

PROGRAMAÇÃO SBGAMES 2021

18 de Outubro - Segunda-Feira

10:00 - 10:30	COMPUTAÇÃO 1	EDUCAÇÃO 1	
10:30 - 11:00			
11:00 - 11:30			
11:30 - 12:00			
12:00 - 13:30	ALMOÇO		
13:30 - 14:00	ABERTURA GERAL SBGAMES, SVR e SIBGRAPI		
14:00 - 14:30			
14:30 - 15:00	PALESTRA SBGAMES: Geber Ramalho		
15:00 - 15:30			
15:30 - 16:00	INTERVALO		
16:00 - 16:30	EDUCAÇÃO 2	CULTURA 1	CONCURSO DE TESES E DISSERTAÇÕES
16:30 - 17:00	COMPUTAÇÃO 2		
17:00 - 17:30			
17:30 - 18:00			
18:00 - 18:30	INTERVALO		
18:30 - 19:00	CULTURA 2		
19:00 - 19:30			
19:30 - 20:00	TUTORIAL 1		FESTIVAL DE ARTES 1
20:00 - 20:30			
20:30 - 21:00			

19 de Outubro - Terça-Feira

9:00 - 9:30		GRANDGAMESBR				
9:30 - 10:00						
10:00 - 10:30	EDUCAÇÃO 3					
10:30 - 11:00						
11:00 - 11:30						
11:30 - 12:00						
12:00 - 14:00	ALMOÇO					
14:00 - 14:30	ARTE & DESIGN 1	CULTURA 3	COMPUTAÇÃO 3	SAÚDE 1		
14:30 - 15:00	PALESTRA COMPARTILHADA SIBGRAPI: Hugo Proença					
15:00 - 15:30						
15:30 - 16:00	INTERVALO					
16:00 - 16:30						
16:30 - 17:00	ARTE & DESIGN 2	CULTURA 4	COMPUTAÇÃO 4	SAÚDE 2		
17:00 - 17:30					GAMES NA GRADUAÇÃO (G2) 1	
17:30 - 18:00						
18:00 - 18:30	INTERVALO					
18:30 - 19:00	ARTE & DESIGN 3	CULTURA 5	SAÚDE 3	GAMES NA GRADUAÇÃO (G2) 2		
19:00 - 19:30				JIS		
19:30 - 20:00	TUTORIAL 2		JOGOS DIVERSOS 1			
20:00 - 20:30					FESTIVAL DE ARTES 2	
20:30 - 21:00						

20 de Outubro - Quarta-Feira					
10:00 - 10:30	INDUSTRIA 1				
10:30 - 11:00			COMPUTAÇÃO 5		EDUCAÇÃO 4
11:00 - 11:30					
11:30 - 12:00					
12:00 - 14:00	ALMOÇO				
14:00 - 14:30	ARTE & DESIGN 4	CULTURA 6	PALESTRA SAÚDE: Gabriela Gasparini e Sheila Murta		
14:30 - 15:00					
15:00 - 15:30	PALESTRA COMPARTILHADA SVR: Reginé Gilbert				
15:30 - 16:00					
16:00 - 16:30	INTERVALO		INTERVALO		
16:30 - 17:00	ARTE & DESIGN 5		JOGOS DIVERSOS 2	SAÚDE 5	
17:00 - 17:30			EDUCAÇÃO 5		
17:30 - 18:00					
18:00 - 18:30	INTERVALO				
18:30 - 19:00	ARTE & DESIGN 6		SAÚDE 6		
19:00 - 19:30			JOGOS DIVERSOS 3		
19:30 - 20:00					PREMIAÇÃO FESTIVAL DE JOGOS
20:00 - 20:30	TUTORIAL 3				
20:30 - 21:00					
21 de Outubro - Quinta-Feira					
10:00 - 10:30	INDUSTRIA 2				
10:30 - 11:00			EDUCAÇÃO 6		
11:00 - 11:30					
11:30 - 12:00					
12:00 - 14:00	ALMOÇO				
14:00 - 14:30	EDUCAÇÃO 7		JOGOS DIVERSOS 4		
14:30 - 15:00					
15:00 - 15:30	PALESTRA COMPARTILHADA SBGAMES: Magy Seif El-Nasr				
15:30 - 16:00					
16:00 - 16:30	INTERVALO				
16:30 - 17:00	ARTE & DESIGN 7	COMPUTAÇÃO 6	TUTORIAL 4	JOGOS DIVERSOS 5	
17:00 - 17:30					
17:30 - 18:00					
18:00 - 18:30	ENCERRAMENTO E PREMIAÇÕES				
18:30 - 19:00					
19:00 - 19:30					
19:30 - 20:00	PLENÁRIA				
20:00 - 20:30					
20:30 - 21:00					

PROGRAMAÇÃO DETALHADA - SESSÕES SBGAMES 2021

18 de Outubro - Segunda-Feira

Computing - Session 1 - Procedural Generation

18 de Outubro - Segunda-Feira: 10:00 - 12:00

Chair: Luis Chaimovicz (UFMG)

Link para sessão: <https://youtu.be/RmV6rUZQaeE>

COMPUTAÇÃO 1

Procedural Enemy Generation through Parallel Evolutionary Algorithm. Leonardo Pereira, Breno Viana, Claudio Toledo.

Procedural Generation of Isometric Racetracks Using Chain Code for Racing Games. Erik Jhones Freitas do Nascimento, Ana Carolina Silva Abreu, Tassiana Castro, Filipe Almeida Lira.

Generative Design applied to Cloud Modeling. Carlos Muniz, Wagner Oliveira.

Assessing the Robustness of Deep Q-Network Agents to Changes on Game Object Textures. Paulo Serafim, Yuri Lenon, Creto Vidal, Joaquim Cavalcante-Neto.

Educação - Sessão 1 - Aplicações para educação

18 de Outubro - Segunda-Feira: 10:00 - 12:00

Chair: Bruna Anastácio

Link para sessão: <https://youtu.be/qUXunwCAdP0>

EDUCAÇÃO 1

"Peronio" em olhar Semiótico. Lúcia Lemos.

Inclusão das Avaliações Formativa e Somativa no Processo de Desenvolvimento de um Jogo Educacional: Um Estudo de Caso no Projeto do Jogo Castaways. Henrique Souza, Maurílio Campano Junior, Alan Felinto.

Transdisciplinaridade na criação de jogos digitais por crianças na escola. Nicole Magagnin, Adriana Alves.

Jogos Digitais de Entretenimento e o Estímulo da Inteligência Lógico-Matemática de Gardner. Carlos Paiva, Regina Silveira.

Turista do Tempo: Um jogo sério para o ensino da história do Rio Grande do Norte. José Santos, Jobel Souza Filho, Luiz Silva.

Um jogo de estratégia para avaliação de competências baseadas na Pedagogia da Inovação. Mayara Cechinatto, Elisa Boff.

Um Jogo Educacional para Estímulo de Mudança de Hábito Oral Deletério. Andrea Ferreira de Oliveira, Maria Andréia Formico Rodrigues, Isabel Magalhães Pinto Ribeiro.

ABERTURA GERAL SBGAMES, SVR e SIBGRAPI

18 de Outubro - Segunda-Feira: 13:30 - 14:30

Link para sessão: <https://youtu.be/VFYfluujZp8>

ABERTURA GERAL

A 20ª edição do **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)**, que se realiza juntamente com a 34ª edição do SIBGRAPI e 23ª do SVR terá sua cerimônia de abertura contando com as autoridades das instituições organizadoras, além da presença da Sociedade Brasileira de Computação.

Desenvolvimento e operação de jogos baseados em dados: recompensas e armadilhas

18 de Outubro - Segunda-Feira: 14:30 - 15:30

Chair: Soraia Musse

Link para sessão: <https://youtu.be/YaHpPVp2cVg>

Palestrante: Geber Ramalho

Resumo: O cenário da indústria de jogos tem mudado nos últimos dez anos com um uso crescente de dados provenientes dos jogadores nos processos de desenvolvimento e operação. Isso é inclusive o que possibilitou a migração de um modelo de negócios centrado em produto, para um modelo de jogos como serviço, do qual faz parte o “free to play”. Essa tendência, sobretudo quando se trata de dados de gameplay, abre muitas possibilidades como modelar e prever o comportamento do jogador; avaliar a eficácia das campanhas de marketing; identificar trapaças; criar conteúdo automaticamente; etc. No entanto, o uso de dados levanta também questões técnicas como: Quais dados são os os mais relevantes para serem armazenados? Como representar e armazenar esses dados? Como modificar o código para capturar esses dados? Finalmente, a captura, a representação e o uso de dados levantam questões éticas e legais críticas que precisam ser levadas a sério pelos desenvolvedores e operadores de jogos.

Bio: Geber Ramalho, 55, doutor em Inteligência Artificial pela Université Paris VI, é professor do Centro de Informática (CIn) da UFPE desde 1997, onde trabalha na área de entretenimento digital, tendo formado mais de 80 doutores e mestres. Foi pioneiro na América Latina no ensino desenvolvimento de jogos e é um dos fundadores do SBGames. Coordenou diversos projetos nacionais e internacionais de inovação e foi sócio-fundador de 3 startups na área jogos ou similar. É conselheiro do Porto Digital e do CESAR, onde foi presidente do conselho por 6 anos.

PALESTRA SBGAMES

Computing - Session 2 - Short Papers

October 18 - Monday: 17:00 - 18:00

Chair: Victor Sarinho (Universidade Estadual de Feira de Santana)

Link para sessão: <https://youtu.be/ms6TDb5HWyI>

A structured review of game coding through modeling. Diego Castro, Claudia Werner.

League of Legends: An Application of Classification Algorithms to Predict Victory in Competitive Matches. Alexandre Costa Santa Cruz, Thaís Gaudêncio do Rêgo, Yuri Malheiros, Telmo Silva Filho.

Towards Automated Playtesting in Game Development. Nathalya Pereira, Phyllipe Lima, Eduardo Guerra, Paulo Meirelles.

Development of Non-Player Character with Believable Behavior: a systematic literature review. Guilherme da Silva, Marcos Wagner Souza Ribeiro.

Playing NES Tetris with No Piece Rotations. Adler Soster, Michael Birken, Pablo Andretta Jaskowiak.

MySoundtrack: a tool for personalized and adaptive music listening while playing games. Daniel Bezerra, Geber Ramalho, Giordano Cabral, Filipe Calegario.

A Low-code Approach to Identify Toxicity in MOBA Games. Alexandre Luis da Silva, Alexandre Vaz, FArmy Silva, Lincoln Costa, Geraldo Xexéo.

Deep Reinforcement Learning Using a Low-Dimensional Observation Filter for Visual Complex Video Game Playing. Victor Kich, Rodrigo Guerra, Álisson Kolling, Ricardo Grado, Gabriel Heisler, Junior Costa de Jesus.

Is my agent good enough? Evaluating Embodied Conversational Agents with Long and Short-term interactions.. Paulo Knob, Soraia Musse, Juliane Beatrycce dos Santos, Victor Putrich.

TaRCoS: Providing a Combat Simulation Tool for Tabletop Role-Playing Games. Victor Sarinho, Alberto Junior.

COMPUTAÇÃO 2

Educação - Sessão 2 - Jogos e necessidades especiais

18 de Outubro - Segunda-Feira: 16:00 - 17:00

Chair: Daniela Ramos

Link para sessão: <https://youtu.be/WXGR6jgNYIE>

EDUCAÇÃO 2

A relação entre jogos digitais e TDAH: um mapeamento sistemático dos estudos nas línguas portuguesa e espanhola. Alexia Cardoso, Jaqueline Rocha, Luiz Cláudio Ferreira da Silva Júnior, Fernando Silvio Pimentel.

Melodia: Um Jogo Sério para o Ensino Inicial de Teoria Musical a Pessoas com Deficiência Intelectual. Mariana Pino, Marcelo Vassoler Dias, Simone Matos, Helyane Borges, Rui Lopes.

Avaliação de um protótipo de um jogo digital para alfabetização de crianças Surdas. Ramon Meira, Diego Zobot, Eivaldo Matos.

Cultura - Sessão 1 - Short Papers

18 de Outubro - Segunda-Feira: 16:00 - 18:00

Link para sessão: https://youtu.be/aCuva8HA_dI

CULTURA 1

Games e Dinâmicas Arquitetônicas: Imbricações entre o Espaço Público e suas representações digitais. Caio Costa.

A imersão em jogos digitais como catalisadora de vivências: Um panorama pela experiência de jogar. Caio Costa.

Comfort games: um estudo sobre os jogos como espaço de conforto emocional. Marina Demori Pedroso.

O discurso sobre os games no adventismo brasileiro: breve análise da Revista Adventista. Erick Lima, Allan Novaes.

Games as historic and artistic allegories. Ernane Guimarães Neto, Gilson Schwartz.

Representações de ciência e cientista a partir do jogo League of Legends. Hugo Coeli, Rodrigo Lefebvre, João Mário Minetto, Roberto Oliveira, Bruna Adriane Fary.

Final Fantasy 7 Remake e Justiça ambiental: uma análise da narrativa baseada em "values at play". Roberto Oliveira, Vinícius Moraes Chagas, Vinícius Ferraz, Alexandre Luiz Polizel.

Eu faço lives: Intersecções entre lazer e trabalho a partir da plataforma de transmissão ao vivo Twitch. Lucas Araujo, Lúcia Martins.

O papel dos jogos nos periódicos de divulgação científica. Eduardo da Silva, Flávia Garcia de Carvalho, Marcelo Vasconcellos.

Jogos e Divulgação Científica: uma análise dos anais do SBGames. Virgínia Codá, Flávia Garcia de Carvalho, Marcelo Vasconcellos, Luisa Massarani.

Cultura - Sessão 2

18 de Outubro - Segunda-Feira: 18:30 - 19:30

Link para sessão: <https://youtu.be/ldr9GVHulZc>

CULTURA 2

Precisamos Falar sobre Gênero: Um Jogo sobre a Temática "Gênero, uma Construção Social?". Bárbara Perina Bezerra, Maria Andréia Formico Rodrigues.

Save the Prince(ss?): Desenvolvimento de um jogo para desconstruir estereótipos de gênero. Mauricio Soares, Fabrício Tonetto Londero.

Exploring toxic behavior in multiplayer online games: perceptions of different genders. Alinne Souza, Jéssica Pegorini, Natália Yada, Lincoln Costa, Francisco Carlos Souza.

Logic Girl: um jogo mobile para incentivar mulheres na aprendizagem de lógica de programação e despertar o interesse para a área de TI. Natanna Santos, Fernanda Gomes, Douglas Moreno, Stefan Lucas Silva.

18 de Outubro - Segunda-Feira: 16:00 - 19:00

Chairs: Andréia Formico (UNIFOR) e Léo Pini Magalhães (UNICAMP)

Link para sessão: <https://youtu.be/RvOfjZCKAZM>

CONCURSO DE TESES E DISSERTAÇÕES

Categoria Doutorado:

Health é vida? Consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento. Flávia Garcia de Carvalho; Inesita Araujo; Marcelo Vasconcellos; Mata Haggis-Burridge

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; Jackeline Farbiarz

Categoria Mestrado:

Design de Valores em Jogos Digitais Baseados em Processos de Serviços Públicos Brasileiros. Fabricio Janssen; Renata Araujo; Tadeu Classe; Mariano Pimentel

Drafting in Collectible Card Games via Reinforcement Learning. Ronaldo Vieira; Anderson Tavares; Luiz Chaimowicz

Investigating Learning Methods and Environment Representation in the Construction of Player Agents: Application on FIFA Game. Matheus Faria; Rita Maria Silva Julia; Lídia Bononi Paiva Tomaz

Modelo de Negócio para Estúdios Independentes em Ecossistemas de Software de Jogos Digitais. Bruno Xavier; Davi Viana; Rodrigo Santos

Planejamento do Design e Execução da Avaliação do Desempenho de Alunos em Jogos Sérios. Rháleff Oliveira; Rafaela Rocha

A construção de rubricas para o desenvolvimento de jogos digitais como mediadores da aprendizagem significativa dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030

18 de Outubro - Segunda-Feira: 19:30 - 21:00

Daniel Domingos Akira de Sá Pimentel Ohata

Link para sessão: <https://youtu.be/vFRt5jmlsFg>

TUTORIAL 1

Melhores Trabalhos nas Categorias Concept Art / BoardGame Art

18 de Outubro - Segunda-Feira: 19:00 - 21:00

Chair: Marcelo La Carreta

Link para sessão: https://youtu.be/LhBj0uj_5F4

FESTIVAL DE ARTES 1

Categoria Concept Art:

Breathless. Mateus Pinheiro; Nayana Carneiro; Felipe Rocha; Thyago Bezerra; Raul Carvalho; Ticianne Darin.

Capoeira o Jogo. Leonardo Zamprogno; Mike (Zairos) Pifano.

Project Fireflies. Yarick Santos; Paulo Cesar Alves.

Categoria BoardGame Art:

Batalhoides. Rafael Ferreoli.

Epic battle 2. Ander Navarro; Rafael Ferreoli.

Porradoria Cardgame. João Toledo; Jorgson Smith; Thiago Hara.

Semeando o Cuidado. Andreza Farias Henrique.

19 de Outubro - Terça-Feira

GrandGamesBR

19 de Outubro - Terça-Feira: 09:00 - 12:00

Chairs: Rodrigo Santos (UNIRIO) e Marcelo Hounsell (UDESC)

Link para sessão: <https://youtu.be/205qpk58yNM>

GRANDGAMES

Opportunities and Challenges in Immersive Entertainment. Wallace S. Lages.

Promoção da Autonomia dos Atores no Processo de Criação de Jogos Digitais Educacionais. Rafael D. Araujo; Isabela Gasparini.

De volta ao parquinho: A busca da diversão no jogo digital. Diego Fellipe Tondorf; Marcelo da Silva Hounsell.

Challenges for XR in Games. Esteban W. G. Clua; Daniela Trevisan; Thiago Porcino Malheiro; Bruno Marques; Eder Oliveira; Lucas D. Barbosa; Thallys Lisboa; Victor Ferrari; Victor Peres.

Jogos Digitais como Mediadores da Estimulação das Funções Executivas no Contexto Escolar. Bernardo Benites de Cerqueira; Débora Nice Ferrari Barbosa; João Batista Mossmann.

Balancing Pedagogy, Emotions and Game Design in Serious Game Development. Gabriel C. Natucci; Marcos A. F. Borges.

Ética e Jogos, jogo ético e ética em jogo. Luiz Paulo Carvalho; Flávia Maria Santoro; Jonice Oliveira; Rosa Maria M. Costa.

GrandGamesBR: Perceptual Analysis of Computer Graphics Characters in Digital Entertainment. Soraia Raupp Musse; Bruna Dalmoro; Greice Pinho; Victor Flavio de Andrade Araujo.

Mesa Virtual e Discussão das Propostas

Educação - Sessão 3 - Ensino na área de computação e técnica

19 de Outubro - Terça-Feira: 10:00 - 12:00

Chair: Marcelo Fardo

Link para sessão: <https://youtu.be/kivCBUdKzMc>

EDUCAÇÃO 3

Aplicação dos Elementos de Gamificação para Resolução dos Problemas de Melhoria do Processo de Software no Contexto de Ensino e Aprendizagem. Elziane Monteiro Soares, Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira.

Maze Code: Retórica Procedural Aplicada ao Ensino de Lógica de Programação. Jose Neto, Paulo Henrique Pimentel Marcolino, Pablo Ferreira, Daniel Barbosa.

Automata Toy Factory: Um Jogo Educativo para Ensino de Automato com Pilha. Marvin Tomizawa, Maurilio Campano Junior.

Jogos Educativos no Ensino de Autômato Finito Determinístico: Um Estudo de Caso com o Jogo A Factory Disaster. Fernando Carvalho, Maurilio Campano Junior, Yandre Costa.

ZoAm Gamebot: múltiplos aprendizados por um mundo computacional perdido na Amazônia. Larissa da Silva Pessoa, Rosiane de FreitasR, Lia Martins.

Computing - Session 3 - Reinforcement Learning and AI

October 19 - Tuesday: 14:00 - 15:00

Chair: Joaquim Cavalcante Neto (UFC)

Link para sessão: <https://youtu.be/eJRqUhP-88E>

COMPUTAÇÃO 3

Two Level Control of Non-Player Characters for Navigation in 3D Games Scenes: A Deep Reinforcement Learning Approach. Gilzimir Gomes, Creto Vidal, Joaquim Cavalcante-Neto, Yuri Lenon.

Gym Hero: A Research Environment for Reinforcement Learning Agents in Rhythm Games. Rômulo Filho, Yuri Lenon, Creto Vidal, Joaquim Cavalcante-Neto, Paulo Serafim.

Systematic choice of video game benchmarks in Deep Reinforcement Learning. Elvio Gomes, Marlo Souza.

Centralized Critic per Knowledge for Cooperative Multi-Agent Environments. Thaís Ferreira, Esteban Clua, Troy Kohwalter.

Artes & Design - Sessão 1 - Short Papers

19 de Outubro - Terça-Feira: 14:00 - 15:00

Link para sessão: <https://youtu.be/zhg0usYHyUI>

ARTE & DESIGN 1

Modificabilidade - a colaboração entre usuários e desenvolvedores como uma qualidade de projeto. Matheus Corrêa de Souza; Tiago Barros Pontes e Silva; Frederick van Amstel.

Definições e Características dos Jogos Sistêmicos. Matheus Sant'Anna, Pedro Alessio.

Apontamentos teóricos para o desenvolvimento de jogos independentes de terror com baixo custo de produção. Bruno Paese Pressanto, Marcelo Luís Fardo.

A profícua relação entre Pure Data e áudio para games. Leonardo Porto Passos, José E. Fornari Novo Jr.

Composição de música caótica para games em tempo real. Leonardo Porto Passos, José E. Fornari Novo Jr.

Jogos Soulslike: como a diversificação de contexto pode ajudar a consolidar o gênero. Camila Bothona, Sérgio Nesteriuk Gallo.

Padrões de Produção de Ícones e Símbolos em Jogos com Estilo Pixelart. Diogo Matiello Tarasconi, Marco Aurélio Soares dos Santos.

Venti: Análise semiótica de performance de gênero, estereótipo de personagens em jogos eletrônicos e seus impactos no público brasileiro. Elyda Costa Alves.

Avaliação de interface de jogo sério em saúde. Luciane Maria Fadel, Daniella Michelena Munhoz, Carla Galvão Spinillo, Larissa Ugaya Mazza, Ana Emília Figueiredo de Oliveira, Alana de Araujo Oliveira Meireles Teixeira.

Estudo de clima musical como elemento de imersão no game. Vanessa Andrade Pereira, Joás Gonçalves Sanches.

Big Gamer Brasil: Proposta de um jogo. Camila Santana, Claudio Jambo, Vera Maria B. Werneck, Rosa Maria E. Moreira Costa.

Cultura - Sessão 3

19 de Outubro - Terça-Feira: 14:00 - 15:00

Link para sessão: <https://youtu.be/loj6Zm1ltDI>

CULTURA 3

Desenvolvimento de jogo digital para valorizar a cultura e arquitetura da colonização italiana. Júlio Calgaro, Rafael Albuquerque.

DAS LETRAS PARA OS BITS: Diferentes níveis de adaptação de obras literárias para jogos digitais. Lucas Barbalho, Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

Além das Torres: herança cultural de significação relativas à sua dinâmica, composição e desenvolvimento do jogo. Eliane Pozzebon, Taís Tournier Machado, Rafael Romagnoli Mecenas Yabe, Manoella Rockembach, Gustavo de Oliveira Guaresi, Rodrigo Neves de Senna Marchioli.

Folk Adventures: Defenda o Bioma Pantaneiro e suas Lendas em um Jogo Sério de Aventuras Folclóricas. Anderson Corrêa de Lima, João Vítor, Pedro Enrique, Jeferson Dutra, Mateus Moraes, Amaury Castro Jr.

Saúde - Sessão 1 - Short Papers

19 de Outubro - Terça-Feira: 14:00 - 15:00

Chair: Flávia Garcia de Carvalho

Link para sessão: <https://youtu.be/JdwEaL1xYo4>

SAÚDE 1

Aplicação de jogos digitais para ensino e aprendizado de cuidados com saúde. João Roberto Quadros, Iran Cidade, Andrea Vargas, Andre Carlos.

Cellgine: Um Motor de Jogo para Simulações de Células Biológicas. Victor Sarinho, Bruno Matias, Victória Gomes.

Desenvolvimento de serious game para crianças portadoras de anemia falciforme. Lucas de Santana, Samuel da Silva, Débora Caitano, Daniel Neto, Filipe Vale, Renata Souza, Fernanda Santana, Igo Amauri Luz.

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, Elizabethe Esteves, Etel Rocha-Vieira.

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.

Jogos e Transtorno do Espectro Autista (TEA): uma análise do que tem sido publicado nos anais da SBGAMES (2010-2020). Rafaela Dias, Rodrigo Lefebvre, Roberto Oliveira.

Um Estudo de Caso sobre Jogos Adaptáveis: Ritmo Mania e Quebra-Cabeça. Von Harrison Tadaiesky, Marcus Kenjiro, Jarlesson Junior, Isabela Maués, Luciano Teran, Caio Carvalho, Marcelle Mota.

PALESTRA SIBGRAPI: Advances in Visually Interpretable Biometric Recognition

19 de Outubro - Terça-Feira: 15:00 - 16:00

David Menotti (UFPR, Brazil)

Link para sessão: <https://youtu.be/H8UIRXUzy-k>

Presenter: Hugo Proença

Abstract: There is a popular adage that states that “a picture is worth more than 1,000 words”. Complex ideas are known to be conveyed in a more effective way by a single still image than by a verbal description. Among the many examples in the literature supporting this idea, we highlight Leonardo da Vinci’s, who wrote that a poet would be “overcome by sleep and hunger before being able to describe with words what a painter is able to depict in an instant” or Napoleon Bonaparte, who is supposed to have said that “un bon croquis vaut mieux qu’un long discours”.

In this talk, we will discuss the development of methods to simultaneously (and jointly) “recognize” objects in images and “interpret” their decisions. In particular, we consider the biometric (periocular) recognition problem. In practice, the idea is to obtain classification models that not only infer class (ID) information, but also provide local and global visualizations of the data that justified the decision: e.g., by providing synthetic representations of the input data, that – in a human understandable way – justify why a pair of samples is/is not from the same person.

Bio: Hugo Proença (SM’12), B.Sc. (2001), M.Sc. (2004) and Ph.D. (2007) is an Associate Professor in the Department of Computer Science, University of Beira Interior and has been researching mainly about biometrics and visual-surveillance. He was the coordinating editor of the IEEE Biometrics Council Newsletter and the area editor (ocular biometrics) of the IEEE Biometrics Compendium Journal. He is a member of the Editorial Boards of the Image and Vision Computing, IEEE Access and International Journal of Biometrics. Also, he served as Guest Editor of special issues of the Pattern Recognition Letters, Image and Vision Computing and Signal, Image and Video Processing journals.

PALESTRA

Artes & Design - Sessão 2

19 de Outubro - Terça-Feira: 16:30 - 18:00

Link para sessão: <https://youtu.be/3BJZF3R3ENY>

Metodologia para Desenvolvimento de Jogos com Propósito de um Laboratório de Ludologia. Geraldo Xexéo, Eduardo Mangeli, Pedro Nascimento, Horácio Brescia Macêdo Henriques, Lincoln Costa, Tadeu Classe.

Balanceamento em jogos para dispositivos móveis: estudo de caso do jogo Clash Royale. Rafael Carmo, Fernando Rocha Fonteles Filho, George Allan Menezes Gomes, Antonio Melo Jr, Natal Chicca Junior.

A Relação entre Mecânicas e Narrativa: Analisando o Jogo Papers, Please. Lael Castro de Sousa, Glaudiney Moreira Mendonça Junior.

Sinergia entre Mecânicas de Jogos do Gênero Roguelike Deckbuilder. José Martônio L. de Moraes Júnior, Glaudiney Moreira Mendonça Junior.

Guiando com uma mão invisível - Explorando metroidvanias e sua não-linearidade guiada. Josué Pedro Soares, Rosilane Ribeiro da Mota.

Análise de Itens do Game Design Document Presentes em Jogos da Franquia Mario da Nintendo. Ian Rego, Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira, Carlos Portela.

ARTE & DESIGN 2

Saúde - Sessão 2

19 de Outubro - Terça-Feira: 16:30 - 18:00

Chair: Flávia Garcia de Carvalho

Link para sessão: <https://youtu.be/n0Uklffij8>

SAÚDE 2

Aprendendo sobre a Nutrição Balanceada com o jogo Meal Match. Miguel Pederneiras, Erick Salvador, Daniel Klein, Eduardo Martins, Dennys Quintanilha, João Barbosa, André Brazil, Pâmela Ketulin Gomes.

Semeando o Cuidado, um jogo cooperativo de tabuleiro sobre plantas medicinais e educação popular em saúde. Cynthia Dias, Simone Ribeiro, Grasiela Nespoli, Daiana Chagas, João Vinícius dos Santos Dias, Camila Borges.

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.

Um game para auxiliar no aprendizado do esqueleto humano. Phellipe Santiago, João Vitor de Souza Chagas, Aura Conci.

Cultura - Sessão 4

19 de Outubro - Terça-Feira: 16:30 - 18:00

Link para sessão: <https://youtu.be/NDc9Wf6MB84>

CULTURA 4

Loucura e Horror: a construção do medo em Outlast. Victor Finkler Lachowski, Maria Miron Duleba.

O jogo em diálogo com a pandemia: uma análise de Pokémon GO*. Lucas Bastos, Alexandre Farbiarz, Juliana Vieira.

O Processo de Individuação em Kingdom Hearts 1. Joabe Chaves Nascimento, Glaudiney Moreira Mendonça Junior.

De Quem é o Jogo? Disputas Narrativas no Fandom de World of Warcraft. Clara Pimentel, Joana Ziller, Philipe Melo.

Comportamento tóxico de jogadores de League Of Legends: Uma análise Winnicottiana. Bruna Cristina Pires, Ivelise Fortim.

Collaboration Challenges of Professional eSports Players in Brazil. Yuri Lima, Viktoriya Lipovaya, Carlos Eduardo Barbosa, Pedro Grillo, Francisco Duarte, Jano Souza.

Computing - Session 4 - Storytelling and Applied AI

October 19 - Tuesday: 17:00 - 18:00

Chair: Luiz Chaimowicz (UFMG)

Link para sessão: <https://youtu.be/2Wcb74Nrhlc>

COMPUTAÇÃO 4

Adaptive Branching Quests Based on Automated Planning and Story Arcs. Edirlei Soares de Lima, Bruno Feijó, Antonio Furtado.

Towards playing AIs for 7 Wonders: main patterns and strategies for 3-player games. Rafael Bettker, Pedro Minini, Gabriel Pereira, Joaquim V. C. Assunção.

Map Marker: a Multi-Agent Pathfinder for Cohesive Groups in Real-Time Strategy Games. Enrique Rivas, Rodrigo Souza.

A Tool to Implement Adaptive Audio Techniques on Unity Games. Miguel Rodrigues, Flávio Coutinho.

Workshop G2: Games na Graduação - Sessão 1

19 de Outubro - Terça-Feira: 16:30 - 18:00

Link para sessão: https://youtu.be/QQqwCvP-o_g

As Aventuras de Manuela. Diego Borges; Guilherme Freitas; Kauan Lopes; Eduardo Carneiro; Douglas Campos; Evandro Afonso.

La Passione Di Giusi: Um Serious Game Como Ferramenta Para Aprendizagem Da Língua Italiana. Mônica Hillman; Marcelo Fardo.

A imersão in-game: os horrores da Primeira Guerra Mundial em Valiant Hearts: The Great War. Lucas Magalhães; Caio Costa.

Projeto Saturno: Jogo sério para a motivação e aprendizagem sobre História do Brasil. Júlia Pessoa; Rafaela Rocha.

Implementação da visualização de relatórios para análise do desempenho dos jogadores em jogos sérios do tipo quiz. Vinicius Barros; Rafaela Rocha; Denise Goya.

AlgoBot: jogo sério para o desenvolvimento do pensamento computacional. Vinicius Higuchi; Danilo Bezerra; Rafaela Rocha; Denise Goya.

Desenvolvimento de um jogo de cartas como um software: um bate bola entre o físico e o digital. Davi Araki; Igor Knop.

A Practical Proposal for Building Counter-Strike Global Offensive Datasets. Erick Rocha; Henrique Maio; Daniel Menasché; Claudio de Farias.

GAMES NA GRADUAÇÃO (G2) 1

Workshop G2: Games na Graduação - Sessão 2

19 de Outubro - Terça-Feira: 18:30 - 19:30

Link para sessão: <https://youtu.be/qj4HaPW1f-M>

LudiCOVID - Um Jogo Lúdico para a Conscientização da Pandemia. Helena Jung; Gabriel Silva.

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.

Battle of Minds: O desenvolvimento de um jogo digital educacional como apoio para aprendizagem dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 da ONU. André Luz; Fernando Yamagata; Jose Piovesan; Lua Gonzaga; Matheus Bregantin; Otavio Scarpa; Daniel Ohata.

O uso de jogos de realidade virtual para o ensino de Computação Gráfica. Marcus Vinicius Nunes; Alexandre Cardoso.

GAMES NA GRADUAÇÃO (G2) 2

Como publicar seu artigo na revista JIS-SBC (Journal on Interactive Systems)

19 de Outubro - Terça-Feira: 18:30 - 19:00

Link para sessão: <https://youtu.be/TKns6PC7EfM>

PALESTRA

Palestrante: Marcelo da Silva Hounsell

Resumo: A palestra vai trazer um pouco da história da revista científica da "nossa" comunidade, criada com apoio da SBC há 10 anos, e irá mostrar os novos direcionamentos da revista e os passos de como publicar na JIS.

Bio: Marcelo da Silva Hounsell, PhD, Prof. da UDESC e Bolsista Produtividade DT-CNPq, pesquisador na área de Jogos Sérios e Realidade Virtual/Aumentada, editor associado da JIS-SBC, Journal on Interactive Systems

Artes & Design - Sessão 3

19 de Outubro - Terça-Feira: 18:30 - 19:30

Link para sessão: <https://youtu.be/UOqruzTmoRc>

ARTE & DESIGN 3

Desenvolvimento de um Jogo Digital Educacional para o Ensino de Pensamento Computacional Concorrente. Pedro Nascimento, Eduardo Mangeli, Rafael Monclar, Geraldo Xexéo.

Sucesso4me: projeto de um jogo para atrair mulheres para a área de Computação. Samuel Duarte, Rafael Pinheiro, Clara Bacchin, Mônica Machado, Lucila Ishitani.

Utilizando os Cinco Estágios do Luto no Desenvolvimento do Jogo Luther. Richard Farias Freitas, Claudiney Moreira Mendonça Junior.

Representação de Intervenções Terapêuticas com Jogos Digitais em Tratamentos da Depressão. Rebeca Gliosci Tocantins, Tiago Barros Pontes e Silva, Ana Mansur de Oliveira, Virgínia Tiradentes Souto.

Saúde - Sessão 3

19 de Outubro - Terça-Feira: 18:30 - 19:30

Chair: Cynthia Macedo Dias

Link para sessão: https://youtu.be/QEuE_jhYonY

SAÚDE 3

Acessibilidade em Jogos: Um Mapeamento Sistemático. Rosa Maria E. Moreira Costa, Vera Werneck, Luiz Andrade.

A gamificação em aplicativos mHealth para o bem-estar: Um mapeamento sistemático da literatura. Marcos Martins, Gabriel Conejo, Marcelo da Silva Hounsell, Isabela Gasparini.

Minecraft e Autismo: análise de jogo digital por intermédio das Affordances de Janet Murray. Mateus Marley Lira, Caio Gonçalves, Berenice Gonçalves.

Cultura - Sessão 5

19 de Outubro - Terça-Feira: 18:30 - 19:30

Link para sessão: <https://youtu.be/vPpmGEDhSu8>

CULTURA 5

Elementos presentes em jogos eletrônicos que motivam meninas a não abandonarem um jogo. Rafaela Nascimento, Lucila Ishitani.

Lá e cá, torcendo de casa na Live: entretenimento com inovação tecnológica em combate ao isolamento social. Gustavo Martins, Gabriel Lima, Genildo Gomes, Leonardo Marques, Júlia Conceição, Thais Castro, Bruno Gadelha, Rosiane de Freitas.

Teoria Fundamentada sobre estratégias que podem melhorar a experiência de jogadoras. Mônica Machado, Marta Noronha, Ana Luiza Guercy, Maiara Miranda, Patrick Machado, Magna Carla Ribeiro, Lucila Ishitani.

Análise da possível influência do processo imersivo em videogames a nível de persona e sombra na relação jogador-jogo. Mário Henrique Mendes Araújo, Carlos Cardoso Filho, Allan Beckman Soares da Cruz.

JOGOS
DIVERSOS 1

Pitches dos Jogos da Game Jam da Diversidade

19 de Outubro - Terça-Feira: 19:30 - 21:00

Chairs: Isabel Siqueira, Luísa Cecília da Silva Pinto, Luciana Prado e Patrícia Santos

Link para sessão: <https://youtu.be/JnFGkRNprdM>

TUTORIAL 2

Estética e Percepção de Personagens de CG em Games e animação

19 de Outubro - Terça-Feira: 19:30 - 21:00

Bruna Dalmoro; Greice Pinho; Victor Araujo; Soraia Musse.

Link para sessão: https://youtu.be/d_MDT-zAwcl

FESTIVAL DE ARTES 2

Melhores Trabalhos nas Categorias InGame Screenshot/ InGame Video

19 de Outubro - Terça-Feira: 19:00 - 21:00

Chair: Rosilane Mota

Link para sessão: <https://youtu.be/1o1GBKM-dUY>

Categoria InGame Screenshot:

Dreaming About You. Amanda Cristina Tavares; Mateus Augusto Umbelino.

Little Planet. Daniel GameArt.

Matchsticks - Coffee Break Club. Rafaela Fernanda Silva.

Categoria InGame Video:

Best Lost n' Found. Ana Clara Britto; João Pedro Bax.

Dreaming About You. Amanda Cristina Tavares; Mateus Augusto Umbelino.

Matchsticks - Coffee Break Club. Rafaela Fernanda Silva.

Stand By Me. Carolina Sá; Igor Carneiro; Gabriel Raposo; Pierluigi Raso; Victor Corrêa.

20 de Outubro - Quarta-Feira

Indústria - Sessão 1

20 de Outubro - Quinta-Feira: 10:00 - 12:00

Chair: André Fagundes Pase

Link para sessão: <https://youtu.be/-d5HCUP8N5c>

INDÚSTRIA 1

Desenvolvimento de NPCs com comportamentos engajados. Guilherme da Silva; Marcos Wagner Souza Ribeiro.

Classificação de Gamers por Padrões em suas Expressões Faciais. Nicolau Jofilsan; Sidney Lima; Renan Costa Alencar; Sthéfano Silva; João Victor Albuquerque; Odilon Herculano Soares Filho; Alexandre Maciel; Wellington Pinheiro dos Santos.

Aprendizados Sobre as Boas Práticas de um Coletivo de Desenvolvimento de Jogos no Cenário Brasileiro. Caio Ayres Farage; Tiago Barros Pontes e Silva.

9ª Geração de Videogames e as dimensões que impactam a sua aquisição. Como os valores, risco e custo de mudança influenciam a compra.. Mario do Amaral Nascimento; Ettore de Oriol.

Lançamento e viralização do jogo Vai Juliette. Ittalo Lima; Paulo Henrique Serrano.

Computing - Session 5 - Software Engineering and HCI

October 20 - Wednesday: 10:30 - 12:00

José Ricardo Junior (IFRJ)

Link para sessão: https://youtu.be/aP-TQu9_Z2Q

COMPUTAÇÃO 5

UtopicSense: a tool to support the use of synesthesia as an assistive resource in 2D games. Adriel Augusto Germano Silva, Flávio Coutinho.

GENebook: A Game Engine to Provide Electronic Gamebooks for Adventure Games. Victor Sarinho.

RealShooting: Expanding the experience of point-and-click target shooting games. Emerson Bezerra, Ícaro da Silva Barbosa, Creto Vidal, Antonio Melo Jr, Joaquim Cavalcante-Neto, George Gomes.

Games by End-Users: Analyzing Development Environments. Joana Gabriela Souza, Raquel Prates.

D-CreEA: DSML for Creating Educational Analog Card Games. Rubens Silva, Rossana Andrade.

Educação - Sessão 4 - Computação, programação e ensino de games

20 de Outubro - Quarta-Feira: 10:30 - 12:00

Chair: Bruna Anastácio

Link para sessão: <https://youtu.be/Q5Mt78mf0Ks>

EDUCAÇÃO 4

Project Éden: Platform for introductory programming concepts. Yure Pablo do Nascimento Oliveira, Claudio Toledo, Leonardo Pereira.

Ambiente virtual e colaborativo para a capacitação e eletricitistas de rede de distribuição. Eduardo Tanaka, Lucimara Almeida, Guilherme Gouveia, Tiago Paula, Leonardo Domingues, Alex Alves, Roberta Oliveira.

A study with all schools in the city of Maricá during a complete academic year using games to increase students confidence in their professional possibilities in the games industry. Victor Prado, Mônica Silva, Carla Delgado, Leandro Nascimento, Lorena Griñon, Waldir Moura.

Design e desenvolvimento de um jogo sério para educação musical. Wemerson Lima, Alan Freitas, Tiago Lima.

Descrição e análise dos processos de produção de um jogo educacional e seus impactos na sua qualidade. Guilherme Belarmino, Rháleff Oliveira, Carla Rodriguez, Denise Goya, Rafaela Rocha.

Fórum de Ensino de Jogos Digitais

20 de Outubro - Quarta-Feira: 14:00 - 21:00

Chair: Alan Henrique Pardo de Carvalho

FORUM DE ENSINO DE JOGOS

14:00 - Panorama e perspectivas sobre a formação profissional na graduação para a Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Alan Henrique Pardo de Carvalho. Link: <https://youtu.be/TTewjyfkfQ>

14:30 - Mesa Redonda: Práticas e possibilidades na aplicação de metodologias ativas. Link: <https://youtu.be/YKI4aL2F1OI>

16:00 - Mesa Redonda: Iniciativas e perspectivas sobre a interdisciplinaridade nos cursos. Link: <https://youtu.be/PcMPDPPvAxE>

17:30 - Mesa Redonda: Articulação entre empresas e instituições de ensino. Link: <https://youtu.be/M8CdE-pIdE8>

Mesa Redonda: Impressões e experiências na indústria de jogos digitais: a visão dos egressos. Link: https://youtu.be/K_NxnXIMZQY

Engajadamente: Reflexões sobre o protagonismo juvenil na saúde mental e intervenções digitais

20 de Outubro - Quarta-Feira: 14:00 - 15:00

Link para sessão: <https://youtu.be/SUjsRuPzGPE>

Palestrantes: Gabriela Pavarini e Sheila Murta

SAÚDE 4- PALESTRA

Resumo da Palestra: A última década testemunhou um maior reconhecimento da importância da participação ativa do jovem na promoção, prevenção e cuidado da saúde mental. Nesta palestra apresentaremos o projeto Engajadamente (www.engajadamente.com.br), um projeto apoiado pela Academia Britânica que visa compreender e fortalecer o senso de agência dos adolescentes brasileiros para a promoção da saúde mental através de ferramentas digitais. A palestra será dividida em duas partes. Na primeira, apresentaremos um modelo teórico para compreender e refletir sobre o protagonismo juvenil na saúde mental. Descreveremos fatores motivacionais internos e facilitadores externos da participação jovem, como identidade moral, compromisso dos tomadores de decisão com a liderança participativa e políticas de direitos das crianças. Também delinearíamos uma série de pontos de entrada e maneiras pelas quais os jovens podem ser agentes de mudança para melhor saúde mental da comunidade, desde grupos de apoio entre pares até protagonismo político voltado para os determinantes sociais da saúde mental. Consideramos, por fim, barreiras psicológicas, sociais e estruturais à participação, como adultismo e estigma face à doença mental. Na segunda parte, traremos uma reflexão sobre o potencial das ferramentas digitais, em particular aquelas que se baseiam em narrativas (e.g., jogos digitais), na conscientização do jovem sobre o seu potencial de mudança e no treinamento de habilidades para facilitar o engajamento em grande escala.

Artes & Design - Sessão 4

20 de Outubro - Quarta-Feira: 14:00 - 15:00

Link para sessão: <https://youtu.be/uWjit0LM2UvI>

ARTE & DESIGN 4

A Proposal to Model Wargames in the MDA Framework. Leandro Ouriques, Geraldo Xexéo, Carlos Eduardo Barbosa.

Técnicas de design de jogos, saúde e IoT - Uma análise de um jogo autoral aplicado para o autocuidado da hipertensão. Saulo Oliveira, Luma Oliveira, Sergio T. Carvalho, Silvana de Lima Vieira dos Santos.

Desenvolvimento de Jogos Orientado a Modelo para Jogos Sérios: uma Revisão Sistemática. Diego Buoro, Rafaela Rocha, Guilherme Belarmino, Denise Goya.

Desenvolvimento Orientado a Modelos de Jogos Sérios: processo e design com um jogo do gênero aventura e quiz. Diego Buoro, Rafaela Rocha, Guilherme Belarmino, Denise Goya.

Cultura - Sessão 6

20 de Outubro - Quarta-Feira: 14:00 - 15:00

Link para sessão: <https://youtu.be/cMMHyGslggg>

CULTURA 6

Reencontro Autotético. Danilo Guimarães, Fátima Aparecida dos Santos.

A Transdisciplinary Approach to Computational Narratology. Bruno Feijó, Edirlei Soares de Lima, Antonio Furtado.

Ética: Qual o Panorama de Pesquisa no Simpósio Brasileiro SBGames?. Luiz Paulo Carvalho, José Suzano, Flavia Maria Santoro, Jonice Oliveira.

Como Estilos Faciais de Personagens são Percebidos? Jennyfer Ferreira, Julia Melgare, Soraia Musse.

PALESTRA SVR: Accessible XR

20 de Outubro - Quarta-Feira: 15:00 - 16:00

Link para sessão: <https://youtu.be/SR4t3dAlv8Y>

PALESTRA

Palestrante: Reginé Gilbert

Bio: Reginé Gilbert is a user experience designer, educator, and international public speaker with over 10 years of experience working in the technology arena. She has a strong belief in making the world a more accessible place—one that starts and ends with the user. Regine's areas of research are digital accessibility, inclusive design and immersive experiences. In 2019, Regine's first book, Inclusive Design for a Digital World: Designing with Accessibility in Mind was released through Apress publishing

Artes & Design - Sessão 5

20 de Outubro - Quarta-Feira: 16:30 - 18:00

Link para sessão: <https://youtu.be/MTsB9uzPHog>

ARTE & DESIGN 5

História Viva: A Sketch-Based Interactive Storytelling System. Felipe Gheno, Edirlei Soares de Lima.

Self-reflection in Games - The Representation of the Individuation Process in Celeste and Persona 2: Innocent Sin. Amanda Tavares, Rosilane Mota, Walter Melo.

Jogos de Mesa e Mitologia: Quando os Mecanismos e o Tema se Misturam. Gladiney Moreira Mendonça Junior.

O uso da espacialidade e mecânica na construção de narrativas - A narrativa ambiental do jogo Bloodborne em contraposição à narrativa filmica. Matheus Pereira, Rosilane Mota.

A representação da guerra pela ótica da experiência traumática em Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords. Jorel Lemes, Rafael Tavares.

The Classical Detective Story Formula from Literature to Videogames. Elisa Ramos.

Educação - Sessão 5 - Gamificação e metodologias

20 de Outubro - Quarta-Feira: 16:30 - 17:30

Chair: Daniela Ramos

Link para sessão: <https://youtu.be/PUp0Kq040NI>

EDUCAÇÃO 5

Engaja: Um Arcabouço de Gamificação para Aumentar o Engajamento dos Alunos em um Instituição de Ensino Superior. Roy Teixeira, Paulyne Jucá.

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.

Estratégia de gamificação aplicada ao ensino remoto emergencial em tempos de COVID-19. Walter Lopes Neto, Philip Augusto Silveira de Brito, Inácia Fernandes da Costa Neta, Charles Madeira.

Uma proposta de game design para gamificação educacional estrutural através da criação de histórias. João Ricardo Serique Bernardo, Fernanda Pires, Marcela Pessoa

Saúde - Sessão 5

20 de Outubro - Quarta-Feira: 16:30 - 18:00

Chair: Cynthia Macedo Dias

Link para sessão: <https://youtu.be/TzLohEDAjbs>

SAÚDE 5

Timing Game - Jogo sério para o estudo da percepção do tempo com Design Participativo: Protótipo e Game Design. Aquila Santos, André Yasui, Andre Cravo, André Brandão, Joao Paulo Gois.

Desenvolvimento de um Jogo Sério controlado por Neurofeedback para auxílio no tratamento de pessoas com TDAH. Giulia Monteiro, Diana Adamatti.

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 Vieira dos Santos, Sergio T. Carvalho.

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.

Short Papers

20 de Outubro - Quarta-Feira: 16:00 - 18:00

Chair: Isabel Siqueira

Link para sessão: https://youtu.be/u_43bZvNgrU

JOGOS DIVERSOS 2

Jogando como uma garota: análise de atravessamentos de gênero nos eSports brasileiros. Rafael Costa; Tatiana Baptista.

O machismo expresso nos eSports: As gamers no League of Legends competitivo. Renata Christine Melo; Paulo Elias Delage; Aline Menezes.

Get Quizfty: Uma proposta de jogo digital voltado a cultura afro-brasileira e indígena. Bruno Correia da Silva; Wesley de Lima; José Gilvan Rodrigues Maia; Windson Viana; Jamille Lima; João Victor Duarte Viana; Carlos Cavalcante.

A Percepção dos Usuários sobre a Representatividade de Gênero no jogo Overwatch. Letícia Ayumi Salzedas; Luiz Antonio Lourencetti.

Perception of Computer Graphics Characters in Groups with Skin Color Diversity. Victor Araujo; Diogo Schaffer; Angelo Costa; Soraia Musse.

FonoConnect - Auxiliar o tratamento de crianças com distúrbios articulatorios através de Jogo Digital. Marcelo Siedler; Rafael Cardoso; Tatiana Tavares.

Um jogo sério ou aplicado com múltiplas acessibilidades translinguajeras em experimentação. Leandro Silva.

NO.VOICE. Danilo Batista.

JOGOS DIVERSOS 3

Pitches dos Jogos da Game Jam da Diversidade

20 de Outubro - Terça-Feira: 18:30 - 21:00

Chairs: Isabel Siqueira, Luísa Cecília da Silva Pinto, Luciana Prado e Patrícia Santos

Link para sessão: <https://youtu.be/U66PLfLhGiY>

Artes & Design - Sessão 6

20 de Outubro - Quarta-Feira: 18:30 - 19:30

Link para sessão: <https://youtu.be/2nAx8lkI3OU>

ARTE & DESIGN 6

Transferência Neural de Estilo: homem e máquina criando o inesperado. Rafael Carmo, Tiago Maia, Natal Chicca Junior, George Allan Menezes Gomes, Antonio Melo Jr.

Materials for games - An overview on creating materials for games. Davi Souza, Rosilane Mota.

Um Processo para Geração Dinâmica de Personagens Não-Jogáveis Visualmente Distintos. Rebeca Praciano Haddad Carneiro da Cunha, Thalisson Oliveira, Rute Castro, Rossana Andrade, Ticianne Darin.

Proposta de metodologia para a criação de cenários 3D para jogos digitais. Rafael Carmo, Jório Matos, George Allan Menezes Gomes, Antonio Melo Jr, Natal Chicca Junior.

Saúde - Sessão 6

20 de Outubro - Quarta-Feira: 18:30 - 19:30

Chair: Rafael Kanitz-Braga

Link para sessão: <https://youtu.be/D4o3Ya3QVdA>

SAÚDE 6

Imersiva Saúde do Idoso: A Construção de uma Ferramenta para o Ensino em Saúde. Aline Reser, Julio Matos, Aline Martins, Renato de Marchi, Paula Bearzi.

TennisGame Physio: Proposta de Solução no Apoio de Sessões de Fisioterapia para Amputados. Andrelise Nunes Lemos Pinheiro, Marcio Vieira, Erico Amaral, Julio Domingues Júnior.

VR and AR Exergames for elderly fallers: considerations about design and applicability by physical therapists. Guido Pereira, Roseli Lopes.

Como criar histórias não lineares: escolha a sua própria aventura!

20 de Outubro - Segunda-Feira: 19:30 - 21:00

Marcelo La Carretta

Link para sessão: https://youtu.be/4vXReW4Hp_A

TUTORIAL 3

Melhores Trabalhos nas Categorias Experimentações e FanArt/ Soundtrack

20 de Outubro - Quarta-Feira: 19:00 - 21:00

Chair: Luciana Rocha

Link para sessão: <https://youtu.be/wmXCmKtlqC4>

Categoria Experimentações e FanArt:

Late Redemption. Julia "Mephistia" Stefanello.

Tamapote - Indecisão Evolutiva. Sofia Mello (Maki).

Categoria Soundtrack:

Caos e Sakha. André Abi Saber.

Geena: A Torre do Caos - Final Battle. Israel Rogers.

Kind Heart Defenders. Cainã Morellato.

Meet Sekhem. Júlio Kappa.

Stand By Me. Carolina Sá; Igor Carneiro; Gabriel Raposo; Pierluigi Raso; Victor Corrêa.

Super Mombo Quest. Werther Azevedo.

Tamapote - Conta Gotas. Ian Gerald.

FESTIVAL DE ARTES 3

Premiações do Festival de Jogos

20 de Outubro - Quarta-Feira: 19:30 - 21:00

Chair: Maurício B. Gehling (Unisinos/ Uniritter / PUCRS) e Marcelo Cohen (PUCRS)

Link para sessão: <https://youtu.be/gibhWPPFSGM>

Conheça os jogos finalistas: <https://www.sbgames.org/finalista-festival/>

FESTIVAL DE JOGOS

21 de Outubro - Quinta-Feira

Indústria - Sessão 2

21 de Outubro - Quinta-Feira: 10:00 - 12:00

Chair: André Fagundes Pase

Link para sessão: <https://youtu.be/UbL4oVO9rI4>

INDÚSTRIA 2

Estudos de Viabilidade em jogos digitais. Marcia Alves.

A contribuição de jogos para o ensino, uma análise de melhores técnicas para eliciação de requisitos. Vitor Garcia Kawahara; Gabriel Carrijo; Ana Carolina Gondim Inocência; Marcos Wagner Ribeiro.

Uma Experiência Gamificada visando ao Desenvolvimento de Competências para a Inovação em um Contexto Organizacional. Ricardo Maurer; Bruno Bittencourt; Lisiane Machado; Kadígia Faccin.

Panorama e perspectivas sobre a formação profissional na graduação para a Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Alan Henrique Pardo de Carvalho.

Interação entre Academia e Indústria no Processo de Desenvolvimento de Jogos: Percepções e Lições Aprendidas. Letícia Martins; Nayana Carneiro; David Miranda; Felipe Rocha de Aquino; Rute Castro; Rossana Andrade; Ticianne Darin.

Indie Games BR: estado da arte das pesquisas sobre jogos independentes no Brasil. Daniel Prieto; Sergio Nesteriuk.

Educação - Sessão 6 - Aplicações para educação 2

21 de Outubro - Quinta-Feira: 10:30 - 12:00

Chair: Marcelo Fardo

Link para sessão: https://youtu.be/_P3OFryYdw

EDUCAÇÃO 6

Labirinto Gramático: Um Jogo Educativo para o Ensino de Gramáticas Regulares. Pedro Garozi, Maurilio Campano Junior, Yandre Costa.

Luta de Classes: Jogo sério educativo. Raphael Campos, Dante Augusto Couto Barone.

Mariazinha da Penha: Um Jogo Educacional de Combate e Violência contra a Mulher. Luiz Machado, Douglas Oliveira, Antonio Carlos Souza, Rafael Rocha, Aline Machado.

Jogos de tabuleiro modernos e a divulgação científica: as potencialidades do jogo Cytosis para alinhar diversão e conhecimento. Mariana Ribeiro, Thais Santos, Carolina Spiegel.

Jogos para Educação Financeira: um mapeamento sistemático. Isabel Torrens, Simone Matos, Helyane Borges, Rui Lopes.

Educação - Sessão 7 - Jogos e necessidades especiais 2

21 de Outubro - Quinta-Feira: 14:00 - 15:00

Chair: Daniela Ramos

Link para sessão: <https://youtu.be/SLwhovVm7Y4>

EDUCAÇÃO 7

Projeto de uma Plataforma Multimodal de Jogos Sérios para Auxílio a Terapia para Autistas. Andre Trindade, Marcelo da Silva Hounsell, Joice Luiz Jeronimo, Rafael Gomes Faust.

Um Jogo para Dispositivos Móveis com o Objetivo de Auxiliar o Ensino de Libras e Português. Igor Victor Nascimento.

Strong: Desenvolvimento e Avaliação de um Jogo para Auxiliar no Tratamento do Espectro do Autismo. Noemi Honorato, Adilson Santos, Saul Delabrida, Alan Freitas, Wilk Oliveira.

Meu Jardim de Emoções: jogo para compreensão de expressões faciais para crianças e adolescentes autistas. Samara Oliveira, Ana Arantes, Virginia Mota.

Playing Games via Personalized Gestural Interaction. Rúbia Schultz Ascari, Luciano Silva, Roberto Pereira.

Uso da Computação Afetiva para Análise de Sentimentos de Participantes de uma Gamificação para Ensino da Gestão do Conhecimento. Antonilson Alcantara, Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira.

Léo & Maya: um jogo para auxiliar no ensino de pensamento computacional. Horácio Brescia Macêdo Henriques, Carla Delgado, Júlio Rama Krsna Mandoju, Geraldo Xexéo.

Litorália: um jogo digital para o ensino da biodiversidade brasileira. Gabriel Miranda, Ed Bezerra.

Uma Proposta de Gamificação para Avaliação Contínua na Graduação em Cursos de Tecnologia da Informação (TI). Gabriel Pantoja, Raimundo Viegas Jr., Antonilson Alcantara.

Catálogo para Criação de Jogos Sérios para Sistemas baseados em IoT. Fernando da Silva, Bruno Souza, Claudia Werner.

Em direção a um ecossistema de software para apoio ao ensino de Química por meio de jogos digitais. João Gabriel de Matos Dairel, Roberto Costa Tupinambá, Yan Gustavo Pegyn Silva, Rafael Araújo.

Ambiente de edição de jogos digitais educacionais como fonte de dados para EDM. Marcos Almeida, Leonardo Mendes.

Proposta de jogo educativo para ensino e conscientização da coleta seletiva de lixo. Lucas Barboza, Delma Santos.

Perspectivas e Desafios na Avaliação de Jogos Digitais Educacionais. Viviane Borges de Melo, Alan Pedro da Silva, Fernando Silvio Pimentel, Rafael de Amorim Silva, Luiz Cláudio Ferreira da Silva Júnior.

Estudo de um Novo Modelo de Projeto de Aprendizagem Gamificado para a Educação a Distância sem Tecnologias Digitais. Eduardo Berlezi, Liane Broilo, João Ricardo Bittencourt.

AutomataEscape: Uma Proposta de Jogo Hardware/Software de Apoio a Aprendizagem de Aspectos Teóricos da Computação. Victor Sarinho, Igor Silva.

Classificação Indicativa e Elementos Visuais: uma análise preliminar voltada para o design de jogos. Brendon Marcel da Conceição Santos, Tiago Lima, Gilda Assis.

Fluxogame: Um jogo para auxiliar no aprendizado de algoritmo e lógica de programação através de fluxogramas. Maxsuel Oliveira.

Avlistoria: uma proposta narrativa para ensinar sobre criptomoedas. Jorge André Silva, Vera Werneck, Rosa Maria E. Moreira Costa.

SimIA: um simulador educacional de impactos ambientais. João De Araujo, Priscilla Braz.

Desafios na transposição para uma plataforma digital de um jogo de tabuleiro para ensino de biologia celular. Débora da Silva, Carolina Spiegel, Paulo Zacary de Oliveira, Pedro Braga.

Lendas do Brasil: Um jogo de tabuleiro para o ensino e valorização do folclore e da cultura nacional. Jairton Cavalcante de Melo, Bruno Correia da Silva.

A Low-Cost VR Immersive Learning Tool for Microbiology. Eduardo Damasceno, Armando Silva, Larissa Fernandes, Matheus Calzavara da Silva.

Ada e a Sociedade Secreta: um RPG digital para revisão de conceitos da matemática do ensino fundamental. Camila Soares, Germana Nóbrega.

Concepção e Uso do Jogo de Cartas Travessias: Diálogos com as Juventudes. Ligia Feitosa.

Jornadas SAPECAs

21 de Outubro - Quinta-Feira: 14:00 - 15:00

Chairs: Gilson Schwartz e Isabel Siqueira

Link para sessão: <https://youtu.be/mthNoCoZxrc>

PALESTRA SBGAMES: A User-Centric and Data-Driven Approach to Game Design

21 de Outubro - Quinta-Feira: 15:00 - 16:00

Chair: Esteban Clua

Link para sessão: <https://youtu.be/JsJpEHaXlv0>**Speaker:** Magy Seif El-Nasr

Abstract: Games, especially Serious Games, have, for many years, been used as applications for entertainment, education, training, crowdsourcing, as well as platforms for understanding human behavior, which creates opportunities for making great societal impacts. The potential social impact of these environments elevates the importance of developing methods that can enhance the player engagement during and after production as well as evaluate the value of these designs in the long term. Towards these goals, I will discuss various visualization and behavior analysis tools and innovative methods we have developed and used over the past decade. I will also discuss a case study where these tools and methods are used. I will discuss how these tools and methods enabled us to discover design problems that impacted players' engagement, adherence, and motivation. I will then conclude by discussing results from our current studies investigating the use of user and data-centric approaches in current esports tools used for training and engagement.

Bio: Magy Seif El-Nasr is a Professor in Computational Media at the University of California, Santa Cruz, where she directs the Game User Interaction and Intelligence (GUII) Lab. Dr. Seif El-Nasr earned her Ph.D. degree from Northwestern University in Computer Science in 2003. Her research focuses on two goals (a) developing automated tools and techniques for authoring, adapting, and personalizing virtual environments (e. g., interactive narrative, believable characters, and visuals), and (b) developing evidence-based methodologies to measure the effectiveness of game environments through the development of novel indepth behavior mining and visual analytics tools. She worked in collaboration with several game companies both in the serious as well as the entertainment game spaces. She published the first book on the subject of game analytics, called Game Analytics: Maximizing the Value of Player Data. Her new book on Game Data Science follows her work on Game Data Science and Analytics, released October 2021. Her work is internationally known and cited in several game industry books. Additionally, she has received several awards and recognition within the game research community. Notably, she received four Best Paper Awards and one honorable mention. Further, she was named a HEVGA (Higher Education Video Game Alliance) Fellow. She also serves as an associate editor for IEEE Transactions on Games, IEEE Transactions on Affective Computing, and Human Computer Interaction.

Artes & Design - Sessão 7

21 de Outubro - Quinta-Feira: 16:30 - 18:00

Link para sessão: <https://youtu.be/wFrbASXXio0>

Diretrizes para o Design de Jogos Empáticos. Kamila Rodrigues, Caio Cesar Valério, Tania Pinheiro, Eunice Nunes, Cristiano Maciel.

Análise de métodos de design de jogos sérios sob a ótica da Design Science Research. Thiago Leitão, Farmy Silva, Geraldo Xexéo.

Heurísticas de Nielsen adaptadas a partir da modelagem de interação para a avaliação de regras de jogos de tabuleiro. Allan Beckman Soares da Cruz, Carlos Soares Neto, Pamela Torres Maia Beckman da Cruz.

Requisitos de Acessibilidade em Jogos voltados para o Desenho Universal: Mecânica do Jogo da Memória. Francinete Furtado da Cunha, Juliana Cristina Braga, Luis Felipe de Oliveira Melle, Lucas Oliveira, Guilherme Belarmino.

Negativity in Play - How Negative Emotions create Meaningful Games. Mateus Umbelino, Rosilane Mota.

Projetando Valores em Narrativas de Jogos Digitais Baseados em Processos para Serviços Públicos Brasileiros. Fabricio Janssen, Renata Araujo, Tadeu Classe.

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">COMPUTAÇÃO 6</p>	<p style="text-align: center;">Computing - Session 6 - Virtual Humans October 21 - Thursday: 16:30 - 18:00 Edirlei Soares (universidade Europeia)</p> <p style="text-align: center;"><i>Link para sessão: https://youtu.be/l_RZsc4A6dl</i></p> <p>Perception of Personality Traits in Crowds of Virtual Humans. Lucas Nardino, Felipe Elsner, Enzo Neves, Diogo Schaffer, Victor Araujo, Gabriel Silva, Vinicius Cassol, Rodolfo Migon Favaretto, Soraia Musse</p> <p>BioTraffic: a bio-inspired behavioral model to vehicle traffic simulation. Carlos Quadros, Diana Adamatti, Alessandro Bicho.</p> <p>An authoring tool to provide group and crowd animation using Natural Language scripts. Guido Mainardi, Aline Normoyle, Vinicius Jurinic Cassol, Norman Badler, Soraia Musse.</p> <p>Perception of Charisma, Comfort, Micro and Macro Expressions in Computer Graphics Characters. Lucas Andreotti, Morgana Weber, Tiago Luz, Victor Araujo, Soraia Musse.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">TUTORIAL 4</p>	<p style="text-align: center;">Jogos Digitais e Funções Executivas: elucidando os aspectos cognitivos dos jogos digitais 21 de Outubro - Terça-Feira: 16:30 - 18:00 Katiane Kazuza Gneipel Krause; Isabela Gasparini; Marcelo da Silva Hounsell</p> <p style="text-align: center;"><i>Link para sessão: https://youtu.be/YrCYL08V4jU</i></p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">JOGOS DIVERSOS 5</p>	<p style="text-align: center;">Jornadas SAPECAs 21 de Outubro - Quinta-Feira: 16:30 - 18:00 Chairs: Gilson Schwartz e Isabel Siqueira</p> <p style="text-align: center;"><i>Link para sessão: https://youtu.be/NMJQQfatyTk</i></p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ENCERRAMENTO</p>	<p style="text-align: center;">ENCERRAMENTO SBGAMES 2021 21 de Outubro - Quinta-Feira - 18h</p> <p style="text-align: center;"><i>Link para sessão: https://youtu.be/lq6KlyJNfB8</i></p> <p>Nesta seção nós conheceremos os melhores trabalhos do SBGames 2021. Os trabalhos foram apresentados em uma das 6 trilhas técnicas ou uma das 8 atividades. Além dos premiados, aqui também apresentamos o encerramento do evento e as novidades para 2022.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">PLENÁRIA</p>	<p style="text-align: center;">PLENÁRIA 21 de Outubro - Quinta-Feira - 19:30</p> <p>Nesta seção temos a apresentação do orçamento do evento para apreciação dos sócios da SBC, além de discutirmos as questões de organização do evento, membros da CE, steering committee e outros aspectos do SBGames. Na plenária se aprova a organização e os chairs do evento de 2022.</p>