

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

SAB10

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).

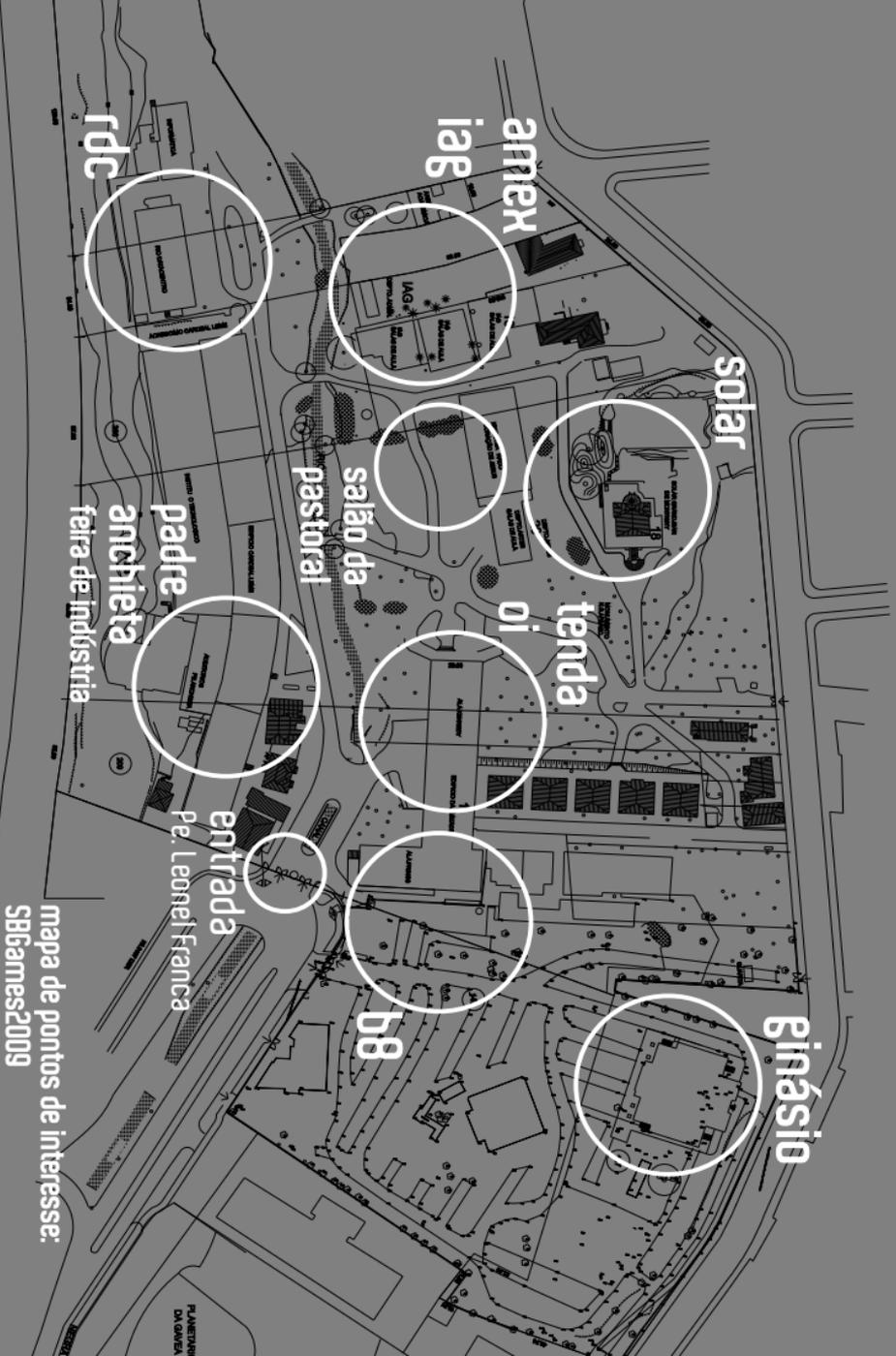
Apoio Técnico JEMS e Sistema de Inscrições: Luis Valente (PUC-Rio).

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



mapa de pontos de interesse:
SBGames2009

10 sab out

LOCAL

HORA	GINÁSIO	auditório RDC	auditório Padre ANCHIETA	auditório RIMEK IAG	auditório BB	salão da pastoral
09:00-10:40	ARTIGOS Computação	ARTIGOS Arte&Design	MESA REDONDA Indústria		ARTIGOS Cultura	
10:40-11:10	INTERVALO					
11:10-11:30	Fast Track Posters Computação 2					
11:30-12:30	Keynote 5					
12:30-14:00	INTERVALO LONGO					
14:00-15:40	ARTIGOS Computação		MESA REDONDA Indústria		ARTIGOS Cultura	
15:40-16:10	INTERVALO					
16:10-17:15	Festival de Jogos Independentes & TV Interativa Júri Popular					

**Anotações
Estratégicas:**

Artigos | Computação @ Ginásio | 9h-10h40
Architectures and Design Patterns, DigitalTV
Chairs: César Pozzer (UFMS), Antonio L.Apolinario Jr (UEFS)

A Generative Programming Approach for Game Development por Victor Sarinho (Universidade Estadual de Feira de Santana) e Antonio L.Apolinario Jr. (Universidade Estadual de Feira de Santana).

A Serious Game for Exploring and Training in Participatory Management of National Parks for Biodiversity Conservation: Design and Experience por José Eurico de Vasconcellos Filho (PUC-Rio), Gustavo Melo (UFRJ), Jean-Pierre Briot (LIP6 CNRS - Univ. Paris 6 / PUC-Rio), Vinicius Sebba Patto (LIP6 CNRS - Univ. Paris 6), Alessandro Sordani (LIP6 CNRS - Univ. Paris 6), Marta Irving (UFRJ), Isabelle Alvarez (LIP6 CNRS - Univ. Paris 6) e Carlos Lucena (PUC-Rio).

Ginga Game: A Framework for Game Development for the Interactive Digital Television por Diego Barboza (Universidade Federal Fluminense) e Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense).

Development of Games for SET-TOP-BOXES with Brazilian's Middleware GINGA-NCL por Aderbal Junior (Instituto Federal da Bahia), Antonio Carlos Souza (Instituto Federal de Educação / Ciência e Tecnologia da Bahia) e Luiz Claudio Machado Santos (Instituto Federal de Educação / Ciência e Tecnologia da Bahia).

A Model for Interactive TV Storytelling por Marcelo Camanho (UNIRIO - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro), Angelo Ciarlini (UNIRIO - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro), Antonio Furtado (PUC-Rio), Cesar Pozzer (Universidade Federal de Santa Maria) e Bruno Feijó (PUC-Rio).

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

Uma Abordagem de Game Design Centrada no Usuário através dos Estilos de Aprendizagem de Kolb por Fabiano Napolini de Oliveira (Universidade do Estado de Santa Catarina), Alvaro Guedes (Universidade Federal do Rio Grande do Norte) e Kariston Pereira (Universidade Federal de Santa Catarina).

Games, arte e educação: considerações gerais por Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia), Mariá Scárdua (Universidade do Estado da Bahia) e Piero Baptista (Universidade Federal da Bahia).

O papel dos profissionais de Design em uma equipe de criação e desenvolvimento de jogos por Diogo Riker (Instituto do Ensino Superior - CESF) e Francimar Maciel (Instituto Nokia de Tecnologia).

O processo de Game Design por Raphael Montenegro (Universidade do Estado da Bahia), Tuiris Azevedo (Centro Universitario Jorge Amado) e Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia).

Advergames e jogos educativos: mesmos princípios projetuais? por Leandro Costa (PUC-Rio).

Projeto Jagen: O Processo de Adaptação de uma Pintura para o Formato de Jogo por Bruno Berchieri (Universidade Anhembi Morumbi), Gabriel Campos (Universidade Anhembi Morumbi), Guilherme Giacomini (Universidade Anhembi Morumbi), Laura Couto (Universidade Anhembi Morumbi), Luis Lucats (Universidade Anhembi Morumbi) e Pedro Espíndola (Universidade Anhembi Morumbi).

Mesa Redonda | Indústria @ Auditório Pe. Anchieta | 9h-10h40
Edital Jogos Eletrônicos FINEP - Resultados com Sandra de Almirante Frid (FINEP) - Mediadora, Lynn

Alves (UNEB), Manoel Ribeiro (UFPA), Maria Isabel Timm (UFRGS), Ricardo Lima (SESC-BA), representado por Diego Potpczuck e Regina Helena (UFMG), representada por Sílvia Esteves.

Artigos | Cultura @Auditório B8 | 9h-10h40

O Corpo como Interface para os Games por Luis Tocchio (Serviço Social do Comércio).

Paradigmas do jogar: Interação, corpo e imersão nos videogames por Emmanoel Ferreira (Universidade Federal do Rio de Janeiro).

Wii Fit: seduzindo usuários através de novas possibilidades interativas por Mateus David Finco (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Eliseo Reategui (Universidade Federal do Rio Grande do Sul) e Alex Branco Fraga (Universidade Federal do Rio Grande do Sul).

Debate

Arquitetura de um jogo digital que possibilita ao jogador práticas colaborativas por Fabio Silva (Instituto Federal de Sergipe) e Fábio Paraguaçu (Universidade Federal de Alagoas).

Games e Liberdade de Expressão por Arthur Protasio (PUC-Rio).

Os Mundos Virtuais e o Jornalismo Nos Jogos por Nilson Soares (Universidade Federal de Pernambuco) e Bernardo Aguiar (Universidade Federal de Pernambuco).

Debate

Posters | Computação | Fast-Track @ Ginásio | 11h10-11h30
Chair: Fernando Trinta (UNIFOR) (to be confirmed)

A Game Loop Architecture with Automatic Distribution of Tasks and Load Balancing between Processors por Mark Joselli (Universidade Federal Fluminense), Marcelo Zamith (Universidade Federal Fluminense), Luis Valente (PUC-Rio), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Anselmo Montenegro (Universidade Federal Fluminense), Regina Toledo (Universidade Federal Fluminense) e Bruno Feijo (PUC-Rio).

Towards Virtual Actors - The Next Step for the Entertainment Industry por Rogério E. da Silva (Universidade do Estado de Santa Catarina), Ido Aharon Iurgel (Universidade do Minho) e Manuel Filipe Santos (Universidade do Minho).

The NX iPhone 2D Gaming Framework por Paulo Rodacki Gomes (Universidade Regional de Blumenau), Eduardo Coelho (Universidade Regional de Blumenau), George Piva (Universidade Regional de Blumenau) e Dalton Reis (Universidade Regional de Blumenau).

An evaluation of JavaFX as 2D game creation tool por Hamilton Lima (Universidade Federal Fluminense), Fábio Andrade (Universidade Federal Fluminense), Anselmo Montenegro (Universidade Federal Fluminense) e Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense).

Selecting Learning Algorithms for the Design of Virtual Players in Natural Resources Management Platforms por Guillaume Muller (USP) e Jaime Sichman (USP).

A Trivial Study Case of the Application of Ontologies in Electronic Games por Alex Machado (Universidade Federal Fluminense), Fernando Naufel do Amaral (Universidade Federal Fluminense) e Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense).

A Method for the use of Patterns drawn from Cellular Automata as Generative Source for Discrete Virtual Environments por Vinicius Gottin (Universidade Federal de Santa Maria), Guilherme Schardong (Universidade Federal de Santa Maria), Celito Felipetto (Universidade Federal de Santa Maria) e Cesar Pozzer (Universidade Federal de Santa Maria).

A Fast and Safe Framework to Prototyping Physical Worlds Using XNA and GPU por Jose Silva Junior (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Paulo Pagliosa (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul), Anselmo Montenegro (Universidade Federal Fluminense) e Leonardo Murta (Universidade Federal Fluminense).

Development of a interactive game using a webcam por Edmar Souza Jr. (Universidade do Vale do Itajaí), Gabriel A. Delgado (Universidade do Vale do Itajaí), Rudimar L. S. Dazzi (Universidade do Vale do Itajaí) e Natália Ellery (Universidade do Vale do Itajaí).

GPU Octrees and Optimized Search por Daniel Madeira (Universidade Federal Fluminense), Anselmo Montenegro (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense) e Thomas Lewiner (PUC-Rio).

Usabilidade de jogos virtuais e frequência cardíaca de usuários: Um estudo comparativo por Grassyara Tolentino (Universidade Estadual De Montes Claros), Alam Ventura (Universidade Católica de Brasília), Claudio Battaglini (University of North Carolina at Chapel Hill), Alessandra Matida (Universidade Católica de Brasília), Luciana Oliveira (Universidade Católica de Brasília) e Ricardo Jacó Oliveira (Universidade Católica de Brasília).

Multiagent Gathering in Real-Time Strategy Games por José Moura Júnior (Universidade Federal de Pernambuco) e Geber Ramalho (Universidade Federal de Pernambuco).

Game Architecture for Business Simulation Games in XNA: The VTeam case por Bruno Silva (Universidade Federal de Pernambuco), Raphael Barros (Universidade Federal de Pernambuco), Diogo Lemos (Universidade Federal de Pernambuco), Danielle Rousy Silva (Universidade Federal de Pernambuco), Patrícia Tedesco (Universidade Federal de Pernambuco) e Geber Ramalho (Universidade Federal de Pernambuco).

Desenvolvimento de um Jogo de Corrida de Carro em FPGA por João Carlos Nunes Bittencourt (Universidade Estadual de Feira de Santana), Anfranserai Dias (Universidade Estadual de Feira de Santana), Italo S. Santos (Universidade Estadual de Feira de Santana).

Jogo de Nave como Ferramenta para Auxílio ao Ensino de Astronomia por Benjamin Grando Moreira (Universidade do Vale do Itajaí) e Thiago Luiz da Silva (Universidade do Vale do Itajaí).

Keynote 5 @ Ginásio | 11h30-12h30 (Palestra em Inglês com tradução simultânea)
Games and Learning por John Nordlinger (Microsoft).

John Nordlinger, um veterano na Microsoft há 10 anos, lidera iniciativas de educação para . Em seu papel, ele cobre o uso de trans media para melhorar educação – indo de multi-touch (MS Surface e Table PC) a jogos e vídeo. Ele também gerencia um amplo programa em Jogos e Ciência da Computação (Gaming & Computer Science) produzindo acervos (tais como Microsoft Research Gaming Kit) e eventos. Em 2008, ele foi responsável pela criação e lançamento do Games for Learning Institute da Universidade de New York. John recentemente co-editou o livro Wrath of the Philosopher King: Philosophy and the World of Warcraft com Luke Cuddy e contribuiu para Ethics and Game Design por

Karen Schrier and David Gibson. Adicionalmente, John foi co-autor do artigo "Classroom Multiplayer Presentational Games" com Miguel Nussbaum na conferência Technology for Education (T4E) 2009, em Bangalore (disponível na biblioteca digital IEEE). Em 2008, John foi co-autor de três artigos no ACM SIGCSE: "Games: Good or Bad?", "Social Relevant Computer Science" and "Game-Themed Introductory Education." John também escreveu, dirigiu e produziu o curta "Allegory of the Game" (auma interpretação MMOG da "Alegoria da Caverna" de Platão), o qual foi selecionado nos festivais 2008 de curta metragem "2008 Chicago, Los Angeles and San Francisco Short Film Festivals".

Artigos | Computação @ Ginásio | 14h-15h40

Games in Education, Human-Computer Interfaces

Chairs: Hugo Fuks (PUC - Rio) e Romero Tori (Centro Universitário Senac / USP)

Prototyping games for training and education in Second Life: Time2Play and TREG. por Katia Vega (PUC-Rio), Andréia Regina Pereira (PUC-Rio), Gustavo Robichez de Carvalho (PUC-Rio), Alberto Raposo (PUC-Rio) e Hugo Fuks (PUC-Rio).

VhCVE: A Collaborative Virtual Environment Including Facial Animation and Computer Vision por Henry Braun (PUCRS), Rossana Queiroz (Universidade do Vale do Rio dos Sinos), Rafael Hocevar (PUCRS), Julio Jacques (PUCRS), Juliano Lucas Moreira (PUCRS), Marcelo Cohen (PUCRS), Soraia Musse (PUCRS) e Ramin Samadani (HPLUSA).

A Novel Algorithm to Verify the Solution of Geometric Puzzle Games por Manoel Siqueira Junior (Universidade Federal Fluminense), Rafael Alves (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Erick Passos (Universidade Federal Fluminense), Clayton da Silva (Universidade Federal Fluminense), Anselmo Montenegro (Universidade Federal Fluminense) e Júlio Cesar Oliveira (Universidade Federal do Rio de Janeiro).

Design and implementation of a flexible hand gesture command interface for games based on computer vision por João Bernardes (Universidade de São Paulo), Ricardo Nakamura (Escola Politécnica - USP) e Romero Tori (Centro Universitário Senac / Universidade de São Paulo).

gRmobile: A Framework for Touch and Accelerometer Gesture Recognition for Mobile Games por Mark Joselli (Universidade Federal Fluminense) e Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense).

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

O Ensino de Jogos no Brasil e na AL - Desafios e Fronteiras com Esteban Clua (UFF) – Mediador, Maria das Graças Chagas (PUC-Rio), Anibal Menezes (Image Campus – Argentina), Critian Arias (Escuela de Artes Digital – Peru), Paulo Figueiredo (CCAA, UFF), Franciele Pessin (Hoplón) e Bárbara Barroso (Portugal).

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

Magia e imaginário nos controles baseados em gestos por Edson Pfitzenreuter (SENAC-SP - UNICAMP).

Distance Teaching Game Development por André Brazil (Universidade Federal Fluminense).

O videogame é um artefato cultural? por Gustavo de Paula (Universidade Estadual de Campinas).

Debate

Análise da representação de poder no jogo PeaceMaker: retórica procedimental em games for change por Enric Llagostera (Universidade Estadual de Campinas).

Metodologia de Capacitação nos Fundamentos de Testes de Software usando Jogos Digitais por Luciane Inakazu (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais) e Rosilane Mota (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais).

Qual a melhor Realidade para Aprender Jogando: Virtual ou Aumentada? por Daniela Trevisan (Universidade Estadual de Santa Catarina), Avani de Kemczinski (Universidade do Estado de Santa Catarina), Marcelo da Silva Hounsell (Universidade do Estado de Santa Catarina) e Lais Corsani (Universidade do Estado de Santa Catarina).

Debate

Festival de Jogos Independentes e TV Interativa @ Ginásio | 16h10-17h15

Esta sessão encerra o SBGames 2009, com a escolha por júri popular dos melhores jogos independentes.

Festival de Jogos Independentes

Entende-se por Jogos Independentes aqueles que são desenvolvidos por indivíduos, grupos ou pequenas empresas iniciantes no mercado que não tenham contrato assinado para comercialização ou distribuição até a data de vencimento das inscrições. Estes jogos são também denominados Indie Games. O Festival de Jogos Independentes é uma criação do SBGames que, em 2009, conta com o patrocínio do Instituto Oi Futuro.

Objetivo e Critérios da Premiação:

O objetivo da premiação é estimular a indústria nacional, revelando novos talentos que apresentam um jogo independente (indie game) completo ou parcial, pequeno ou grande. O jogo parcial pode ser a demonstração de uma fase típica do jogo. O Festival aceita e estimula a participação de jogos pequenos (como os de gráfico simples e sem "scroll", também conhecidos por "jogos de uma tela") que sejam criativos e cujo projeto enfatize o fator lúdico. No caso desses jogos pequenos (em qualquer plataforma), o fator de diversão e o ineditismo do design são os fatores mais importantes. Como critério geral, os seguintes aspectos são analisados para qualquer tipo de jogo: Originalidade; Jogabilidade; Inovação Tecnológica; Qualidade Audiovisual. Jogos típicos de internet (baseados em navegadores) são considerados como pertencentes à plataforma PC. O Festival de Jogos Independentes tem três prêmios, de acordo com a principal plataforma do jogo:

- * Plataforma PC
- * Plataforma Console
- * Plataforma Móvel

Definições no Contexto da Premiação:

Plataforma PC: PC é qualquer computador de mesa (desktop) ou portátil (laptop, notebook) com sistemas operacionais completos Windows ou Linux. Sistemas operacionais embarcados ou feitos para dispositivos de pouca memória (tipo Windows CE) não caracterizam um PC.

Plataforma Console: Console é um computador especialmente desenvolvido para jogos e entretenimento digital interativo que produz um sinal de vídeo a ser exibido em um monitor ou televisão (ex. X-BOX360, Playstation, Nitendo, Zeebo).

Plataforma Móvel: A plataforma móvel consiste de telefones celulares ou smartphones que são primordialmente usados para comunicação.

Finalistas:

AmbientRok, AntEscape, Box Boy, Detetives, HiperCubo, Keep it!!, King Jargon Knife Throwe, Magic Arcade, Raidho, Reflexor Zero e Tales of Bast.



DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
DEPARTAMENTO DE ARTES E DESIGN



Patrocínio
Especial



FUTURO