

Programação do SBGames+SVR 2017

Wed, Nov 01, 2017

8:00am

SVR: Pre-Symposium

🕒 8:30am - 12:00pm, Nov 1

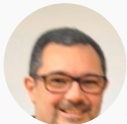
📍 Bloco Amarelo (2o Andar) - Auditório Sobral Pinto

*** Acesso Livre!!! *** Não é necessária inscrição para participar somente do Pré-Simpósio!

Chair:



Romero Tori
USP



Marcelo Hounsell
LARVA - DCC - UDESC

4 Subsessions

● Abertura do Pré-Simpósio

🕒 8:30am - 9:00am, Nov 1

● Pre-Symposium 1 - Concepts

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 1

● Teasers da Sessões Técnicas 1

🕒 10:15am - 10:25am, Nov 1

● Pré-Symposium 2: Technologies

🕒 10:25am - 11:45am, Nov 1

10:00am

Fórum do Ensino de Jogos Digitais: A pesquisa acadêmica nos cursos de Jogos Digitais e na pós-graduação

🕒 10:00am - 12:00pm, Nov 1

📍 Bloco Amarelo (Térreo) - Auditório Tristão de Ataíde

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional preconiza que a educação superior tem como uma de suas finalidades incentivar e pesquisa e a investigação científica. O próprio SBGames é uma das manifestações da comunidade acadêmica de jogos digitais para a divulgação dos resultados de

pesquisas acadêmicas desenvolvidas primariamente em cursos de graduação e pós-graduação. Essa mesa tem como finalidade principal discutir como é desenvolvida essa pesquisa, seja na graduação, na pós ou em alguns casos com a interação entre cursos nesses duas modalidades da educação superior.

Speaker:



Alexandre Santaella Braga
(PUC-SP, Fatec São Caetano do Sul, Faculdade Impacta)



Luan Carlos Nesi
Teacher, UniRitter



Lynn Alves
Doctor, UNEB



Tiago Ficagna
Coordenador do curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital, UNIVALI

2:00pm

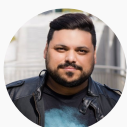
Fórum do Ensino de Jogos Digitais: Os cursos livres e sua participação na formação de pessoal para a indústria

🕒 2:00pm - 3:30pm, Nov 1

📍 Bloco Amarelo (Térreo) - Auditório Tristão de Ataíde

O desenvolvimento de jogos digitais tem atraído de forma crescente não apenas as instituições de ensino formal, mas as empresas que oferecem os chamados "cursos livres", que não estão sujeitos a regulamentação pelo MEC ou pelas secretarias de educação e tem sido uma alternativa interessante para quem deseja obter conhecimento especializado em um curto espaço de tempo. Nessa mesa serão apresentadas e discutidas algumas experiências de empresas que vem apostando na oferta desses cursos.

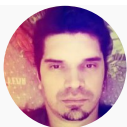
Speaker:



Thiago Adamo
Founder, Game Audio Academy



Isabela Quandt
(HappyCode)



André Leandro
(GAMEscola)



Lucas Antunes Estanislau Ribeiro
Co-Founder, SEEDS - Arte e Educação



Renato Lima
Programming teacher, SuperGeeks - Programming School for Kids & Teens

SVR: Pre-Symposium

🕒 2:00pm - 5:30pm, Nov 1

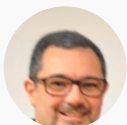
📍 Bloco Amarelo (2o Andar) - Auditório Sobral Pinto

*** Acesso Livre!!! *** Não é necessária inscrição para participar somente do Pré-Simpósio!

Chair:



Romero Tori
USP



Marcelo Hounsell
LARVA - DCC - UDESC

4 Subsessions

- **Teasers da Sessões Técnicas 2**

🕒 2:00pm - 2:10pm, Nov 1

- **Pré-Symposium 3: Techniques**

🕒 2:10pm - 3:30pm, Nov 1

- **Teasers da Sessões Técnicas 3**

🕒 3:45pm - 3:55pm, Nov 1

- **Pré-Symposium 4: Applications**

🕒 3:55pm - 5:30pm, Nov 1

● 3:00pm

Fórum do Ensino de Jogos Digitais: Cursos técnicos de jogos digitais: o que pode e o que vem

sendo feito?

🕒 3:30pm - 5:00pm, Nov 1

📍 Bloco Amarelo (Térreo) - Auditório Tristão de Ataíde

No Brasil, a educação profissional e tecnológica abrange o ensino médio por meio dos cursos técnicos e um dos contemplados pelo Catálogo Nacional de Cursos Técnicos do MEC é o de Programação em Jogos Digitais, oferecido por instituições de diversos estados brasileiros tanto pela iniciativa pública como pela iniciativa privada. Qual tem sido até o momento a experiência de algumas instituições com a oferta desses cursos? Como tem sido a aceitação dos egressos dos cursos técnicos no mercado de trabalho? São algumas das questões que serão apresentadas nessa mesa.

Speaker:



Denise Sato

Professora, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná



Diego Marques de Carvalho

Centro Paula Souza, Faculdade Impacta



Daniel Kaiss

Professor, Senac Curitiba - Portão



Franz Wagner Dal Belo

Coordenador da Area de Tecnologia de Informação / Area Coordinator of Information Technology, Instituto SENAI de Tecnologia



Monia Nakagawa

ifpr

● 5:00pm

Fórum do Ensino de Jogos Digitais: Empresas e instituições de ensino: como aumentar a proximidade?

🕒 5:00pm - 7:00pm, Nov 1

📍 Bloco Amarelo (Térreo) - Auditório Tristão de Ataíde

A formação de pessoal qualificado, tanto no ensino técnico como na graduação, está diretamente relacionada com as demandas do mercado de trabalho e nesse sentido uma maior aproximação entre empresas e instituições de ensino pode trazer benefícios mútuos. O que pode ser feito e o que já vem sendo feito para aumentar a interação entre empresas e instituições de ensino? É o que discutiremos nessa mesa.

Speaker:



Luan Carlos Nesi
Teacher, UniRitter



Rafael Baptistella Luiz
(Universidade Positivo)



Rodrigo Motta
Diretor Criativo e Designer de Games, Kaipora Digital



Sandro Manfredini
Business Director, Aquiris Game Studio

Thu, Nov 02, 2017

8:00am

Credenciamento

🕒 8:00am - 6:00pm, Nov 2

📍 Bloco Amarelo (térreo) - Hall

9:00am

Abertura do Evento (SBGames + SVR)

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 2

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

10:00am

Keynote Talk: The problem with AR/VR/MR might just be the R - a critical-technical perspective over 6 tech generations and why play might help us imagine a way out

🕒 10:00am - 11:30am, Nov 2

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

Keynote Talk

Speaker:



Licínio Roque

Assistant Professor at University of Coimbra, Universidade de Coimbra

11:00am

FastTrack: Computação

🕒 11:30am - 12:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

FastTrack - cada apresentador (POSTER ou Jogo do Festival) terá 1 minuto para convidar os participantes a conhecer seu trabalho exposto através de uma performance ou vídeo

Chair:



Vinícius Godoy de Mendonça

Professor, PUCPR



Henri Frederico Eberspacher

PUCPR

21 Subsessions

- **A Data Mining solution for detection of potential buyers on MMORPGs.**
🕒 11:30am - 11:31am, Nov 2
- **A Hybrid Approach to Build Automatic Team Composition in League of Legends**
🕒 11:31am - 11:32am, Nov 2
- **Affective Computing in Electronic Games: Influence of Emotional States in Player Performance**
🕒 11:32am - 11:33am, Nov 2
- **An Investigation of Using Monte-Carlo Tree Search for Creating the Intelligent Elements of Rise of Mitra**
🕒 11:33am - 11:34am, Nov 2
- **Approaching Gameplay Reactions with Patterns in Biometric and Visual Data**
🕒 11:34am - 11:35am, Nov 2
- **Automatic generation of interactive narratives for an educational adventure game using Petri net**
🕒 11:35am - 11:36am, Nov 2
- **Brincando com Julio's: Jogo Educativo para Pessoas com Deficiência Intelectual**
🕒 11:36am - 11:37am, Nov 2

- **Coherent GPU Path Tracing: Improving Data Locality**
🕒 11:37am - 11:38am, Nov 2
- **Cornestick: Um Joystick de Sopro para Jogos Digitais**
🕒 11:38am - 11:39am, Nov 2
- **Jogo Sério como Facilitador de Denúncias e Detecção de Fraudes em Órgãos Públicos Governamentais**
🕒 11:39am - 11:40am, Nov 2
- **L-Systems and Procedural Generation of Virtual Game Maze Scenarios**
🕒 11:40am - 11:41am, Nov 2
- **Mixed-Initiative Tool to Speed Up Content Creation in Physics-Based Games**
🕒 11:41am - 11:42am, Nov 2
- **Monetization Profile Comparison Between Players Segmentation According to Bartle's Taxonomy and K-Means Algorithm**
🕒 11:42am - 11:43am, Nov 2
- **On the Need of Game Difficulty Self-Balancing**
🕒 11:43am - 11:44am, Nov 2
- **Paper and Pencil Interactive Storytelling Based on Generic Hand-drawn Sketches**
🕒 11:44am - 11:45am, Nov 2
- **Problemas de Satisfação de Restrição em Jogos Determinísticos**
🕒 11:45am - 11:46am, Nov 2
- **Redundant Action Avoidance and Non-Defeat Policy in the Monte Carlo Tree Search Algorithm for General Video Game Playing**
🕒 11:46am - 11:47am, Nov 2
- **Rendering of Large Textures for Real-Time Visualization**
🕒 11:47am - 11:48am, Nov 2
- **Species Autonomous Evolution in Games Using Player Behavior Modeling**
🕒 11:48am - 11:49am, Nov 2
- **Use Of Online POMDP with Heuristic Search Applied to Decision Making in Real Time Strategy Games**
🕒 11:49am - 11:50am, Nov 2
- **Voice Commands Recognition For Virtual Reality Environments Using Convolutional Neural Networks**
🕒 11:50am - 11:51am, Nov 2

● 12:00pm

FastTrack: Indústria, Festival de Jogos e G2

🕒 12:00pm - 1:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

FastTrack - cada apresentador (POSTER ou Jogo do Festival) terá 1 minuto para convidar os participantes a conhecer seu trabalho exposto através de uma performance ou vídeo

Chair:



Henri Frederico Eberspacher
PUCPR

19 Subsessions

- **Aplicação de um framework para gamificação baseado no método de Design Thinking em um ambiente de trabalho: um estudo de caso em um setor de Tecnologia da Informação**
🕒 12:00pm - 12:01pm, Nov 2
- **Ecosistemas Regionais no Mercado de Jogos Brasileiro: o caso do RING**
🕒 12:01pm - 12:02pm, Nov 2
- **Esparta: um estudo de caso da gamification aplicada ao processo de desenvolvimento de software**
🕒 12:02pm - 12:03pm, Nov 2
- **Gestão da Inovação no desenvolvimento de produtos como Serious Games**
🕒 12:03pm - 12:04pm, Nov 2
- **Jogo sexto elemento: método de treinamento lúdico como estratégia para o fortalecimento da cultura de segurança em uma empresa de transporte coletivo de passageiros**
🕒 12:04pm - 12:05pm, Nov 2
- **Text Mining of Audience Opinion in eSports Events**
🕒 12:05pm - 12:06pm, Nov 2
- **The Canvas Approach as a Digital Game Analysis Tool**
🕒 12:06pm - 12:07pm, Nov 2
- **Um Processo Ágil Multidisciplinar de Desenvolvimento de Jogos para Studios Indie**
🕒 12:07pm - 12:08pm, Nov 2
- **A hybrid architecture optimizing Ray Tracing for real time applications**
🕒 12:08pm - 12:09pm, Nov 2
- **A Narrativa de Imersão em Jogos de Videogame: Estudo de Caso do jogo Valiant Hearts**
🕒 12:09pm - 12:10pm, Nov 2
- **A Relação entre o processo de tomada de decisão e Level Design: Estudo de caso do jogo Blink**
🕒 12:10pm - 12:11pm, Nov 2

- **Algoritmos e Estruturas de Dados aplicados no desenvolvimento de jogos**
🕒 12:11pm - 12:12pm, Nov 2
- **Comportamento de Múltiplos Personagens Bioinspirado em Colônias de Insetos**
🕒 12:12pm - 12:13pm, Nov 2
- **Geração procedural de coreografias para jogos de dança**
🕒 12:13pm - 12:14pm, Nov 2
- **Libras Racer: Protótipo de um Jogo Sério para o Ensino da Língua Brasileira de Sinais (Libras)**
🕒 12:14pm - 12:15pm, Nov 2
- **O Processo de Validação de um Jogo de Game Jam: O Projeto Prevenchente®**
🕒 12:15pm - 12:16pm, Nov 2
- **Prototipagem no game design: o jogo de tabuleiro como ferramenta de teste de game educativo**
🕒 12:16pm - 12:17pm, Nov 2
- **Völuspá - Mito e Jogos**
🕒 12:17pm - 12:18pm, Nov 2
- **YGO Autoplaymat: campo de jogo automatizado com exibição holográfica para o Yu-Gi-Oh! TCG**
🕒 12:18pm - 12:19pm, Nov 2

● 1:00pm

Trilha - Arte & Design: Gameplay

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

Trilha - Arte & Design

Chair:



Matheus Cezarotto

Doutorando em Design , UFPR

3 Subsessions

- **I can handle it: a case study of hardware interfaces and gameplay**
🕒 1:00pm - 1:20pm, Nov 2
- **Modelo Artefato-Experiência para Elementos dos Jogos e Gameplay**
🕒 1:20pm - 1:40pm, Nov 2

● **Melancolia e nostalgia como "coração" da experiência estética em Hyper Light Drifter**

🕒 1:40pm - 2:00pm, Nov 2

Trilha - Cultura: ST1

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 2

📍 Bloco Amarelo (1º Andar) - Sala Maria Montessori

Chair:



William Souza

Faculdade de Tecnologia Senai Cimatec (SENAI CIMATEC)

4 Subsessions

● **Uma Proposta de Aplicação do Método Analytic Hierarchy Process (AHP) na Construção de um Instrumento de Avaliação das Contribuições dos Jogos Digitais Educacionais**

🕒 1:00pm - 1:15pm, Nov 2

● **Game of Code: desenvolvimento e avaliação de uma atividade gamificada para disciplinas de programação**

🕒 1:15pm - 1:30pm, Nov 2

● **Promovendo a Empatia através da Experiência: Uma Imersão em Audio Games**

🕒 1:30pm - 1:45pm, Nov 2

● **Desenvolvimento de Jogos para o Ensino de Programação: Relato de Experiência**

🕒 1:45pm - 2:00pm, Nov 2

Trilha - Indústria: Palestras Post Mortem: What the box!

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (Térreo) - Carlos Costa

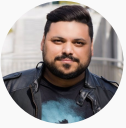
A área de PALESTRAS POST MORTEM é utilizada para a análise dos desenvolvedores sobre o que aconteceu durante o desenvolvimento de um jogo, discutindo as lições aprendidas nos diversos aspectos técnicos, artísticos e de negócios desde a produção até o lançamento.

Speaker:



Daniel Silveira

CEO/Director, Bitten Toast Games Inc.



Thiago Adamo

Founder, Game Audio Academy

Trilha - Indústria: Atragames / IGDA

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

1 Subsessions

- **Lançamento de Games 101: o que fazer e não fazer para lançar seu game**

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

Trilha - Indústria: Abertura da Trilha de Indústria

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

Speaker:



Pedro Zambon

Unesp

Trilha - Indústria: Lounge Indie: Produção Científica SBGames + Periódico Actas Lúdica

🕒 1:00pm - 1:30pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (térreo) - Hall dos Auditórios

Speaker:



André Battaïola

UFPR

SVR: Workshop de Teses e Dissertações 1

🕒 1:30pm - 3:30pm, Nov 2

📍 Bloco Amarelo (2o Andar) - Auditório Sobral Pinto

3 Subsessions

- **[M] Adaptador de dispositivos para jogos de reabilitação**

🕒 1:30pm - 2:00pm, Nov 2

- **[D] Spatial Orientation Assessment of Healthy Elderly and Mild Cognitive Impairment Patients in an Immersive Virtual Environment System**

🕒 2:00pm - 2:30pm, Nov 2

- **[D] Visualização 3D interativa de dados médicos temporais**

🕒 2:30pm - 3:00pm, Nov 2

● 2:00pm

Sponsored Talk (by Epic Game): A hora da América Latina?

🕒 2:00pm - 3:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

Speaker:



Arthur Protasio

Creative Director & Narrative Designer, Fableware Narrative Design



Agustín Cordes

Founder, Senscape



Felipe Budinich

AOne



Orlando Fonseca Jr.

CEO, IMGNATION Studios

Kids & Teens: Abertura Oficial do K&T

🕒 2:00pm - 3:00pm, Nov 2

📍 Bloco Amarelo (Térreo) - Auditório Tristão de Ataíde

SVR: Technical Sessions - 1

🕒 2:00pm - 3:30pm, Nov 2

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Sala Ipê (Metodologias Ativas)

Interaction and Immersion

Chair: Edgard Lamounier

Chair:



Edgard Lamounier

Full Professor, Federal University of Uberlândia - Faculty of Electrical Engineering

5 Subsessions

- **Gesture-Based Manipulation of Virtual Terrains on an Augmented Reality Environment**
🕒 2:00pm - 2:20pm, Nov 2
- **A Robust Balance Strategy Applied to Real-Time Animation Data with Kinect Sensor**
🕒 2:20pm - 2:40pm, Nov 2
- **Fall risk analysis during VR interaction**
🕒 2:40pm - 3:00pm, Nov 2
- **Navegação e interação em uma CAVE através da Integração do dispositivo Microsoft Kinect**
🕒 3:00pm - 3:20pm, Nov 2
- **Uso de Realidade Virtual e Jogo Sério para Condicionamento e Impressão 3D de Próteses de Baixo Custo (short paper)**
🕒 3:20pm - 3:30pm, Nov 2

Kids & Teens: Dead Space, Noiserpad Rio simulator

🕒 2:00pm - 6:30pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (térreo) - Micro-estande

● 3:00pm

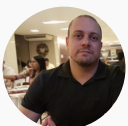
Sponsored Talk (by Epic Games): A real-time rendered future with the Unreal Engine

🕒 3:00pm - 4:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

Sponsored Talk by Epic Games

Speaker:



Paulo Souza

Evangelist, Epic Games

Kids & Teens: Scratch para Todos (VIDEO)

🕒 3:00pm - 3:30pm, Nov 2

📍 Bloco Verde - Sala 23

Kids & Teens: Jogos com Empatia

🕒 3:00pm - 3:30pm, Nov 2

📍 Bloco Verde - Sala 24

Kids & Teens: Festa no Tom: Game para ensino de música para crianças na primeira infância.

🕒 3:30pm - 4:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Laboratório K&T

Kids & Teens: Projeto Gamificação: um percurso sinuoso (VIDEO)

🕒 3:30pm - 4:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde - Sala 23

Kids & Teens: Escape Saving the Games

🕒 3:30pm - 6:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde - Sala 31

SVR: Workshop de Teses e Dissertações 2

🕒 3:45pm - 6:15pm, Nov 2

📍 Bloco Amarelo (2o Andar) - Auditório Sobral Pinto

3 Subsessions

- **[M] Estratégia para o Processo de Especificação e Análise de Requisitos em Aplicações de Realidade Aumentada**

🕒 3:45pm - 4:15pm, Nov 2

- **[M] Jogos Pedagógicos RV para Google Cardboard – Narrativas e Limites**

🕒 4:15pm - 4:45pm, Nov 2

- **[M] Using the Learning Mechanics – Game Mechanics (LMGM) framework for the design of serious games for teaching photovoltaic systems**

🕒 4:45pm - 5:15pm, Nov 2

● 4:00pm

SBGames - Tutorial 4: 4x3: Método para criação de jogos de tabuleiro

🕒 4:00pm - 8:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Sala 15

Na busca de melhores dinâmicas para exemplificação da vida cotidiana ou do comportamento humano, é cada vez mais comum a criação e o emprego de jogos de tabuleiro para essa finalidade, pois trata-

se de uma das mais antigas, aceitas e eficientes formas de entretenimento. Porém, falta por vezes uma 'receita de bolo' básica, uma metodologia mais prática, dando mais acesso ao ferramental para criação de jogos não só a gamedesigners, mas também a outros públicos interessados neste ofício, como agentes da Pedagogia, Comunicação e Marketing. Resultante de uma pesquisa iniciada em 2016 e de metodologia aplicada anteriormente diversas vezes em sala de aula na PUC Minas, a proposta do artigo é sugerir um método de criação de jogos de tabuleiro baseada estritamente em uma narrativa não linear, colocando em prática um entendimento sobre os apontamentos de Jeff Howard em Quests. O método consiste em condicionar um tema aos quatro aspectos de um Quest, usando três Design Tricks de cada aspecto para construir um jogo de tabuleiro. Toda a metodologia é descrita em um passo a passo, oferecendo ao final um Playset para a construção do jogo em PnP (Print n' Play).

Speaker:



Marcelo La Carreta
PUC Minas

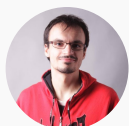
SBGames - Tutorial 6: Newsgames, por onde começar? Como planejar um GDD para jogos jornalísticos

🕒 4:00pm - 8:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (1º andar) - Sala 16

Diante da tecnologia o jornalismo tem se atualizado e os newsgames aos poucos se tornam presentes nos veículos como uma ferramenta alternativa para divulgação do conteúdo, porém, muitos consumidores de notícias e até profissionais do ramo desconhecem seu potencial. Apesar de muitas pessoas não relacionarem jogos e jornalismo, a utilização de newsgames tem sido crescente pela mídia, normalmente acompanhando matérias especiais, mas pouco se debate sobre seu processo de produção, inclusive dentro da academia. Assim, com essa tendência crescente do uso de newsgames, torna-se importante que os jogos jornalísticos sejam disseminados em sua teoria e prática, tanto para profissionais da área quanto para o público consumidor de notícias, tornando mais fácil a compreensão e aproveitamento dessa ferramenta quando ocorrer a interação. Tal fato é a motivação principal para a criação deste tutorial que visa aproveitar o ensejo do evento, com a participação dos pesquisadores de jogos e comunicação de diversas partes do Brasil, para apresentar os newsgames e permitir que os participantes conheçam como eles são planejados, desenvolvam o projeto do GDD e disseminem o tema. Ao adquirirem conhecimento dessa união entre jogos e jornalismo e terem desenvolvido uma ideia básica aplicável, os participantes terão subsídios para dar continuidade ao projeto e efetivarem a criação dos newsgames, por exemplo, na graduação de jogos ou em cursos de extensão sobre programação e desenvolvimento de jogos/newsgames.

Speaker:



Carlos Marciano
UFSC

SVR - Tutorial MC1 - Desenvolvimento de Aplicações de RV e RA para Microsoft Hololens com Unity3D

🕒 4:00pm - 6:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Laboratório 4

Authors: Luciano Silva

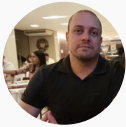
Unreal Dev Day

🕒 4:00pm - 7:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (Térreo) - TUCA

Este evento tem inscrição própria em: <https://www.eventbrite.com/e/unreal-dev-day-sbgames-2017-tickets-38540996157>

Speaker:



Paulo Souza

Evangelist, Epic Games

Trilha - Arte & Design: Game Design Process

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

Trilha - Arte & Design

Chair:



Artur Mittelbach

PUCPR

3 Subsessions

- **Criação de Jogos Arte: Da Teoria à Prática**

🕒 4:00pm - 4:20pm, Nov 2

- **Uma Proposta de Game Design Canvas Unificado**

🕒 4:20pm - 4:40pm, Nov 2

- **A Methodology Proposal for MMORPG Content Expansion Analysis**

🕒 4:40pm - 5:00pm, Nov 2

Trilha - Cultura: ST2

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 2

📍 Bloco Amarelo (1º Andar) - Sala Maria Montessori

Chair:



William Souza

Faculdade de Tecnologia Senai Cimatec (SENAI CIMATEC)

3 Subsessions

- **Jogos e capitalismo: uma articulação visando a análise do contexto tecnológico dos jogadores**
🕒 4:00pm - 4:20pm, Nov 2
- **Desaparecidos RJ Um Jogo Digital para o Entendimento de Processos de Prestação de Serviços Públicos**
🕒 4:20pm - 4:40pm, Nov 2
- **Um serious game multiplataforma para o ensino e difusão da cultura da reciclagem**
🕒 4:40pm - 5:00pm, Nov 2

Trilha - Indústria: Sessão Técnica - 1

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

Chair:



Pedro Zambon

Unesp

3 Subsessions

- **Clusters criativos e a Indústria Brasileira de Jogos Digitais: reflexões críticas iniciais**
🕒 4:00pm - 4:20pm, Nov 2
- **The design of educational games and innovation: a case study based on design management**
🕒 4:20pm - 4:40pm, Nov 2
- **Criação, desenvolvimento e produção de um game sobre o carnaval do Rio de Janeiro**
🕒 4:40pm - 5:00pm, Nov 2

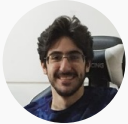
Trilha - Indústria: Palestras Post Mortem: Eliosi's Hunt

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (Térreo) - Carlos Costa

A área de PALESTRAS POST MORTEM é utilizada para a análise dos desenvolvedores sobre o que aconteceu durante o desenvolvimento de um jogo, discutindo as lições aprendidas nos diversos aspectos técnicos, artísticos e de negócios desde a produção até o lançamento.

Speaker:



Daniel Zaidan

Cofundador e Diretor Técnico e Criativo, TDZ Games

Trilha - Indústria: Abragames / IGDA

🕒 4:00pm - 8:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

4 Subsessions

- **Retrospectiva Indie**

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

- **Panorama da Indústria Nacional**

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

- **Da Jam para o Mercado**

🕒 6:00pm - 7:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

- **Processos de Inovação: Case GUTS**

🕒 7:00pm - 8:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

Kids & Teens: Games e Ensino: andar pela cidade, Pokemon Go e processos de segregação sócio-espacial

🕒 4:00pm - 4:30pm, Nov 2

📍 Bloco Verde - Sala 23

Kids & Teens: MENINAS NA PROGRAMAÇÃO E CRIAÇÃO DE JOGOS

🕒 4:00pm - 4:30pm, Nov 2

📍 Bloco Verde - Sala 23

Workshop G2: Games na Graduação - Apresentações junto aos posters

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (térreo) - Hall

A hybrid architecture optimizing Ray Tracing for real time applications

A Narrativa de Imersão em Jogos de Videogame: Estudo de Caso do jogo Valiant Hearts

A Relação entre o processo de tomada de decisão e Level Design: Estudo de caso do jogo Blink

Algoritmos e Estruturas de Dados aplicados no desenvolvimento de jogos

Comportamento de Múltiplos Personagens Bioinspirado em Colônias de Insetos

Geração procedural de coreografias para jogos de dança

Libras Racer: Protótipo de um Jogo Sério para o Ensino da Língua Brasileira de Sinais (Libras)

O Processo de Validação de um Jogo de Game Jam: O Projeto Prevenchente®

Prototipagem no game design: o jogo de tabuleiro como ferramenta de teste de game educativo

Völuspá - Mito e Jogos

YGO Autoplaymat: campo de jogo automatizado com exibição holográfica para o Yu-Gi-Oh! TCG

Kids & Teens: Colaboração Digital

🕒 4:00pm - 4:30pm, Nov 2

📍 Bloco Verde - Sala 24

SVR: Technical Sessions - 2

🕒 4:15pm - 5:45pm, Nov 2

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Sala Ipê (Metodologias Ativas)

Applications in Health

Chair:



Cléber Gimenez Corrêa

University of São Paulo (USP)

5 Subsessions

● Eletromiografia e Realidade Aumentada na Reabilitação Motora

🕒 4:15pm - 4:35pm, Nov 2

● Capacitação de Pessoas com Deficiência Intelectual Através do Uso de um Sistema Imersivo

🕒 4:35pm - 4:55pm, Nov 2

● Simulation of cataract surgery using haptic device.

🕒 4:55pm - 5:15pm, Nov 2

● O Uso da Realidade Virtual como Ferramenta de Apoio ao Tratamento da Fobia de Voar: Um Estudo Piloto

🕒 5:15pm - 5:35pm, Nov 2

● **Sistema de Realidade Virtual para o Tratamento de Acrofobia (short paper)**

🕒 5:35pm - 5:45pm, Nov 2

Trilha - Computação: Simulation

🕒 4:20pm - 5:00pm, Nov 2

📍 Bloco Amarelo (térreo) - Auditório Tristão de Ataíde

Chair:



Ismar Silveira

Mackenzie & Cruzeiro do Sul

2 Subsessions

● **Simulating Rescue of Agents in Crowds during Emergency Situations**

🕒 4:20pm - 4:40pm, Nov 2

● **Dealing with the emotions of Non Player Characters**

🕒 4:40pm - 5:00pm, Nov 2

Kids & Teens: Oficina de robótica

🕒 4:30pm - 6:30pm, Nov 2

📍 Bloco Verde - Sala 24

Kids & Teens: League of Ladies

🕒 4:30pm - 5:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde - Sala 23

● 5:00pm

Trilha - Computação: Storytelling

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 2

📍 Bloco Amarelo (térreo) - Auditório Tristão de Ataíde

Trilha - Computação

Chair:



Ismar Silveira

Mackenzie & Cruzeiro do Sul

2 Subsessions

- **Network Traversal as an Aid to Plot Analysis and Composition**

🕒 5:00pm - 5:20pm, Nov 2

- **kNarrator: A Model for Authors to Simplify Authoring Process Using Natural Language Processing to Portuguese**

🕒 5:20pm - 5:40pm, Nov 2

Trilha - Arte & Design: Game Mechanics

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

Trilha - Arte & Design

Chair:



Matheus Cezarotto

Doutorando em Design , UFPR

3 Subsessions

- **Building an Ontology of Boardgame Mechanics based on the BoardGameGeek Database**

🕒 5:00pm - 5:20pm, Nov 2

- **The role of wargames in the development of game design**

🕒 5:20pm - 5:40pm, Nov 2

- **Electroludic Experience - Integrating Narrative To Digital Game Design**

🕒 5:40pm - 6:00pm, Nov 2

Trilha - Cultura: ST3

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 2

📍 Bloco Amarelo (1º Andar) - Sala Maria Montessori

Chair:



João Mattar

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP), Universidade Anhembi Morumbi (UAM)

3 Subsessions

- **Games as expression On the artistic nature of games**
🕒 5:00pm - 5:20pm, Nov 2
- **O uso do Cultural Analytics para pensar as imagens de jogos digitais na perspectiva da tecnocultura audiovisual**
🕒 5:20pm - 5:40pm, Nov 2
- **Adaptação transmídia de/para games: revisão de literatura**
🕒 5:40pm - 6:00pm, Nov 2

Trilha - Indústria: Sessão Técnica - 2

- 🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 2
📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

Chair:



Pedro Zambon
Unesp

3 Subsessions

- **A Gamificação na Estratégia como Prática em uma Empresa Multinacional de Software**
🕒 5:00pm - 5:20pm, Nov 2
- **Levantamento das Ferramentas e Necessidades da Indústria de Jogos na Escrita e Manutenção de Game Design Documents**
🕒 5:20pm - 5:40pm, Nov 2
- **Digital Game Usage Lifecycle: a systematic literature review**
🕒 5:40pm - 6:00pm, Nov 2

Jogos Diversos: Gênero e Jogos

- 🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 2
📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

6 Subsessions

- **Abertura**
🕒 5:00pm - 5:10pm, Nov 2
📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal
- **Gênero e Games: Perspectivas de Alunas de Computação sobre a Participação em Jogos Digitais**

🕒 5:10pm - 5:20pm, Nov 2

📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

● **Gênero e Jogos: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização social**

🕒 5:20pm - 5:30pm, Nov 2

📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

● **Representatividade de gênero no game design: conceitos e problemáticas**

🕒 5:30pm - 5:40pm, Nov 2

📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

● **De Ms. Pacman a Lara Croft: elementos para o debate de gênero na construção de uma oficina no Rio Indie Games**

🕒 5:40pm - 5:50pm, Nov 2

📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

● **Leia e Saboreie: Sexo e Negativismo Queer em jogos de Twine**

🕒 5:50pm - 6:00pm, Nov 2

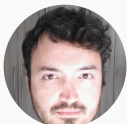
📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

Trilha - Indústria: Palestras Post Mortem: Painter's Guild

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (Térreo) - Carlos Costa

Speaker:



Lucas Molina

Indie Dev, Roguemance

Kids & Teens: Juegos de Narrativa

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde - Sala 23

Trilha - Indústria: Atragames / IGDA: Panorama da Indústria Nacional

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

Speaker:



Mauricio Alegretti

Founder and CEO, Indústria de Jogos

Kids & Teens: O uso da tecnologia na educação

🕒 5:30pm - 6:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde - Sala 24

6:00pm

Trilha - Computação: Player's Behaviour/Modelling

🕒 6:00pm - 7:00pm, Nov 2

📍 Bloco Amarelo (térreo) - Auditório Tristão de Ataíde

Trilha - Computação

Chair:



Augusto Baffa

3 Subsessions

- **Improving procedural 2D map Generation based on multi-layered cellular automata and Hilbert curves**

🕒 6:00pm - 6:20pm, Nov 2

- **Procedural and Implicit Modeling of Clouds in GPUs**

🕒 6:20pm - 6:40pm, Nov 2

- **A fast approach for automatic generation of populated maps with seed and difficulty control**

🕒 6:40pm - 7:00pm, Nov 2

Trilha - Arte & Design: Game Mechanics

🕒 6:00pm - 7:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

Trilha - Arte & Design

Chair:



Frederick van Amstel

Assistant Professor, PUCPR

2 Subsessions

- **Game User Experience (UX): Explorando a Teoria da Diegese**
🕒 6:00pm - 6:20pm, Nov 2
- **O perfil do jogador e o perfil emocional**
🕒 6:20pm - 6:40pm, Nov 2

Trilha - Cultura: ST4

🕒 6:00pm - 7:00pm, Nov 2
📍 Bloco Amarelo (1º Andar) - Sala Maria Montessori

Speaker:



Luciano Frontino
Uninter

3 Subsessions

- **Tangram de Cordel: Geometria e Poesia em Um Jogo Sério sobre a Cultura Nordestina**
🕒 6:00pm - 6:20pm, Nov 2
- **O Imaginário Amazônico nos Games: uma análise das representações da cultura da Amazônia em Ayri e Aritana**
🕒 6:20pm - 6:40pm, Nov 2
- **Descobrimo o Tapajós: difusão da história e cultura Tapajônica por meio de um jogo eletrônico**
🕒 6:40pm - 7:00pm, Nov 2

Trilha - Indústria: Palestras Post Mortem: In Extremis

🕒 6:00pm - 7:00pm, Nov 2
📍 Bloco Verde (Térreo) - Carlos Costa

Speaker:



Leonardo Ferreira
Designer, Artist and Independent game developer

Trilha - Indústria: Sessão Técnica - 3

🕒 6:00pm - 7:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

Chair:



Pedro Zambon
Unesp

2 Subsessions

- **Uma Análise da Herança Digital no Mundo dos Jogos**
🕒 6:00pm - 6:20pm, Nov 2
- **PlayStation VR: história, adoção, projeções e desafios**
🕒 6:20pm - 6:40pm, Nov 2

Jogos Diversos: Mesa: A questão dos negros na indústria de jogos nacional e internacional

🕒 6:00pm - 7:00pm, Nov 2

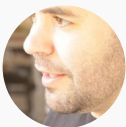
📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

Trilha - Indústria: Abragames / IGDA: Da Jam para o Mercado

🕒 6:00pm - 7:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

Speaker:



Caio Ribeiro Chagas
Game Designer and 3DArtist, Global Game Jam



Rafael Prado
Teacher, Facens | Faculdade de Engenharia de Sorocaba

SVR: Cocktail

🕒 6:15pm - 7:00pm, Nov 2

📍 Bloco Amarelo (2º Andar)

● 7:00pm

Trilha - Arte & Design: Design Crit

🕒 7:00pm - 8:00pm, Nov 2

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

DesignCrit é uma sessão extra para receber críticas de design e arte sobre jogos que os participantes da trilha de Artes e Design tenham desenvolvido como parte de suas pesquisas. Como é comum que os estudos de jogos sejam baseados em projetos de jogos, o DesignCrit abre o espaço para criticar o jogo em si, como um objeto artístico ou projetual, independente da pesquisa feita sobre ele. O objetivo do DesignCrit é promover a troca de experiências sobre a prática de criação de jogos no contexto da pesquisa sobre jogos.

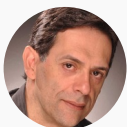
Os coordenadores da trilha selecionarão 4 projetos discutidos nos artigos aceitos pela trilha de Artes e Design que seriam interessantes para o DesignCrit. Um convite para participar desta seção extra será enviado aos autores do jogo ou pesquisadores. Durante a sessão, cada projeto receberá 15 minutos de críticas que poderão partir de qualquer participante do evento. Os coordenadores da trilha irão mediar a crítica de modo que esta seja construtiva. Ao final da sessão, será feita uma discussão de reflexão sobre os critérios de avaliação mais utilizados durante a sessão."

Speaker:



Frederick van Amstel

Assistant Professor, PUCPR



André Battaiola

UFPR

Trilha - Indústria: *Google*** Modelos de Negócios: Monetizando apps com Admob**

🕒 7:00pm - 8:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

Speaker:



Rogers Reichert

Google



Caio Occhini

Strategic Partnerships Manager - AdMob, Apps and Games, Google

Trilha - Indústria: Atragames / IGDA: Processos de Inovação: Case GUTS

🕒 7:00pm - 8:00pm, Nov 2

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

Speaker:



Paulo Luis Santos
Founder, Flux Game Studio

Fri, Nov 03, 2017

8:00am

SBGames - Tutorial 2 : Godot Engine - Conheça os Nodes

🕒 8:00am - 10:00am, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º andar) - Sala 20

Conheça os Nodes é um uma apresentação e tutorial organizada pelo grupo Novastrike Media focada em dar uma breve introdução à Godot Engine, uma game engine livre e de código aberto que vem crescendo constantemente nos últimos anos. A engine já possui uma grande comunidade brasileira, porém ainda não tem eventos relacionados no Brasil, a maior parte da comunidade se encontra na Europa e na Argentina (país de origem dos criadores da ferramenta). O grupo Novastrike Media está dentro do mercado de produção de jogos há 6 anos, principalmente produzindo músicas para jogos. E há 1 ano o grupo vem dando suporte total à Godot Engine. Por este motivo, o grupo está empenhado em promover workshops para ajudar a aumentar e melhorar a comunidade da engine no Brasil. A apresentação possui duas partes, a primeira parte consiste em contar um pouco sobre a história da Godot Engine, suas filosofias e seus objetivos. A segunda parte é o tutorial em si, focado em introduzir várias das principais funcionalidades da engine.

Speaker:



William Tumeo
Desenvolvedor de Software Open-source

SBGames - Tutorial 8: Ecossistemas de Software no Projeto e Desenvolvimento de Plataformas para Jogos e Entretenimento Digital

🕒 8:00am - 10:00am, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º andar) - Laboratório 11

Um ecossistema de software (ECOS) é um conjunto de atores e artefatos, internos e externos a uma organização ou comunidade, que trocam recursos e informações centrados em uma plataforma tecnológica comum. Este contexto tem afetado decisões de arquitetura, de governança e de colaboração, nos mais variados domínios de aplicação. Torna-se necessário integrar mecanismos e ferramentas para apoiar a troca de informações, recursos e artefatos, bem como assegurar a comunicação e interação dos desenvolvedores e usuários. Neste tutorial, o objetivo é apresentar como o contexto de ECOS afeta o projeto e desenvolvimento de plataformas para jogos e entretenimento digital. Para isso, os principais conceitos e estratégias de ECOS serão discutidos, seguidos pela organização de mecanismos e ferramentas para modelar/analisar plataformas para jogos e

entretenimento digital. Casos reais serão usados para explorar cenários de decisão e os recursos apresentados no tutorial, como Blizzard Entertainment, Creation Club, iOS/Android e Facebook.

Speaker:



Rodrigo Santos

Assistant Professor of Information Systems, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

SVR - Tutorial MC2 - Unreal Engine 4 Overview: desenvolvendo VR games com Blueprints

🕒 8:00am - 10:00am, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Laboratório 7

Authors: João Pedro Assunção Campos, Ricardo Deitoz Posser, Manoela Rogofski Brum, Rafael Rieder

Credenciamento

🕒 8:00am - 6:00pm, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (térreo) - Hall

SVR: Technical Sessions - 3

🕒 8:30am - 10:00am, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Sala Ipê (Metodologias Ativas)

Computer graphics techniques for VR/AR/MR

Chair: Creto Vidal

5 Subsessions

- **The development of a facial animation system based on performance and the use of a RGB-D camera**

🕒 8:30am - 8:50am, Nov 3

- **Comparing Different Strategies for Frame-to-Frame Rigid Registration of Point Clouds**

🕒 8:50am - 9:10am, Nov 3

- **Development of a method for capturing human motion using a RGB-D camera**

🕒 9:10am - 9:30am, Nov 3

- **Rastreamento de Objetos 3D em Imagens RGB-D Usando Otimização por Enxame de Partículas**

🕒 9:30am - 9:50am, Nov 3

- **Avaliação de interatividade e imersão em smartphones (short paper)**

🕒 9:50am - 10:00am, Nov 3

SVR: Workshop de Iniciação Científica (WIC) - 1

🕒 8:30am - 10:00am, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (2o Andar) - Auditório Sobral Pinto

7 Subsessions

- **Realidade Virtual Aplicada à Simulação na Prevenção de Quedas em Idosos**
🕒 8:30am - 8:42am, Nov 3
- **Aplicativo de Realidade Aumentada Móvel em Educação Musical**
🕒 8:42am - 8:54am, Nov 3
- **Um Simulador para Treinamento em Anestesia Regional**
🕒 8:54am - 9:06am, Nov 3
- **AGaR: a VR serious game to support the recovery of post-stroke patients**
🕒 9:06am - 9:18am, Nov 3
- **Uma Revisão de Literatura sobre Recomendações de Design de Jogos Digitais 3D para Pessoas com Deficiência**
🕒 9:18am - 9:30am, Nov 3
- **Reabilitação Física de Membro Superior: Uma proposta baseada em Realidade Aumentada**
🕒 9:30am - 9:42am, Nov 3
- **Desenvolvimento de Jogos 3D: uma comparação técnica dos motores de jogos Unreal, Unity e Blender**
🕒 9:42am - 9:54am, Nov 3

● 9:00am

Trilha - Arte & Design: Design de Personagens

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 3

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

Trilha - Arte & Design

Chair:



André Battaiola
UFPR

3 Subsessions

- **Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: Overwatch e as heroínas não convencionais**

🕒 9:00am - 9:20am, Nov 3

- **Concepção poético-crítica de personagem feminina para League of Legends**

🕒 9:20am - 9:40am, Nov 3

- **Desenvolvimento Visual e Avaliação do Jogo Pet Shelter**

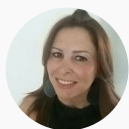
🕒 9:40am - 10:00am, Nov 3

Trilha - Cultura: ST5

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (1º Andar) - Sala Maria Montessori

Chair:



Valeria Martins

Universidade Presbiteriana Mackenzie (MACKENZIE)

3 Subsessions

- **Game Design Thinking: propostas lúdicas no letramento digital infantil**

🕒 9:00am - 9:20am, Nov 3

- **MINECRAFT: Experiências de sucesso dentro e fora da sala de aula**

🕒 9:20am - 9:40am, Nov 3

- **Ensinando e aprendendo a fazer jogos quando os alunos são os protagonistas**

🕒 9:40am - 10:00am, Nov 3

Workshop de Teses e Dissertações (SBGames)

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º andar) - Sala 24

Workshop de Teses e Dissertações

3 Subsessions

- **O impacto da utilização de Assets não exclusivos no projeto de design de jogos digitais**

🕒 9:00am - 9:20am, Nov 3

- **A Framework for the Application of Participatory Design with Agile Game Development in a NUI Game for Wheelchair Users**

🕒 9:20am - 9:40am, Nov 3

● **Educação eletrolúdica: a criação de espaços de reflexão sobre as consequências do jogar digital**

🕒 9:40am - 10:00am, Nov 3

Trilha - Indústria: Palestras Post Mortem: Resonance

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 3

📍 Bloco Verde (Térreo) - Carlos Costa

A área de PALESTRAS POST MORTEM é utilizada para a análise dos desenvolvedores sobre o que aconteceu durante o desenvolvimento de um jogo, discutindo as lições aprendidas nos diversos aspectos técnicos, artísticos e de negócios desde a produção até o lançamento.

Speaker:



Tiago Sousa

Professor / Game Designer, IFRN / Demerara Games

Trilha - Indústria: Gerenciando Equipes: Fortalecendo a Indústria de Games com o aporte da Gestão de Projetos, de Processos e do Conhecimento

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 3

📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

Speaker:



Fernando Zaidan

Produtor de Games, TDZ Games

Kids & Teens: Jogos e incentivo à leitura

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 3

📍 Bloco Verde (2º Andar) - Sala de Vidro

Kids & Teens: Escape Saving the Games

🕒 9:00am - 5:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde - Sala 31

Kids & Teens: Os brinquedos que criam vida

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 3

📍 Bloco Verde - Sala 26

Jogos e Saúde: Abertura do Workshop e Inscrição para visita ao laboratório de exergames

🕒 9:00am - 9:30am, Nov 3

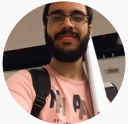
📍 Auditório da Biblioteca - John Henry Neumann

Trilha - Indústria: Lounge Indie: Gamer Trials: A importância da validação e do Community Building

🕒 9:00am - 9:30am, Nov 3

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

Speaker:



Gabriel Ferreira

CMO, Gamer Trials

Kids & Teens: Quer aprender a modelar no programa Blender?

🕒 9:30am - 10:00am, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Laboratório K&T

10:00am

Keynote Talk: Using games to solve challenging multimedia problems

🕒 10:00am - 11:00am, Nov 3

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

Keynote Talk

Speaker:



Oge Marques

Professor, Florida Atlantic University

SVR: Keynote Talk 2: Reinventing movies: how do we tell stories in VR?

🕒 10:00am - 11:45am, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Auditório Thomas Morus

Traditional cinematography has relied for over a century on a well-established set of editing rules, called continuity editing, to create a sense of situational continuity. Despite massive changes in visual content across cuts, viewers in general experience no trouble perceiving the discontinuous flow of information as a coherent set of events. However, Virtual Reality (VR) movies are intrinsically different from traditional movies in that the viewer controls the camera orientation at all times. As a consequence, common editing techniques that rely on camera orientations, zooms, etc., cannot be used. In this talk

we will investigate key relevant questions to understand how well traditional movie editing carries over to VR, such as: Does the perception of continuity hold across edit boundaries? Under which conditions? Do viewers' observational behavior change after the cuts? We will make connections with recent cognition studies and the event segmentation theory, which states that our brains segment continuous actions into a series of discrete, meaningful events. This theory may in principle explain why traditional movie editing has been working so wonderfully, and thus may hold the answers to redesigning movie cuts in VR as well. In addition, and related to the general question of how people explore immersive virtual environments, we will present the main insights a second, recent study, analyzing almost 2000 head and gaze trajectories when users explore stereoscopic omni-directional panoramas. We have made our database publicly available for other researchers.

Speaker:



Diego Gutiérrez
Universidad de Zaragoza

Kids & Teens: Os brinquedos que criam vida

🕒 10:00am - 10:30am, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Laboratório K&T

Kids & Teens: Festival de Jogos

🕒 10:00am - 12:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (Térreo)

A Busca da Flor; DeadScape

Kids & Teens: 1º Teen Community: Venha jogar essa ideia (vídeo)

🕒 10:00am - 10:30am, Nov 3

📍 Bloco Verde (2º Andar) - Sala de Vidro

Kids & Teens: Jogos: Uma Nova Forma de Aprender

🕒 10:00am - 10:30am, Nov 3

📍 Bloco Verde - Sala 26

Kids & Teens: Fácil assim? Desenvolvimento de jogos com Construct

🕒 10:30am - 11:00am, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Laboratório K&T

Kids & Teens: Mundo Nerd

🕒 10:30am - 11:00am, Nov 3

📍 Bloco Verde - Sala 26

FastTrack: Arte & Design

🕒 11:00am - 12:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

FastTrack - cada apresentador (POSTER ou Jogo do Festival) terá 1 minuto para convidar os participantes a conhecer seu trabalho exposto através de uma performance ou vídeo

44 Subsessions

- **A aproximação do Design gráfico no desenvolvimento de um jogo de tabuleiro**
🕒 11:00am - 11:01am, Nov 3
- **A serialidade como estratégia narrativa em Jogos Eletrônicos: analisando o caso "Game of Thrones"**
🕒 11:01am - 11:02am, Nov 3
- **Affordances and structures of risks and rewards: A case study of Clash Royale**
🕒 11:02am - 11:03am, Nov 3
- **Alternate Reality Games: breve revisão**
🕒 11:03am - 11:04am, Nov 3
- **Análise de aplicação de Gesture Drawing em conteúdo artístico para jogos digitais**
🕒 11:04am - 11:05am, Nov 3
- **Aproximações entre a cultura mineira e os jogos eletrônicos**
🕒 11:05am - 11:06am, Nov 3
- **Aspectos Projetuais da Concepção de Personagens para Jogos Móveis Locativos Voltados a Educação Patrimonial**
🕒 11:06am - 11:07am, Nov 3
- **Jogo Digital como Proposição Educativa: experiências ludopoéticas na infância**
🕒 11:07am - 11:08am, Nov 3
- **Avaliação de experiência dos usuários em tecnologias interativas no Museu**
🕒 11:08am - 11:09am, Nov 3
- **Blind Runner: game design de um jogo corrida infinita acessível a cultura com deficiência visual.**
🕒 11:09am - 11:10am, Nov 3
- **Desenvolvimento de jogos analógicos por meio de Fabricação digital**
🕒 11:10am - 11:11am, Nov 3
- **Desenvolvimento e Avaliação de um Jogo Baseado em Interação Gestual para a Assistência ao Aprendizagem no Processo de Leitura para Crianças no Período de Alfabetização**
🕒 11:11am - 11:12am, Nov 3
- **Design de personagens voltado para reflexões sobre diversidade e representatividade**

de gênero em games

🕒 11:12am - 11:13am, Nov 3

- **Design para a experiência como metodologia para desenvolvimento de jogos com baixo orçamento**
🕒 11:13am - 11:14am, Nov 3
- **Distinção entre regras e mecânicas com base na literatura de design de jogos e sua representação através de uma estrutura elaborada para mapear relações entre elementos de jogo**
🕒 11:14am - 11:15am, Nov 3
- **Dominó Químico: Jogo Educativo para o Ensino-Aprendizagem das Funções Químicas Inorgânicas**
🕒 11:15am - 11:16am, Nov 3
- **Ensino da força magnética por meio de jogos digitais que utilizam o Kinect.**
🕒 11:16am - 11:17am, Nov 3
- **Evolução da progressão: uma análise de design de leveling em MMORPGs clássicos**
🕒 11:17am - 11:18am, Nov 3
- **Evolução de affordances em jogos clássicos da série Pac-Man**
🕒 11:18am - 11:19am, Nov 3
- **EvoTowerD - defesa de torres com experiência gráfica evolutiva**
🕒 11:19am - 11:20am, Nov 3
- **Feudo: um board game educativo sobre a (quase) real Idade Média**
🕒 11:20am - 11:21am, Nov 3
- **Game Design com foco em Interface: Influências do design iterativo com storyboard e prototipagem no desenvolvimento de jogos**
🕒 11:21am - 11:22am, Nov 3
- **Inovando no Level Design: cenários dinâmicos de combate com Física Mecânica e Eletromagnética**
🕒 11:22am - 11:23am, Nov 3
- **ITS ALIVE! Análise de técnicas de game design juicy**
🕒 11:23am - 11:24am, Nov 3
- **Jogo de Cartas Baseado em RPG com Uso de Realidade Aumentada**
🕒 11:24am - 11:25am, Nov 3
- **Jogo Digital: definição do termo**
🕒 11:25am - 11:26am, Nov 3
- **Jogos Digitais Educativos: Princípios de Design Inclusivo para crianças com TDAH**
🕒 11:26am - 11:27am, Nov 3
- **Jogos Sérios na Reabilitação de Pacientes Pós-Acidente Vascular Cerebral: Um Mapeamento Sistemático da Literatura**
🕒 11:27am - 11:28am, Nov 3

- **Journey: uma jornada pela fronteira entre games e arte**
🕒 11:28am - 11:29am, Nov 3
- **Mangue Code: Um Jogo para promover o Ensino do Pensamento Computacional e a Educação Ambiental**
🕒 11:29am - 11:30am, Nov 3
- **MKT ADVENTURE - Jogo educativo gratuito para conceitos de Marketing**
🕒 11:30am - 11:31am, Nov 3
- **Multijogador local: Mecânicas relevantes dentro da experiência e do mercado**
🕒 11:31am - 11:32am, Nov 3
- **Narrativas de RPG: Desenvolvimento Narrativo de The Legendary Player**
🕒 11:32am - 11:33am, Nov 3
- **O design de um jogo que expõe uma crítica bem-humorada à carga de trabalhos acadêmicos: Tá chovendo TP!**
🕒 11:33am - 11:34am, Nov 3
- **O uso da trilha sonora nos jogos eletrônicos: a aventura musical de "A Lenda do Herói"**
🕒 11:34am - 11:35am, Nov 3
- **On Player Motivation and the Appeal of Games: An Exploration of Player Motivation**
🕒 11:35am - 11:36am, Nov 3
- **Planejamento de serious games focados nos usuários e a serviço da preservação dos biomas brasileiros**
🕒 11:36am - 11:37am, Nov 3
- **Quem deixou isso aqui?! Um jogo sobre o perigo dos produtos tóxicos dentro de casa**
🕒 11:37am - 11:38am, Nov 3
- **Redesigning towards accessibility: from a Facebook trivia game to an educational, accessible web game**
🕒 11:38am - 11:39am, Nov 3
- **Serious game para conscientização social no contexto de mobilidade e acessibilidade urbana**
🕒 11:39am - 11:40am, Nov 3
- **Simuladores para ensino de ressuscitação cardiopulmonar: análise do Ressuscita! como uma solução brasileira**
🕒 11:40am - 11:41am, Nov 3
- **Situated Participatory Virtual Reality**
🕒 11:41am - 11:42am, Nov 3
- **Social design and child`s cognitive development stages: the development of a mobile game about Brazil`s World Cup**
🕒 11:42am - 11:43am, Nov 3
- **Towards Design Principles for Low-cost Virtual Reality Games**

🕒 11:43am - 11:44am, Nov 3

Kids & Teens: Programação Unplugged para Jogos Digitais

🕒 11:00am - 12:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Laboratório K&T

Kids & Teens: Ender Queen - Canal do Youtube (Vídeo)

🕒 11:00am - 12:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (2º Andar) - Sala de Vidro

Kids & Teens: Estereótipos de gênero em videogames sexismo, homofobia e outras formas de opressão

🕒 11:00am - 11:30am, Nov 3

📍 Bloco Verde - Sala 26

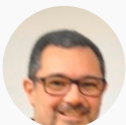
Jogos e Saúde: Palestra: A Participação dos Usuários Finais na Concepção de Jogos Sérios para a Saúde

🕒 11:00am - 12:30pm, Nov 3

📍 Auditório da Biblioteca - John Henry Neumann

O objetivo da palestra é o de trazer uma reflexão sobre o papel e identificação de quem são os usuários finais que podem contribuir para a concepção de jogos desenvolvidos para funcionar como instrumentos de trabalho e, qual o perfil destes usuários atualmente. Esta análise vai ser influenciada pelo contexto de jogos com origem na academia e alguns exemplos serão apresentados como forma de ilustrar a importância desta participação.

Speaker:



Marcelo Hounsell
LARVA - DCC - UDESC

Kids & Teens: Do you challenge Brazil? E-Sports e ascensão de Paladins

🕒 11:30am - 12:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde - Sala 26

● 12:00pm

FastTrack: Cultura

🕒 12:00pm - 1:01pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

FastTrack - cada apresentador (POSTER ou Jogo do Festival) terá 1 minuto para convidar os

participantes a conhecer seu trabalho exposto através de uma performance ou vídeo

61 Subsessions

- **[PROJECT'S NAME OMITTED]: using dance games to foster socialization and physical activity practice**
🕒 12:00pm - 12:01pm, Nov 3
- **A Cultura de Fãs e o Ciberativismo: Novas Affordances percebidas pelos fãs de Pokémon na Cultura Pop**
🕒 12:01pm - 12:02pm, Nov 3
- **A função social do jogo: formação de sentidos ideológicos e culturais**
🕒 12:02pm - 12:03pm, Nov 3
- **A interação Python com Minecraft imersa em Storytelling e Gamificação: uma estratégia de motivação no ensino de programação a alunos do ensino básico**
🕒 12:03pm - 12:04pm, Nov 3
- **Abordando questões de gênero e diversidade sexual em um jogo infantil**
🕒 12:04pm - 12:05pm, Nov 3
- **Análise do perfil do público feminino em uma Universidade com relação aos jogos digitais e de tabuleiro**
🕒 12:05pm - 12:06pm, Nov 3
- **Applying Gagne's nine events of instruction in development of a "point & click" game for training electrical maintenance activity**
🕒 12:06pm - 12:07pm, Nov 3
- **Balanceando Fantasia e Rigor Teórico no Jogo Educativo sobre a Teoria do Big Bang**
🕒 12:07pm - 12:08pm, Nov 3
- **BattleTest: Sistema educacional para o incentivo da aprendizagem no ensino fundamental com jogos**
🕒 12:08pm - 12:09pm, Nov 3
- **Beyond Eyes e a Fenomenologia de Merleau-Ponty: Jogos Digitais Como Metáforas Conceituais**
🕒 12:09pm - 12:10pm, Nov 3
- **BIOLOGIA DIVERTIDA: Uma Abordagem Digital no Ensino Da Ciência.**
🕒 12:10pm - 12:11pm, Nov 3
- **Cidadania Ativa: um objeto de literacia cidadã com games**
🕒 12:11pm - 12:12pm, Nov 3
- **CognGame Uso de Jogos Digitais Para a Cognição e Coordenação Motora de Idosos no Aprendizado de Informática**
🕒 12:12pm - 12:13pm, Nov 3
- **Como os jogos estimulam as pessoas a fazerem o seu melhor.**
🕒 12:13pm - 12:14pm, Nov 3

- **Comunicação, Cultura e Tecnologia: um olhar sobre a realidade virtual na sociedade contemporânea**
🕒 12:14pm - 12:15pm, Nov 3
- **Configurable HTML5/CSS3 Game Model for Academic Environments**
🕒 12:15pm - 12:16pm, Nov 3
- **Debaixo das lentes: preparação e performance de narradores de Roleplaying Games**
🕒 12:16pm - 12:17pm, Nov 3
- **Dengame: Um Jogo Educativo com Realidade Aumentada para Prevenção à Proliferação do Mosquito da Dengue**
🕒 12:17pm - 12:18pm, Nov 3
- **Desenvolvimento de um Jogo socioeducativo sobre drogas Psicotrópicas: João, por que dizer não?**
🕒 12:18pm - 12:19pm, Nov 3
- **Design Educacional Complexo e Gamificação: cultura e linguagem gamer em projetos educacionais online.**
🕒 12:19pm - 12:20pm, Nov 3
- **Dispositivos móveis e gamificação para o desenvolvimento de prática pedagógica no ensino fundamental**
🕒 12:20pm - 12:21pm, Nov 3
- **Dissonância Ludonarrativa X Suspensão da Descrença: quando o gameplay desmente a narrativa o quando o jogador apenas a aceita**
🕒 12:21pm - 12:22pm, Nov 3
- **Educação 3.0 e gamificação: um relato de experiência no Ensino Superior**
🕒 12:22pm - 12:23pm, Nov 3
- **Eletrostática e Zumbis: um jogo educativo para Android**
🕒 12:23pm - 12:24pm, Nov 3
- **Escolhendo um Jogo Digital Educativo e Eficiente: um Instrumento de apoio aos Docentes do Ensino Médio**
🕒 12:24pm - 12:25pm, Nov 3
- **Força dos Sinônimos: Um Jogo da Força Multiplayer para Melhorar Tesouros em Língua Portuguesa na Web**
🕒 12:25pm - 12:26pm, Nov 3
- **Funções executivas e games: teoria e prática dentro do contexto escolar**
🕒 12:26pm - 12:27pm, Nov 3
- **Gameficação nas aulas de Filosofia**
🕒 12:27pm - 12:28pm, Nov 3
- **Gamificação como concretização do ensino híbrido em Língua Portuguesa: projeto "O último suspiro?"**
🕒 12:28pm - 12:29pm, Nov 3

- **Gamificação como Estratégia para Promover Self-Care e Engajar Pacientes: Uma Revisão Sistemática da Literatura**
🕒 12:29pm - 12:30pm, Nov 3
- **Guerrilha do Araguaia: A atuação do guerrilheiro Osvaldão em um Jogo de Plataforma que conta um episódio histórico Pouco Conhecido**
🕒 12:30pm - 12:31pm, Nov 3
- **Gênero e personagens em League of Legends: Um estudo de caso**
🕒 12:31pm - 12:32pm, Nov 3
- **Hexadecimal para binário através de games: uma proposta de abordagem no Ensino Fundamental**
🕒 12:32pm - 12:33pm, Nov 3
- **Imersão em Games e a Narrativa Transmídia**
🕒 12:33pm - 12:34pm, Nov 3
- **Inteligência Artificial e League of Legends: Um Relato de Aplicação de Jogos Eletrônicos no Ensino de Disciplinas Específicas**
🕒 12:34pm - 12:35pm, Nov 3
- **Interfaces do cinema e os games: a transposição da narrativa dos filmes da franquia Jurassic Park para os jogos eletrônicos**
🕒 12:35pm - 12:36pm, Nov 3
- **Jogadores e identificação com o tema da depressão e ansiedade: um estudo de caso em Rainy Day**
🕒 12:36pm - 12:37pm, Nov 3
- **Jogando com a mente coletiva: mecânicas colaborativas em videogames e literacia digital em tempos de compartilhamento**
🕒 12:37pm - 12:38pm, Nov 3
- **Jogo e Educação: menções e concepções em documentos oficiais**
🕒 12:38pm - 12:39pm, Nov 3
- **JOGOS DIGITAIS NO ENSINO SUPERIOR: PROCESSOS COGNITIVOS, BENEFÍCIOS E DESAFIOS**
🕒 12:39pm - 12:40pm, Nov 3
- **Jogos digitais/eletrônicos em sala de aula: uma revisão sistemática**
🕒 12:40pm - 12:41pm, Nov 3
- **Leo3D - Uma ferramenta híbrida para o ensino de óptica geométrica**
🕒 12:41pm - 12:42pm, Nov 3
- **MagicPlane in Homework of Illusion**
🕒 12:42pm - 12:43pm, Nov 3
- **MemoryUFV:Um jogo digital como objeto de ensino aprendizagem do inglês**
🕒 12:43pm - 12:44pm, Nov 3
- **O suicídio entre o ver e o fazer: paralelos possíveis de 13 Reasons Why e Life Is**

Strange sob a ótica da direção de arte

🕒 12:44pm - 12:45pm, Nov 3

- **O uso de gamificação no ensino: uma revisão sistemática da literatura**

🕒 12:45pm - 12:46pm, Nov 3

- **O uso de videogames na saúde mental: uma revisão sistemática de literatura**

🕒 12:46pm - 12:47pm, Nov 3

- **Objetos de aprendizagem gamificados: Metodologia de Pesquisa**

🕒 12:47pm - 12:48pm, Nov 3

- **Ocean Simulator: objeto de aprendizagem sobre a vida marinha**

🕒 12:48pm - 12:49pm, Nov 3

- **Oficina de Games em uma Escola Pública de Ensino Fundamental: Relato de Experiência na criação de games para educação e cidadania**

🕒 12:49pm - 12:50pm, Nov 3

- **PAPESCA, o jogo**

🕒 12:50pm - 12:51pm, Nov 3

- **Plataforma Gamificada para o Ensino Fundamental I com apoio a portadores de necessidades especiais**

🕒 12:51pm - 12:52pm, Nov 3

- **Produção de games para a sensibilização do problema do ruído no contexto escolar**

🕒 12:52pm - 12:53pm, Nov 3

- **Protagonismo de crianças e adolescentes em jogo: o desafio, o design, a trilha e as controvérsias.**

🕒 12:53pm - 12:54pm, Nov 3

- **Ressignificando o projeto sobre cultura indígena por meio das tecnologias digitais: a holografia como possibilidade na Educação Infantil**

🕒 12:54pm - 12:55pm, Nov 3

- **Scratch: uma linguagem de construção interativa de competências matemáticas**

🕒 12:55pm - 12:56pm, Nov 3

- **Stonehearth Mansion: jogo educacional de matemática**

🕒 12:56pm - 12:57pm, Nov 3

- **Um Campo Reticulado, Meeples e quatro Design Tricks a gosto: uma nova metodologia para criação de Advergames/Serious Games de tabuleiro baseada em Quests**

🕒 12:57pm - 12:58pm, Nov 3

- **Uma Abordagem Interdisciplinar para o Ensino de Geometria com o Serious Game 3D Colobot**

🕒 12:58pm - 12:59pm, Nov 3

- **Uma Aplicação Android para o GPJ Caxias-MA**

🕒 12:59pm - 1:00pm, Nov 3

● **Uso de Jogos digitais na educação básica: uma revisão sistemática da literatura**

🕒 1:00pm - 1:01pm, Nov 3

Computação e Indústria: Sessão de Poster

🕒 12:00pm - 1:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (térreo) - Hall

Recomendado a apresentação junto ao seu poster.

● 1:00pm

SBGames - Tutorial 2: Godot Engine - Conheça os Nodes

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º andar) - Sala 20

Conheça os Nodes é um uma apresentação e tutorial organizada pelo grupo Novastrike Media focada em dar uma breve introdução à Godot Engine, uma game engine livre e de código aberto que vem crescendo constantemente nos últimos anos. A engine já possui uma grande comunidade brasileira, porém ainda não tem eventos relacionados no Brasil, a maior parte da comunidade se encontra na Europa e na Argentina (país de origem dos criadores da ferramenta). O grupo Novastrike Media está dentro do mercado de produção de jogos há 6 anos, principalmente produzindo músicas para jogos. E há 1 ano o grupo vem dando suporte total à Godot Engine. Por este motivo, o grupo está empenhado em promover workshops para ajudar a aumentar e melhorar a comunidade da engine no Brasil. A apresentação possui duas partes, a primeira parte consiste em contar um pouco sobre a história da Godot Engine, suas filosofias e seus objetivos. A segunda parte é o tutorial em si, focado em introduzir várias das principais funcionalidades da engine.

Speaker:



William Tumeo

Desenvolvedor de Software Open-source

Trilha - Arte & Design: Design e Jogadores

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

Trilha - Arte & Design

Chair:



Marcia Alves

Universidade Federal do Paraná (UFPR)

3 Subsessions

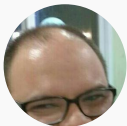
- **O que é seu também é nosso: uma análise crítica da aplicação do design participativo no design de jogos**
🕒 1:00pm - 1:20pm, Nov 3
- **Boas Práticas para a Realização de Playtest de Jogos**
🕒 1:20pm - 1:40pm, Nov 3
- **Modelo SAN e avaliação do jogador**
🕒 1:40pm - 2:00pm, Nov 3

Trilha - Cultura: ST6

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (1º Andar) - Sala Maria Montessori

Chair:



Lucas Goulart

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

3 Subsessions

- **Masturbando Carros Gays: Negociações e Prazeres no jogo Câmbio Manual**
🕒 1:00pm - 1:20pm, Nov 3
- **Queer Identities in Video Games: Data Visualization for a Quantitative Analysis of Representation**
🕒 1:20pm - 1:40pm, Nov 3
- **A Representatividade das Mulheres nos Games**
🕒 1:40pm - 2:00pm, Nov 3

Workshop de Teses e Dissertações (SBGames)

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Sala 15

Workshop de Teses e Dissertações

3 Subsessions

- **Um modelo de mecânica para construção de jogos educacionais móveis para adultos mais velhos**

🕒 1:00pm - 1:20pm, Nov 3

● **Formação de Professores e Tecnologia Digital: Um Estudo Sobre a Utilização do Jogo Musikinésia na Educação Musical**

🕒 1:20pm - 1:40pm, Nov 3

● **Recomendações para o design de jogos, enquanto intervenções motivadoras para crianças com discalculia do desenvolvimento / Sentidos da Saúde em jogos digitais**

🕒 1:40pm - 2:00pm, Nov 3

Trilha - Indústria: Palestras Post Mortem: Grand Shooter

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (Térreo) - Carlos Costa

A área de PALESTRAS POST MORTEM é utilizada para a análise dos desenvolvedores sobre o que aconteceu durante o desenvolvimento de um jogo, discutindo as lições aprendidas nos diversos aspectos técnicos, artísticos e de negócios desde a produção até o lançamento.

Speaker:



Tales Sampaio

Co-Founder & CTO, Grumpy Panda Studios

Trilha - Indústria: Abragames / IGDA: O que diabos a Abragames faz?

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

Speaker:



Patrícia Sato

Content Development Officer, Abragames - Brazilian Association of Game Development Companies

Trilha - Indústria: Lounge Indie: *Prefeitura de Curitiba*** Tecnologia, Inovação e Empreendedorismo**

🕒 1:00pm - 1:45pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

Speaker:



Tiago Chico

SVR - Tutorial MC3 - Desenvolvendo aplicações em Realidade Virtual com HTC VIVE e Unity3D

🕒 1:30pm - 3:30pm, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Sala B-11

Authors: Hiram Favarin Martins, Lucas Benvenuti, Ewerton Eyre de Moraes Alonso, Adriana Gomes Alves, James Roberto Bombasar, Thiago Luiz Berlim

Jogos e Saúde: Visita ao Laboratório de Exergames

🕒 1:30pm - 2:30pm, Nov 3

📍 Ginásio De Esportes

Para participar da visita deve ser realizada a inscrição na abertura do workshop das 9:00 as 9:30.

Speaker:



Rafael Braga
Lecture, PUCPR

2:00pm

Mesa Redonda (by Google): Estúdios de Games no Brasil e sua parceria com o Google

🕒 2:00pm - 3:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

Speaker:



Caio Occhini
Strategic Partnerships Manager - AdMob, Apps and Games, Google



Rogers Reichert
Google



Nikolas Billwiller Godoy
Alpha Quest Games



Mateus José Kwiatkowski

Alpha Quest Games



Iosef Fagundes

SuperPads



Marcel Lima

SuperPads

SVR: Technical Sessions - 4

🕒 2:00pm - 3:30pm, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Sala Braox (Metodologias Ativas)

Perception, presence, and cognition in VR/AR/MR

Chair:



Alberto Raposo

Professor, Pontifícia Universidade Católica - PUC-Rio

5 Subsessions

- **Towards Playing a 3D First-Person Shooter Game Using a Classification Deep Neural Network Architecture**
🕒 2:00pm - 2:20pm, Nov 3
- **Arquiteturas de Ambientes Virtuais Colaborativos para Treinamento de Equipes (AVCEs)**
🕒 2:20pm - 2:40pm, Nov 3
- **Analyzing AR Viewing Experience through Analytics Heat Maps for Augmented Content**
🕒 2:40pm - 3:00pm, Nov 3
- **Assessing the Experience of Immersion in Electronic Games**
🕒 3:00pm - 3:20pm, Nov 3
- **Motivational Impact of Virtual Reality on Game-Based Learning: Comparative Study of Immersive and Non-Immersive Approaches (short paper)**
🕒 3:20pm - 3:30pm, Nov 3

SVR: Workshop de Iniciação Científica (WIC) - 2

🕒 2:00pm - 3:30pm, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (2o Andar) - Auditório Sobral Pinto

7 Subsessions

- **Soja3D: Ambiente Virtual para realização de experimentos agrônômicos com a soja**
🕒 2:00pm - 2:12pm, Nov 3
- **Gamificação como estratégia de aprendizagem em simulação de anestesia odontológica**
🕒 2:12pm - 2:24pm, Nov 3
- **Evolução do jogo educacional "Conhecendo o Brasil"**
🕒 2:24pm - 2:36pm, Nov 3
- **PhysioHappy: A low cost device for virtual rehabilitation**
🕒 2:36pm - 2:48pm, Nov 3
- **Usando Unreal Motion Graphics para o Desenvolvimento de Aplicações de Realidade Virtual**
🕒 2:48pm - 3:00pm, Nov 3
- **Proposta de Diretrizes para Concepção de Jogos Sérios baseados em Realidade Virtual e Storytelling**
🕒 3:00pm - 3:12pm, Nov 3
- **Percepção de Rigidez em Sistema de Realidade Virtual com Interface Háptica: um Estudo de Caso**
🕒 3:12pm - 3:24pm, Nov 3

Kids & Teens: Oficina de Tabuleiro Digital

🕒 2:30pm - 4:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (2º Andar) - Sala de Vidro

Kids & Teens: Cartografando com Assasins Creed

🕒 2:30pm - 3:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde - Sala 26

Jogos e Saúde: Sessão de Poster

🕒 2:30pm - 3:30pm, Nov 3

📍 Auditório da Biblioteca - John Henry Neumann

Trilha - Indústria: Sessão Técnica - 4

🕒 2:40pm - 3:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

1 Subsessions

● **Software Project Plan for Mobile Games Development: A Quasi-Systematic Review**

🕒 2:40pm - 3:00pm, Nov 3

● 3:00pm

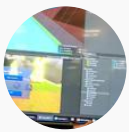
Sponsored Talk (by Unity): Democratizando com Unity

🕒 3:00pm - 4:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

Sponsored Talk by Unity

Speaker:



Alexandre Kikuchi

Unity

Kids & Teens: Rio Simulator

🕒 3:00pm - 5:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Laboratório K&T - Extra!

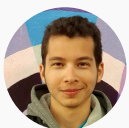
Workshop Convidado: Narrativa Interativa - o novo desafio do entretenimento digital

🕒 3:00pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º andar) - Laboratório 8

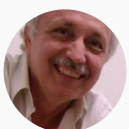
Mais informações em: <https://www.eventbrite.com/e/narrativa-interativa-o-novo-desafio-do-entretenimento-digital-tickets-39086049426?aff=ehomefriend>

Speaker:



Arthur Protasio

Creative Director & Narrative Designer, Fableware Narrative Design



Renato Degiovani

Tilt.Net

Kids & Teens: Oficina de Introdução ao RPG

🕒 3:30pm - 5:30pm, Nov 3

📍 Bloco Verde - Sala 32

Jogos e Saúde: Mesa redonda com os autores dos pôsteres

🕒 3:30pm - 4:30pm, Nov 3

📍 Auditório da Biblioteca - John Henry Neumann

SVR: Sponsored Talk (by Intel): Otimização gráfica com o Intel GPA

🕒 3:45pm - 4:30pm, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Auditório Thomas Morus

O Intel Graphics Performance Analyzers é um conjunto de ferramentas gratuitas desenvolvidas pela Intel para auxiliar desenvolvedores de jogos e aplicações com uso intensivo de gráficos durante o processo de otimização do seu software. O Intel GPA ajuda a identificar rapidamente gargalos de processamento (GPU/CPU) e auxilia a ajustar o balanço de utilização entre CPU e GPU para maior performance. Serão apresentadas as principais ferramentas do Intel GPA, da instalação à utilização das ferramentas.

Speaker:



Jomar Silva

Technical Evangelist, Intel Corporation

4:00pm

SBGames - Tutorial 7: Desenvolvimento rápido de ambientes para realidade virtual em Unity utilizando PhotoSphere e CubeMap

🕒 4:00pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º andar) - Sala 22

Este trabalho apresenta um histórico sobre realidade virtual (VR), o atual estado da tecnologia e do mercado, ressaltando a importância do ambiente na experiência em VR. Em seguida, apresenta uma técnica de desenvolvimento de ambiente virtual usando Photosphere ou Cubemap, em Unity.

Speaker:



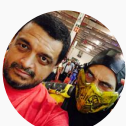
Ricardo Barboza

Professor, UEA



Matheus Barbosa

UEA



Jucimar Junior

SAMSUNG OCEAN/Universidade do Estado do Amazonas

SVR - Tutorial MC1 - Desenvolvimento de Aplicações de RV e RA para Microsoft HoloLens com Unity3D

🕒 4:00pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Laboratório 4

Authors: Luciano Silva

Trilha - Arte & Design: Usabilidade e Jogabilidade

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

Trilha - Arte & Design

Chair:



Marcia Alves

Universidade Federal do Paraná (UFPR)

3 Subsessions

- **Usabilidade em Jogos em Diferentes Plataformas e Gêneros**

🕒 4:00pm - 4:20pm, Nov 3

- **O jogo a salvo: o save game como mecânica e a progressão na experiência temporal dos jogos digitais**

🕒 4:20pm - 4:40pm, Nov 3

- **Os efeitos de sentido e a usabilidade na interface de Call of Duty Advanced Warfare**

🕒 4:40pm - 5:00pm, Nov 3

Trilha - Cultura: ST7

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (1º Andar) - Sala Maria Montessori

Chair:



Luciane Real

UFRGS

3 Subsessions

- **Mitos contemporâneos: imagens arquetípicas entre os jogadores do game Grand Theft Auto V**
🕒 4:00pm - 4:20pm, Nov 3
- **League of Legends: o que move os jogadores?**
🕒 4:20pm - 4:40pm, Nov 3
- **O caráter autotético de League of Legends**
🕒 4:40pm - 5:00pm, Nov 3

Workshop de Teses e Dissertações (SBGames)

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 3
📍 Bloco Azul (1º Andar) - Sala 15

Workshop de Teses e Dissertações

3 Subsessions

- **Geração Procedural de Conteúdo por Busca Inovativa em Nichos**
🕒 4:00pm - 4:20pm, Nov 3
- **Dynamic Focus Selection for First-Person Navigation with Head Mounted Displays**
🕒 4:20pm - 4:40pm, Nov 3
- **A Computational Model for Generating Visually Pleasing Video Game Maps**
🕒 4:40pm - 5:00pm, Nov 3

Trilha - Indústria: Palestras Post Mortem: Senhora Volta Aqui

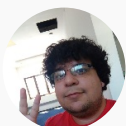
🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 3
📍 Bloco Verde (Térreo) - Carlos Costa

A área de PALESTRAS POST MORTEM é utilizada para a análise dos desenvolvedores sobre o que aconteceu durante o desenvolvimento de um jogo, discutindo as lições aprendidas nos diversos aspectos técnicos, artísticos e de negócios desde a produção até o lançamento.

Speaker:



Vitor Mendes
Instrutor, Happy Code | Fun Code School



Waldir Natalino
Developer

Trilha - Indústria: Abragames / IGDA: Brazilian Game Developers- Por que exportar meu game?

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

Speaker:



Patrícia Sato

Content Development Officer, Abragames - Brazilian Association of Game Development Companies



Nando Guimaraes

Co-Founder & CEO, Cat Nigiri



Rafael Ferrari

Co Founder, Skullfish Studios



Saulo Camarotti

CEO / Producer / Business Manager, Behold Studios

Trilha - Indústria: Mesa Temática: Editais de Desenvolvidores de Jogos

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

Speaker:



Pedro Zambon

Unesp



Rodrigo Motta

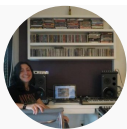
Diretor Criativo e Designer de Games, Kaipora Digital

Trilha - Indústria: Lounge Indie: Áudio para VR: O que mudou?

🕒 4:00pm - 4:30pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (térreo) - Hall dos Auditórios

Speaker:



Bettina Calmon

Compositora de Música e Efeitos para Mídias Digitais, Free Lancer

Jogos Diversos: Mesa Redonda: Experiências Queer nas Culturas de Jogos Eletrônicos

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 3

📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

Kids & Teens: Concurso de Cosplay

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (2º Andar) - Sala de Vidro

Kids & Teens: Sabores Mitológicos

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde - Sala 26

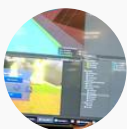
Unity Workshop: Naves e Timeline - Jogando e Animando

🕒 4:00pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Laboratório de Unity

Venha participar do Workshop "Naves e Timeline - Jogando e Animando" com o evangelista Alexandre Kikuchi da Unity. Esta é uma atividade em Laboratório prático com limite de 25 participantes, preenchida por ordem de chegada. Para melhor aproveitamento, sugere-se conhecimento básico de Unity.

Speaker:



Alexandre Kikuchi

Unity

Trilha - Computação: Artificial Generation

🕒 4:20pm - 5:00pm, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (térreo) - Auditório Tristão de Ataíde

Trilha - Computação

Chair:



Luiz Chaimowicz

Professor, UFMG

2 Subsessions

- **A supervised learning approach to build a recommendation system for User Generated Content in a casual game**
🕒 4:20pm - 4:40pm, Nov 3
- **Evolutionary Music Composition for Digital Games Using Regent-Dependent Creativity Metric**
🕒 4:40pm - 5:00pm, Nov 3

Jogos e Saúde: Palestra: Gamebook Skill - Ferramenta para mediar a estimulação das funções executivas dos jogadores na faixa etária de 8 a 12 anos

🕒 4:30pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Auditório da Biblioteca - John Henry Neumann

A presente palestra tem o objetivo de socializar o processo colaborativo do desenvolvimento do Gamebook Skill uma interface que objetiva identificar quais as funções executivas são estimuladas durante a interação com o Gamebook – Guardiões da Floresta. Este artefato tecnológico dialoga com área de saúde, especialmente a neuropsicologia, contribuindo para estimulação e reabilitação de crianças na faixa etária de 8 a 12 anos que apresentam déficits executivos.

Speaker:



Lynn Alves
Doctor, UNEB

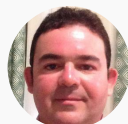
SVR: Technical Sessions - 5

🕒 4:45pm - 6:15pm, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Sala Braox (Metodologias Ativas)

Virtual environments evaluation

Chair:



Joaquim Bento
UFC

5 Subsessions

- **Evaluating the User Experience of Adult Users in Pokémon Go game**
🕒 4:45pm - 5:05pm, Nov 3
- **An Immersive Visualization Study on Molecules Manipulation**

🕒 5:05pm - 5:25pm, Nov 3

● **Heuristics Evaluation and Improvements for Low-Cost Virtual Reality**

🕒 5:25pm - 5:45pm, Nov 3

● **Usability Guidelines to Develop Gesture-Based Serious Games for Health: a systematic review**

🕒 5:45pm - 6:05pm, Nov 3

● **Impactos da inclusão de Realidade Virtual no processo de fabricação joalheiro, baseados no conceito de BIM (Building Information Modeling) (short paper)**

🕒 6:05pm - 6:15pm, Nov 3

SVR: Workshop de Iniciação Científica (WIC) - 3

🕒 4:45pm - 6:15pm, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (2o Andar) - Auditório Sobral Pinto

6 Subsessions

● **Reino das Frações: um Serious Game baseado em Realidade Aumentada destinado ao auxílio do Desenvolvimento Lógico**

🕒 4:45pm - 4:57pm, Nov 3

● **Visualizador Imersivo para Simulações Computacionais de Parto**

🕒 4:57pm - 5:09pm, Nov 3

● **Evaluate Leap Motion Control for Multiple Hand Posture Recognition**

🕒 5:09pm - 5:21pm, Nov 3

● **Teorias e Métodos de Captura de Movimento Corporal e Facial para Animações 3D de Personagens Virtuais: uma Revisão Sistemática**

🕒 5:21pm - 5:33pm, Nov 3

● **GestualJS: Uma alternativa à interação em páginas Web**

🕒 5:33pm - 5:45pm, Nov 3

● **Uma Abordagem para Detecção Gestos Voltada a Ambientes de Realidade Virtual e Aumentada**

🕒 5:45pm - 5:57pm, Nov 3

● 5:00pm

Trilha - Computação: Procedural Modelling

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (térreo) - Auditório Tristão de Ataíde

Trilha - Computação

Chair:



João Marcelo Teixeira

Visiting Professor, UFPe

3 Subsessions

- **Optimizing UCT for Settlers of Catan**
🕒 5:00pm - 5:20pm, Nov 3
- **A Methodology for Creating Generic Game Playing Agents for Board Games**
🕒 5:20pm - 5:40pm, Nov 3
- **A Data Analysis of Player in World of Warcraft using Game Data Mining**
🕒 5:40pm - 6:00pm, Nov 3

Trilha - Arte & Design: Método de Design

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

Trilha - Arte & Design

Chair:



Thiago Schaedler Uhlmann

Professor, Faculdade Paranaense

3 Subsessions

- **Proposta de Um Método Descritivo Formal para o Design de Jogos Sérios**
🕒 5:00pm - 5:20pm, Nov 3
- **Lacer Ann: A Design Process for Visual Artistic Expression**
🕒 5:20pm - 5:40pm, Nov 3
- **Métodos científicos em pesquisas sobre Jogos: Mapeamento no SBGames trilha de arte e design (2004-2016)**
🕒 5:40pm - 6:00pm, Nov 3

Trilha - Cultura: ST8

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (1º Andar) - Sala Maria Montessori

Speaker:



Daniela Karine Ramos
UFSC

3 Subsessions

- **Consumo midiático e a interação com jogos digitais: contribuições a aprendizagem e o papel da mediação**
🕒 5:00pm - 5:20pm, Nov 3
- **Análise do jogo PokémonGO e a relação dos jogadores com o espaço urbano**
🕒 5:20pm - 5:40pm, Nov 3
- **Historical Representation and Game Mechanics: A Case Study on WWII**
🕒 5:40pm - 6:00pm, Nov 3

Workshop de Teses e Dissertações (SBGames)

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Sala 15

Workshop de Teses e Dissertações

2 Subsessions

- **A virtual dynamic control for games adapted to the gameplay and the user**
🕒 5:00pm - 5:20pm, Nov 3
- **CrowdSim: A Framework to Estimate Safety of Egress Scenario**
🕒 5:20pm - 5:40pm, Nov 3

Trilha - Indústria: Mesa Temática: Representações Brasileiras: O papel do Nacional e do Regional

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

Speaker:

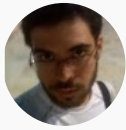


Tiago Sousa
Professor / Game Designer, IFRN / Demerara Games



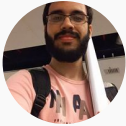
Mauricio Alegretti

Founder and CEO, Indústria de Jogos



Arison Heltami Rodrigues Uchôa

Finish Games



Gabriel Ferreira

CMO, Gamer Trials

Trilha - Indústria: Lounge Indie: Carreira internacional em games

🕒 5:00pm - 5:30pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (térreo) - Hall dos Auditórios

Speaker:



Bruno Mikoski

Senior Programmer, Paladin Studios



Breno Azevedo

Studio Manager, First Foundry

Jogos Diversos: Games for Everybody

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

4 Subsessions

- **A questão haitiana retratada em um serious game: design e discursos**

🕒 5:00pm - 5:15pm, Nov 3

📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

- **Odd: A Tale About Difference - reflexões sobre a construção mecânica e discursiva de uma experiência LGBT+ em um jogo digital**

🕒 5:15pm - 5:30pm, Nov 3

📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

- **O uso do Esporte Eletrônico enquanto ferramenta de inclusão digital.**

🕒 5:30pm - 5:45pm, Nov 3

📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

● **Final Deal um jogo de Tabuleiro para Mediação de Conflitos**

🕒 5:45pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

Trilha - Indústria: * Intel ***: Otimização gráfica com o Intel GPA**

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

Speaker:



Jomar Silva

Technical Evangelist, Intel Corporation

Trilha - Indústria: Palestras Post Mortem: Galaxy of Pen & Paper

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde (Térreo) - Carlos Costa

A área de PALESTRAS POST MORTEM é utilizada para a análise dos desenvolvedores sobre o que aconteceu durante o desenvolvimento de um jogo, discutindo as lições aprendidas nos diversos aspectos técnicos, artísticos e de negócios desde a produção até o lançamento.

Speaker:



Saulo Camarotti

CEO / Producer / Business Manager, Behold Studios

6:00pm

Plenária (SBGames)

🕒 6:00pm - 7:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

Relatório do SBGames 2017, SBGames 2018 e 2019

Kids & Teens: Introdução a Programação de Games com Lua

🕒 6:00pm - 6:30pm, Nov 3

📍 Bloco Verde - Sala 26

SVR: CERV Plenary Meeting

🕒 6:15pm - 7:15pm, Nov 3

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Auditório Thomas Morus

Reunião da Comissão Especial de Realidade Virtual

Kids & Teens: O desenvolvimento de jogos em ambientes de ensino médio técnico?

🕒 6:30pm - 7:00pm, Nov 3

📍 Bloco Verde - Sala 26

7:00pm

Premiações do Festival de Jogos

🕒 7:00pm - 8:00pm, Nov 3

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

Sat, Nov 04, 2017

8:00am

SBGames - Tutorial 1 : Desenvolvendo aplicativos e games usando o ARKit

🕒 8:00am - 10:00am, Nov 4

📍 Bloco Azul (1º Andar) - LAB MAC

Com o aumento do poder de processamento junto com o aumento dos sensores atuais dos dispositivos móveis e com o desenvolvimento de frameworks, torna-se possível a utilização de aplicativos de realidade aumentada nesses dispositivos. O maior desafio neste tipo de aplicativo é introduzir objetos gerados pelo computador no mundo real capturado através de uma câmera, de forma que fique dentro do contexto do mundo real, isto é, alinhada e interagindo com objetos do mundo real. Em games, existe ainda mais um complicador: a mecânica. A mecânica do jogo deve ser adaptada para esse novo tipo de interação. O desenvolvimento de aplicativos de AR pode ser realizado através do uso de diversos frameworks existentes no mercado. Neste tutorial será utilizado o ARKit, um framework desenvolvido pela Apple, gratuito e simples de utilizar. Para realizar uma demonstração serão utilizados o XCode, ambiente de programação para dispositivos Apple, e a Unity, motor de jogo para diversas plataformas.

Speaker:



Mark Joselli

Auxiliar Professor, PUCPR

SBGames - Tutorial 8: Ecossistemas de Software no Projeto e Desenvolvimento de Plataformas para Jogos e Entretenimento Digital

🕒 8:00am - 10:00am, Nov 4

📍 Bloco Azul (1º andar) - Sala 26

Um ecossistema de software (ECOS) é um conjunto de atores e artefatos, internos e externos a uma organização ou comunidade, que trocam recursos e informações centrados em uma plataforma tecnológica comum. Este contexto tem afetado decisões de arquitetura, de governança e de colaboração, nos mais variados domínios de aplicação. Torna-se necessário integrar mecanismos e ferramentas para apoiar a troca de informações, recursos e artefatos, bem como assegurar a comunicação e interação dos desenvolvedores e usuários. Neste tutorial, o objetivo é apresentar como o contexto de ECOS afeta o projeto e desenvolvimento de plataformas para jogos e entretenimento digital. Para isso, os principais conceitos e estratégias de ECOS serão discutidos, seguidos pela organização de mecanismos e ferramentas para modelar/analisar plataformas para jogos e entretenimento digital. Casos reais serão usados para explorar cenários de decisão e os recursos apresentados no tutorial, como Blizzard Entertainment, Creation Club, iOS/Android e Facebook.

Speaker:



Rodrigo Santos

Assistant Professor of Information Systems, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

SVR - Tutorial MC2 - Unreal Engine 4 Overview: desenvolvendo VR games com Blueprints

🕒 8:00am - 10:00am, Nov 4

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Laboratório 7

Authors: João Pedro Assunção Campos, Ricardo Deitoz Posser, Manoela Rogofski Brum, Rafael Rieder

Credenciamento

🕒 8:00am - 5:00pm, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (térreo) - Hall

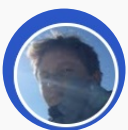
SVR: Technical Sessions - 6

🕒 8:30am - 10:00am, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Sala Ipê (Metodologias Ativas)

VR/AR/MR systems, frameworks and toolkits

Chair:



Silvio Sanches

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)

4 Subsessions

- **From Virtual Reality to Digital Arts with Mosaiccode**
🕒 8:30am - 8:50am, Nov 4
- **ARkanoidAR: an Augmented Reality System to Guide Biomechanical Movements at Sagittal Plane**
🕒 8:50am - 9:10am, Nov 4
- **Metodologia de Comunicação entre uma Base de Dados Pericial e um Ambiente de Realidade Virtual para Estudo de Perícia Forense**
🕒 9:10am - 9:30am, Nov 4
- **Method for Text Input with Google Cardboard: An Approach Using Smartwatches and Continuous Gesture Recognitio (short paper)**
🕒 9:30am - 9:40am, Nov 4

9:00am

Trilha - Arte & Design: Produção Artística

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 4

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

Trilha - Arte & Design

Chair:



Bruno Oliveira

Postdoctoral Researcher, Universidade Anhembi Morumbi

3 Subsessions

- **Uma revisão da literatura sobre a deformação da forma do corpo: em busca pelo corpo perfeito**
🕒 9:00am - 9:20am, Nov 4
- **Captura Completa de Avatares com uma única câmera RGBD**
🕒 9:20am - 9:40am, Nov 4
- **Conceitos de Temporalidade em música de Jonathan Kramer aplicados aos jogos eletrônicos - XXX: um estudo de caso**
🕒 9:40am - 10:00am, Nov 4

Trilha - Cultura: ST9

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (1º Andar) - Sala Maria Montessori

2 Subsessions

- **Influências Internas nos Videogames: como roteiro e som podem afetar a percepção dos jogadores**
🕒 9:00am - 9:20am, Nov 4
- **Aplicativo Musical na Hipersensibilidade Sonora nos Transtornos do Neurodesenvolvimento: Um Estudo de Revisão**
🕒 9:20am - 9:40am, Nov 4

Workshop de Teses e Dissertações (SBGames)

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 4

📍 Bloco Azul (1º andar) - Sala 23

Workshop de Teses e Dissertações

3 Subsessions

- **Contextos lúdicos de aprendizagem: uma aproximação entre jogos eletrônicos e educação a distância**
🕒 9:00am - 9:20am, Nov 4
- **Os Jogos Digitais Vistos Pelo Jogador: análise de aspectos narrativos**
🕒 9:20am - 9:40am, Nov 4
- **ENgAGED: Um processo de desenvolvimento de jogos para ensino em computação**
🕒 9:40am - 10:00am, Nov 4

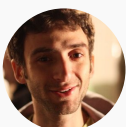
Trilha - Indústria: Palestras Post Mortem: Warlock's Tower

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 4

📍 Bloco Verde (Térreo) - Carlos Costa

A área de PALESTRAS POST MORTEM é utilizada para a análise dos desenvolvedores sobre o que aconteceu durante o desenvolvimento de um jogo, discutindo as lições aprendidas nos diversos aspectos técnicos, artísticos e de negócios desde a produção até o lançamento.

Speaker:



Ygor Speranza

Lead Game Designer, Tapps Games

Trilha - Indústria: Mesa Temática: História do Desenvolvimento de Jogos no Brasil

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 4

📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

Speaker:



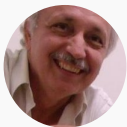
Maurício B. Gehling

Professor, Unisinos



André Battaiola

UFPR



Renato Degiovani

Tilt.Net



Artur Mittelbach

PUCPR

Jogos Diversos: Hiper-Ludicidades: rodas de conversa do Grupo de Estudos em Gênero e Games

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 4

📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

Kids & Teens: SCRATCH: Possibilidades de Aprendizagem e Exercício Pedagógico

🕒 9:00am - 10:00am, Nov 4

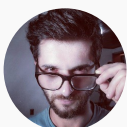
📍 Bloco Verde - Sala 31

Trilha - Indústria: Lounge Indie: Como se destanar na multidão - Meios e linguagens

🕒 9:00am - 9:30am, Nov 4

📍 Bloco Verde (térreo) - Hall dos Auditórios

Speaker:



Octavio Felipe Leonello Lobianco

Chief Executive Officer, Final Buzz

● 10:00am

Keynote Talk: More than just a game - business and marketing related production challenges

🕒 10:00am - 11:00am, Nov 4

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

Speaker:



Marek Ziemak

Senior Producer / Project Manager, 11 bit studios

SVR: Keynote Talk 3: Surpresas Estratégicas: experiências tecnológicas em VR e convergência digital

🕒 10:00am - 11:45am, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Auditório Thomas Morus

Speaker:



José Dias

CEO, Rocket Science, Brazil

Kids & Teens: Experiência Gamificada de Leitura Literária

🕒 10:00am - 10:30am, Nov 4

📍 Bloco Verde - Sala 31

Kids & Teens: Huego de narrativa en Lengua Espanola

🕒 10:30am - 11:30am, Nov 4

📍 Bloco Verde - Sala 31

● 11:00am

Kids & Teens: Project W

🕒 11:00am - 12:00pm, Nov 4

📍 Bloco Azul (1º Andar) - Laboratório K&T

FastTrack: Vencedores do Festival de Jogos

🕒 11:00am - 12:00pm, Nov 4

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

FastTrack - cada apresentador (POSTER ou Jogo do Festival) terá 1 minuto para convidar os participantes a conhecer seu trabalho exposto através de uma performance ou video

Kids & Teens: Mesa Redonda: Desenvolvimento de jogos no ensino médio

🕒 11:30am - 12:30pm, Nov 4

📍 Bloco Verde - Sala 31

● 12:00pm

FastTrack: GameJam

🕒 12:00pm - 1:00pm, Nov 4

FastTrack - cada apresentador (POSTER ou Jogo do Festival) terá 1 minuto para convidar os participantes a conhecer seu trabalho exposto através de uma performance ou vídeo

● 1:00pm

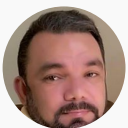
SBGames - Tutorial 3: Game Monetization based on Cryptocurrencies and Blockchains

🕒 1:00pm - 5:00pm, Nov 4

📍 Bloco Azul (1º andar) - Sala 16

A blockchain is a continuously growing list of records, called blocks, which are linked and secured using cryptography. A cryptocurrency is a digital asset designed to work as a medium of exchange using cryptography to secure the transactions and to control the creation of additional units of the currency. Cryptocurrencies may use the blockchain technology as an implementation support. This work shows a roadmap of blockchain and cryptocurrencies focusing on Bitcoin and Ethereum, aiming to applications on game monetization. It is also presented the DMarket platform, a blockchain platform which can easily integrated with game engines such as Unity.

Speaker:



Luciano Silva

Coordenador do Bacharelado em Ciência da Computação, Universidade Presbiteriana Mackenzie

SBGames - Tutorial 5: Desenvolvimento de áudio para jogos com Unity e FMOD

🕒 1:00pm - 5:00pm, Nov 4

📍 Bloco Azul (1º andar) - Sala 23

Com o crescimento do mercado de jogos eletrônicos no mundo, a demanda de artistas como designers e músicos para ingressarem no ramo vem aumentando gradativamente. Para trabalhar como músico na área não basta apenas saber tocar um instrumento e escrever melodias, é um trabalho que requer um conhecimento amplo de música e lógica de programação. Com o intuito de despertar o interesse das pessoas à área de desenvolvimento de músicas/áudio para jogos, serão demonstradas técnicas e ferramentas utilizadas para criação de trilhas e efeitos sonoros para jogos, explorando as funcionalidades do FMOD em conjunto com o Unity.

Speaker:



Jucimar Junior

SAMSUNG OCEAN/Universidade do Estado do Amazonas



Cristina Araujo

UFA



Luis Marinho Alves

UFA

SBGames - Tutorial 9: Fluxo de camadas: metodologia de desenvolvimento de personagens para jogos digitais com foco na jogabilidade

🕒 1:00pm - 5:00pm, Nov 4

📍 Bloco Azul (1º andar) - Sala 26

Este tutorial apresenta uma metodologia de desenvolvimento de personagens para jogos digitais, com foco na jogabilidade, formada por um fluxo de camadas. Trata-se de uma proposta de um modelo de fluxo que contribuirá na concepção das características visuais e não-visuais do personagem com total coerência com as interações que o mesmo terá no ambiente de jogo, no que tange à jogabilidade. Para tanto, serão utilizadas teorias de design de jogos, jogabilidade, e design de personagens

Speaker:



Ana Poubel

Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)

Trilha - Arte & Design: Jogos para Saúde

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 4

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

Trilha - Arte & Design

Chair:



Bruno Oliveira

Postdoctoral Researcher, Universidade Anhembi Morumbi

3 Subsessions

- **Gamificação de um sistema de Acompanhamento Diário de Dependentes Químicos**
🕒 1:00pm - 1:20pm, Nov 4
- **Análise de Elementos de Interface de Jogos Digitais para Pessoas Surdas Baseada em Sinais Fisiológicos**
🕒 1:20pm - 1:40pm, Nov 4
- **Um Jogo Sério Educativo para Prevenção à Obesidade na Adolescência: Trabalhando Múltiplas Dimensões do Problema**
🕒 1:40pm - 2:00pm, Nov 4

Trilha - Cultura: ST10

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (1º Andar) - Sala Maria Montessori

3 Subsessions

- **Production and Post-Production Phases of the Game SCRUM for the Development of an Adapted Sports Digital Game**
🕒 1:00pm - 1:20pm, Nov 4
- **The protocol of a serious game based on Virtual Reality to aid in the literacy of children with Intellectual Disability**
🕒 1:20pm - 1:40pm, Nov 4
- **Turtle Therapy: Um Jogo Sério para o auxílio no tratamento pós-AVC**
🕒 1:40pm - 2:00pm, Nov 4

Trilha - Indústria: Palestras Post Mortem:Lila's Tale

🕒 1:00pm - 5:00pm, Nov 4

📍 Bloco Verde (Térreo) - Carlos Costa

A área de PALESTRAS POST MORTEM é utilizada para a análise dos desenvolvedores sobre o que aconteceu durante o desenvolvimento de um jogo, discutindo as lições aprendidas nos diversos aspectos técnicos, artísticos e de negócios desde a produção até o lançamento.

Speaker:



Rafael Ferrari

Co Founder, Skullfish Studios

Trilha - Indústria: ***Amazon*** Escalando o seu game globalmente nas plataformas da Amazon

🕒 1:00pm - 2:00pm, Nov 4

📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

Speaker:



Juliano Cristian

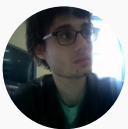
Escalando o seu game globalmente na Amazon, Amazon Game Services

Trilha - Indústria: Lounge Indie: Sociedade Histórica de Videogames do Brasil

🕒 1:00pm - 1:30pm, Nov 4

📍 Bloco Verde (térreo) - Hall dos Auditórios

Speaker:



Pedro Falcão

Vice

SVR - Tutorial MC 4: MC4 - Google Daydream: Análise e aplicação em ambientes de Realidade Virtual

🕒 1:15pm - 3:15pm, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Sala B-11

Authors: Ewerton Eyre de Moraes, Alonso James, Roberto Bombasar, Henrique Weiand, Maicon Cipriani, Thiago Luiz Berlim

Trilha - Computação: Computer Graphics

🕒 1:40pm - 2:20pm, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (térreo) - Auditório Tristão de Ataíde

Trilha - Computação

Chair:



Francisco Paulo Magalhaes Simoes

UFPe

2 Subsessions

● **Large Viscoelastic Fluid Simulation on GPU**

🕒 1:40pm - 2:00pm, Nov 4

● **Hard Shadow Anti-Aliasing for Spot Lights in a Game Engine**

🕒 2:00pm - 2:20pm, Nov 4

SVR: Technical Sessions - 7

🕒 1:45pm - 3:15pm, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Sala Ipê (Metodologias Ativas)

Applications of AR

Chair:



Veronica Teichrieb

UFPE - Universidade Federal de Pernambuco

5 Subsessions

● **Realidade Aumentada e Jogos Sérios: Um Mapeamento Sistemático da Literatura**

🕒 1:45pm - 2:05pm, Nov 4

● **Aspects of User Profiles that can improve Mobile Augmented Reality usage**

🕒 2:05pm - 2:25pm, Nov 4

● **Sistemas de Realidade Aumentada Móvel aplicados à embalagens alimentícias uma avaliação heurística.**

🕒 2:25pm - 2:45pm, Nov 4

● **Using Augmented Reality to overlapping information in live airport cameras (short paper)**

🕒 2:45pm - 2:55pm, Nov 4

● **Aurasma como ferramenta de auxílio ao ensino (short paper)**

🕒 2:55pm - 3:05pm, Nov 4

● 2:00pm

Trilha - Arte & Design: Exergames

🕒 2:00pm - 3:00pm, Nov 4

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

Trilha - Arte & Design

Chair:



Thiago Schaedler Uhlmann
Professor, Faculdade Paranaense

3 Subsessions

- **Exergames usando tecnologia do Movimento Maker: protótipo de jogo tipo plataforma**
🕒 2:00pm - 2:20pm, Nov 4
- **Move4Math: Jogos Sérios Ativos para Alfabetização Matemática**
🕒 2:20pm - 2:40pm, Nov 4
- **Aplicação dos elementos da Distrofia Muscular de Duchenne no Design de Jogos**
🕒 2:40pm - 3:00pm, Nov 4

Trilha - Cultura: ST11

- 🕒 2:00pm - 3:00pm, Nov 4
📍 Bloco Amarelo (1º Andar) - Sala Maria Montessori

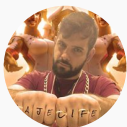
3 Subsessions

- **Desafios das Diagonais: Um Jogo para o Ensino de Matemática**
🕒 2:00pm - 2:20pm, Nov 4
- **Ensinando com Portais: Utilizando o jogo Portal 2 em aulas de Física**
🕒 2:20pm - 2:40pm, Nov 4
- **SimVolt: Design e avaliação de um game de auxílio no ensino de eletricidade aplicada**
🕒 2:40pm - 3:00pm, Nov 4

Trilha - Indústria: Abragames / IGDA: Dicas para participar de Festivais de Jogos

- 🕒 2:00pm - 3:00pm, Nov 4
📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

Speaker:



Anderson Hamilko
PUCPR



Rodrigo Motta
Diretor Criativo e Designer de Games, Kaipora Digital

Trilha - Indústria: Mesa Temática: Eventos e sua relação com os desenvolvedores

🕒 2:00pm - 3:00pm, Nov 4

📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

Speaker:



Rogerio Ramos

CEO, Shinobi Spirit

Jogos Diversos: Mesa Redonda: Representatividade interseccional nos jogos digitais

🕒 2:00pm - 3:00pm, Nov 4

📍 Prédio da Biblioteca Central - Auditório Blaise Pascal

Kids & Teens: Encerramento do K&T

🕒 2:00pm - 3:00pm, Nov 4

📍 Auditório da Biblioteca - John Henry Neumann

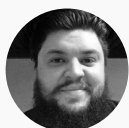
Trilha - Indústria: Palestras Post Mortem: Cow Milking

🕒 2:00pm - 3:00pm, Nov 4

📍 Bloco Verde (Térreo) - Carlos Costa

A área de PALESTRAS POST MORTEM é utilizada para a análise dos desenvolvedores sobre o que aconteceu durante o desenvolvimento de um jogo, discutindo as lições aprendidas nos diversos aspectos técnicos, artísticos e de negócios desde a produção até o lançamento.

Speaker:



Orlando Fonseca Jr.

CEO, IMGINATION Studios

Trilha - Computação: Best Papers (in NO Particular order)

🕒 2:20pm - 4:00pm, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (térreo) - Auditório Tristão de Ataíde

Trilha - Computação

Chair:



Soraia Musse

Professor and researcher, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS)

4 Subsessions

- **Game Accessibility Guidelines for People with Sequelae from Macular Chorioretinitis**
🕒 2:20pm - 2:45pm, Nov 4
- **On the Development of an Autonomous Agent for a 3D First-Person Shooter Game Using Deep Reinforcement Learning**
🕒 2:45pm - 3:10pm, Nov 4
- **Capturing Game Telemetry with Provenance**
🕒 3:10pm - 3:35pm, Nov 4
- **A Model-based Approach for Designing Location-based Games**
🕒 3:35pm - 4:00pm, Nov 4

● 3:00pm

Trilha - Arte & Design: Jogos Educacionais

🕒 3:00pm - 4:00pm, Nov 4

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

Trilha - Arte & Design

Chair:



Luiz Cláudio Duarte

Editor, Acta Ludica - International Journal of Game Studies

3 Subsessions

- **Gaia Abstração Game BD: Um Jogo que Visa Auxiliar o Processo de Ensino-Aprendizagem dos Conceitos de Entidade-Relacionamento e Modelo Relacional**
🕒 3:00pm - 3:20pm, Nov 4
- **Jogo Sério para Auxílio no Desenvolvimento do Conceito Multiplicativo**
🕒 3:20pm - 3:40pm, Nov 4
- **Estudo comparativo entre modelos de game design para jogos educacionais**
🕒 3:40pm - 4:00pm, Nov 4

Trilha - Cultura: ST12

🕒 3:00pm - 4:00pm, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (1º Andar) - Sala Maria Montessori

Chair:



João Mattar

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP), Universidade Anhembi Morumbi (UAM)

3 Subsessions

- **Jogo digital educacional para o desenvolvimento da competência intercultural de aprendizes de língua espanhola**
🕒 3:00pm - 3:20pm, Nov 4
- **Games de entretenimento para o ensino do inglês como segunda língua: características e potencial**
🕒 3:20pm - 3:40pm, Nov 4
- **RPGs nos consoles: suas influências no aprendizado informal da Língua Inglesa no Brasil**
🕒 3:40pm - 4:00pm, Nov 4

Trilha - Indústria: Atragames / IGDA: Devs, Influenciadores e Imprensa - Vamos trabalhar juntos?

🕒 3:00pm - 4:00pm, Nov 4

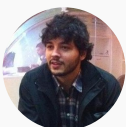
📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

Speaker:



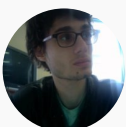
Arthur Protasio

Creative Director & Narrative Designer, Fableware Narrative Design



Ronaldo Nonato

Sr Marketing Analyst, Black River Studios



Pedro Falcão

Vice



Lucas Antunes Estanislau Ribeiro
Co-Founder, SEEDS - Arte e Educação

Trilha - Indústria: Lounge Indie: Publicando jogos no ecossistema iOS

🕒 3:00pm - 3:30pm, Nov 4

📍 Bloco Verde (térreo) - Hall dos Auditórios

Speaker:



Mark Joselli
Auxiliar Professor, PUCPR



Frederick van Amstel
Assistant Professor, PUCPR



Luiz Veloso
Apple Developer Academy



Rafael Forbeck
Apple Developer Academy



Felipe da Silva Melo
Apple Developer Academy

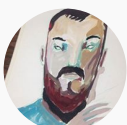
Trilha - Indústria: Palestras Post Mortem: Angest

🕒 3:00pm - 4:00pm, Nov 4

📍 Bloco Verde (Térreo) - Carlos Costa

A área de PALESTRAS POST MORTEM é utilizada para a análise dos desenvolvedores sobre o que aconteceu durante o desenvolvimento de um jogo, discutindo as lições aprendidas nos diversos aspectos técnicos, artísticos e de negócios desde a produção até o lançamento.

Speaker:



Klos Cunha
Lead Game Designer, Black River, Samsung SIDIA

SVR: Technical Sessions - 8

🕒 3:30pm - 5:00pm, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Sala Braox (Metodologias Ativas)

Applications and Games

Chair:



Selan Santos
UFRN

5 Subsessions

- **Jogo Musical Interativo com uma Marionete Virtual Controlada por Gestos**
🕒 3:30pm - 3:50pm, Nov 4
- **Gamificação como estratégia de aprendizagem em simulação de anestesia odontológica**
🕒 3:50pm - 4:10pm, Nov 4
- **AGaR: a VR serious game to support the recovery of post-stroke patients**
🕒 4:10pm - 4:30pm, Nov 4
- **Modelagem de Um Simulador para Treinamento em Anestesia Regional (short paper)**
🕒 4:30pm - 4:40pm, Nov 4
- **KNOWLEDGEMON HUNTERS: A Serious Game with Geolocation to Support Learning of Children with Autism and Learning Difficulties (short paper)**
🕒 4:40pm - 4:50pm, Nov 4

SVR: Technical Sessions - 9

🕒 3:30pm - 5:00pm, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (2o andar) - Sala Ipê (Metodologias Ativas)

Techniques and devices for VR/AR/MR

Chair: Márcio Pinho

5 Subsessions

- **Improved Meshless Method for Simulating Incompressible Fluids on GPU**
🕒 3:30pm - 3:50pm, Nov 4
- **Screen Space Rendering Solution for Multiphase SPH Simulation**
🕒 3:50pm - 4:10pm, Nov 4
- **Mixed Reality TVs: Applying Motion Parallax for Enhanced Viewing and Control**

Experiences on Consumer TVs

🕒 4:10pm - 4:30pm, Nov 4

- **Dynamic Analysis of Software Systems through Virtual Reality**

🕒 4:30pm - 4:50pm, Nov 4

- **Evaluate Leap Motion Control for Multiple Hand Posture Recognition(short paper)**

🕒 4:50pm - 5:00pm, Nov 4

● 4:00pm

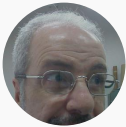
Trilha - Computação: Human-Game Interaction and Interface

🕒 4:00pm - 4:40pm, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (térreo) - Auditório Tristão de Ataíde

Trilha - Computação

Chair:



Sergio Pellegrino

Professor, ITA

2 Subsessions

- **An Interaction Mechanism for Virtual Reality Based on Upper Limbs Motions Tracking Using Depth Cameras and Inertial Sensors**

🕒 4:00pm - 4:20pm, Nov 4

- **Biofeedback Sensors in Electronic Games: A Practical Evaluation**

🕒 4:20pm - 4:40pm, Nov 4

Trilha - Arte & Design: Jogos e Educação

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 4

📍 Bloco Azul (térreo) - Sala Jacarandá (Metodologias Ativas)

Trilha - Arte & Design

Chair:



Luiz Cláudio Duarte

Editor, Acta Ludica - International Journal of Game Studies

3 Subsessions

- **Modelo PVD de Criação de Powerups: Aplicação no Ensino**
🕒 4:00pm - 4:20pm, Nov 4
- **Gamificação como estratégia de design para a animação interativa educacional**
🕒 4:20pm - 4:40pm, Nov 4
- **Mecânicas de Jogo: uma exploração da experiência interativa na série Metal Gear Solid**
🕒 4:40pm - 5:00pm, Nov 4

Trilha - Cultura: ST13

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 4

📍 Bloco Amarelo (1º Andar) - Sala Maria Montessori

Chair:



João Mattar

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP), Universidade Anhembi Morumbi (UAM)

3 Subsessions

- **A conceptual framework for the application of gamification strategies in higher education**
🕒 4:00pm - 4:20pm, Nov 4
- **Gamificação e jogos para metodologia científica: proposta de jogo de tabuleiro e game**
🕒 4:20pm - 4:40pm, Nov 4
- **Uso de um game narrativo para estudo de perfis de aprendizagem**
🕒 4:40pm - 5:00pm, Nov 4

Trilha - Indústria: Atragames / IGDA: Produção de Games VR no Brasil - É realidade ou virtual?

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 4

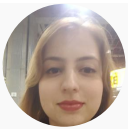
📍 Bloco Verde (térreo) - Gregor Mendel

Speaker:



Ana Ribeiro

Founder & Lead Developer, Pixel Ripped



Gabriela Thobias

Co Founder, Skullfish Studios



Orlando Fonseca Jr.

CEO, IMGNATION Studios



Rafael Ferrari

Co Founder, Skullfish Studios

Trilha - Indústria: *****Riot***** Esporte Eletrônico no cenário universitário

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 4

📍 Bloco Verde (Térreo) - Mário de Abreu

Speaker:



Fabrício Santos

Sr. Product Manager, Riot Games

Trilha - Indústria: Lounge Indie: *****Prefeitura de Curitiba***** A Gibiteca e a Cane Geek de Curitiba

🕒 4:00pm - 4:45pm, Nov 4

📍 Bloco Verde (térreo) - Hall dos Auditórios

Speaker:



Fulvio Pacheco

Gibiteca

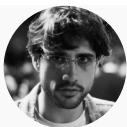
Trilha - Indústria: Palestras Post Mortem: **Necrosphere**

🕒 4:00pm - 5:00pm, Nov 4

📍 Bloco Verde (Térreo) - Carlos Costa

A área de PALESTRAS POST MORTEM é utilizada para a análise dos desenvolvedores sobre o que aconteceu durante o desenvolvimento de um jogo, discutindo as lições aprendidas nos diversos aspectos técnicos, artísticos e de negócios desde a produção até o lançamento.

Speaker:



Caio Gobbi Lopez
Catnigiri

5:00pm

Encerramento e Premiações dos Artigos

🕒 5:00pm - 6:00pm, Nov 4

📍 Bloco Azul (térreo) - Teatro TUCA

Sun, Nov 05, 2017

8:00am

Pós-Evento: SBGames Play

🕒 8:00am - 6:00pm, Nov 5

Esta atividade integra a comunidade de eSports com os desenvolvedores de jogos. No dia posterior ao evento (5/11) teremos campeonatos abertos de jogos independentes promovidos pela comunidade de eSports. Mais informações em breve! Parceiros: Flux Game Studio; Liga N-Blast PR; TRT Championship LATAM.

Pós-Evento: Certificação Unity

🕒 8:00am - 6:00pm, Nov 5

Aguarde mais informações