

REFERÊNCIAS

- [1] C. E. Hmelo-Silver, "Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?," *Educational Psychology Review*, v. 16, n. 3, 2004.
- [2] P. A. Jaques, A. Andrade, J. Jung, R. Bordini e R. Vicari, "Using pedagogical agents to support collaborative distance learning," in *Proceedings of the Conference on Computer Support for Collaborative Learning: Foundations for a CSCL Community*, pp. 546–547, 2002.
- [3] C. T. Santos, A. Dahmer, R. Frozza e L. P. Gaspar, "DÓRIS - Um Agente de Acompanhamento Pedagógico em Sistemas Tutores Inteligentes," in *Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)*, pp. 97-105, 2001.
- [4] M. Soliman e C. Guetl, "Intelligent Pedagogical Agents in Immersive Virtual Learning Environments: A Review," in *Proceedings of the International Convention (MIPRO)*, Opatija, Croatia, pp. 827-832, 2010.
- [5] J. R. Savery, "Overview of Problem-based Learning: Definitions and Distinctions," *The Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, v. 1, n. 1, pp. 9-20, 2006.
- [6] T. G. Silva e G. Bernardi, "Cal: um Agente Pedagógico Animado para Apoio em um Objeto de Aprendizagem para o Ensino de Matemática," in *Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)*, Florianópolis, 2009.
- [7] P. A. Jaques e R. Vicari, "Estado da Arte em Ambientes Inteligentes de Aprendizagem que Consideram a Afetividade do Aluno," in *Informática na educação: Teoria e Prática*, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, v. 8, n. 1, pp. 15-38, 2005.
- [8] A. Gresser, P. Chipman, B. King, B. McDaniel e S. D'Mello, "Emotions and Learning with AutoTutor," in *Proceedings of Artificial Intelligence in Education*, pp. 569-571, 2007.
- [9] Y. M. Cheng, L. S. Chem, H. C. Huang, S. F. Weng, Y. G. Chen e C. H. Lin, "Building a General Purpose Pedagogical Agent in a Web-Based Multimedia Clinical Simulation System for Medical Education," *IEEE Transactions on Learning Technologies*, v. 3, n. 1, 2009.
- [10] I. Arroyo, B. P. Woolf e D. G. Cooper, "The Impact of Animated Pedagogical Agents on Girls' and Boys' Emotions, Attitudes, Behaviors and Learning," in *IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies*, Athens, GA, pp. 506-510, 2011.
- [11] R. Frozza, A. A. K. Silva, J. N. C. Schreiber, B. Lux, K. W. Molz, L. M. Kipper, M. P. Borin, A. B. Carvalho, J. L. Baierle e L. Sampaio, "Agentes Pedagógicos Emocionais atuando em um Ambiente Virtual de Aprendizagem," *Novas Tecnologias na Educação*, v. 9, n. 1, 2011.
- [12] K. Tseng, F. Chiang e W. Hsu, "Interactive processes and learning attitudes in a web-based problem based learning (PBL) platform," *Computers in Human Behavior*, v. 24, n. 3, pp. 940–955, 2008.
- [13] J. Strobel e A. Van Barneveld, "When is PBL More Effective? A Meta-synthesis of Meta-analyses Comparing PBL to Conventional Classrooms," *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, v. 3, n. 1, 2009.
- [14] S. Sendag e F. H. Odabas, "Effects of an online problem based learning course on content knowledge acquisition and critical thinking skills," *Computers & Education*, 2009.
- [15] T. T. Primo, R. M. Vicari e J. M. C. d. Silva, "Rumo ao Uso de Metadados Educacionais em Sistemas de Recomendação," in *Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)*, João Pessoa, PB, Brasil, 2010.
- [16] J. C. Gluz e R. M. Vicari, "MILOS: Infraestrutura de Agentes para Suporte a Objetos de Aprendizagem OBAA," in *Anais Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)*, João Pessoa, PB, Brasil, 2010.
- [17] J. K. Yau, "A context-aware personalized m-learning application based on m-learning preferences," in *Proceedings IEEE International Conference on Wireless, Mobile and Ubiquitous Technologies in Education (WMUTE)*, Conventry, UK, pp. 11–18, 2010.
- [18] *Java development framework: an open-source platform for peer-to-peer agent based applications*, JADE, 2011. Disponível em: <http://jade.tilab.com/>.
- [19] *Blender Foundation*, Blender, 2012. Disponível em: <http://www.blender.org/>.
- [20] A. Brito, *Blender 3D: Guia do Usuário 4th Edition*. Novatec, 2010.
- [21] R. Frozza, A. A. K. Silva, B. Lux, M. E. J. K. Cruz e M. Borin, "Dóris 3D: Agente Pedagógico baseado em Emoções," in *Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)*, Florianópolis, 2009.
- [22] J. D. Foley, A. V. Dam, S. K. Feiner, J. F. Hughes e R. L. Phillips, *Introduction to computer graphics*. New York: Addison-Wesley, 1996.
- [23] S. Funk e J. L. F. Aymone, "Proposta de Diretrizes para o Processo Criativo do Design Virtual de Embalagens," *Design & Tecnologia*, v. 1, n. 2, pp. 55-68, 2010.
- [24] C. Totten, *Game Character Creation with Blender and Unity*. Sybex, 2012.
- [25] K. Kylander e O. S. Kylander, *GIMP User's Manual: The Complete Guide to Gimp*. Scottsdale, Coriolis Group, 1999.
- [26] E. Azevedo e A. Conci, *Computação Gráfica: teoria e prática*. Rio de Janeiro, Elsevier, 2003.
- [27] F. Donglai, C. Goux e Y. Qiuxiang, "A Robust Software Watermarking for jMonkey Engine Programs," in *International Forum on Information Technology and Applications (IFITA)*, v. 1, pp. 421-424, 2010.
- [28] G. Junker, *Pro OGRE 3D Programming*. Berkely, Apress, 2006.
- [29] *Welcome to the Foundation for Intelligent Physical Agents. Site Oficial do Padrão FIPA*, 2011. Disponível em: <http://www.fipa.org/>.
- [30] M. E. B. Almeida, "Tecnologia e educação a distância: abordagens e contribuições dos ambientes digitais e interativos de aprendizagem," in *Reunião Anual da ANPED*, Poços de Caldas, MG, 2003.
- [31] A. L. Rolim e E. P. Bezerra, "Um sistema de identificação automática de faces para um ambiente virtual de ensino e aprendizagem," in *Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web*, Vila Velha, ES 2008.
- [32] Z. L. Stan e K. J. Anil, *Handbook of Face Recognition 2nd Edition*. Springer, 2011.
- [33] S. Romdhani, "Face Recognition Using Principal Component Analysis", Dissertação de Mestrado, University of Glasgow, 1996.
- [34] Y. Jiangsheng, "Method of k-Nearest Neighbors," *Institute of Computational Linguistics*, Peking University, China, 2002.
- [35] Hyun-Chul Choi e Se-Young Oh, "Multi-Face Detection on static image using Principal Component Analysis," in *ICCAS*, Bangkok, Thailand, pp. 185-189, 2004.
- [36] A. A. A. Pontes, "Uma Arquitetura de Agentes para Suporte à Colaboração na Aprendizagem Baseada em Problemas em Ambientes Virtuais de Aprendizagem", Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, Universidade Federal Rural do Semiárido (UFERSA), Mossoró, Brasil, 2010.

