

Referências Bibliográficas

BARON-COHEN, S.; HARRISON, J. **Synaesthesia**: Classic and contemporary Readings. Cambridge: Blackwell Publishers, 1997.

BASBAUM, S. R. **Fundamentos da cromossonia**: sinestesia, arte e tecnologia. Dissertação de Mestrado. Depto de Comunicação e Semiótica. PUC-São Paulo, 1999.

BASBAUM, S. R. **Fundamentos da cromossonia**: sinestesia, arte e tecnologia. Dissertação de Mestrado. Depto de Comunicação e Semiótica. PUC-São Paulo, 1999.

BASBAUM, S. R. **O primado da percepção digital e suas consequências no ambiente midiático**. Tese de Doutorado. Depto de Comunicação e Semiótica. PUC-São Paulo, 2005.

BASBAUM, S. R. **Percepção digital**: sinestesia, hiperestesia, infosensações. Revista Universitária do Audiovisual, V.1, p.27, 2008. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=662>>, acessado em: 03 Ago 2010.

BATAIOLA, A. L.; RIBAS, V. G.; DUBIELA, R. P.; SANTOS, R.; MARTINS, F. E.; VIEIRA, T. V. **Desenvolvimento de um ambiente lúdico de ensino**. Artigo apresentado no 3º USIHC, 2004.

BBC BRASIL. **Menino cego usa ‘sonar’ para ‘ver’ o mundo**. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2009/10/091006_menino_cego_sonar_rw.shtml>. Acessado em: 18 Ago. 2010.

BENJAMIN, W. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. Tradução de José Lino Grünnewald. In: BENJAMIN, W. et al. **Textos escolhidos**. Abril Cultural: São Paulo, 1980.

BERLO, D. K. **O processo da comunicação**: Introdução à teoria e à prática. Tradução de Jorge Arnaldo Fontes. 10ª edição. São Paulo: Martins Fontes. 2003.

BONSIEPE, G. **Design**: do material ao digital. Tradução de Cláudio Dutra. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

CAMPEN, C. V. **The hilden sense**. Synesthesia in art and science. Cambridge (USA), Lodon: The MIT Press, 2008.

CHIACHIRI, A. R. **O sabor das imagens**. Tese de doutorado. Depto de Comunicação e Semiótica. PUC - São Paulo, 2008.

COLLINS, A. T. **A Tongue for an Eye**: Device Challenges Conventional Vision. Publicado pela National Eye Institute. Disponível em: <<http://www.nei.nih.gov/news/briefs/weihenmayer.asp>>. Acesso em: 19 jul. 2010.

CORRER, R. **Deficiência e inclusão social**: construindo uma nova comunidade. São Paulo: EDUSC, 2003.

COUTO, R. M. de S. **Movimento Interdisciplinar de Designers Brasileiros em Busca de Educação Avançada**. 346 p. Tese (Departamento de Educação). PUC-Rio. 1997.

CYTOWIC, R. E. **The man who tasted shape**. Cambridge: The MIT Press edition with new afterword, 2003.

EA VIDEO GAMES. **Dante Inferno**. Disponível em: <<http://www.ea.com/images/b79544cf9f700210VgnVCM100000ab65140aRCRD>>, acessado em: 05 fev. 2011.

FERREIRA, E. **Paradigmas do jogar: Interação, corpo e imersão nos Videogames**. Rio de Janeiro: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment - SBGames 2009.

G1. O portal de notícias da Globo (com informações obtidas do programa de TV Fantástico). **Estalo de língua ajuda deficiente visual a “enxergar”**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Mundo/0,,MUL428284-5602,00-ESTALO+DE+LINGUA+AJUDA+JOVEM+DEFICIENTE+VISUAL+A+ENXERGA R.html>>. Acessado em: 17 Ago. 2010b.

G1. O portal de notícias da Globo. Por Renato Bueno. **Produtores de games dão dicas para quem sonha em trabalhar na área: Paixão por jogos é fundamental, dizem profissionais brasileiros. Empresas têm vagas abertas em diversas áreas**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL1239041-9666,00-PRODUTORES+DE+GAMES+DAO+DICAS+PARA+QUEM+SONHA+EM+TRAB ALHAR+NA+AREA.html>>. Acessado em: 14 Set. 2010a.

GAPENNE, O.; LENAY, C.; ET BOULLIER, D. **Assistance, suppléance et substitution**: Trois modalités distinctes du couplage humain/technique. In Proceedings of the Conference JIM'2001. Metz: France, 2001.

GOFFMAN, E. **Estigma**: notas sobre a deterioração da identidade deteriorada. New York: Simon/Schuster, 1986.

HOWSTUFFWORKS. **Autores do HowStuffWorks**. Disponível em: <<http://www.hsw.uol.com.br/autores-howstuffworks.htm>>, Acessado em 16 Out. 2010.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o homem como elemento da cultura. 5ª edição, São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

KASTRUP, V. et al. **O aprendizado da utilização da substituição sensorial visuo-tátil por pessoas com deficiência visual: primeiras experiências e estratégias metodológicas**. Psicologia e Sociedade (Impresso), Florianópolis, v. 21, p. 256-265, 2009. Disponível também na versão digital em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-71822009000200013>, Acessado em: 17 Out. 2010.

KINER, T. G.; KINER, C.; KAWAMOTO, A. L. S.; CANTÃO, J.; PINTO, A.; WAZLAWICK, R. S. Development of a Collaborative Virtual Environment for Educational Applications. In: ACM ANNUAL WEB3D SYMPOSIUM, 6., 2001, Paderborn, Alemanha. **Anais...** New York, EUA: ACM Press, 2001. p. 61-68.

LAYTON, J. **Como funciona o BrainPort**. Publicado em 17 de julho de 2006 (atualizado em 26 de junho de 2007), Disponível em: <<http://ciencia.hsw.uol.com.br/brainport3.htm>>, Acessado em: 22 de maio de 2010.

LEROI-GOURHAN, A. **O gesto e a palavra**: memória e ritmos. Tradução de Emanuel Godinho. Vol. 2. Edições 70: Lisboa, 1987.

LEROI-GOURHAN, A. **O gesto e a palavra**: técnica e linguagem. Tradução de Vítor Gonçalves. Vol. 1. Edições 70: Rio de Janeiro, 1990.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, P. **O que é virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

MATTHEWS, E. **Compreender Merleau-Ponty**. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2010.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. Tradução de Reginaldo Di Piero. Rio de Janeiro: Livraria Freitas Bastos, 1971.

MERLEAU-PONTY, M. **O primado da percepção e suas conseqüências filosóficas**. Tradução de Constança Marcondes César. Campinas: Papyrus, 1990.

NAKAMURA, R. **Vídeo-Avatar com Detecção de Colisão para Realidade Aumentada e Jogos**. Tese de Doutorado. Depto de Engenharia Elétrica. USP - São Paulo, 2008.

PATAPON-GAME. **Patapon 2**. Disponível em: <<http://www.patapon-game.com/game.php>>, acessado em: 05 fev. 2011.

PHILLIPS, B.; ZHAO, H. **Predictors of assistive technology abandonment**. Assistive Technology, 5(1), 1993.

PORTAL TERRA. **Seres humanos podem aprender a “ver” pelo som, afirma estudo**. Tradução: Paulo Migliacci. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/ciencia/noticias/0,,OI3884529-EI238,00-Seres+humanos+podem+aprender+a+ver+pelo+som+afirma+estudo.html>>. Acessado em: 17 Ago. 2010.

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning. 2009.

SHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning. 2008.

UNICAP. **Aluno desenvolve jogo para crianças portadoras de deficiência**. Bruno Cosmo em entrevista a Cecília Pinho. Disponível em: <http://www.unicap.br/assecom2/boletim/2008/novembro/boletim_26.11.2008.html>, Acessado em: 30 Jan. 2011.

VASH, C. L. **Enfrentando a deficiência: a manipulação, a psicologia, a reabilitação**. São Paulo: Pioneira (editora da USP), 1988.

WICAB. **About Us**. Tradução Leandro D. Ciccarelli. Disponível em: <<http://vision.wicab.com/about/>>, Acessado em 16 Out. 2010a.

WICAB. **Wicab BrainPort® Clinical Trials**. Tradução Leandro D. Ciccarelli. Disponível em: <<http://72.167.221.61/research/clinical-studies.php>>, Acessado em 16 Out. 2010b.

XBOX. **Rez HD**. Disponível em: <<http://marketplace.xbox.com/en-US/Product/Rez-HD/66acd000-77fe-1000-9115-d802584108b3>>, acessado em: 05 Fev. 2011.