

PENSANDO NA
CONVERGÊNCIA

SBGAMES2009

VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital
8 a 10 de outubro de 2009 / Campus da PUC-Rio, Rio de Janeiro

QUI08

PROGRAMA

Pré-eventos

Lua Games 2009 | 7 de Outubro, de 08:00 as 18:30 no Auditório AMEX - IAG

O Lua Workshop 2009 será realizado na PUC-Rio nos dias 6 e 7 de outubro de 2009, antecedendo o SBGames 2009 e o SIBGRAPI 2009. As atividades do dia 7 serão dedicadas ao uso de Lua em jogos e farão parte do Lua Games 2009, um pré-evento do SBGames 2009. Como nos workshops anteriores (2005, 2006, 2008), o objetivo principal do workshop é reunir a comunidade Lua e discutir a linguagem, seus usos e sua implementação. O foco em 2009 é reunir a comunidade Lua do Brasil e divulgar a linguagem Lua para a indústria no Brasil. O workshop é aberto a todas as pessoas interessadas em Lua. Não há taxa de inscrição mas as vagas são limitadas. O workshop é organizado por André Carregal, Dado Sutter, pela equipe de Lua e pelo SBGames 2009.

lua.workshop@gmail.com.

<http://www.lua.org/wshop09.html>

III Conferência Nacional do Blender 3D | 7 de Outubro, de 08:00 as 18:30 no Auditório do RDC

Blender-Pro 2009-10-02. A Blender Pro este ano, está tratando do tema "CONECTADO AO MUNDO BLENDER". Luis Retondaro, Chair - Blender Pro.

<http://www.blender.pro.br>

Prefácio

Bem-vindos ao SBGames 2009, o VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Promovido pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC) e apoiado pela Associação Brasileira das Empresas Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (ABRAGAMES), o SBGames é dedicado à Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em jogos de computador, simulação em tempo real e novas formas de entretenimento digital. Trata-se do principal evento desta área na América Latina e está entre os maiores eventos da SBC em termos de número de participantes. Este simpósio, realizado desde 2002, reúne cientistas, artistas, designers, empreendedores, educadores e estudantes de universidades, centros de pesquisa e indústria. O SBGames é composto por 4 trilhas (Computação; Artes&Design; Cultura; Indústria), 2 festivais (Mostra de Arte; Festival de Jogos Independentes) e uma feira de indústria. A trilha de indústria oferece painéis, seminários e uma feira; enquanto as outras trilhas apresentam artigos, posters e tutoriais. Palestrantes internacionais são comuns para todas as trilhas. Os festivais apresentam protótipos, esboços, peças de arte eletrônica, novos dispositivos de interface e jogos experimentais.

Este ano, o SBGames está sendo organizado pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), através do seu Departamento de Informática e do seu Departamento de Artes & Design, no Campus da PUC-Rio, Gávea, Rio de Janeiro/RJ. Esta oitava edição do evento conta com a parceria do Oi Futuro, através do Oi Futuro Game Festival 2009 que amplia os dias do SBGames para uma semana de palestras, circuito de cinema e exibições de tecnologia. Esta parceria se torna ainda mais concreta com o lançamento do Prêmio NAVE para várias categorias profissionais na área de jogos e entretenimento digital. O SBGames 2009 também tem o Lua Games 2009 e o Blender PRO 2009, como pré-eventos associados, e o SIBGRAPI 2009 como conferência conjunta (11-14 Out).

O tema do SBGames 2009 é CONVERGÊNCIA, refletindo o encontro de várias mídias e plataformas (TV, cinema, computador, celular), a onipresença do conteúdo (em qualquer objeto) e o compartilhamento de soluções entre vários setores (entretenimento, defesa, simuladores, educação). Também, este ano, SBGames começa uma campanha na direção de sustentabilidade ambiental, econômica e social.

Em nome do comitê de organização, gostaríamos de agradecer a todos os autores, membros dos comitês de programa, revisores, estudantes voluntários e pessoal técnico-administrativo que contribuíram para o sucesso do simpósio. Também somos muito gratos aos nossos patrocinadores: Oi Futuro, Microsoft, Sony, Globo.com, CNPq, CAPES, FINEP, BNDES e RBV. Reconhecemos também o excelente trabalho de organização da CreActEve Eventos. Agradecimentos também são devidos ao Departamento de Comunicação pela disponibilização do Portal PUC-Rio Digital e serviços de produção de vídeo. Por fim, gostaríamos de agradecer ao grande apoio dado pelos Departamentos de Informática e de Artes & Design e aos órgãos internos da Universidade, em especial a Vice-Reitoria Comunitária, Solar Grandjean de Montigny, Rio Datacentro, Coordenação de Atividades Comunitárias e Culturais, Coordenação de Educação Física, Prefeitura do Campus, Projeto Comunicar e a Assessoria de Comunicação Social da PUC-Rio.

Bruno Feijó e Maria das Graças Chagas
Chairs do SBGames 2009
Rio de Janeiro, 8 de outubro de 2009

Foreword

Welcome to SBGames 2009, the VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Promoted by the Brazilian Computing Society (SBC, in Portuguese) and supported by the Brazilian Association of Game developers companies (ABRAGAMES), SBGames is dedicated to Research, Development, and Innovation in computer games, real time simulation, and new forms of digital entertainment. It is the most important event in this area in Latin America and, as far as number of participants is concerned, it is amongst the largest events promoted by SBC. Since 2002, this symposium has been congregating scientists, artists, designers, entrepreneurs, educators, and students from universities, research centers, and industry. SBGames is composed by 4 tracks (Computing; Arts&Design; Culture; Industry), 2 festivals (Art Exhibition; Indie Games Festival), and an Industry Exhibition. The industry track offers panels, seminars, and an industry fair; while the other tracks present papers, posters, and tutorials. International keynote speakers are common to all tracks. The festivals present prototypes, drafts, pieces of electronic art, new interaction devices, and experimental games.

This year, SBGames is being organized by Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro (PUC-Rio), through its Department of Informatics and Department of Arts & Design, at PUC-Rio Campus, Gávea, Rio de Janeiro/RJ. This eighth edition of the event has the partnership with Oi Futuro, through the Oi Futuro Game Festival 2009, which extends the days of SBGames to a whole week of talks, a film circuit, and technology exhibitions. This partnership becomes even more concrete with the launch of the NAVE Awards for several professional categories in the area of games and digital entertainment. Also SBGames has Lua Games 2009 and Blender Pro 2009 as associated pre-events, and SIBGRAPI 2009 as a joint conference (Oct 11-14). This year, the theme of the conference is "Thinking about Convergence", reflecting the importance of bringing together all the medias and platforms (TV, cinema, computer, mobile devices), the impact of digital contents becoming ubiquitous (i.e. in any object), and the implications of sharing solutions between several sectors (entertainment, defense, simulation industry, and education). Also, in this year, SBGames starts a campaign towards environmental, economic, and social sustainability.

On the behalf of the organizing committee, we would like to thank all authors, program committee members, reviewers, student volunteers, and technical/administrative people that contributed to the success of the symposium. Also we are very thankful to our sponsors: Oi Futuro, Microsoft, Sony, Globo.com, CNPq, CAPES, FINEP, BNDES, and RBV. Furthermore, we thank the organization work by CreACteve Events. Acknowledgements are also due to the Department of Communication for the use of the Portal PUC-Rio Digital and video production services. And last but not least, we would like to thank the great support provided by the Department of Informatics and the Department Arts&Design. So like to thank internal staff of PUC-Rio: Vice-Reitoria Comunitária, Solar Grandjean de Montigny, Rio Datacentro, Coordenação de Atividades Comunitárias e Culturais, Coordenação de Educação Física, Prefeitura do Campus, Projeto Comunicar e a Assessoria de Comunicação Social da PUC-Rio.

Bruno Feijó e Maria das Graças Chagas
Chairs do SBGames 2009
Rio de Janeiro, October 8th 2009

Organização SBGames 2009:

Coordenadores Gerais: Bruno Feijó (Departamento de Informática, PUC-Rio) e Maria das Graças Chagas (Departamento de Artes e Design, PUC-Rio)

Comitê Consultivo Volante [Steering Committee]: Luiz Chaimowicz (UFMG) - Presidente, Fábio Campos (UFPE) - Trilha de Artes e Design, Fernando Osorio (USP-ICMC) - Trilha de Computação, Roger Tavares (SENAC-SP/GameCultura) - Trilha de Cultura, Tarquínio Teles (Abragames/Hoplion) - Trilha de Indústria

Comissão Especial SBC – Games e Entretenimento Digital: Soraia Musse (PUC-RS) – Presidente, Esteban Clua (UFF), Geber Ramalho (UFPE), Luiz Gonzaga (Unisinos) e Rosilane Mota (PUC-MG).

Trilha de Computação: Chair: Luiz Chaimowicz (UFMG), Co-Chair: Fernando Trinta (Unifor) e Local Chair: Hugo Fuks (PUC-Rio)

Trilha Artes & Design: Chair: André Battaiaola (UFPR) e Chair Local: Nilton Gamba Jr (PUC-Rio)

Trilha de Cultura: Chair: Lynn Alves (UFBA) e Co-chair: Edson Pflutzenreuterr (UNICAMP/SENAC-SP)

Trilha de Indústria: Chair: Winston Petty (Abragames/Insolita Studios), Co-chairs: André Penha (Abragames/Tectoy Digital) e Emiliano de Castro (Abragames/Hoplion).

Tutoriais: Chair: Esteban Clua (UFF) e Co-chair: Delmar Galisi (Anhembí Morumbi).

Festival de Jogos Independentes: ABRAGAMES

Mostra de Artes: Organizador Geral e Curador da Mostra “Game e Arte”: Chico Queiroz (PUC-Rio)

Mostra Parla! - MOSTRA LADEH DE DESIGN DE PERSONAGENS: Concepção e direção: Nilton Gamba Jr (PUC-Rio)
Comitê organizador: Eliane Garcia, Gabriel Martinelli, Júlia Goldenberg, Miguel Carvalho, Pedro Palhano, Renan de Freitas, Rian Rezende

e Rodrigo Coelho com coordenação de Érika Rodrigues e Marcelus Gaio.

Comitê Local Tenda OI Futuro de Tecnologias Emergentes: Curador: Laércio Ferracioli (UFES) e Assistente de Curadoria: Rodrigo Marques.

Circuito de Cinema Oi Futuro Games Festival: Curador: Marcelo Feijó (PUC-Rio)

Design da Estatueta Prêmio Nave:
Coordenação do Projeto: Felipe Rangel (PUC-Rio). **Desenvolvimento:** Alunos de Graduação em Design da PUC-Rio Karina Araújo, Letícia Bethlem e Nathalia Galvão do Rio Apa.

Líderes de Alunos Voluntários: Anna Lydia Lemos (Departamento de Artes e Design, PUC-Rio) e Eduardo Velloso (Departamento de Informática, PUC-Rio).

Designers Gráficos e de Web Designers: Gabriel Batista (PUC-Rio) e Guilherme Xavier (PUC-Rio)

Webmasters: Guilherme Xavier (PUC-Rio) e Luciana Rocha (PUC-Rio).

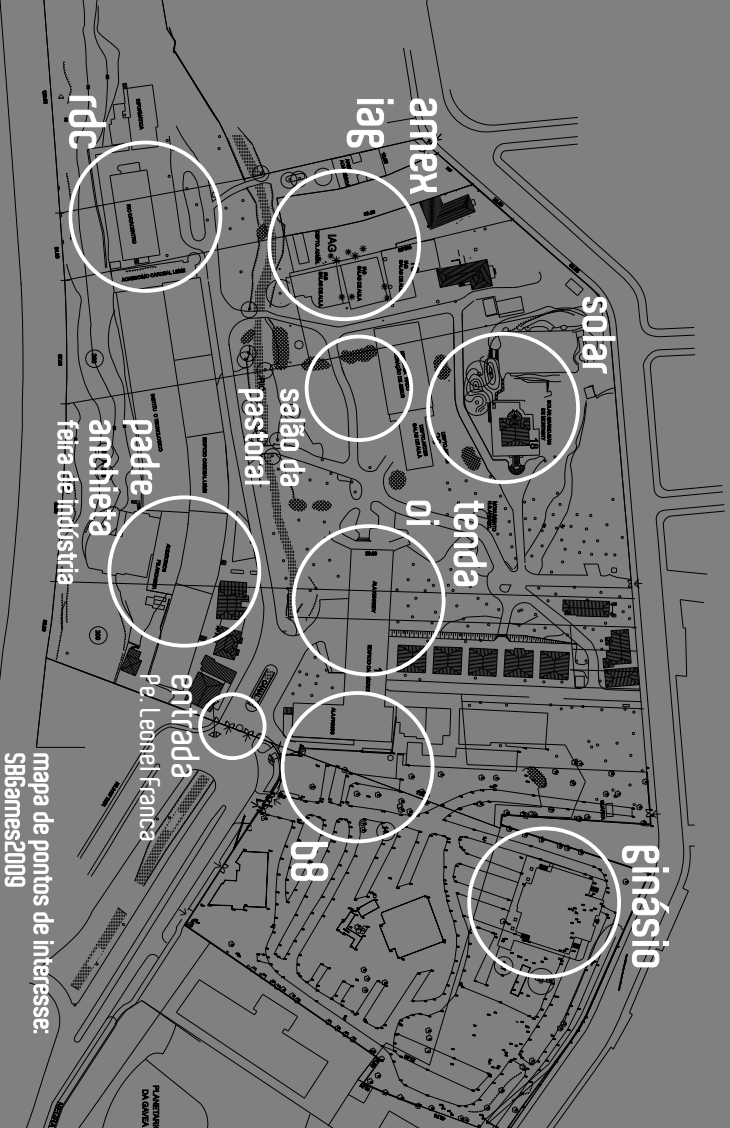
Apoio Técnico JEMS e Sistema de Inscrições: Luis Valente (PUC-Rio).

Organização Local, Contato, Secretaria do Evento e Credenciamento: CreActEve Eventos e Turismo Ltda.

Credenciamento:
Inscrições e credenciamento devem ser realizados na Secretaria do SBGames (Pilotos do Edifício Cardeal Leme).

Horários de funcionamento:
No dia 7 de outubro: de 10:00 as 18:00 hs
De 8 a 10 de outubro: de 8:00 as 18:00 hs

Contatos:
<http://www.puc-rio.br/sbgames09>
email: sbgames2009@puc-rio.br



amex

iag

solar

sala da
pastoral

tenda

di

padre

anchieta

feira de indústria

entrada
Pe. Leonel Franca

bb

ginásio

rdc

mapa de pontos de interesse:
SBGames2009

HORA	GINÁSIO	auditório RDC	auditório Padre ANCHIETA	auditório AMEX IAG	auditório BB	salão da pastoral
09:00-10:40		Tutorial 1 Arts&Design	Tutorial2 Artes&Design	Tutorial3 Computação		Tutorial4 Artes&Design
10:40-11:10	INTERVALO					
11:10-11:30	SESSÃO DE ABERTURA					
11:30-11:50	Fast Track Posters Computação 1					
11:50-12:50	Keynote 1					
12:50-14:00	INTERVALO LONGO					
14:00-15:40	ARTIGOS Computação	ARTIGOS Arte&Design	PALESTRA Indústria	Tutorial5 Computação	ARTIGOS Cultura	
15:40-16:10	INTERVALO					
16:10-17:10	Keynote 2					
17:10-18:50		ARTIGOS Arte&Design	PALESTRA Indústria	Tutorial6 Computação	ARTIGOS Cultura	
17:10-18:50	Lançamento de Livro na série SBC/Ed. Campus, na Feira de Indústria					

Anotações
Estratégicas:

Tutorial 1 | Artes e Design @ Auditório RDC | 9h-10h40

Decomposição Lúdica do Jogar por Guilherme Xavier e Arthur Protásio (PUC-Rio). O presente tutorial tem por objetivo apresentar uma atividade prática para fundamentação teórica de reconhecimento dos relacionamentos entre os componentes de manipulação interfacial e os padrões de participação presentes nos jogos eletrônicos. Sob um viés interativo, os atendentes ao tutorial serão convidados a reconhecer os padrões de participação que antecedem aspectos narrativos do ato de jogar. Produzirão diagramas de situações-tipo comuns em jogos eletrônicos da atualidade e identificarão, assim, cenários nos quais sua própria criatividade passará a ser mais que uma diferencial de projeto: será uma diferencial de jogabilidade. Dessa forma, espera-se que os presentes compreendam que o processo de metaforização e atribuição de valores simbólicos às ações demandadas por um jogo eletrônico são mais importantes que a narrativa diacrônica que o abastece.

Tutorial 2 | Artes e Design @ Auditório Pe. Anchieta | 9h-10h40

Processing como Ferramenta para Game Design por Ricardo Nakamura e Romero Tori (USP/ SENAC). O objetivo deste tutorial é apresentar o software Processing e discutir a sua utilização como alternativa para a criação de protótipos de gameplay, principalmente por game designers.

Tutorial 3 | Computação @ Auditorio AMEX IAG | 9h-10h40

Simulação Virtual de Carros em Jogos e Aplicações de I.A. por Fernando Santos Osório, Gustavo Pessin, Denis Fernando Wolf Eduardo do Valle Simões e Kalinka R L J Castelo Branco (USP - São Carlos). Este tutorial visa apresentar conceitos, técnicas e ferramentas usadas na implementação de simuladores virtuais de veículos (corridas de carros). Inicialmente será apresentada uma introdução ao tema, contextualizando a apresentação e os conteúdos a serem abordados. Será discutida a questão da simulação virtual e da simulação de veículos, introduzindo os conceitos sobre os principais elementos envolvidos: cenários, carros (simulação física e controle), trajetórias, e comportamento autônomo/inteligente.

Tutorial 4 | Artes e Design @ Salão da Pastoral | 9h-10h40

O que os jogos de entretenimento têm que os jogos educativos não têm? por Leandro Demenciano Costa (Kranio Studio). Por que jogos de entretenimento são mais divertidos do que jogos educativos? Por que são pedagogicamente mais efetivos também, como é o caso do xadrez e dos RPGs? O que os jogos de entretenimento têm que os jogos educativos não têm? Este tutorial, baseado em minha pesquisa de mestrado, tem como proposta responder essas questões de maneira científica, clara e objetiva, bem como ensinar um método para criar jogos educativos tão divertidos e pedagogicamente efetivos quanto os jogos de entretenimento.

Abertura SBGames2009 @ Ginásio | 11h10-11h30

Chairs: Prof. Bruno Feijó (Departamento de Informática, PUC-Rio) e Profa. Maria das Graças Chagas (Departamento de Artes & Design, PUC-Rio)

Posters | Computação | Fast Track @ Ginásio | 11h30-11h50

Chair: Luiz Chaimowicz (UFMG)

Evolução de Estratégias em Unidades Controladas pelo Computador em Jogos de Estratégia em Tempo Real Com a Utilização de Algoritmos Genéticos por Thiago Mendonça (Universidade Federal de Sergipe) e Christiano Santos (Universidade Federal de Sergipe).

Especificação do Comportamento de Agentes Virtuais Inteligentes por Demonstração por Gênesis Campos (Universidade Federal de Viçosa), Vladimir Di Iorio (Universidade Federal de Viçosa), Carlos Roberto Junior (Universidade Federal de Viçosa), Alcione Oliveira (Universidade Federal de Viçosa) e José Luís Braga (Universidade Federal de Viçosa).

Um Sistema para Geração Procedural de Terrenos Pseudo-Infinitos em Tempo-Real Utilizando GPU e CPU por Fábio Markus Miranda (UFMG), Carlúcio Cordeiro (UFMG) e Luiz Chaimowicz (UFMG).

Aplicação de Redes Neurais e Algoritmos Genéticos em Jogos de Corrida por André Pereira (Universidade Federal de Santa Maria), Cesar Pozzer (Universidade Federal de Santa Maria), Erick Passos (Universidade Federal Fluminense) e Marcos d'Ornellas (UFSM/CT/LaCA).

A Proposal of a Shadow Detection Architecture Interface for Games Using Portable Projectors por Paulo Andrade (Universidade Federal Fluminense), Micheli Andrade (Universidade Federal Fluminense), Marcos Ramos (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Aura Conci (Universidade Federal Fluminense) e Anselmo Montenegro (Universidade Federal Fluminense).

Bricking: Modelagem Tridimensional de Cenários de Jogos em Camadas por Raul Joaquim dos Santos (Universidade Federal do Rio Grande do Norte) e Selan R. dos Santos (Universidade Federal do Rio Grande do Norte).

Construção de um jogo multiusuário para uma superfície de projeção multitoque por Pedro Brandão (Universidade de Brasília), Saulo Camarotti (Universidade de Brasília), Carla Castanho (Universidade de Brasília) e Ricardo Jacobi (Universidade de Brasília).

Elegy: Aplicando o Processo de Fábrica de Jogos ao Domínio Role-Playing Games por Leila Azevedo (Universidade Federal de Pernambuco), André Santos (Universidade Federal de Pernambuco) e André Furtado (Universidade Federal de Pernambuco).

Stimulating imitation of children with Down syndrome using a game approach por André Brandão (Universidade Federal Fluminense), Erick Passos (Universidade Federal Fluminense), Cristina Vasconcelos (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro), Aura Conci (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Sílvia Brandão (Consultorio Particular), Pedro Thiago Mourão (Universidade Federal Fluminense) e Marcos d'Ornellas (UFSM/CT/LaCA).

Um Jogo de Caça ao Tesouro Utilizando o Google Earth por Antonio Araújo (Universidade Federal da Bahia), Helder Aragão (Centro Universitário da Bahia), Marcos Santos (Centro Universitário da Bahia), Roberto de Jesus (Centro Universitário da Bahia) e Tácio Silva (Centro Universitário da Bahia).

MCommP2P: Um Middleware P2P para Jogos em Rede por Robério Kielmann (Universidade Estadual de Feira de Santana), Daniel G. Costa (Universidade Estadual de Feira de Santana) e João B. Rocha-Junior (Universidade Estadual de Feira de Santana).

Métricas para Avaliação de Motores de Jogos Tridimensionais por Italo Ribeiro (Universidade Federal do Rio Grande do Norte) e Selan R. dos Santos (Universidade Federal do Rio Grande do Norte)

Alunos como designers: relato de experiência para aprendizagem de Linguagens Formais e Autômatos por Ricardo Binsfeld (Universidade Estadual do Oeste do Paraná), Rodrigo Watanabe (Universidade Estadual do Oeste do Paraná), Rômulo Silva (Universidade Estadual do Oeste do Paraná) e Izaura Carelli (Universidade Estadual do Oeste do Paraná)

BRiGAs: Um Servidor de Jogos Pervasivo para UPnP Usando o Arcabouço BRisa por Diogo Albuquerque (Universidade Federal de Alagoas), Vitor Vieira (Universidade Federal de Alagoas), João Pedro Pontes (Universidade Federal de Alagoas), Leandro Melo de Sales (Universidade Federal de Alagoas) e Leandro Dias da Silva (Universidade Federal de Alagoas)

Descoberta de Posições Táticas em Ambientes Virtuais com a Utilização de Agrupamentos Espaço-Temporais por Ivan Monteiro (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), **Luis Otávio Alvares** (Universidade Federal do Rio Grande do Sul) e **Vania Bogorny** (Universidade Federal de Santa Catarina)

Keynote 1 @ Ginásio | 11h50-12h50 (Palestra em Inglês com tradução simultânea)

A "Gamificação" da Mídia Digital por Glenn Entis. A palestra inicia com uma visita guiada as tendências-chaves de mídia digital, e que estão dando uma nova forma à maneira como aprendemos, jogamos, nos comunicamos, formamos comunidades e gastamos nosso dinheiro. Com essas tendências como pano de fundo, iremos focar em como os games e os princípios de game design estão influenciando as mídias digitais e experiências que vão além dos games - em outras palavras, como as mídias digitais estão se tornando "Gamificadas". Games envolvem regras, desafios e recompensas que conduzem os jogadores através de experiências interativas. Um bom game é aquele que é fácil de pegar (e divertido!) e difícil de largar. Quais princípios de design a indústria de games tem desenvolvido para atingir esses objetivos e como a mecânica e vocabulários dos games tem influenciado outras mídias? Que oportunidades esse quadro oferece para os atuais e futuros designers de games? Game Design é basicamente um conjunto de truques utilizados para divertir as pessoas, ou é (de alguma forma) um conjunto unificado de observações profundas sobre a motivação e o comportamento humano?

Glenn Entis é um dos co-fundadores da PDI (Pacific Data Images), juntamente com Carl Rosendahl e Richard Chuang. Ao longo de 12 anos na PDI, desenvolveu projetos para a indústria de entretenimento que lhe rendeu um Oscar da Academia Americana de Arte e Ciência de Cinema (Academy of Motion Picture Arts and Sciences). Posteriormente, como CEO da Dreamworks Interactive, produziu diversos jogos, entre eles a série de grande sucesso "Medal of Honor". Com a aquisição da Dreamworks Interactive pela Electronic Arts, Glenn assumiu o cargo de gerente geral da EA em Los Angeles. Em 2001 transferiu-se para a sede da EA em Vancouver, onde assumiu o cargo de SVP (Senior Vice President). Em 2008 deixou a EA para tornar-se sócio da VanEdge Capital, empresa de new venture focada em investimentos para entretenimento interativo e negócios relacionados a Mídia Digital.

Artigos | Computação @ Ginásio | 14h-15h40

Artificial Intelligence, Storytelling.

Chairs: Fernando Osório (USP-SC) e Geber Ramalho (UFPE)

Hierarchical PNF Networks: A Temporal Model of Events for the Representation and

Dramatization of Storytelling por Erick Passos (Universidade Federal Fluminense), **Cesar Pozzer** (Universidade Federal de Santa Maria), **Anselmo Montenegro** (Universidade Federal Fluminense), **Flávio Soares Corrêa da Silva** (Universidade de São Paulo) e **Esteban Clua** (Universidade Federal Fluminense).

Support Vector Machines for Cinematography Real-Time Camera Control in Storytelling

Environments por Edirlei Soares de Lima (Universidade Federal de Santa Maria), **Cesar Pozzer** (Universidade Federal de Santa Maria), **Eduardo Favera** (Universidade Federal de Santa Maria), **Angelo Ciarlini** (Unirio), **Bruno Feijó** (PUC-Rio), **Antonio Furtado** (PUC-Rio) e **Marcos d'Ornellas** (UFSP/CT/LaCA).

trAInS: An Artificial Intelligence for OpenTTD por Luis Henrique Oliveira Rios (UFMG) e **Luiz Chaimowicz** (UFMG).

GPU Accelerated Path-planning for Multi-agents in Virtual Environments por Leonardo Fischer

(UFRGS), **Renato Silveira** (UFRGS) e **Luciana Nedel** (UFRGS).

An Integrated Development Model for Character-based games por Marconi Madruga Filho

(Universidade Federal de Pernambuco), **Allan Souza** (Universidade Federal de Pernambuco), **Danielle Rousy Silva** (Universidade Federal de Pernambuco), **Patrícia Tedesco** (Universidade Federal de Pernambuco) e **Geber Ramalho** (Universidade Federal de Pernambuco).

Artigos | Artes e Design @ Auditório RDC | 14h-15h40

Personagens e Estereótipos: estudo sobre representação visual de personagens com base em estereótipos por Leonardo Lopes (Luminisland Studios).

Integração da Estereoscopia a Mecânica dos Jogos por Alexandre Tomoyose (Escola Politécnica da USP), Silvio Sanches (Escola Politécnica da Universidade de São Paulo) e Romero Tori (Centro Universitário Senac / Universidade de São Paulo).

Pesquisa de Jogos Similares como Fonte de Conhecimento para Construção de uma Ontologia de Jogos de Simulação Casuais por Felipe Breyer (Universidade Federal de Pernambuco), Luiz José Souza (Universidade Federal de Pernambuco), Giulia Lins (Universidade Federal de Pernambuco), João Gabriel Monteiro (Universidade Federal de Pernambuco), Vicente Filho (Universidade Federal de Pernambuco) e Marco Túlio Caraciolo Ferreira Albuquerque (Universidade Federal de Pernambuco).

Príncipes da Pérsia: experiência e representação em uma visada semiótica por Bruno Galiza (Universidade Federal de Goiás) e Cleomar Rocha (Universidade Federal de Goiás).

Avaliação de Assets Gráficos para produção de jogos digitais por Luiz José Souza (Universidade Federal de Pernambuco), Felipe Breyer (Universidade Federal de Pernambuco), Giulia Lins (Universidade Federal de Pernambuco), Vicente Filho (Universidade Federal de Pernambuco) e Marco Túlio Caraciolo Ferreira Albuquerque (Universidade Federal de Pernambuco).

Palestras | Indústria @ Auditório Pe. Anchieta | 14h-15h40

OJE - Olimpíadas de jogos Digitais e Educação: O Poder Educacional dos jogos Digitais por Frederico de Vasconcelos, Marcelo Clemente e Geber Ramalho.

Desenvolvimento para Zeebo: desafios e oportunidades por André Penha e Bruno Evangelista.

Tutorial 5 | Computação @ Auditório AMEX IAG | 14h-15h40

Desenvolvimento de Jogos com Unity 3D por Erick Baptista Passos, José Ricardo da Silva Jr., Fernando Emiliano Cardoso Ribeiro, Pedro Thiago Mourão (UFF). Esse tutorial é apresentado como uma breve introdução ao desenvolvimento de jogos com o motor Unity3D.

Artigos | Cultura @ Auditório B8 | 14h-15h40

Identidades em continuum, design de sistemas inclusivos nos MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) por Patrícia Gouveia (Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia).

Poética do Videogame: princípios teóricos para análise de interfaces lúdico-narrativas por Paolo Brunì (Universidade Federal da Bahia).

Uso de redes de Kohonen para identificação de perfis de jogadores no World of Warcraft por Lia Rodrigues (Universidade Presbiteriana Mackenzie) e Pollyana Mustaro (Universidade Presbiteriana Mackenzie).

Debate

Jogos Eletrônicos e a nova face da diversão, contando e produzindo histórias, construindo e veiculando saberes por Jaime Praseres Jr (Universidade do Estado da Bahia) e Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia).

Narratologia & Ludologia: um novo round por Renata Correia Lima Ferreira Gomes (Centro Universitário Senac).

Videojogos: narrativas, espectáculo e imersão por Filipe Luz (Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias)

Debate

Keynote 2 @ Ginásio | 16h10-17h10 (Palestra em Inglês com tradução simultânea)

Convergência de Mídia: Games e TV (e Redes Sociais) por Dante Anderson (KUMA Games)

Dante Anderson tem mais de 15 anos de experiência na indústria dos Videogames com desenvolvimento de produto e gerenciamento técnico de projetos. Como Produtor Senior da GT Interactive, Anderson desenvolveu os Games de sucesso "Duke Nukem", "Nam/Napalm" e "WWII GI". Antes disso, ele chegou a trabalhar na Sega na produção dos Games "Panzer Dragon" e Clockwork Knight". Atualmente na KUMA Reality Games, Anderson tem desenvolvido Games para a internet e baseados em séries de TV, tendo como principais clientes o History Channel e Animal Planet. Ele é chamado constantemente para palestrar sobre desenvolvimento de produtos para iPhone e de integração estratégica entre Games e Mídias Digitais.

Artigos | Artes e Design @ Auditório RDC | 17h10-18h50

Análise de Documento de Game Design: Interpretação e Resultados Gerados por Luiz José

Souza (Universidade Federal de Pernambuco), Camila Albuquerque (Universidade Federal de Pernambuco), Marlos Câmara

(Universidade Federal de Pernambuco), Sergio Fontes (Universidade Federal de Pernambuco), Solange Galvão Coutinho

(Universidade Federal de Pernambuco) e André Neves (Universidade Federal de Pernambuco).

Space of Possibility and Pacing in Casual Game Design: A PopCap Case Study por Marcos Venturelli (Magus Entertainment).

Planejamento estratégico integrado à criação de Game Design por Tiago Ferreira (Universidade

Federal de Santa Maria), Marcos d Ornellas (Universidade Federal de Santa Maria/CT/LaCA) e Jean Carlo

Berni (Universidade Federal de Santa Maria).

Criando ambientes virtuais tridimensionais para jogos digitais e aplicações educacionais usando a

plataforma OpenSimulator por Marcos Mulatinho (Universidade Estácio de Sá).

Discussão-I: Autores dos artigos apresentados no dia dão mais detalhes sobre seus trabalhos à
peçoas da platéia.

Palestras | Indústria @ Auditório Pe. Anchieta | 17h10-18h50

Mas Afinal: O Que É Um "Casual Game"? por Tiago Tex Pine

Mesa Redonda: A imprensa especializada em jogos no Brasil tem algum papel para o
desenvolvimento industrial?

Tutorial 6 | Computação @ Auditório AMEX IAG | 17h10-18h50

Captura de Movimento e Animação de Personagens em Jogos por João Victor Boechat Gomide (FUMEC), David Lunardi Flam, Daniel Pacheco e Arnaldo de Albuquerque Araújo (UFMG). Esse tutorial discute, tanto do ponto de vista prático quanto teórico, a animação de personagens e a utilização da captura de movimento para esse fim. Assim, ele apresenta brevemente a história da animação e da captura de movimento. Em seguida, aborda de maneira mais detalhada todo o fluxo de trabalho para realizar a captura de movimento e animar personagens com essa técnica. Ele também apresenta uma solução de código aberto para a captura de movimento proposta pelos autores e o estado atual desse desenvolvimento.

Lançamento de Livro @ Feira de Indústria | 17:10h as 18:50h

Lançamento e apresentação de títulos da série de livros didáticos Campus/SBC

Artigos | Cultura @ Auditório B8 | 17h10-18h50

A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos por Isa Beatriz da Cruz Neves Neves (UNEB), Jodeilson Martins (Universidade do Estado da Bahia) e Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia).

Afinal, Quem Protagoniza as Fábulas de Hoje? Texto, Narrativa e Produção de Sentido em MMORPGs por Thiago Falcao (Universidade Federal da Bahia)

Sob as lentes do drama: Fundamentação do Gênero dramático para o estudo de videogames por Victor Cayres (Universidade Federal da Bahia)

Debate

BAIUKA: Jogo Educativo de Lendas Amazônicas por Danielle Costa (Universidade Federal do Pará), Eloi Favero (Universidade Federal do Pará), Wendell Cunha (Universidade Federal do Pará) e Luzenilda Sato (Uepa).

Quimgame: jogo educacional para estudar química orgânica por Ana Maria Azevedo (Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre), Luis Otoni Ribeiro (Centro Federal de Educação Tecnológica de Pelotas CEFET-RS), Everton Baumgarten Vieira (Gestum Conhecimento Competitivo), Raymundo Ferreira F^o (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), André Soares Grassi (Centro Nacional de Supercomputação/UFRGS) e Maria Isabel Timm (UFRGS).

Toth: Jogo Eletrônico para Aprendizagem da Matemática por Yuri Correa (Escola Politécnica da USP), Edson Teramoto (Escola Politécnica da USP), Thiago Almeida (edson.teramoto@poli.usp.br), Daniel Calife (Escola Politécnica da USP) e Maria Ferreira (University of São Paulo).



DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
DEPARTAMENTO DE ARTES E DESIGN



Patrocínio
Especial



FUTURO