

2023

MANUAL PARA OS AUTORES

SBGAMES
SIMPÓSIO BRASILEIRO DE
JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

CEJOGOS | SBC-SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO

MANUAL PARA OS AUTORES DO SBGAMES

SUMÁRIO

1. TIPO DOS TRABALHOS.....	3
2. FORMATO.....	3
3. SISTEMA DE REVISÃO ANÔNIMA (<i>BLINDED REVIEW</i>).....	4
4. PROCESSO DE SUBMISSÃO E AVALIAÇÃO.....	4
5. PUBLICAÇÃO NOS ANAIS.....	6
6. TERMO DE <i>COPYRIGHT</i>	8
7. APRESENTAÇÃO DOS TRABALHOS.....	8
8. CERTIFICAÇÃO E DISTINÇÕES.....	9
9. <i>LINKS</i> E MODELOS DE ARQUIVOS.....	9
10. CONTATOS.....	10

Última versão: 18/05/2023

Primeira Versão: 15/07/2022

OBSERVAÇÕES INICIAIS

O SBGames é o maior evento acadêmico da América Latina na área de Jogos e Entretenimento Digital. Realizado pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC), o evento reúne pesquisadores, estudantes e empresários que têm a área de jogos como objeto de estudo, pesquisa ou produto de desenvolvimento. Estes jogos podem ser digitais ou não.

Este manual foi composto para orientar os autores das trilhas científicas principais do SBGames (exceto os artigos completos/*full papers* da trilha de Computação) cuja publicação é feita no portal SOL da SBC – na série Anais Estendidos do SBGames (https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/issue/archive).

As demais atividades do SBGames podem se remeter a este manual, em todo ou em parte, conforme a atividade. Para este esclarecimento, veja informações nas páginas/abas relativas às respectivas atividades (Festival de Artes; Festival de Jogos; Fórum de Ensino de Graduação; Fórum de Esportes Eletrônicos; JEDI - Jogos & Equidade, Diversidade e Inclusão; MÁGICA - gaMes nA Graduação e na educação básica e; Tutoriais).

A trilha de Computação tem procedimentos, datas, língua, forma de publicação etc. diferentes, pois as publicações dos artigos completos/*full papers* não serão na SOL-SBC. Para maiores informações sobre a submissão para a trilha de Computação, veja a página/aba relativa a esta trilha no site do SBGames.

1. TIPO DOS TRABALHOS

- 1.1. Os trabalhos a serem submetidos ao SBGames podem ser de dois tipos: Artigos Curtos (*Short Papers*) ou Completos (*Full Papers*).
- 1.2. Artigos Completos (*Full Papers*): São trabalhos que apresentam pesquisas já finalizadas ou em estado avançado de finalização, cuja contribuição está claramente apontada nos resultados de pesquisa. Devem ter um mínimo de 6 (seis) e um máximo de 10 (dez) páginas, incluindo figuras, tabelas mas, excluindo-se a lista de referências. Os artigos completos aprovados são apresentados na forma oral em Sessões Técnicas a serem organizadas e informadas pela Comissão Organizadora.
- 1.3. Artigos Curtos (*Short Papers*): São artigos de 3 (três) a 5 (cinco) páginas, incluindo figuras, tabelas mas, excluindo as referências. Artigos curtos mostram pesquisas em estado inicial de desenvolvimento, ou ainda em andamento e cujas conclusões são ainda preliminares. Os artigos curtos aprovados são apresentados em sessões técnicas junto com os artigos completos na forma oral, a serem organizadas e informadas posteriormente pela Comissão Organizadora.

2. FORMATO

- 2.1. Os trabalhos deverão aderir ao Modelos para Publicação de Artigos da SBC (ver *links* nos itens 9.2 e 9.3) e podem ser escritos tanto em Português quanto em Inglês (neste último caso, não deve ter o RESUMO em Português, mas deve incluir somente o *ABSTRACT* em Inglês).
- 2.2. Os trabalhos devem ser submetidos exclusivamente no formato de arquivo PDF (*Portable Document File*).
- 2.3. Trabalhos que, no momento da submissão inicial, não estejam aderentes ao (a) formato SBC, (b) aos limites de páginas conforme o tipo de trabalho, ou (c) adequado à revisão anônima, serão automaticamente rejeitados (*Desk-rejected*).

3. SISTEMA DE REVISÃO ANÔNIMA (*BLIND REVIEW*)

- 3.1. A revisão será feita pelo sistema de avaliação anônima (*blind review*), ou seja, os revisores não terão acesso à identificação dos autores nem dos outros revisores e, também, os autores não terão acesso à identificação dos revisores.
- 3.2. O trabalho submetido inicialmente para o evento não deve conter informações que permitam a identificação da autoria do trabalho, tais como nome, e-mail, afiliação, explicitação do autor em referências, autorreferências explícitas, nomes de projetos, nome da instituição nomes de métodos ou ferramentas que permitam identificar autores etc. Estas informações devem ser omitidas e, em seu lugar, ser inserida a indicação: [OMITIDO PARA REVISÃO ANÔNIMA].
- 3.3. O anonimato se aplica para a página de rosto do trabalho e, também, para todo o seu conteúdo textual e gráfico.
- 3.4. Artigos submetidos com informações que permitam a identificação da sua autoria serão automaticamente rejeitados (*Desk-Rejected*).
- 3.5. Omita também a seção de Agradecimentos, se for o caso, na versão submetida e use *links* genéricos de GitHub, Zenodo, FigShare ou equivalente para permitir acesso a algum apêndice sem evidenciar sua instituição nem nome.
- 3.6. Caso o trabalho seja aceito, os autores terão um prazo de revisão final, quando deverão inserir todos os dados de autoria, além das correções indicadas pelos revisores e agradecimentos, para a publicação nos Anais Estendidos do SBGames.

4. PROCESSO DE SUBMISSÃO E AVALIAÇÃO

- 4.1. O processo de submissão será feito eletronicamente por meio do Sistema JEMS 1.0 (ver link no item 9.1). Não serão aceitas submissões por outro canal.
- 4.2. Todas as submissões devem ser originais, isto é, os trabalhos devem ser inéditos e não publicados anteriormente.
- 4.3. Todas as submissões devem ser únicas, ou seja, não podem ser submetidas simultaneamente para avaliação em quaisquer outros eventos ou periódicos.

- 4.4. Cada trabalho só poderá ser submetido a uma única trilha ou atividade do SBGames, caso contrário será automaticamente rejeitado a qualquer momento em que o fato seja descoberto.
- 4.5. No momento da submissão na respectiva trilha, deverá ser observado o tipo de artigo específico como “curto/short” ou “completo/full” para identificar o tipo de submissão (observar a opção “track” do Sistema JEMS 1.0).
- 4.6. A avaliação levará em conta: aderência do tema à trilha de submissão, contribuição científica do trabalho, originalidade (relação com trabalhos já publicados), utilização adequada de metodologia, clareza das explicações, tabelas e imagens, referências, estrutura do texto, além de formatação.
- 4.7. Sugere-se enfaticamente considerar incluir nos artigos uma sessão de “Trabalhos Relacionados” com o objetivo de demonstrar a originalidade e atualidade do texto. Nos portais www.sbgames.org e sol.sbc.org.br, podem ser encontrados artigos publicados pela comunidade de Jogos e Entretenimento Digital do Brasil (incluindo artigos dos anos anteriores do SBGames e da revista da comunidade de jogos, a JIS – *Journal on Interactive Systems*). Também sugere-se, se for o caso, indicar se a pesquisa relatada possui as temáticas e/ou contribuições relacionadas aos Grandes Desafios da área de Jogos e Entretenimento Digital (ver GrandGamesBR 2020 e 2021 nos links <https://www.sbgames.org/sbgames2020/proceedings/>, https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/issue/view/91 e/ou livro: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-031-27639-2>).
- 4.8. As submissões só serão consideradas válidas para seguir no processo de avaliação se estiverem completas no Sistema JEMS (dados de todos os campos e arquivos requeridos).
- 4.9. É de responsabilidade dos autores de garantirem e mencionarem nos artigos os procedimentos e autorizações relacionadas à conduta Ética do respectivo trabalho.
- 4.10. Todos os autores do trabalho devem ser cadastrados na plataforma JEMS e indicados como coautores já no momento da submissão (ressalta-se que não poderão ser inseridos coautores após a divulgação dos resultados da avaliação).

- 4.11. Para enviar os trabalhos na primeira fase do processo de seleção (“submissão”), os autores não precisam estar inscritos no evento.
- 4.12. O cadastro dos autores na plataforma JEMS não significa inscrição no evento. Este cadastro se relaciona somente com o processo de registro da autoria das submissões.

5. PUBLICAÇÃO NOS ANAIS

- 5.1. Os trabalhos serão publicados na íntegra, na sua versão final, nos Anais Estendidos do SBGames 2023 se, **e somente se**, o trabalho atender a **todas** as seguintes condições:
 - I. Tiver sido aprovado no processo de revisão/seleção;
 - II. Tiver, na versão final do artigo, contempladas as alterações exigidas pelos revisores;
 - III. Tiver sido apresentado no SBGames, na data, horário e formato definidos pela Organização;
 - IV. Tiver, no mínimo, um autor inscrito no evento (isto será conferido no prazo da submissão da versão final – *camera-ready*) e com pagamento já encaminhado ou efetivado (será conferido na véspera do início do evento);
 - V. Tiver sido paga a taxa de publicação para o respectivo tipo de artigo (*Full/Completo* ou *Short/Curto*), conforme o caso;
 - VI. Tiver enviado o Termo de *Copyright* devidamente preenchido e assinado;
 - VII. Tiver a versão final sido enviada até a data limite para esta (*Camera-Ready*);
 - VIII. Estiver atendendo detalhadamente à formatação exigida.
- 5.2. Relativo ao inciso IV do item 5.1, considerando que o evento é presencial, o trabalho será considerado Ausente (*No-Show*) quando:
 - I. O trabalho não for apresentado por, pelo menos, um dos autores ou um representante, devidamente autorizado e inscrito no evento;
 - II. Não tiver ocorrido motivo de Força Maior para a ausência, devidamente justificado e comprovado por um dos autores;

- iii. Os autores não atenderem às alternativas de apresentação indicadas pelos *chairs* de trilha/atividade (a ser decidida para cada caso).

Parágrafo 1º: Os autores devem contatar um dos *chairs* da trilha/atividade respectiva para análise da situação, o mais rápido possível, para eventualmente obter aprovação.

Parágrafo 2º: “Motivo de Força Maior” são as situações de última hora que não estão sob controle dos autores e que venham a impedir a apresentação do trabalho no evento. Por exemplo, motivos de saúde, como doença transmissível e/ou incapacitante; de atraso, acidente ou cancelamento de transporte por parte da prestadora de serviço; dentre outros motivos.

5.3. Para atender ao inciso VIII do item 5.1, em especial para a versão final (*Camera-Ready*), os autores devem revisar todos os detalhes de formatação do texto, mas dar especial atenção a:

- i. Título não termina com “.”
- ii. *Abstract* e Resumo (quando for o caso) são redigidos, cada um, em parágrafo único.
- iii. Para artigos em português, tanto curtos/*short* quanto completos/*full*, devem incluir: resumo em português, palavras-chave em português, *abstract* em inglês e *keywords* em inglês (Incluir palavras-chave em português, pois, apesar de não ter no *template* da SBC, é exigência da SOL - *SBC Open Library*, a biblioteca digital onde os artigos serão catalogados e publicados). Não precisa *title* em Inglês.
- iv. Para artigos em inglês, são necessárias apenas as *keywords* em inglês (depois do *title* e *abstract*, todos em inglês).
- v. Conferir formato de referências pois o padrão da SBC permite dois usos: [<autor> <ano>] ou Autor (<ano>). Exemplo: [Knuth 1984], [Boulic and Renault 1991]; ou Knuth (1984), Smith and Jones (1999).
- vi. Conferir se a lista de referências (no fim do artigo) é uma lista não numerada com todas as referências mencionadas no texto, com um recuo depois da primeira linha de cada referência (vide modelo formato SBC).

- vii. Conferir o conjunto de informações mínimas exigidas para cada item na lista de referências.
- viii. Sugere-se usar o *template* fornecido, ou seja, não recriar manualmente as configurações de cada estilo, principalmente se usar o MS-Word.
- ix. Conferir a formatação das legendas das figuras e tabelas: Figuras têm legenda na parte de baixo, enquanto tabelas têm legenda na parte de cima.
- x. Incluir nomes de todos autores registrados no JEMS, no ato da submissão, somente na versão final (*Camera-Ready*).
- xi. Manter o tamanho da fonte e o espaçamento entre linhas conforme especificado no modelo/*Template*.

6. TERMO DE COPYRIGHT

- 6.1. Para os trabalhos aceitos, os autores deverão preencher, assinar e enviar o Termo de Autorização de Publicação (ver formulário de *copyright* no site do SBGames (ver link no item 9.4)).
- 6.2. O formulário deve ser preenchido e assinado por 1 (um) dos autores, com conhecimento e autorização dos demais, digitalizado e convertido para PDF.
- 6.3. O arquivo PDF deve ser enviado pelo Sistema JEMS, em campo específico, até o prazo da submissão da versão final do trabalho (*Camera-Ready*).
- 6.4. Autores que não concordarem com os termos de publicação não devem enviar seus trabalhos.

7. APRESENTAÇÃO DOS TRABALHOS

- 7.1. As Sessões Técnicas serão organizadas conforme temáticas, definidas pela organização da trilha, distribuídas ao longo de todo o período do evento.
- 7.2. Dentre as Sessões Técnicas de cada trilha, haverá(ão) uma (ou duas) sessão(ões) dos Melhores Artigos (*Best Papers*), na qual serão

apresentados de 4 (quatro) a 6 (seis) melhores trabalhos daquela trilha, tanto com artigos completos quanto artigos curtos.

- 7.3. Não serão fornecidos nem exigidos o uso de *templates* com a identidade visual do SBGames.

8. CERTIFICAÇÃO E DISTINÇÕES

- 8.1. Será dada uma declaração de apresentação aos autores que tiverem seus trabalhos apresentados.
- 8.2. Até três melhores trabalhos completos (*Full Paper*) de cada trilha receberão certificados de distinção: 1º Lugar, 2º Lugar e 3º Lugar dentre os Melhores Artigos Completos da trilha.
- 8.3. Até três melhores trabalhos curtos (*Short Paper*) de cada trilha receberão certificados de distinção: 1º Lugar, 2º Lugar e 3º Lugar dentre os Melhores Artigos Curtos da trilha.
- 8.4. Para receber o certificado dentre os Melhores Trabalhos da trilha, o trabalho deverá ter sido apresentado no evento (casos de *No-show* implicam em desclassificação do trabalho, ver item 5.2).
- 8.5. A coordenação da trilha se reserva o direito de emitir quantas e quaisquer Menções Honrosas para os artigos da trilha.
- 8.6. Para definição dos melhores artigos, será utilizada a nota GAvg (emitida pela média das notas dos avaliadores no JEMS 1.0 ponderada pela respectiva *expertise*) e poderá ainda ser usada uma Banca de Avaliação que aplicará os mesmos critérios do JEMS 1.0, mas em avaliação *in loco*.
- 8.7. Em caso de empate nas posições das distinções, estas serão dirimidas pela Banca de Avaliação.
- 8.8. A Banca de Avaliação será composta, preferencialmente, pelos *chairs* da Trilha e/ou, em caso de impedimentos, pelo representante da área no Comitê Diretivo (*Steering Committee*) ou pesquisador consonante com a trilha.

9. LINKS E MODELOS DE ARQUIVOS

- 9.1. *Link* do Sistema JEMS 1.0 para submissão:
<https://submissoes.sbc.org.br>

- 9.2. *Link* para os Modelos (*Template*) de artigo SBC, curto e completo, em Word, OpenOffice e Latex:
https://www.sbgames.org/arquivos/Template_SBC/
- 9.3. *Link* para *template* de artigo SBC no Overleaf:
<https://pt.overleaf.com/latex/templates/sbc-conferences-template/blbxwjwzdngr>
- 9.4. *Link* para o termo de Copyright:
<https://www.sbc.org.br/documentos-da-sbc/summary/164-publicacoes/1231-termo-de-autorizacao-de-publicacao>

10. CONTATOS

- 10.1. Quaisquer contatos com o evento devem ser feitos, preferencialmente, pelo e-mail mais proximamente relacionado ao objetivo do contato, conforme a lista abaixo.
- 10.2. Coordenação das Trilhas Principais
artessedesign@sbgames.org
computacao@sbgames.org
cultura@sbgames.org
educacao@sbgames.org
industria@sbgames.org
saude@sbgames.org
- 10.3. Coordenação das Atividades
ctd@sbgames.org
festivalarte@sbgames.org
festivaljogos@sbgames.org
forumensino@sbgames.org
gamesnagraduacao@sbgames.org
forumEsportes@sbgames.org
tutoriais@sbgames.org
- 10.4. Coordenação Geral
coordgeral@sbgames.org
coordprograma@sbgames.org

patrocinio@sbgames.org
voluntarios@sbgames.org
comunicacao@sbgames.org

10.5. Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital da SBC
ce.jogos.sbc@gmail.com