

## SBGames 2023 - Trilha Artes & Design

### Sessões técnicas (atualizado em 06/11)

Sessão	Autores		Afiliação	Apresentação + Perguntas
<b>ST1 - Best Full Papers</b>				
chair de sessão: Ana Beatriz Bahia				
candidato a best full	<b>A Conceptual Model for the Analysis of Investigation Elements in Games</b>	Pedro Marques, Marcus Parreiras, Joshua Kritz, Geraldo Xexeo	UFRJ	15+5min
candidato a best full	<b>Balanceamento do jogo ESG+P utilizando o Machinations: um Estudo de Caso</b>	Farmy Silva, Leandro Ouriques, Marcus Parreiras, Marcos Magalhaes, Geraldo Xexeo	UFRJ	15+5min
candidato a best full	<b>Em Direção a Extensão do Kernel Essence para o Gerenciamento de Projetos de Jogos Digitais</b>	Lucas Pieva, Raquel Pillat, Maicon Bernardino	LESSE - Unipampa	15+5min
candidato a best full	<b>Iniciando a aventura em Game Design: relato da experiência na concepção do jogo Honor Keeper</b>	Ikaro Siqueira Rodrigues Vitor, Elisa de Cássia Silva Rodrigues, Bruno Guazzelli Batista, Roberto Pereira	VFS, UNIFEI e UFPR	15+5min
				<b>80 min</b>
<b>ST2 - Design de jogo</b>				
chair de sessão: Lucas Meneguette				
full	<b>The categorization of the survival horror subgenre through its mechanics.</b>	Eduardo Brugnago, Marcelo Dornbusch Lopes	UNIVALI	15+5min
full	<b>Balanceamento em Estéticas e Dinâmicas para Imersão em Certos Gêneros de Jogos - Revisão Rápida da Literatura</b>	Herick Henrique Cardouzo, Tadeu Moreira de Classe	UNIRIO	15+5min
full	<b>HybridGamePX: Uma Proposta de Modelo para a Avaliação da Experiência do Jogador no Uso de Jogos Híbridos</b>	Paulyne Jucá, José Cezar de Souza Filho, Jose Silva	UFC, UFAM e IFCE	15+5min
full	<b>Classificação de Gênero de jogos: uma análise comparativa entre duas plataformas digitais</b>	Yasmin Caroline Pivatto Motta, Rafael Albuquerque	UNIVALI	15+5min
short	<b>Ecopolis: Merging Competition and Sustainability Education in an Resource Management Game</b>	Daniel dos Santos, Fernando Costa, Marcus Vinicius Parreiras, Geraldo Xexéo, Marcos Felipe Magalhães	UFRJ	5+5min
				<b>90 min</b>
<b>ST3 - Gestão da produção de jogos</b>				
chair de sessão: Ana Beatriz Bahia				
full	<b>Uma Revisão Sistemática de Literatura acerca de Game Design Documents, Uma proposta para a Criação de um Roteiro de Jogo Otimizado</b>	Gabriel F. Carrijo, Vitor Yudi G. Kawahara, Marcos Wagner S. Ribeiro, Ana Carolina G. Inocencio	ICET e UFJ	15+5min
full	<b>Aprendizado Baseado em Projetos em Desenvolvimento de Jogos Digitais: Um Estudo de Caso</b>	Pedro Marques Nascimento, Marcus Vinicius Coutinho Parreiras, Geraldo Xexéo	UFRJ	15+5min
full	<b>Menoari: cultura indígena e combate a devastação ambiental representados por produção de jogo digital</b>	Joao Pedro de Almeida Moraes, Fabiane da Hora Santana, David Santos da Silva Souza, Eduardo Santos Silva, Flavio Henrique Suzart Leite, Felipe Santos de Souza, Israel Boa Morte de Jesus, Vilma Mascarenhas Cirne	UEFS e SENAC	15+5min
full	<b>Proposta de Game Design Document (GDD) para projetos de desenvolvimento de jogos sérios</b>	Flávia Carvalho, Marcelo Vasconcellos	Fiocruz	15+5min
short	<b>Design e Projeto de Advergame para Divulgação Institucional</b>	Erick Lima, João Vilas Boas, João Vitor Costa Oliveira, Matheus Mathias Rocha Lúcio de Moraes	IFRN	5+5min
				<b>90 min</b>

<b>ST4 - Artes visuais em jogos</b>				
<b>chair de sessão: Ana Beatriz Bahia</b>				
full	<b>Baziyo: Development of a cryptogame with Unity on an Ethereum Blockchain Test Network</b>	Eduardo Jorge Silva, Cristina Araújo, Roberto Junio Rodrigues Gomes, Larissa Roque Carvalho, Jucimar Maia da Silva Jr.	UEA	14+4min
full	<b>TRÊSmoji: criação de personagens a partir de ferramenta que relaciona semiótica e emojis</b>	Loudovico Silva, Silvio Barreto Campello	UFPE	14+4min
full	<b>This Isn't My Crash Bandicoot - A Critical Analysis of Character Redesign in Video Games</b>	Lucas Bruzzi, Rosilane Mota	UFMG	14+4min
full	<b>Construção do Design de Personagens para Jogos - análise de caso do personagem Link de The Legend of Zelda, durante o período de 1986 a 2023</b>	Vitória Maria de Souza Silva, Rosilane Ribeiro da Mota	UFMG	14+4min
full	<b>Projeto Master: A Jornada Criativa de um Jogo de Cartas para a Aprendizagem sobre a Gestão de Projetos</b>	Rogério Dias, Ana Carolina Machado, Leticia Sandre, Marcelo Pereira, André Brazil, Ricardo Kneipp	IFRJ, USU e ISI-SVP	14+4min
				<b>90 min</b>

<b>ST5 - Artes sonoras e Best Short Paper</b>				
<b>chair de sessão: Lucas Menequette</b>				
full	<b>Glossolalia em games: um estudo de caso no videogame NieR:Automata</b>	Vinicius Yglesias, Manuel Falleiros, José Fornari	UNICAMP	15+5min
full	<b>Development of an immersive sound tool for RPG sessions using Pure Data and MobMuPlat</b>	Gabriel Lopes Rocha, João Pedro Oliveira, Flávio Schiavoni	UFSJ	15+5min
full	<b>Relações entre Identidade Sonora e Direção de Arte na sonorização do jogo Elementais TCG</b>	Raul Silva, Lucas Menequette	Fatec Tatuí	15+5min
candidato a best short	<b>ESG+P Evolution: A Videogame Proposal for Teaching the New ESG Concept</b>	Santos de Araujo do Nascimento, Gabriel Santos de Araujo do Nascimento, Marcus Vinicius Parreiras, Geraldo Xexéo, Marcos Felipe Magalhães	UFRJ	5+5min
short	<b>Plataforma de Geração Procedural de Melodias Usando Aprendizado de Máquina</b>	João Harres Dall Agnol, Érick Rodrigues, Jefferson Oliva, Vinicius Pegorini	UTFPR	5+5min
candidato a best short	<b>Parâmetros para construção de uma identidade sonora em jogos digitais e sua aplicação na trilha sonora original de Guacamelee!</b>	Leticia Arnold	URGS	5+5min
				<b>90 min</b>

<b>ST6 - Tecnologias em jogos</b>				
<b>chair de sessão: Lucas Menequette</b>				
short	<b>Tente Não Piscar: Um Jogo de Detecção de Piscadas Usando Visão Computacional</b>	Juliana Pinto, Victor Sarinho	UEFS	5+5min
full	<b>Juntos Venceremos: Um exergame para teste de jogo multiplayer utilizando visão computacional</b>	André Bonetto Trindade, Joice Luiz Jeronimo, Marcelo da Silva Hounsell, Rafael Stubs Parpinelli	UDESC e IFSC	15+5min
full	<b>A Taxonomy of Game Balancing Elements</b>	Marcus Parreiras, Pedro Marques, Geraldo Xexéo	UFRJ	15+5min
full	<b>Avaliação de acessibilidade e usabilidade de jogos digitais brasileiros</b>	Guilherme Lopes da Cruz, Gabriel Natucci, Daiana Oliveira, Marcos Borges	UNICAMP	15+5min
full	<b>A Vocabulary of Board Game Dynamics</b>	Joshua Kritz, Geraldo Xexéo	UFRJ	15+5min
				<b>90 min</b>