

Instruções para os autores do Apps.Edu

Autor1 Sob1 Sob2¹, Autor2 Sob21 S. Sob22², Autor3 Sob31 Sob32¹, Autor4 Sob4 Sob4³

¹Departamento de Computação – Instituto de Informática – Universidade XYZ (ES)
CEP CEP-CEP – Cidade – ES – Brazil

²Department of Computer Science – University of ZYX
City, U.K.

³Departamento de Sistemas e Computação
Universidade WXY (ES) – Cidade, ES – Brazil

{email1,email2}@xxx.yyy.br, email3@dxxx.ac.uk, email4@xxx.yyy.br

***Resumo.** Este é um modelo de artigo que descreve o estilo a ser usado na confecção de artigos para a Mostra de Software de Informática na Educação. O autor deve tomar cuidado para que o resumo não ultrapassem 10 linhas.*

1. Cenário de Uso

Nessa seção deve-se evidenciar qual o problema pedagógico que o software pretende auxiliar, qual o público alvo do software (superior, médio, fundamental) e quais as disciplinas (ou afins) ele pode ser aplicado.

2. Desenvolvimento

Nessa seção deve ser mencionado o processo de desenvolvimento adotado e as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento do software. Mencionar também se houve algum tipo de validação e como ela foi realizada.

3. Apresentação do software

Nessa seção o software deverá ser descrito, de preferência mostrando as principais telas. A sugestão é que seja descrito como se fosse um manual do usuário. Se houver, colocar o link para acesso ao software, mencionar a licença de uso o link para o vídeo demonstrativo.

4. Considerações finais

Deixar claro as contribuições pedagógicas do software, mencionar os principais resultados da validação (caso exista), mencionar os projetos futuros.

Referencias

Boulic, R. and Renault, O. (1991) “3D Hierarchies for Animation”, In: New Trends in Animation and Visualization, Edited by Nadia Magnenat-Thalmann and Daniel Thalmann, John Wiley & Sons Ltd., England.

- Dyer, S., Martin, J. and Zulauf, J. (1995) “Motion Capture White Paper”, http://reality.sgi.com/employees/jam_sb/mocap/MoCapWP_v2.0.html, December.
- Holton, M. and Alexander, S. (1995) “Soft Cellular Modeling: A Technique for the Simulation of Non-rigid Materials”, *Computer Graphics: Developments in Virtual Environments*, R. A. Earnshaw and J. A. Vince, England, Academic Press Ltd., p. 449-460.
- Knuth, D. E. (1984), *The TeXbook*, Addison Wesley, 15th edition.
- Smith, A. and Jones, B. (1999). On the complexity of computing. In *Advances in Computer Science*, pages 555–566. Publishing Press.