. ALVES, Márcia M. ; BATTAIOLA, André Luiz . Modelo de análise gráfica para animações educacionais. In: 5º Congresso Internacional de Design da Informação, 2011, Florianópolis-SC. Anais do 5º Congresso Internacional de Design da Informação. Florianópolis-SC: SBDI-UFSC, 2011. v. 1.
25. BATTAIOLA, André Luiz; BECCARI, M. ; GONCALVES, D. A. ; OLIVEIRA, T. . O videogame enquanto mídia de convergência sociocultural. In: 5º Congresso Internacional de Design da Informação, 2011, Florianópolis-SC. Anais do 5º Congresso Internacional de Design da Informação. Florianópolis-SC: Editora da SBDI-UFSC, 2011. v. 1.
26. MORONI, L. M. ; BATTAIOLA, André Luiz . Heads-up display integrados ao universo de um jogo eletrônico. In: X Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital - SBGames '2011, 2011, Salvador / BA. Anais do X Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital - SBGames'2011. Salvador / BA: Editora da UNEB, 2011. v. 1.
27. BATTAIOLA, André Luiz; MORONI, Leonardo M. ; ALVES, Márcia M. ; ROTENBERG, J. . Avaliação da Persuasão em Advergamos. In: 4th Conference in science and art for videogames - Videogames 2011, 2011, Porto / PT. Anais do 4th Conference in science and art for videogames - Videogames 2011. Porto / PT: Editora da Universidade do Porto, 2011. v. 1.
28. L. Baptistella, Rafael ; BATTAIOLA, André Luiz . O potencial de jogos de RPG no desenvolvimento de habilidades sociais e competências culturais. In: P&D Design 2010 - 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2010, São Paulo. Anais do 9º congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2010.
29. AGUIAR, Michelle P. ; BATTAIOLA, André Luiz . Proposta de um instrumento de auxílio ao design de jogos eletrônicos educativos. In: SBGames'2010 - IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2010, Florianópolis / SC. Anais do IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames 2010. Itajai / SC: Equipe Organizadora da UNIVALI, 2010.
30. SANTOS, Maikon C. ; PEDRINI, Hélio ; BATTAIOLA, André Luiz . Uma Arquitetura para Renderização de Ambientes Virtuais 3D na Web em Computadores com Capacidade de Processamento Gráfico Limitada. In: Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web (Webmedia), 2009, Fortaleza, CE. Anais do 15. Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web (Webmedia), 2009.

31. MORONI, Leonardo M. ; SILVA, G. C. P. ; SMYTHE, Nelson Luis ; BATTAIOLA, André Luiz . Design e Desenvolvimento da Interface do Jogo Educacional EEHouse ? Casa da Eficiência Energética. In: Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Computador, 2009, Curitiba, PR. Anais do 9. Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Computador, 2009.
32. BATTAIOLA, André Luiz; MORONI, Leonardo M. ; MORI, Marcel K. ; MARTIN, Flávio Eduardo . Design do Jogo Educacional EEHouse. In: 8. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2009, Rio de Janeiro, RJ. Anais do 8. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2009.
33. MAZZAROTTO, Marco ; BATTAIOLA, André Luiz . Uma visão experiencial dos jogos de computador na Educação: A relação entre motivação e melhora do raciocínio no processo de aprendizagem. In: 8. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2009, Rio de Janeiro, RJ. Anais do 8. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2009.
34. BATTAIOLA, André Luiz; SCARIOT, Cristiele . Metodologia Centrada no Usuário para o Desenvolvimento de VTs para Televisão sobre Bulas de Medicamentos. In: Seminário Design da Informação em Medicamentos, 2008, Curitiba/PR. Design da Informação em Medicamentos. Curitiba/PR: Departamento de Design da UFPR, 2008.
35. DUBIELA, Rafael Pereira ; BATTAIOLA, André Luiz . Propostas de utilização de narrativas dos jogos eletrônicos informatizados. In: Zon Digital Games 2008, 2008, Porto. Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade - Universidade do Minho, 2008. v. 1. p. 115-124.
36. MORI, Marcel K. ; SILVA, G. C. P. ; MARTINS, Flavio Eduardo ; BATTAIOLA, André Luiz . Avaliação Heurística como Ferramenta para Levantamento de Requisitos na Produção de Games Educacionais. In: SBGames'2008:VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2008, Belo Horizonte, MG. Anais do SBGames'2008. UFMG: Universidade Federal de Minas Gerais, 2008. v. 1. p. 34-40.
37. BATTAIOLA, André Luiz; MARTINS, Flavio Eduardo ; AGUIAR, Michelle P. . Motivação e Ludicidade: Uma possível abordagem para o design de jogos educacionais. In: 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2008, São Paulo / SP. Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2008. v. 1. p. 1624-1638.
38. TELMA, Talita Christine Pacheco ; ONO, Maristela Mitsuko ; BATTAIOLA, André Luiz . A Estratégia do Oceano Azul aplicada ao Desenvolvimento de Museus Virtuais. In: 7. Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano Computador, 2007, Camboriu (SC). Anais do 7. Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano Computador. Camboriu (SC): Univali, 2007. v. 1. p. 1-7.
39. TELMA, Talita Christine Pacheco ; DUBIELA, Rafael Pereira ; KOHL, Cesar ; ONO, Maristela Mitsuko ; BATTAIOLA, André Luiz . Conceitos de Administração, Arquitetura e Jogos de Computador Aplicados no Design de Museu Virtual. In: 3. Congresso Internacional de Design da Informação, 2007, Curitiba / PR. Anais do 3. Congresso Internacional de Design da Informação. São Paulo / SP: Sociedade Brasileira de Design da Informação, 2007.
40. DUBIELA, Rafael Pereira ; BATTAIOLA, André Luiz . A Importância das Narrativas em Jogos de Computador. In: SBGames'2007 - VI edition of the Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment, 2007, São Leopoldo / RS. Anais do SBGames'2007. Porto Alegre / RS: SBC - Sociedade Brasileira de Computação, 2007.
41. BATTAIOLA, André Luiz; COWAN, David Jan ; SCHMID, Aloisio Leoni ; SCHEER, Sérgio . A Ludic Learning Environment to Teach Efficiency Energy Concepts. In: World Congress on Computer Science, Engineering and Technology Education, 2006, Santos - SP. Proceedings World Congress on Computer Science, Engineering and Technology. Santos - SP: World Congress on Computer Science, Engineering and Technology, 2006. v. 1. p. 251-255.
42. BATTAIOLA, André Luiz; CHAGAS, Maria das Graças ; DOMINGUES, Delmar Galisi . Jogos de Computador como uma Ferramenta de Ensino dos Cursos de Design. In: 7º P&D - Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2006, Curitiba - PR. Anais do 7º P&D - Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2006. v. 1.

43. JUNGLES, Rangel ; BATTAIOLA, André Luiz . Análise de Tecnologias para a Implementação de Jogos Web. In: SBGames'2006 - V Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment, 2006, Recife / PE. SBGames'2006 - Computing. Recife - PE: Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco, 2006.
44. BATTAIOLA, André Luiz; AVILEZ, Daniel . Atribuições de aspectos musicais nos efeitos sonoros. In: Simpemus3 - Simpósio de Pesquisa em Música 2006, 2006, Curitiba/PR. Anais do Simpósio de Pesquisa em Música 2006. Curitiba/PR: Editora do Departamento de Artes da Universidade Federal do Paraná, 2006. v. 1. p. 188-192.
45. BATTAIOLA, André Luiz; COWAN, David Jan ; PELLERANO, Armando ; SIRUEK, Adam . Bridging Sustainable Engineering Education Through the Use of Interactive Learning Materials: An Overview of an International Project. In: GCETE'2005 - Global Congress on Engineering and Technology, 2005, Santos. Anais do GCETE'2005 - Global Congress on Engineering and Technology, 2005.
46. BATTAIOLA, André Luiz; PAULUK, Marcel . Aspectos do design da informação de um software semiótico. In: 2. Congresso Internacional de Design da Informação, 2005, São Paulo, SP. Anais do 2. Congresso Internacional de Design da Informação. São Paulo / SP: Editora Senac, 2005. v. 1. p. 25-35.
47. BATTAIOLA, André Luiz; DAMACENO, Bruno . Identidade Visual de uma TV Universitária. In: 3. Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 2005, Rio de Janeiro. Anais do 3. Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Rio de Janeiro - RJ: ANPED ? Associação Nacional de Pesquisa em Design (organizador), 2005. v. 1.
48. BATTAIOLA, André Luiz; RIBAS, Viviane Gaspar ; MONTENEGRO, Bruna Cozer ; ANDRADE, Joana Fernandes de ; QUEIROZ, Yuri Cristian . Quadro de Referência: método com foco na emoção para a concepção de novos produtos em Design. In: 3. Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 2005, Rio de Janeiro, RJ. Anais do 3. Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Rio de Janeiro, RJ: ANPED ? Associação Nacional de Pesquisa em Design, 2005. v. 1.
49. BATTAIOLA, André Luiz; MARTINS, Ricardo . Aspectos da relação entre emoção e memória aplicados a experience design. In: 3. Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 2005, Rio de Janeiro, RJ. Anais do Rio de Janeiro, RJ. Rio de Janeiro, RJ: ANPED ? Associação Nacional de Pesquisa em Design, 2005. v. 1.
50. BATTAIOLA, André Luiz; JUNGLES, Rangel ; CAXEIRO, Paulo V ; AVILEZ, Daniel ; EVRARD, Henri Siro . Implementação das Fases 2D do Jogo Educacional Edugraph. In: GameArt / SBGames'2005 - Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital, 2005, São Paulo / SP. Anais do SBGames'2005, 2005.
51. BATTAIOLA, André Luiz; JUNGLES, Rangel ; CAXEIRO, Paulo V ; KIRA, Gustavo ; AVILEZ, Daniel . Ambiente Lúdico para Ensino de Computação Gráfica. In: XVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2005, Juiz de Fora / MG. Anais do XVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2005.
52. BATTAIOLA, André Luiz; DUBIELA, Rafael Pereira ; MARTINS, Flavio Eduardo ; VIEIRA, Tassia Vidal ; SANTOS, Rangel dos . Teaching Computer Graphics in a Ludic Learning Environment. In: WECTE'2004 - World Congress on Engineering and Technology Education, 2004, Santos. Anais do World Congress on Engineering and Technology Education, 2004. v. 1. p. 361-365.
53. BATTAIOLA, André Luiz; DUBIELA, Rafael Pereira ; JUNGLES, Rangel . Aspectos Fundamentais da Criação de Jogos em Shockwave 3D. In: WJogos/ SBGames'2004 - Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital, 2004, Curitiba. Anais do SBGames'2004, 2004.
54. BATTAIOLA, André Luiz; MARTINS, Flavio Eduardo ; DUBIELA, Rafael Pereira . Roteiros Participativos para Jogos de Computador. In: GameArt / SBGames'2004 - Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital, 2004, Curitiba / PR. Anais do SBGames'2004, 2004.
55. BATTAIOLA, André Luiz; DUBIELA, Rafael Pereira ; MARTINS, Flavio Eduardo ; RIBAS, Viviane Gaspar ; EVRARD, Henri Siro ; AVILEZ, Daniel . Produção Acadêmica de um Jogo

- Eletrônico Educativo. In: GameArt / SBGames'2004 - Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital, 2004, Curitiba / PR. Anais do SBGames'2004, 2004.
56. BATTAIOLA, André Luiz; RIBAS, Viviane Gaspar ; MONTENEGRO, Bruna Cozer ; ANDRADE, Joana Fernandes de ; KIRA, Gustavo . O Papel Do Designer No Desenvolvimento De Jogos De Computadores. In: GameArt / SBGames'2004 - Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital, 2004, Curitiba / PR. Anais do SBGames'2004, 2004.
 57. BATTAIOLA, André Luiz; VIEIRA, Tassia Vidal ; KIRA, Gustavo . Processo de Criação Gráfica de um Jogo em Flash. In: WJogos/ SBGames'2004 - Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital, 2004, Curitiba. Anais em CD do SBGames 2004. Curitiba: SBGames, 2004.
 58. BATTAIOLA, André Luiz; FERRARI, Roberto ; DÁTILO, Patrícia . O Conceito de Graduação Modulada e Sua Implementação em um Curso de Ciência da Computação. In: 3rd International Conference on Engineering and Computing Education, 2003, São Paulo. Anais do ICECE-2003 - 3rd International Conference on Engineering and Computing Education, 2003. v. 1. p. 1-5.
 59. BATTAIOLA, André Luiz; DOMINGUES, Rodrigo G . Framework para auxílio no desenvolvimento de aplicações que utilizem recursos de gráficos 3D e animações. In: 2* Congresso Internacional de Tecnologia e Inovação para Jogos de Computador, 2003, Curitiba, PR. Publicação em Web Page, 2003.
 60. PESSOA, C. A. ; RAMALHO, G. ; BATTAIOLA, André Luiz . wGEM: um Framework de Desenvolvimento de Jogos para Dispositivos Móveis. In: XXIX Seminário Integrado de Software e Hardware (SEMISH) da SBC, 2002, Florianópolis, SC. Anais do XXIX SEMISH, 2002. p. 225-235.
 61. BATTAIOLA, André Luiz; ELIAS, N. C. . Um Software Para Ensino de Conceitos de Computação Gráfica. In: VIII Workshop de Informática na Escola (WIE) da SBC, 2002, Florianópolis, SC. Anais do VIII WIE da SBC, 2002. p. 287-292.
 62. BATTAIOLA, André Luiz; FERREIRA, A. P. L. ; ELIAS, N. C. ; TORI, Romero . Game Technology as an Educational Tool. In: ICTEM'2002, Informatics Curricula, Teaching Methods and Best Practice, Ifip Working Group 3.2, 2002, Florianópolis, SC. Anais do , ICTEM'2002, Informatics Curricula, Teaching Methods and Best Practice, 2002. v. 1. p. 165-173.
 63. BATTAIOLA, André Luiz; ELIAS, N. C. ; DOMINGUES, Rodrigo G ; ASSAF, R. ; RAMALHO, G. . Desenvolvimento da Interface de um Software Educacional com base em Interface de Jogos. In: V Symposium on Human Factors in Computer Systems da SBC, 2002, Fortaleza, CE. Anais do V Symposium on Human Factors in Computer Systems da SBC, 2002. v. 1. p. 214- 225.
 64. BATTAIOLA, André Luiz; DOMINGUES, Rodrigo G ; RAMALHO, G. . Um Framework Gráfico e de Animação para produção de Jogos. In: 1. Workshop de Jogos e Entretenimento Digital da SBC, 2002, Fortaleza / CE. Anais do Workshop de Jogos e Entretenimento Digital da SBC, 2002.
 65. BATTAIOLA, André Luiz; ELIAS, N. C. ; DOMINGUES, Rodrigo G ; ASSAF, R. ; RAMALHO, G. . Desenvolvimento de um Software Educacional com base em Conceitos de Jogos de Computador. In: XIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE 2002, 2002, São Leopoldo / RS. Anais do XIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE 2002. São Leopoldo / RS: Editora da UNISINOS, 2002. p. 283-290.
 66. BATTAIOLA, André Luiz. Jogos por Computador. In: VI Escola Regional de Informática de São Paulo - ICMC/USP e UFSCar, 2001, São Carlos, SP. Anais da VI Escola Regional de Informática, 2001. v. 1. p. 25-47.
 67. BATTAIOLA, André Luiz; TORI, Romero ; FERREIRA, A. P. L. . Proposta de Projeto Pedagógico para o Curso de Ciência da Computação. In: III Curso de Qualidade de Cursos de Graduação da Área de Computação e Informática do MEC/SBC, 2001, Fortaleza, CE. Anais do III Curso de Qualidade de Cursos de Graduação da Área de Computação e Informática do MEC/SBC, 2001. v. 1.

68. BATTAIOLA, André Luiz. Jogos por Computador - Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação. In: XIX Jornada de Atualização em Informática do XIX Congresso Nacional da SBC, 2000, Curitiba, PR. Anais da XIX Jornada de Atualização em Informática, 2000. v. 2. p. 83-122.
69. BATTAIOLA, André Luiz; ARAUJO, R. B. ; GOYOS, C. . EduGraph - Sistema para aprendizado de conceitos de computação gráfica. In: Workshop Internacional sobre Educação Virtual organizado pela UEC, UNESCO e IFIP, 1999, Fortaleza, CE. Anais do Workshop Internacional sobre Educação Virtual, 1999. v. 1. p. 15-23.
70. BATTAIOLA, André Luiz; SOARES, L. P. . Estudo e Uso Exploratório de Ferramentas de Visualização Científica. In: VII Semana de Informática da UFBA, 1998, Salvador, BA. Anais do VII Semana de Informática da UFBA, 1998. v. 1. p. 16-30.
71. BATTAIOLA, André Luiz; ERTHAL, G. . Projeções e o seu Uso em Computação Gráfica. In: XVII Jornada de Atualização em Informática do XVIII Congresso Nacional da SBC, 1998, Belo Horizonte, MG. Anais da XVII Jornada de Atualização em Informática, 1998. v. 2. p. 49-108.
72. BATTAIOLA, André Luiz. Otimização do Processo de Geração de Malhas Triangulares a partir de Polígonos. In: XXIV Latinamerican Conference of Informatics CLEI Panel 98, 1998, Quito, Equador. Anais do XXIV Latinamerican Conference of Informatics CLEI Panel 98, 1998. v. 2. p. 749-759.
73. BATTAIOLA, André Luiz; HIBBARD, W. . Implementation of a well vectorized Marching Cube Algorithm in a Parallel Machine. In: XXIV Latinamerican Conference of Informatics CLEI Panel 98, 1998, Quito, Equador. Anais do XXIV Latinamerican Conference of Informatics CLEI Panel 98, 1998. v. 2. p. 737-748.
74. BATTAIOLA, André Luiz; MUCHERONI, M. L. ; BARBOSA, E. A. . Volume Measurements and Visualization in Biotechnology. In: XXIV Latinamerican Conference of Informatics CLEI Panel 98, 1998, Quito, Equador. Anais do XXIV Latinamerican Conference of Informatics CLEI Panel 98, 1998. v. 2. p. 631-640.
75. BATTAIOLA, André Luiz; GOYOS, C. ; ARAUJO, R. B. . Aplicação e avaliação do uso integrado das tecnologias de realidade virtual e hipermídia em sistemas de aprendizado. In: V Congresso Internacional de Educação a Distância, 1998, São Paulo, SP. Anais do V Congresso Internacional de Educação a Distância, 1998.
76. BATTAIOLA, André Luiz; ARAUJO, R. B. ; GOYOS, C. . Exploração do Uso de Realidade Virtual no Aprendizado de Habilidades Acadêmicas para o Ensino Fundamental. In: IX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação da SBC, 1998, Fortaleza, CE. Anais do IX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação da SBC, 1998. v. 1. p. 320-326.
77. BATTAIOLA, André Luiz. Aplicação de Sistemas CAD em Meteorologia. In: IX SBMET - Congresso Brasileiro de Meteorologia, 1996, Campos do Jordão, SP. Anais do IX SBMET - Congresso Brasileiro de Meteorologia, 1996. v. 1. p. 1-4.
78. BATTAIOLA, André Luiz. Porte de um Algoritmo Vetorizado dos Cubos Marchantes para um Ambiente de Processamento Paralelo. In: XXIII SEMISH - Seminário Integrado de Software e Hardware da SBC, 1996, Recife, PE. Anais do XXIII SEMISH - Seminário Integrado de Software e Hardware da SBC, 1996. v. 1. p. 357-368.
79. BATTAIOLA, André Luiz. Implementação de um Algoritmo Vetorizado para a Geração de Superfícies Tridimensionais. In: V Sibgrapi - Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens da SBC, 1992, Águas de Lindóia, SP. Anais do V Sibgrapi, 1992. v. 1. p. 145-154.
80. BATTAIOLA, André Luiz; VIJAYKUMAR, N. L. ; NING, C. H. S. ; NISHIMURA, E. M. ; CÂMARA NETO, G. ; DAABECK, J. . Micromagics 2.0 Imagens e Gráficos em Meteorologia. In: IV Sibgrapi - Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens da SBC, 1991, São Paulo, SP. IV Sibgrapi, 1991. v. 1. p. 227-234.
81. BATTAIOLA, André Luiz; CÂMARA NETO, G. ; NISHIMURA, E. M. ; NING, C. H. S. ; VIJAYKUMAR, N. L. ; MASSA, L. . Micro Magics - Meteorological Graphics On Microcomputers.. In: II Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Proc. de Imagens da

- SBC, 1989, Águas de Lindóia, SP. Anais do II Sibgrapi. AGUAS DE LINDOIA - SP, 1989. v. 1. p. 81-89.
82. NISHIMURA, E. M. ; Battaiola, André L. ; CÂMARA NETO, G. . Developing an Interactive Interface for MicroMAGICS. In: Workshop on Graphics in Meteorology, 1988, Reading / Inglaterra. Workshop on Graphics in Meteorology Proceedings. Reading / Inglaterra: Printed in ECMWF, 1988. v. 1. p. 25-36..
 83. BATTAIOLA, André Luiz. Analise, Desenvolvimento e Implementação de Algoritmos de Clipping Para Primitivas Gráficas.. In: XX Congresso Nacional de Informática, 1987, São Paulo, SP. XX Congresso Nacional de Informática. São Paulo - SP, 1987. v. 2. p. 1016-1023.
 84. BATTAIOLA, André Luiz; BARREIRO, F. P. ; CUNHA, G. . GKS - Núcleo Gráfico Padrão para Computação Gráfica Interativa. In: XVII Congresso Nacional de Informática, 1984, São Paulo, SP. XVII Congresso Nacional de Informática, 1984. v. 1. p. 63-70.

11.5 RESUMOS EXPANDIDOS PUBLICADOS EM ANAIS DE CONGRESSOS

1. MORONI, Leonardo M. ; BATTAIOLA, André Luiz . Integrando retórica à processos de game design. In: 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design - P&D Design 2012, 2012, São Luís (MA). Anais do 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design - P&D Design 2012. São Luís (MA): Universidade Federal do Maranhão (UFMA), 2012. v. 1.
2. FRANCA, D. ; BATTAIOLA, André Luiz ; ALVES, Márcia M. . Webdesign de um portal de compartilhamento de arquivos via Web integrado a utilização de SMS. In: 5º Congresso Internacional de Design da Informação, 2011, Florianópolis-SC. Anais do 5º Congresso Internacional de Design da Informação. Florianópolis-SC: Editora da SBDI-UFSC. v. 1.
3. ALVES, Márcia M. ; BATTAIOLA, André Luiz . Recomendações para ampliar motivação em jogos e animações educacionais. In: X Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital - SBGames'2011, 2011, Salvador / BA. Anais do X Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital - SBGames'2011. Salvador / BA: Editora da UNEB, 2011. v. 1.
4. COSTA, Renat C. T. ; BATTAIOLA, André Luiz . Ludicidade nos jogos digitais educacionais: Especificação do termo. In: Zon Digital Games 2008, 2008, Porto. Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade - Universidade do Minho, 2008. v. 1. p. 173-176.
5. BATTAIOLA, André Luiz; MARTINS, Flavio Eduardo ; SMYTHE, Kelly C. A. S. . Survey: uma estratégia de pesquisa na elaboração de games. In: SBGames'2008:VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2008, Belo Horizonte, MG. Anais do SBGames'2008. Belo Horizonte, MG: Universidade Federal de Minas Gerais, 2008. v. 1. p. 102-105.
6. KUPCZIK, V. ; GODOI, K. A. ; OLIVEIRA, R. J. ; BATTAIOLA, André Luiz . HQtrônicas como Objetos de aprendizagem e métodos para avaliar o seu potencial pedagógico. In: P&D Design 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design, 2008, São Paulo, SP. Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design. São Paulo, SP: SENAC - SP, 2008. v. 1.
7. DUBIELA, Rafael Pereira ; BATTAIOLA, André Luiz . Elementos de Análise de Jogos Eletrônicos Informatizados Baseados em Estruturas Multimídias Educacionais. In: P&D Design 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design, 2008, São Paulo, SP. Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design. São Paulo, SP: SENAC - SP, 2008. v. 1.
8. SMYTHE, Nelson Luis ; BATTAIOLA, André Luiz ; SANTOS, Aguinaldo dos . Susgraph - Website para Promover a Sustentabilidade na Área de Design Gráfico. In: 3. Congresso Internacional de Design da Informação, 2007, Curitiba / PR. Anais do 3. Congresso Internacional de Design da Informação. São Paulo / SP: Sociedade Brasileira de Design da Informação, 2007.

11.6 RESUMOS PUBLICADOS EM ANAIS DE CONGRESSOS

1. ADURA, Adriano ; BATTAIOLA, André Luiz ; ALVES, Márcia M. . Desenvolvimento de website para cantora. In: XI Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia, 2011, Manaus / AM. Anais do XI Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia. Manaus / AM: UFAM, 2011. v. v X.
2. KUPCZIK, V. ; GODOI, K. A. ; OLIVEIRA, R. J. ; BATTAIOLA, André L. . Estudo sobre HQ eletrônicas como objetos de aprendizagem: contribuições para construção e avaliação. In: Quinto Congresso Brasileiro de Educação a Distância, 2008. Anais do Quinto Congresso Brasileiro de Educação a Distância. Gramado.
3. TELMA, Talita Christine Pacheco ; BATTAIOLA, André Luiz ; ONO, Maristela Mitsuko ; JUNGLES, Rangel ; DUBIELA, Rafael Pereira ; KOHL, Cesar . Virtual Museum to teach Efficient Energy Concepts. In: 39th Annual Conference of the International Visual Literacy Association, 2007, Curitiba / PR. Book of Abstracts & Programa of IVLA 2007. Curitiba / PR: ED - Escritório Experimental de Design da Unicenp, 2007.
4. SMYTHE, Nelson Luis ; BATTAIOLA, André Luiz . Website to promote sustainability in graphic design area. In: 39th Annual Conference of the International Visual Literacy Association, 2007, Curitiba / PR. Book of Abstracts & Program of IVLA 2007. Curitiba / PR: ED - Escritório Experimental de Design da Unicenp, 2007.
5. BATTAIOLA, André Luiz; RIBAS, Viviane Gaspar ; MONTENEGRO, Bruna Cozer ; ANDRADE, Joana Fernandes de ; QUEIROZ, Yuri Cristian . Emotion with a Focus on the Macroelement Color During the Process of Conception of New Products in Design. In: AIC 2004 Color and Paints, 2004, Porto Alegre / RS. Anais do AIC 2004 Color and Paints, 2004.
6. BATTAIOLA, André Luiz; ELIAS, N. C. ; DOMINGUES, Rodrigo G . Edugraph: Software to Teach Computer Graphics Concepts. In: XV Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica da SBC, 2002, Fortaleza / CE. Anais do XV Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica, 2002. v. 1. p. 1-1.
7. BATTAIOLA, André Luiz; OLIVEIRA, R. B. ; ABREU, S. . Construction of Multiuser Virtual Environments for the Virtual Teaching of Embriology. In: XIII Sibgrapi - Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens da SBC, 2000, Gramado, RS. Anais do XII Sibgrapi - Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens da SBC, 2000.
8. BATTAIOLA, André Luiz; SANTOS JÚNIOR, E. G. ; FRAGA, E. V. ; SOARES, L. P. . Jogos: uma Opção com valor Científico, Educacional e Financeiro. In: VIII Sbie - Simpósio Brasileiro de Informática na Educação da SBC, 1997, São José dos Campos, SP. Anais do VIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação da SBC, 1997. v. 1. p. 875-878.

11.7 APRESENTAÇÕES DE TUTORIAIS E PALESTRAS

1. I Simpósio Latino-Americano de Jogos (SLAT'2016). Desenvolvimento de Jogos Educacionais. 2016. (Palestra – UFSC – Campus Araranguá).
2. BATTAIOLA, André L.. Refletindo sobre Jogos Digitais e Gamificação. 2015. (Palestra - Centro Universitário Internacional Unicenter).
3. MARTINS, Flavio Eduardo ; AGUIAR, Michelle P. ; MORI, Marcel K. ; BATTAIOLA, André Luiz . Parâmetros para Games Educativos: Dos Princípios de Design dos Jogos Comerciais aos Objetivos Pedagógicos. 2008. (Tutorial - SBGames'2008 - VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital).
4. Battaiola, André L.. Desenvolvimento de Jogos por Computador. 2002 (Palestra - Faculdades Adamantinenses Integradas)
5. BATTAIOLA, André Luiz. Supercomputadores e Programação Paralela. 1996. (Palestra - UNESP - Campus Bauru).
6. Battaiola, André L.. Visualização Científica e Supercomputadores. 1994 (Palestra - Universidade de Mogi das Cruzes)

11.8 PREMIAÇÕES

1. 2015 – Artigo *Distinctive Features and Game Design*, apresentado na Trilha de Arte & Design do XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, (SBGames 2015), convidado para compor edição especial do *Entertainment Computing Journal*. A espera de parecer final da publicação.
2. 2013 - Artigo premiado em 1. lugar na Trilha de Arte & Design: Desenvolvimento de um Serious Game para a simulação de atividades de Gestão da Cadeia de Suprimentos, XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital.
3. 2013 - Artigo premiado em 1. lugar na Trilha de Cultura & Educação: Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso A mansão de Quelícera, XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital.
4. 2010 – Menção Honrosa pela publicação do artigo "Proposta de um instrumento de auxílio ao design de jogos educativos", SBGames'2010 - IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital.