

Tiago Barros Pontes e Silva

List of Publications by Year in descending order

Source: <https://exaly.com/author-pdf/8210070/publications.pdf>

Version: 2024-02-01

21
papers

21
citations

2682572

2
h-index

2917675

2
g-index

23
all docs

23
docs citations

23
times ranked

23
citing authors

#	ARTICLE	IF	CITATIONS
1	Rango Cards, a digital game designed to promote a healthy diet: a randomized study protocol. BMC Public Health, 2018, 18, 910.	2.9	9
2	Reconfigurable Games: Games that Change with the Environment. , 2014, , .		6
3	Parâmetros para a concepção e avaliação de jogos para reabilitação de pacientes vítimas de AVE. Design E Tecnologia, 2017, 7, 69.	0.2	2
4	Ergonomia, design e gamificação como instrumentos para a educação. Human Factors in Design, 2020, 9, 163-184.	0.1	1
5	Storytelling in data visualization: information bias. InfoDesign: Brazilian Journal of Information Design, 2021, 18, .	0.0	1
6	Game Design, Creativity and e-Learning: The Challenges of Beginner Level Immersive Language Learning Games. Lecture Notes in Computer Science, 2021, , 256-275.	1.3	0
7	Riscos: playing with urban routes. , 0, , .		0
8	Slow Design, upcycling e consumo: o papel do design na cadeia produtiva. , 0, , .		0
9	A importância do designer como mediador de relações humanas. , 0, , .		0
10	A experiência interdisciplinar na metodologia de desenvolvimento de jogos. , 0, , .		0
11	As contribuições da abordagem de design para o ensino de crianças autistas. , 0, , .		0
12	O impacto das mídias de ficção especulativa no design de interação. , 0, , .		0
13	Sistema de jogo inclusivo com foco em deficiência visual. E-Revista LOGO, 2017, 6, 65-77.	0.0	0
14	A realidade aumentada como ferramenta para turismo. , 0, , .		0
15	Computational Evolutionary Art: Artificial Life and Effective Complexity. Lecture Notes in Computer Science, 2019, , 331-346.	1.3	0
16	Analysis of Clustering Techniques in MMOG with Restricted Data: The Case of Final Fantasy XIV. Lecture Notes in Computer Science, 2020, , 586-604.	1.3	0
17	Rastreamento de aprendizagem informal na perspectiva da aprendizagem ao longo da vida. DAT Journal, 2020, 5, 193-214.	0.2	0
18	Pesquisa em Design: a Informação e a Interação no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília. DAT Journal, 2020, 5, 182-192.	0.2	0

#	ARTICLE	IF	CITATIONS
19	Manipulações estatísticas e anomalias visuais: design de visualização de dados e reconhecimento de vieses estatísticos Statistical manipulations and visual anomalies: data visualization design and statistical bias recognition. InfoDesign: Brazilian Journal of Information Design, 2020, 17, 145-162.	0.0	0
20	Modificabilidade: a colaboração entre usuários e desenvolvedores como uma qualidade de projeto. , 0, , .		0
21	Representação de Intervenções Terapêuticas com Jogos Digitais em Tratamentos da Depressão. , 0, , .		0