

Os tutoriais ocorrerão no dia 06/11/2023

—

#233504: Unity Netcode for game objects: Descomplicando ou complicando o multijogador?

Este tutorial tem como objetivo a construção de um jogo multijogador simples utilizando Unity e a biblioteca Unity Netcode para game objects. A apresentação se dividirá em duas partes, a primeira parte abordará alguns conceitos básicos dos jogos multijogadores, tais como, latência, GDD na perspectiva de jogos multijogadores, perda de pacotes entre outros conceitos que ajudarão os participantes a desenvolver jogos multijogadores e encontrar problemas durante a fase de construção do jogo. Na segunda parte, a parte prática, os participantes construirão um jogo multijogador simples aplicando alguns conceitos vistos na primeira parte. Utilizará a ferramenta Unity e a biblioteca Unity Netcode para game objects. Ao final do tutorial será disponibilizado um tempo para responder perguntas e apresentação de exemplos de outras bibliotecas multijogadores para Unity.

16:00 - 18:00

—

#233973: Introdução aos Exergames: Conceitos, Aplicações e Tecnologias

Este tutorial destina-se a acadêmicos, profissionais e pesquisadores de qualquer área, mas principalmente game designers, educadores, fisioterapeutas, psicólogos, terapeutas ocupacionais, engenheiros eletricitas, dentre outros. O minicurso tem como objetivo apresentar aos participantes uma visão abrangente sobre os exergames, explorando seus conceitos fundamentais, aplicações práticas e pesquisas acadêmicas relevantes. O curso busca proporcionar um entendimento sólido sobre essa abordagem inovadora que combina atividade física com entretenimento. Será conduzido de forma expositiva com apresentações teóricas para introduzir os conceitos, pesquisas, demonstrações práticas e atividades interativas utilizando-se de vídeos de aplicações.

16:00 - 18:00

—

#234012: GSECO-BM: Business Model for Indie Studios in Game Software Ecosystems

This tutorial introduces GSECO-BM and disseminates concepts about business models and game software ecosystems. It is essential to the SBGames public as it addresses, in a practical format, one of the chapters of the Grand Research Challenges in Games and Entertainment

(GranDGamesBR). The tutorial is open to teachers, professionals, and students interested in understanding business models immersed in digital game environments.

13:30 - 15:30

#234028: Como Criar Jogos de Tabuleiro: 25 Receitas Práticas

O Tutorial visa a criação de jogos de tabuleiro, usando como base 25 exemplos práticos criados no Bureau de BoardGames Infinito (Lab BB8) da PUC Minas - Jogos Digitais. Nosso Projeto de Pesquisa visa potencializar uma metodologia de aplicação retórico-prática de conceitos de ludologia, através da desmistificação e democratização do acesso à criação de jogos desta natureza. Nosso método, já aplicado com sucesso no livro "Como Criar Jogos de Tabuleiro, Manual Prático", agora se debruça em particular na confecção de receitas práticas simples, fácil de serem copiadas, replicadas e melhoradas. Além dos 25 jogos-exemplo prontos para serem xerocados, impressos e testados, temos um Playset (bases de dados, tabuleiro, cartas, peões) para auxiliar na criação do seu próprio jogo de tabuleiro.

13:30 - 15:30

#234214: Desenvolvimento de um Jogo para a Web com a Biblioteca ThreeJS

The proposal of this tutorial is to approach web game development using ThreeJS, a Javascript library. This library facilitates the work with WebGL, an HTML5 specification for tridimensional applications supported by modern web browsers.

13:30 - 15:30