

26/ago/2021—9h

## SESSÃO TÉCNICA 3

Experiências de jogos de mesa por pessoas autistas	› Fernando Emanuel de Oliveira Fernandes
Análise qualitativa de jogos de tabuleiro visando auxiliar na criação de um framework para a versão digital de um jogo voltado à educação patrimonial	› Flávio Barbosa da Silva
Ambientes domésticos e quedas entre idosos em tempos de pandemia do COVID-19	› Tufra Oliveira Maia

# DESIGN DE ARTEFATOS DIGITAIS JOGOS / ARTEFATOS DIGITAIS / AMBIENTES

assista ao vídeo no youtube @SeminarioPPGDesignUFPE

Ambiente facilitador do desenvolvimento neuropsicomotor de crianças com paralisia cerebral: uma abordagem à luz da ergonomia do ambiente construído

› Marcella Vivian Chaves  
Lôbo Leitão de Farias

Ambientes restauradores: proposta para avaliação afetiva dos ambientes de hemodiálise

› Ana Maria Moreira Maciel

Usabilidade e afetividade no design distribuído: um estudo sobre a qualidade visual e háptica percebida dos produtos utilitários fabricados por impressão 3D FDM por laboratórios independentes

› Jose Ignacio Sanchez Perez

