

## **Best Papers Trilha da Computação 2023**

**(Abaixo estão organizados em ordem alfabética. Não é a classificação/colocação final dos melhores trabalhos. A escolha dos trabalhos se deu a partir da pontuação GAVG, obtida a partir das avaliações de todos os revisores, e recomendações para Special Issue)**

### **FULL PAPERS**

Estes trabalhos poderão ser convidados a submeterem versões extendidas para *Special Issues* das revistas **Entertainment Computing** e **Journal on Interactive Systems**

#### **Can we truly transfer an actor's genuine emotions to avatars? An investigation into virtual, real, posed and spontaneous faces**

Vitor Peres (PUCRS), Soraia Musse (PUCRS), Greice Pinho (PUCRS)

#### **ChatGeppetto - an AI-powered Storyteller**

Edirlei Soares de Lima (Breda University of Applied Sciences), Bruno Feijó (PUC-Rio), Marco Antonio Casanova (PUC-Rio), Antonio Furtado (PUC-Rio)

#### **DDA-MAPEKit: A Framework for Dynamic Difficulty Adjustment based on MAPE-K Loop**

Carlos Henrique Rorato Souza (UFG), Saulo Oliveira (UFG), Luciana Berretta (UFG), Sergio Carvalho (UFG)

#### **Exploratory testing strategies for video games: an experience report**

Yohan Duarte (UFSCar), Vinicius Durelli (UFSJ), Paulo Nardi (UTFPR), Andre Endo (UFSCar)

#### **Hybrid Minimax-MCTS and Difficulty Adjustment for General Game Playing**

Marco Antônio Vieira (UFRGS), Anderson Tavares (UFRGS), Renato Ribas (UFRGS)

#### **Revisiting Micro and Macro Expressions in Computer Graphics Characters**

Rubens Montanha (PUCRS), Giovana Raupp (PUCRS), Vitória Gonzalez (PUCRS), Yanny Partichelli (PUCRS), André Bins PUCRS), Marcos Ferreira (PUCRS), Victor Araujo (PUCRS), Soraia Musse (PUCRS)

#### **Scale-Invariant Reinforcement Learning in Real-Time Strategy Games**

Marcelo Lemos (UFMG), Ronaldo e Silva Vieira (UFMG), Anderson Tavares (UFRGS), Leandro Marcolino (Lancaster University), Luiz Chaimowicz (UFMG)

### **SHORT PAPERS**

#### **A Two-Dimensional Non-Relativistic Quantum Physics Game Engine**

Marcelo Thielo (Universidade Federal do Pampa), Luan Vargas (Universidade Federal do Pampa), Luiz Martins-Filho (Universidade Federal do ABC), Ueslei Brandt (Universidade Federal do Pampa)

## **Evaluating Deep Learning-based Chess-Engine Endgame Strategies**

Epitácio Pessoa de Brito Neto (UFPB), Telmo de Menezes e Silva Filho (University of Bristol), Thaís Gaudêncio do Rêgo (UFPB), Yuri de Almeida Malheiros Barbosa (UFPB)