



SBGAMES
2021

Cerimônia de Premiação

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Chairs

Maria das Graças Chagas (PUC-Rio)

Delmar Galisi (Anhembi Morumbi)





*Ordem
Alfabética por
Título*

- A profícua relação entre Pure Data e áudio para games
- Apontamentos teóricos para o desenvolvimento de jogos independentes de terror com baixo custo de produção
- Modificabilidade - a colaboração entre usuários e desenvolvedores como uma qualidade de projeto

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





3° lugar: A profícua relação entre Pure Data e áudio para games

Leonardo Porto Passos (Universidade Estadual de Campinas), José E. Fornari Novo Jr. (Universidade Estadual de Campinas)

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





2º lugar: Modificabilidade - a colaboração entre usuários e desenvolvedores como uma qualidade de projeto

Matheus Corrêa de Souza (Universidade de Brasília), Tiago Barros Pontes e Silva (Universidade de Brasília), Frederick van Amstel (UTFPR)

3º lugar: A profícua relação entre Pure Data e áudio para games

Leonardo Porto Passos (Universidade Estadual de Campinas), José E. Fornari Novo Jr. (Universidade Estadual de Campinas)

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



1º lugar: Apontamentos teóricos para o desenvolvimento de jogos independentes de terror com baixo custo de produção

Bruno Pressanto (Universidade de Caxias do Sul), Marcelo Luís Fardo (Universidade de Caxias do Sul)



2º lugar: Modificabilidade - a colaboração entre usuários e desenvolvedores como uma qualidade de projeto

Matheus Corrêa de Souza (Universidade de Brasília), Tiago Barros Pontes e Silva (Universidade de Brasília), Frederick van Amstel (UTFPR)

3º lugar: A profícua relação entre Pure Data e áudio para games

Leonardo Porto Passos (Universidade Estadual de Campinas), José E. Fornari Novo Jr. (Universidade Estadual de Campinas)

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





*Ordem
Alfabética por
Título*

- A representação da guerra pela ótica da experiência traumática em Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- O uso da espacialidade e mecânica na construção de narrativas - A narrativa ambiental do jogo Bloodborne em contraposição à narrativa fílmica
- Um Processo para Geração Dinâmica de Personagens Não-Jogáveis Visualmente Distintos

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





3º lugar: O uso da espacialidade e mecânica na construção de narrativas - A narrativa ambiental do jogo Bloodborne em contraposição à narrativa fílmica

Matheus Pereira (Universidade Federal de Minas Gerais); Rosilane Mota (Universidade Federal de Minas Gerais)

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



Premiação - Full Papers



2º lugar: Um Processo para Geração Dinâmica de Personagens Não-Jogáveis Visualmente Distintos

Rebeca Praciano Haddad Carneiro da Cunha (Universidade Federal do Ceará); Thalisson Oliveira (Universidade Federal do Ceará); Rute Castro (Universidade Federal do Ceará); Rossana Andrade (Universidade Federal do Ceará); Ticianne Darin (Universidade Federal do Ceará)

3º lugar: O uso da espacialidade e mecânica na construção de narrativas - A narrativa ambiental do jogo Bloodborne em contraposição à narrativa fílmica

Matheus Pereira (Universidade Federal de Minas Gerais); Rosilane Mota (Universidade Federal de Minas Gerais)

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



Premiação - Full Papers

1º lugar: A representação da guerra pela ótica da experiência traumática em *Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords*

Jorel Lemes (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais); Rafael Tavares (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais)



2º lugar: Um Processo para Geração Dinâmica de Personagens Não-Jogáveis Visualmente Distintos

Rebeca Praciano Haddad Carneiro da Cunha (Universidade Federal do Ceará); Thalisson Oliveira (Universidade Federal do Ceará); Rute Castro (Universidade Federal do Ceará); Rossana Andrade (Universidade Federal do Ceará); Ticianne Darin (Universidade Federal do Ceará)

3º lugar: O uso da espacialidade e mecânica na construção de narrativas - A narrativa ambiental do jogo *Bloodborne* em contraposição à narrativa fílmica

Matheus Pereira (Universidade Federal de Minas Gerais); Rosilane Mota (Universidade Federal de Minas Gerais)

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Chairs

Bruno Feijó (PUC-Rio)

Esteban Clua (UFF)





Nominations - Short Papers

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



Nominations - Short Papers



*Alphabetical
order by title*

- A Low-code Approach to Identify Toxicity in MOBA Games
- Development of Non-Player Character with Believable Behavior: a systematic literature review
- League of Legends: An Application of Classification Algorithms to Verify the Prediction Importance of Main In-Game Variables
- MySoundtrack: a tool for personalized and adaptive music listening while playing games

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



THIRD BEST SHORT PAPER

A Low-code Approach to Identify Toxicity in MOBA Games



Alexandre Vaz

Alexandre Batista

Farmy Silva

Lincoln Magalhães Costa

Geraldo Xexéo

UFRJ

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



SECOND BEST SHORT PAPER

MySoundtrack: a tool for personalized and adaptive music listening while playing games



Daniel Filgueira Bezerra

Filipe Calegario

Giordano Cabral

Geber Ramalho

UFPE

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



FIRST BEST SHORT PAPER

League of Legends: An Application of Classification Algorithms to Verify the Prediction Importance of Main In-Game Variables



Alexandre C. S. Cruz

Thaís G. do Rêgo

Telmo de M. Filho

Yuri Malheiros

UFPB

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Nominations - Full Papers

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



Nominations - Full Papers (5 best papers)



*Alphabetical
order by title*

- Generative Design applied to Cloud Modeling
- Perception of Charisma, Comfort, Micro and Macro Expressions in Computer Graphics Characters
- Perception of Personality Traits in Crowds of Virtual Humans
- Two Level Control of Non-Player Characters for Navigation in 3D Games Scenes: A Deep Reinforcement Learning Approach
- UtopicSense: a tool to support the use of synesthesia as an assistive resource in 2D games

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



THIRD BEST FULL PAPER



Two Level Control of Non-Player Characters for Navigation in 3D Games Scenes: A Deep Reinforcement Learning Approach

Gilzamir Gomes

Creto A. Vidal

Joaquim B. Cavalcante-Neto

Yuri L. B. Nogueira

UFC

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



SECOND BEST FULL PAPER



Perception of Personality Traits in Crowds of Virtual Humans

Lucas Nardino Diogo Schaffer Felipe Elsner

Enzo Krzmienski Victor Flávio de Andrade Araujo Gabriel Fonseca Silva

Vinícius Jurinic Cassol Rodolfo Migon Favaretto Soraia Raupp Musse

PUCRS

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



FIRST BEST FULL PAPER



**UtopicSense: a tool to support the use of synesthesia as
an assistive resource in 2D games**

*Adriel Augusto Germano Silva
Flávio Roberto dos Santos Coutinho*

CFET-MG

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



BEST REVIEWER AWARD



This prize acknowledges the outstanding contribution of one reviewer, who provided insightful and supportive feedback for authors

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



BEST REVIEWER AWARD



Raquel Oliveira Prates

UFMG

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Chairs

Gilson Schwartz (USP)

Charles Madeira (UFRN)





Ética: Qual o Panorama de Pesquisa no Simpósio Brasileiro SBGames?

Luiz Paulo Carvalho, José Suzano, Flávia Maria Santoro e Janice Oliveira.

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Chairs

João Mattar (PUC-SP e Unisa)

Daniela Karine Ramos (UFSC)

Marcelo Luís Fardo (UCS)

Bruna Santana Anastácio (UFSC)





Litorália: um jogo digital para o ensino da biodiversidade brasileira

Gabriel Miranda, Ed Bezerra

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Metodologia Baseada em Projetos para Desenvolvimento de Games em Educação Remota

Gabriel Santana, Lidiane Monteiro, Diego Costa,
Daniel Nipo, Gabriel Silva, Paulo Alexandre Filho, Rodrigo Rodrigues

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Chair

Andre Pase (PUCRS)





*Ordem
Alfabética por
Título*

- 9ª Geração de Videogames e as dimensões que impactam a sua aquisição
- Classificação de Gamers por Padrões em suas Expressões Faciais
- Estudos de Viabilidade em jogos digitais
- Interação entre Academia e Indústria no Processo de Desenvolvimento de Jogos: Percepções e Lições Aprendidas
- Lançamento e viralização do jogo Vai Juliette

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Estudos de Viabilidade em jogos digitais

Marcia Alves

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Saúde

Chairs

Marcelo Vasconcellos (Fiocruz/Unesa)

Rafael Kanitz Braga

Flávia Carvalho (Fiocruz)

Cynthia Dias (Fiocruz)

Premiação - Short Papers



Efeitos do serious game Nutrigame no conhecimento alimentar de adolescentes: um estudo piloto qualitativo de avaliação formativa

Carina Sousa Santos, Ludiany Souza, Marliane Gomes, Bruna Caroline Chaves Garcia, Elizabete Esteves, Etel Rocha-Vieira



Jogos e Transtorno do Espectro Autista (TEA): uma análise do que tem sido publicado nos anais do SBGames (2010-2020)

Rafaela Dias, Rodrigo Lefebvre, Roberto Oliveira



GameCase admin: uma ferramenta para registro, revisão e gestão de conteúdo de jogos sérios de casos clínicos

Alana Oliveira, Mario Teixeira, Ana Oliveira, Ana Estela Haddad

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Jogos Sérios e Elementos de Jogos na Promoção de Engajamento em Contextos de Telerreabilitação de Pacientes

Carlos Henrique Rorato Souza, Daniel de Oliveira, Luciana Berretta, Sergio T. Carvalho



Viral.izo: Um Jogo Educativo de Gerência de Recursos Contra a Proliferação Desenfreada de um Vírus

Victor Santos, Yuri Nekan Fontes, Felipe Alves Holanda, Tiago Halliday Goiana, João Carlos Simões, Davi Lopes Teixeira, Maria Andréia Formico Rodrigues



Desenvolvimento de um jogo para hipertensão utilizando a metodologia Design Science Research: equilibrando a Ciência e a Arte

Luma Oliveira, Saulo Oliveira, Silvana de Lima V. dos Santos, Sergio T. Carvalho

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



A large golden Oscar statue stands on a red carpet in a conservatory. The background features a glass and metal structure with green plants. To the left, a framed poster for a thesis and dissertation competition is visible.

**Concurso
de Teses e
Dissertações**

Chairs

Andréia Formico (UNIFOR)

Léo Pini Magalhães (UNICAMP)



2º lugar: Health é vida? Consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento

Flávia Garcia de Carvalho (Fiocruz); Inesita Araujo (Fiocruz); Marcelo Vasconcellos (Fiocruz); Mata Haggis-Burrige (Breda University of Applied Sciences)
Flávia Garcia de Carvalho (Fiocruz)

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





1º lugar: Jogo é para o que se move: Design como favorecedor da construção de espaços colaborativos e dialógicos de ensino-aprendizagem por meio da criação e adaptação de jogos analógicos

Cynthia Dias (Fiocruz); Jackeline Farbiarz (PUC-Rio)
Cynthia Dias (Fiocruz)

2º lugar: Health é vida? Consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento

Flávia Garcia de Carvalho (Fiocruz); Inesita Araujo (Fiocruz); Marcelo Vasconcellos (Fiocruz); Mata Haggis-Burridge (Breda University of Applied Sciences)
Flávia Garcia de Carvalho (Fiocruz)

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



**SBGAMES**
2021

Certificado

Certificamos que Cynthia Dias (Fiocruz),
orientada por Jackeline Farbiarz,

Recebeu o prêmio de 1º Lugar, com o trabalho em nível de DOUTORADO intitulado **Jogo é para o que se move: Design como favorecedor da construção de espaços colaborativos e dialógicos de ensino-aprendizagem por meio da criação e adaptação de jogos analógicos**, no Concurso de Teses e Dissertações (CTD) do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), realizado no período de 18 a 21 de outubro, no formato virtual, com sede da organização geral em Porto Alegre, RS.

Porto Alegre, 21 de outubro de 2021.

Soraia Raupp Musse
Chair Geral do SBGames

Vinicius Cassol
Chair Geral do SBGames

Rossana Queiroz
Chair Geral do SBGames

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





3º lugar: Modelo de Negócio para Estúdios Independentes em Ecosistemas de Software de Jogos Digitais

Bruno Xavier (UNIRIO); Davi Viana (UFMA); Rodrigo Santos (UNIRIO)
Bruno Xavier (UNIRIO)

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





2º lugar: Investigating Learning Methods and Environment Representation in the Construction of Player Agents: Application on FIFA Game

Matheus Faria (UFU); Rita Maria Silva Julia (UFU); Lídia Bononi Paiva Tomaz (UFU)
Matheus Faria (UFU)

3º lugar: Modelo de Negócio para Estúdios Independentes em Ecossistemas de Software de Jogos Digitais

Bruno Xavier (UNIRIO); Davi Viana (UFMA); Rodrigo Santos (UNIRIO)
Bruno Xavier (UNIRIO)

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





1º lugar: Drafting in Collectible Card Games via Reinforcement Learning

Ronaldo Vieira (UFMG); Anderson Tavares (UFRGS); Luiz Chaimowicz (UFMG)
Ronaldo Vieira (UFMG)

2º lugar: Investigating Learning Methods and Environment Representation in the Construction of Player Agents: Application on FIFA Game

Matheus Faria (UFU); Rita Maria Silva Julia (UFU); Lídia Bononi Paiva Tomaz (UFU)
Matheus Faria (UFU)

3º lugar: Modelo de Negócio para Estúdios Independentes em Ecossistemas de Software de Jogos Digitais

Bruno Xavier (UNIRIO); Davi Viana (UFMA); Rodrigo Santos (UNIRIO)
Bruno Xavier (UNIRIO)

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



**SBGAMES**
2021

Certificado

Certificamos que Ronaldo Vieira (UFMG),
orientado por Anderson Tavares e Luiz Chaimowicz,

Recebeu o prêmio de 1º Lugar, com o trabalho em nível de **MESTRADO** intitulado **Drafting in Collectible Card Games via Reinforcement Learning**, no Concurso de Teses e Dissertações (CTD) do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), realizado no período de 18 a 21 de outubro, no formato virtual, com sede da organização geral em Porto Alegre, RS.

Porto Alegre, 21 de outubro de 2021.

Soraia Raupp Musse
Chair Geral do SBGames

Vinicius Cassol
Chair Geral do SBGames

Rossana Queiroz
Chair Geral do SBGames

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Chairs

Rosilane Mota (PUC Minas / UFMG)

Marcelo La Carretta (PUC Minas)

Luciana Rocha Clua (Icict/Fiocruz)

Concept Art

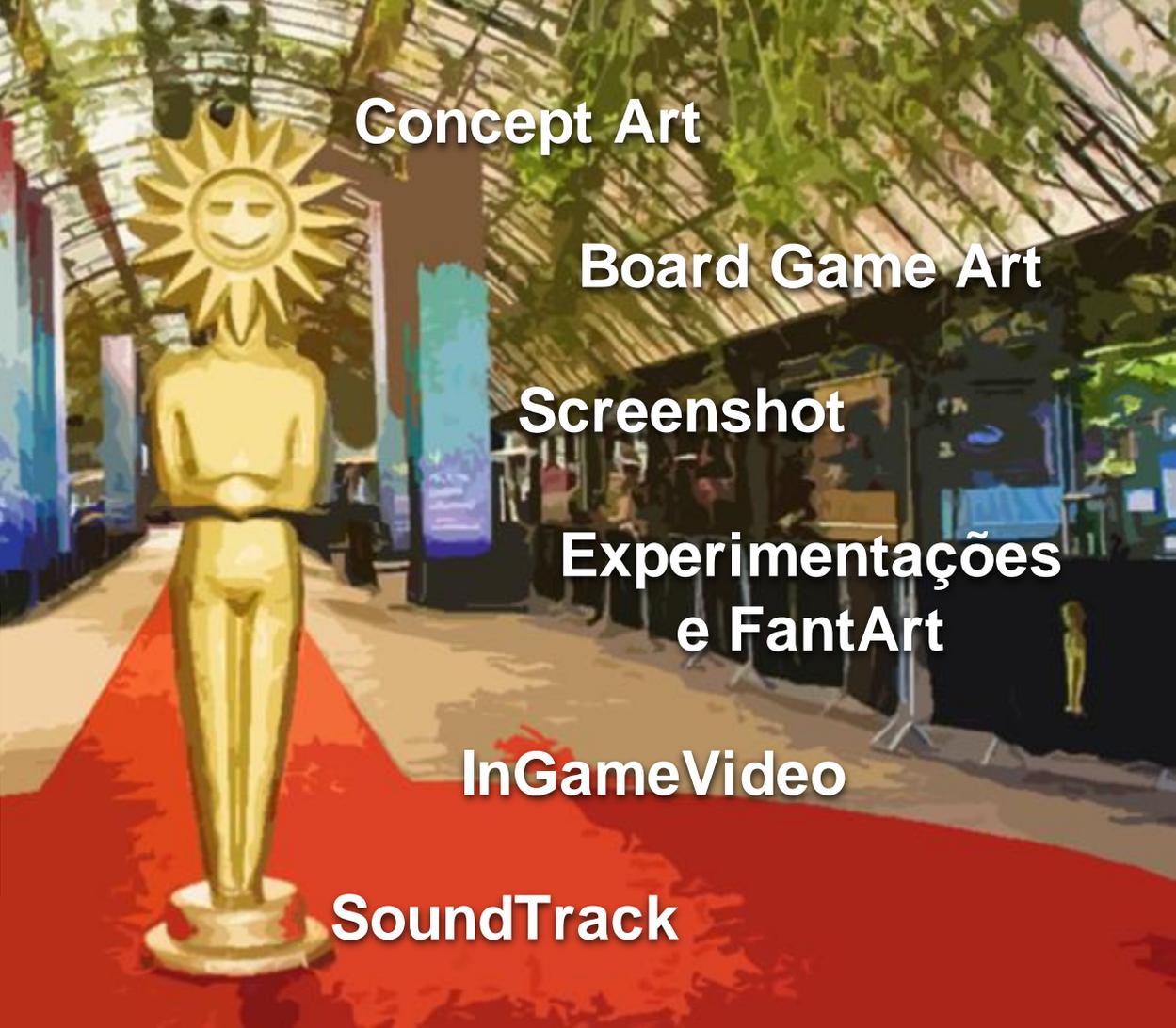
Board Game Art

Screenshot

Experimentações
e FantArt

InGameVideo

SoundTrack



CAPOEIRA O JOGO

Capoeira o Jogo
Leonardo Zamprogno, Mike
(Zairos) Pifano



Project Fireflies
 Yarick Ivens da Silva Santos,
 Paulo Cesar Silva Alves



REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:

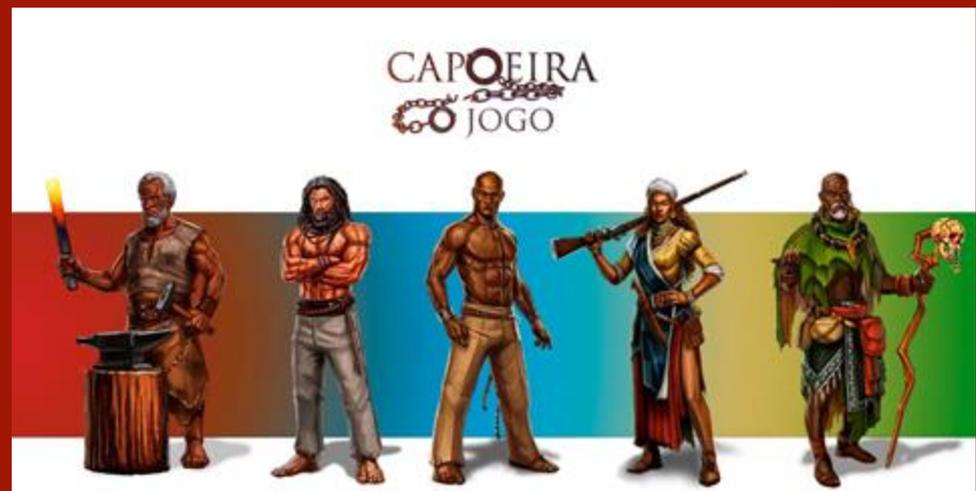


Breathless
Mateus Pinheiro, Nayana Carneiro,
Felipe Rocha, Thyago Bezerra, Raul
Carvalho e Ticianne Darin, Rute
Castro, Rossana M. C. Andrade





Capoeira o Jogo
Leonardo Zamprogno, Mike (Zairos) Pifano



Project Fireflies
Yarick Ivens da Silva Santos,
Paulo Cesar Silva Alves

Concept Art



VENCEDORES



Epic battle 2 Ander Navarro e Rafael Ferreoli



Porradoria Cardgame
João Toledo, Jorgson Smith e
Tiago Hara



REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



Semeando o Cuidado Andreza Farias Henrique



Batalhoides Rafael Ferreoli





Epic battle 2
Ander Navarro e Rafael Ferreoli



Board Game
Art

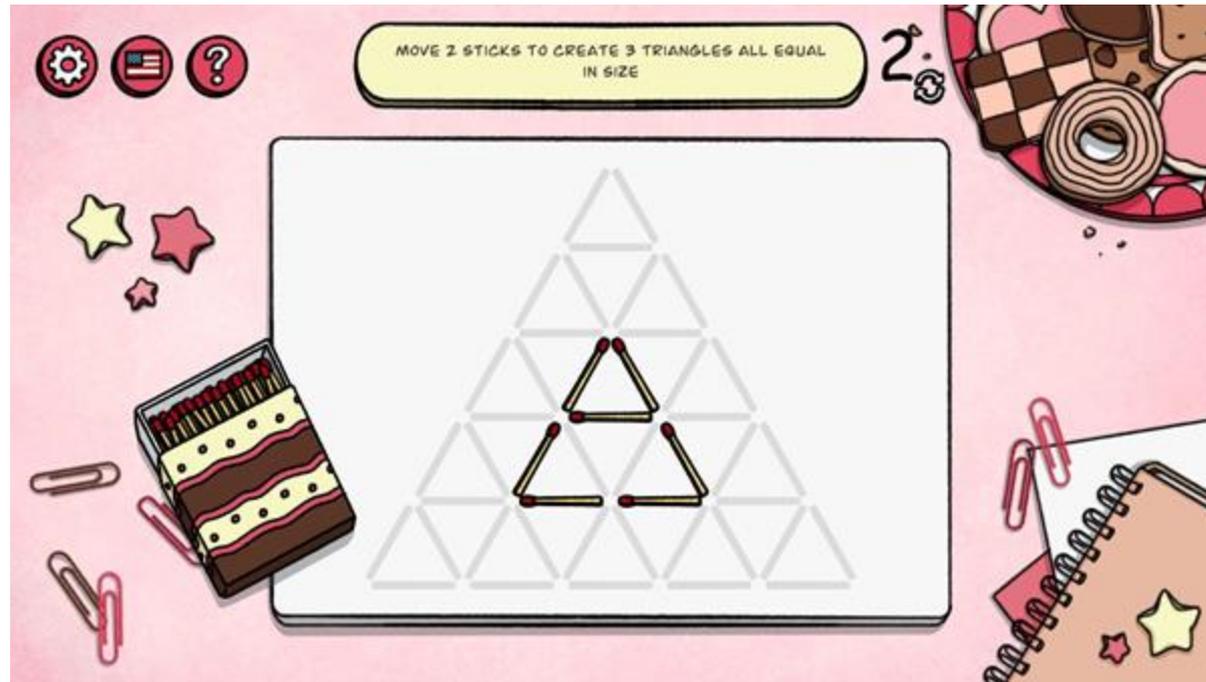
VENCEDOR





Dreaming About You
Amanda Cristina Tavares e
Mateus Augusto Maiello Umbelino

Matchsticks - Coffee Break Club
Rafaela Fernanda Aparecida Silva



Little Planet
Daniel Teixeira Nipo





Little Planet
Daniel Teixeira Nipo

VENCEDOR



Screenshot



Tamapote - Indecisão Evolutiva
Sofia Mello (Maki)



REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



Late Redemption
Julia "Mephistia" Stefanello



REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Late Redemption
Julia "Mephistia" Stefanello

VENCEDOR



Experimentações
e FantArt



Trailer Best Lost n' Found
Ana Clara Silva Britto e João
Pedro Costa Bax



Stand By Me
Carolina Sá, Igor Carneiro,
Gabriel Raposo, Pierluigi
Piccolo Raso e Victor Corrêa



Dreaming About You - Trailer
Amanda Cristina Rodrigues
Tavares, Mateus Augusto
Maiello Umbelino



REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





**Matchsticks - Coffee Break
Club - Trailer**
Rafaela Fernanda Aparecida
Silva



Stand By Me
Carolina Sá, Igor Carneiro,
Gabriel Raposo, Pierluigi
Piccolo Raso e Victor Corrêa

VENCEDOR

InGame Video



- **Meet Sekhem**
Júlio Cesar Florêncio
- **Kind Heart Defenders -**
Trilha Sonora Original
Cainã Morellato
- **Geena: A Torre do Caos -**
Final Battle
Israel Rogers
- **Caos e Sakha (jogo Geena) |**
Disco Wizard
André Azevedo Abi Saber
- **Super Mombo Quest -**
Trilha Sonora Original
Werther Azevedo
- **Tamapote - Conta Gotas**
Ian Geraldi
- **Stand By Me**
Carolina Sá, Igor Carneiro,
Gabriel Raposo, Pierluigi
Piccolo Raso e Victor Corrêa

REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Super Mombo Quest -
Trilha Sonora Original
Werther Azevedo



VENCEDOR

Soundtrack



A large golden Oscar statue stands on a red carpet in a glass-enclosed conservatory. The statue is the central focus, with a sun-like head. The conservatory has a high, arched glass ceiling with green plants hanging from it. In the background, there are blue and purple banners and a black barrier.

**G2: Games
na
Graduação**

Chairs

Pollyana Notargiacomo (UPM)

Victor Travassos Sarinho (UEFS)



*Ordem
Alfabética por
Título*

- A Practical Proposal for Building Counter-Strike Global Offensive Datasets
- Implementação da visualização de relatórios para análise do desempenho dos jogadores em jogos sérios do tipo quiz
- LudiCOVID - Um Jogo Lúdico para a Conscientização da Pandemia
- Um Jogo Sério Controlado por Dispositivo Vestível para Exercícios de Inversão e Eversão do Pé



REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



2º LUGAR



Um Jogo Sério Controlado por Dispositivo Vestível para Exercícios de Inversão e Eversão do Pé

Gabriel Augusto Torres Azevedo
Luis Henrique Tamura
Daniel Rogério de Matos Jorge Ferreira
Silvana Maria Blascovi-Assis
Ana Grasielle Corrêa
Bruno da Silva Rodrigues



REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



1º LUGAR



***LudiCOVID - Um Jogo Lúdico para a
Conscientização da Pandemia***

Helena Jung
Gabriel Silva



REALIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:





Short Papers

Game Jam da
Diversidade

Jornadas
SAPECAs

Chair

Isabel Cristina Siqueira da Silva (UFCSPA)

Co-chairs

Luciana do Prado (Izyplay Game Studio, Comitê da Diversidade ADJogosRS)

Luísa Cecília da Silva Pinto (Hermit Crab Game Studio, Comitê da Diversidade ADJogosRS)

Patrícia Santos (Painful Smile, Comitê da Diversidade ADJogosRS)

Gilson Schwartz (CTR-ECA e Diversitas-USP e Presidente da Games for Change América Latina)

Premiação Jogos Diversos

Short Papers



Melhor Paper - Jogo Autoral:

“Um jogo sério ou aplicado com múltiplas acessibilidades translinguajeiras em experimentação”

Autor: Leandro Silva

Melhor Paper - Jogo Não Autoral:

“O machismo expresso nos eSports: As gamers no League of Legends competitivo”

Autores(as): Renata Christine Melo;
Paulo Elias Delage; Aline Menezes



Jornadas SAPECAs



Destaques pela Participação:

Bruno Correia da Silva

Danilo Lemos Batista

Leticia Ayumi Souza Salzedas



Premiação Jogos Diversos

Game Jam da Diversidade



Chinela Gaiden

Leandro Silva e
Júlia Alves



Glitch

Júlia Carvalho e
Rafael Mattos



Gravidaddy

André Botéque Luz



O Abacaxi

Murilo da Rosa Bezerra
e Bernardo Beier B. M.



Revira e Volta

Diogo Schaffer,
Júlia Kubiak Melgaré e
Lisandra Simões Pires

