ÍNDICE

Artigos Completos

Livros

Capítulos Livros

Artigos Anais

Obras Artes e Jogos

Dissertação e Tese

INTRODUÇÃO

CAPÍTULO 01
JUSTIFICATIVA DA PROPOSTA E O MÉTODO CARTOGRÁFICO

CAPÍTULO 02
SEMIÓTICA DE CHARLES S. PEIRCE E OS PROCESSOS DE COGNIÇÃO

CAPÍTULO 03
AS EXTREMIDADES DAS REDES E SUASCONEXÕES: ARTES E MATEMÁTICA

CAPÍTULO 04
A POÉTICA E O PROCESSO CRIATIVO NAS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS CONTEMPORÂNEAS: "SISTEMAS COMO OBRA DE ARTE"

CAPÍTULO 05
PENSAMENTO COMPUTACIONAL E OS JOGOS DIGITAIS

SEMIÓTICA E PROCESSOS DE COGNIÇÃO E CRIAÇÃO

47b. Análise Semiótica de Revistas Eletrônicas On-line (XI SIPEC_Rio) 2004.

21a. Mapeamento Mapeamento de Informações Eletrônicas 2005. (Gráfica UNESP) Candelo

41b. Modelo Semiótico para a Análise de Revistas Digitais 2006 (CONAHPA) Candello

18a. Metodologia Semiótica para Análise de Revistas Digitais On-line. (Actas de Deseño) 2008 Candello

17a. Metodologia Semiótica para Análise de Rev.Digitais On-line. 2009 (Cadernos da Pós) Candello

11a. Entre sistemas e redes, um relato reflexivo 2015 (ANPAP Online) Franco/Fon

10a. Considerações acerca do conceito de projeto de produtos interativos na contemporaneidade. Processo de criação e desenvolvimento do aplicativo Crewee. 2015 (Infodesign) Silva-Gil

27b. Afecções dos Signos nas Artes:Diálogos entre Charles Sanders Peirce e Giles Deleuze. p.3634-3648 2011 (20.ANPAP) Oliveira

01a. Estratégias de Criação de Deepfake. (Educação & Linguagem) 2021.

ESPAÇOS TOPOLOGICOS MATEMÁTICOS DE LÓGICA E DE REPRESENTAÇÃO VISUAL

06d. Dissertação - Umatemar: Uma Arte de Raciocinar, 1994 (UNICAMP)

57b.UMATEMAR - Uma Arte de Raciocinar (III Congresso Internacional Latino-Americano de Semiótica) 1996 (PUCSP/CILAS)

56b. Uma arte de raciocinar III Congresso Latino Americano. 1996 (Semiótica_Araraquara)

05d.Tese - As Imagens Matemáticas: a semiótica dos espaços topológicos matemáticos e suas representações no contexto tecnológico 2001 (PUCSP)

22a. As Imagens Matemáticas 2002 (Intercom-Prêmio)

23a. Uma Arte de Raciocinar, 2002 (Libero/FACasper)

51b. As Imagens Matemáticas 5a. Jornada Estudos Peirceanos 2002. (CEPE/PUCSP)

50b. Um design das imagens matemáticas (I ABES_Semiótica) 2003.

35c.As Info-imagens e os Signos Matemáticos (livro/derivas) 2004 In: Derivas: Cartografias do Ciberespaço.

46b. Do Centro a Periferia: Do Ponto de Fuga às Conexões das Redes 2005 (Semiosfera)

40b. A imagem eletrônica e as tecnologias para uma leitura interativa 2007 (16.ANPAP)

ARTES, ESTÉTICA E PRODUÇÕES ARTÍSTICAS

55b. Entremeios I - Catálogo do Evento Itaú Cultural 1997. (Itaú) SCIArts

1996 - POR UM FIO

54b. Acerca de Las Relaciones entre Artes y Matemática 1997 (Semiótica_Guadalajara)

1997 - ENTREMEIOS I

53b. Invenção: Thinking the next Millenium. (Folheto) 1999. (Itaú Cultural)

1998 - RE-TRATO

1999 - ENTREMEIOS II

52b. Entremeios II - Catálogo de Evento da II Bienal do Mercosul 1999. (Bienal Mercosul). SCIArts

1999 - INFOBODIES

49b. Interação Arte, Ciência e Tecnologia Grupo SCIArts 2003 (Cibercultura 2.0 SENAC)

2000 - IMÁGINA

2000 - INFOBODIES

48b. Paraty: Memórias Expandidas 23o. Encontro da ANPAP 2004.

2004 - DES-ESPELHO

20a. Atrator Poético: Interface entre Arte, Ciência e Tecnologia (artciencia.com) e 2005 (Revista Vis/UNB) SCIArts

2005 - ATRATOR POÉTICO

2005 - Prêmio Sergio Motta Melhor Instalação Artística

45b. Arte-Fax e Algumas de suas Poéticas (15.ANPAP) 2005 (15o. ANPAP)

44b. The Poetics in the Atrator Poético 8th International Research Conference 2006 (Plymouth_Inglaterra)

2006 - GIRA S.O.L

2006 - MAR-CISO

42b. A poética no "Atrator Poético" ?F.A.q. (Plymouth_Brasil) 2006.

19a. Atrator Poético: Interface entre Arte, Ciência e Tecnologia, 2006 (Artciencia.com) SCIArts

34c. Plataforma Multiusuário Estação Carijó In: #6 ART - Arte e Tecnologia: interações entre arte e pesquisas tecno-científicas. 2007

2007 - DES-ENCONTROS

2007 - ATRATOR POÉTICO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL E OS JOGOS DIGITAIS

04d. Machinima e a era digital: produto da contemporaneidade 2010 (Livro) Gregolin

26b. Using digital games for basic education: teacher's vision 2012 (SBGames 2012)

03d. Livro - Heurísticas de jogabilidade: usabilidade e entretenimento em jogos digitais 2013 (Marketing Aumentado) Cuper

15a. Potencial Expressivo nos Jogos Indie e Gamearte: Breve análise dos jogos Flower e Journey, 2013 (Obra Digital) Bruno Paula

21b. Potencial Expressivo nos Jogos Indie e Gamearte: Análise dos jogos Flower e Journey (III AIM) 2013

25c. O uso de jogos eletrônicos no processo ensino-aprendizagem de surdos (Penso Editora) In: Educação digital: a tecnologia a favor da inclusão. Penso Editora, 2013,

24c. O uso das redes sociais para o ensino e a aprendizagem na disciplina de Língua Portuguesa: refletindo distanciamentos e aproximações In: TIC aplicadas à educação. 2013

22c. Potencial expressivo nos Jogos Indie e Gamearte: Análise dos jogos Flower e Journey In: Atas do III Encontro Anual da AIM.1 ed.Coimbra 2014,

19c. Além do puro entretenimento: jogos digitais como produções expressivas In: IV Encontro Anual da AIM.1 2014,

15b. Potencial Expressivo nos Jogos Indie e Gamearte: Análise dos Jogos Flower e Journey (AIM) 2014

13b. Jogos digitais e o letramento lúdico (SBGames): a consolidação dos videogames como meio com diferentes possibilidades expressivas (SBGames) 2014

37c. A Arte Eletrônica e a Poética da Explicitação 2007 (#6Art)

31c. O acontecimento em Escher e nas imagens digitais In: Artech 2008 - 4th Int.Conf.on Digital Arts. 2008,

37b. Diálogos entre Arte e Matemática de Escher aos Signos Digitais 2008 (17.ANPAP)

33b. A Matemática e as Artes através das Mídias Artes e Mídias 2009 (Graphica)

34b. Do Ponto de Fuga ás conexões das redes 2009 (18. ANPAP)

31b. Das Geometrias aos Sistemas como Obra de Arte (5th ARTECH) 2010.

28c.As Imagens e as Quase–Imagens (APEC Barcelona) In: Horizontes de Brasil: escenarios, intercambios y diversidad 2011

23b. As mídias interativas e locativas, as artes e as cidades: projeto Air City 2012 (21.ANPAP)

22b. AIRCITY - arte#ocupaSM: Territórios da Memória Urbana 2012 (6. Artech)

19b. Narratives of Locative Technologies as Memory Assemblages (19th ISEA) 2013

18b. Memórias coletivas cíbridas e multiculturais (Imagem e Cultura) 2013 (19.Isea)

17b. Interiores e Exteriores: Abraham Palatnik, o coreógrafo das formas e das cores 2013 (CSO 2013)

16b. Caleidoscópio eletrônico: Cores e Formas em Abraham Palatnik 2013 (Congr. Virtual)

14b. Paraty: Memórias Expandidas 2014 (23o. ANPAP)

18c.As redes e as mídias locativas como instalações artísticas interativas, 2014.

33c. A Arte Eletrônica e a Poética da Explicitação In: #6 ART - Arte e Tecnologia: interações entre arte e pesquisas tecno-científicas. 2007

32c. Plataforma Multiusuário Estação Carijós: futuros prosseguimentos (#7 ART) In: #7 ART - Arte e Tecnologia: para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte. 2008,

35b. Jgos de Corpos: reflexões entre meios digitais 2008 (#8Art)

39b. Station name to be chosen with the local population Multi-user Platform 2008 (ISEA)

30c. Jogo de corpos: reflexões entre meios digitais In: #8ART-Encontro Internacional de Arte e Tecnologia 2009

2009 - JOGO DE PING-PONG COM VÍDEO

29c. Das Geometrias aos Sistemas como Obra de Arte In: 5th Artech 2010 - 5th Int. Conf. on Digital Arts. 2010

32b. Uma concepção sistêmica da obra de arte na contemporaneidade 2010 (19.ANPAP)

2010 - METACAMPO

2010 - ROBOLATION

30b. Processo de Produção de Conhecimento nas Artes: Modus Operandi 2011 (#10.ART)

2011 - GIRA S.O.L.

16a. A Arte no Espaço-Tempo: Arqueologia da R.U.A - Realidade Urbana Aumentada 2011 (Geminis) Amaral

2011 - AirCity: Activar lo Intangible Grupo GIIP/Brasil

2012 - GIRA S.O.L.

27c. Mídias Locativas em narrativas artísticas e culturais In: 12TH Artech 2012 - ARTECH Internacional, 2012

2012 - ATRATOR POÉTICO

26c. As mídias locativas, as artes e as cidades: projeto Media City (UVic) In: Mobile Communication Experiències i recerques sobre comunicació mòbil. 2012

2012 - air city: arte#ocupaSM – 2012

2013 - air city: arte#ocupaSM – 2013

23c. Redes livres e cidadãs nas artes locativas In: Estética, Convergência, acontecimentos creativos: percepciones urbanas y transformaciones de las artes, las ciencias y las tecnologías. 2014

2014 - METACAMPO

21c. O signo como operador intensivo. Um olhar sobre a instalação artística AirCity Research. In: Interaction South America 2013 5º Conferência Latino-Americana de Design de Interação. 2014

Além do puro entretenimento: jogos digitais como produções expressivas (.....) 2014.

13a. Jogo e arte no campo da educação estética: um jogo modificado no desafio do processo de ensino e aprendizagem 2015 (Gameped)

12a. Desenhar, Modelar e Design de Níveis como processo ontológico 2015 (Gameped) Petry

17c. A interpretação de imagens em jogos lúdicos para o ensino de arte (CISTI-2016) In: Actas de la 11ª Conferencia Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información Gran Canaria, España. 2016

02d. Jogos digitais destinados ao intercâmbio social, cultural e econômico: Rompendo Barreiras Territoriais. 2016 (Livro) Oliveira, F.

10. Os Jogos Eletrônicos no processo de Cognição de Surdos - ISEC 2016 (Jornal Res. Special)

08a. Criar para Aprender: discutindo o potencial da criação de jogos digitais como estratégia educacional, 2016 (Tecn Educacional) Paula/Valente

16c. O Processo Criativo em Quadrinhos Humorísticos: Um estudo de caso sobre a série "HELLPETS" In: A Arte dos Quadrinhos - Arte Sequencial. ASPAS 2017

Ludicidade, Ensino e Aprendizagem nos Jogos Digitais Educacionais, 2018.

12c. Modos de Criação e Compartilhamento: Jogo colaborativo em comunidade Kaingáng. In: Estética do Jogo: arte, mecânica e narrativa 2019

11c. Jogos Digitais destinados à Educação e ao Intercâmbio Intelectual em ambientes diversos. In: Educação em Jogo: experiência, ensino e aprendizagem - 2019 Editora C0D3S

OUTROS

13c.Ignições? modos operacionais dinamizando o processo criativo 2017 (MidiaLaB)

04c.Análise semiótica do Sound Branding da empresa Sabesp 2019 (.....)

03c.A comunicação expandida pelo design 2019 (.....)

36b. Letramento Digital em Foco: Design de Interação na Construção de um Web-Documentário (Intercom) 2009.

25b.Mídias Locativas em Narrativas Artísticas e Culturais (6th ARTECH) 2012.

14a. A internet das coisas e os novos paradigmas do consumo, 2014. (Geminis) Segura

07c. Escandalos no Facebook:Inteligência Artificial & Redes Sociais. 2019 (Educ)

12b. ZL Vórtice: O processo criativo no contexto artístico contemporâneo 2015 (24o. ANPAP)

19c. O signo como operador intensivo. Um olhar sobre a Instalação artística AirCity Research, 2014.

10b. Arte e ativismo e ação direta na luta popular (Encontro Internacional Participação e Democracia) 2015.

11b. Considerações acerca do conceito de projeto de produtos interativos na contemporaneidade. Processo de criação e desenvolvimento do aplicativo Crewee. 2015.

09b. Ubiquidade, mídias interativas e espaço urbano (SIIMI 2016) 2016

24c. Locative media, the arts and the cities: Media City Project, 2012.

20c. As redes e as mídias locativas como instalações artísticas interativas In: Das artes e seus territórios sensíveis. Intermeios, 2014

18c. Entre Sistemas e Redes: um relato reflexivo In: Para pensar os compartilhamentos na arte: redes e conexões. ANPAP 2015

2015 - METACAMPO

9c. Estéticas de Próteses de Membros Superiores de Personagens de Jogos Digitais In: Estética do Jogo: arte, mecânica e narrativa - Coleção Segue o Jogo. Editora C0D3S, 2019

6c. As velhices que jogam In: Estudos sobre o desenvolvimento de games 2019

01d. (Livro Org) - Estética dos Jogos (Coleção Segue o Jogo) 2019 (COD3S)

Machinima e a era digital: produto da contemporaneidade (livro) 2016.

Jogos digitais destinados ao intercâmbio social, cultural e econômico: Rompendo Barreiras Territoriais 2016

Tecnologias assistivas e arte-educação: interfaces digitais e físicas 2016. (Comunic. Unimep)

13c. As transformações das representações e as imagens dos jogos digitais na contemporaneidade In: Level design, jogabilidade e narrativa para games. 2018

10c. Gameotics: A Game Analysis Method Based on Semiotics In: Lecture Notes in Computer Science. Springer International Publishing, 2019,

7c. Análise semiótica do Sound Branding da empresa Sabesp. 2019 (TECHNO.EXE)

5c. Análise semiótica do Sound Branding da empresa Sabesp. (TECHNO.EXE) 2019 (Cap.Livro)

4c. A comunicação expandida pelo design. 2019. (Cap.Livro)

1c. Conexões Sistêmicas nas Redes: Aproximações entre Artes e Matemática 2021 (Extremidades - Cap.Livro)

08.a Criar para Aprender: discutindo o potencial da criação de jogos digitais como estratégia educacional, 2016. (Tecnologias Educacionais)

2016 - METACAMPO

10a. Os Jogos Eletrônicos no processo de Cognição de Surdos - ISEC 2016 (Jornal Res. Special)

07a. Tecnologias assistivas e arte-educação: interfaces digitais e físicas Paz/Amaral/ 2016 (UNIMED) /Leote

2016 - JOGO PARA CRIANÇAS COM PARALISIA CEREBRAL

06a. The interpretation of images in fun games for art education. Tentrim/Oliveira (IEEE Xplore-Digital Library) 2016

15c. Ignições – modos operacionais dinamizando o processo criativo In: Ignições.MediaLab/CIAR/UFG 2017

2017 - AIRCITY RESEARCH: DESCAMINHOS DO OURO

2017 - JOGO O SONHO DE JUCA PARA CRIANÇAS SURDAS

14c. Ghosting e mooning: rompimento de relacionamento na internet In: Cacofonia nas Redes. EDUC, 2018

Catálogo: SCIArts - Equipe Interdisciplinar 20 anos (1996-2016), 2019.

8c. Escândalos no Facebook. In: Inteligência Artificial & Redes Sociais. 2019 (EDUC - Editora da PUCSP) 2019

2020 - Prêmio Menção Honrosa Edital CoMciência Ocupação em Arte, Ciência e Tecnologia

04a. Intervenções urbanas: o processo criativo no contexto artístico contemporâneo 2020 (Vazantes) Paz/Gil

2020/2021 - JOGO DNA Afetivo Kamê e Kanhru

02a. As mídias interativas e locativas, as artes e o Projeto Paraty.io narrativas de realidade mista 2020 (Vazantes) Paz/Gil

2021 - JOGO "PARATY.IO"

2021 - JOGO "CACHORROS E TIGRES"

2021 - CONTRA|MONUMENTO (INTELIGÊNCIA ARTIFICAIL)

2021 - JOGO CULTURAL CONNECTIONS

03a. Como engajar estudantes das séries iniciais (5º ano) a desenvolver o pensamento matemático utilizando robótica e aprendizagem maker 2020 (Rev. Tecn. Socied.e Conhec.)

3c. O pensamento computacional e o desenvolvimento de artefatos digitais: em contextos criativos e comunicacionais rumo à Educação 4.0 2021. (Positivo - Cap.Livro)

2c. Libras e Saúde: material didático para ensino de Libras para profissionais da área da saúde 2020 (Org.Livro)

02a. Aprendizagem e o Pensamento Computacional: O Uso de Scratch no Ensino Maker (CIET: EnPED) 2020. (Anais)

1c. Intervenção Artística CONTRA|MONUMENTO (E-BOOK) 2021.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

03b. Estéticas de Próteses de Membros Superiores de Personagens de Jogos Digitais que se transformaram em Membros Superiores Reais, 2019.

01d. Estética do Jogo: arte, mecânica e narrativa 2019 (livro org.)

16a. A Arte no Espaço-Tempo: Arqueologia da R.U.A - Realidade Urbana Aumentada, 2011.

24c. Locative media, the arts and the cities: Media City Project, 2012.

25b. Mídias Locativas em narrativas artísticas e culturais (12th Artech). 2012.

Modos de Criação e Compartilhamento: Jogo colaborativo em comunidade Kaingáng, 2019.

Gameotics: A Game Analysis Method Based on Semiotics, 2019.

Jogos Digitais destinados à Educação e ao Intercâmbio Intelectual em ambientes diversos, 2019.

11b. Considerations on Contemporary Concepts of Interactive Product Design: Creation and Development of Crewee Application (The Design Principles & Practices Journal Collection) 2015

Os Jogos Eletrônicos no Processo de Ensino de Matemática. (Livro/PUCSP) 2021. (No prelo)