

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

SEX09

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.

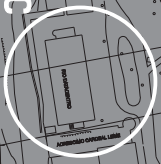
Credenciamento:
Inscrições e credenciamento devem ser realizados na Secretaria do SBGames (Pilotos do Edifício Cardeal Leme).

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

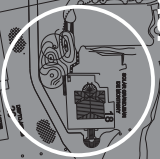
rdc



amex
iab



solar



anchieta
padre



salão da
pastoral



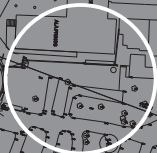
tenda
di



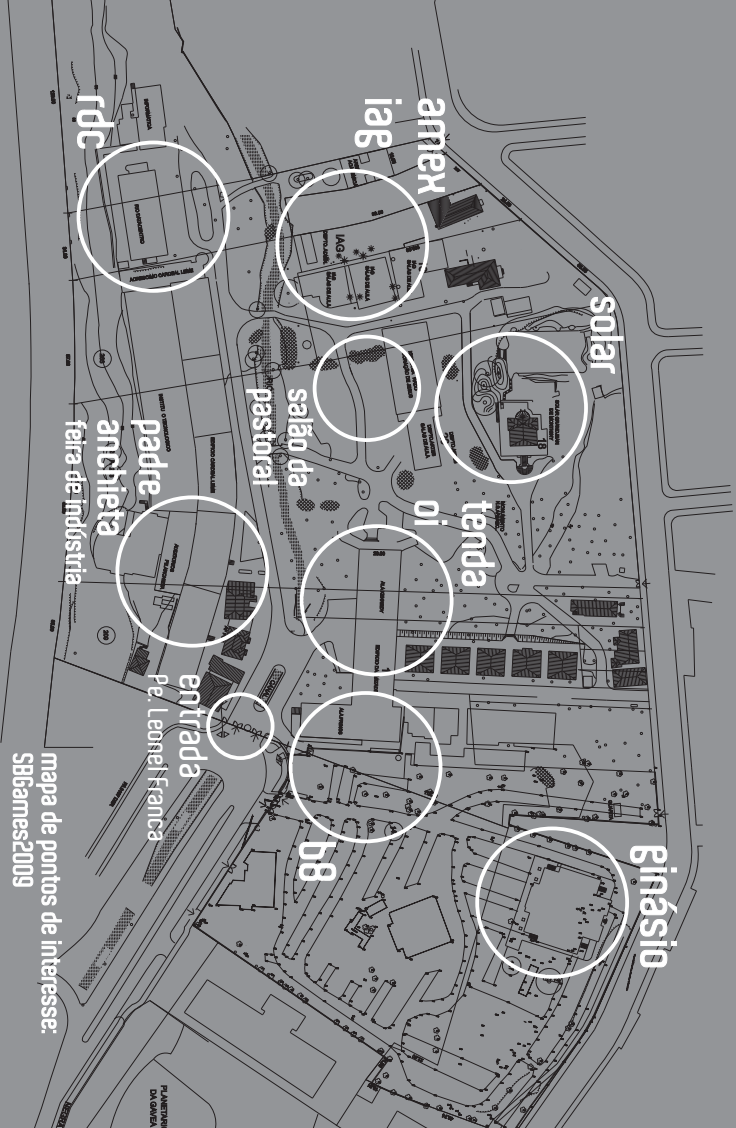
entrada
Pe. Leonel Franca



bb



ginásio



HORA	GINÁSIO	auditório RDC	auditório Padre RACHETTA	auditório AMEX IAG	auditório B8	salão da pastoral
09:00-10:40	ARTIGOS Computação	ARTIGOS Arte&Design	PALESTRA Indústria	ARTIGOS Cultura		
10:40-11:10	INTERVALO					
11:10-11:30	Fast Track Posters Arte&Design					
11:30-12:30	Keynote 3					
12:30-14:00	INTERVALO LONGO					
14:00-15:40	ARTIGOS Computação	ARTIGOS Arte&Design	PALESTRA Indústria		ARTIGOS Cultura	
15:40-16:10	INTERVALO					
16:10-17:10	Keynote 4					
17:10-18:50	Plenária SBGames					
20:30-02:30	FESTA DE PREMIAÇÃO SBGAMES E PRÊMIO NAVE NO SCALA RIO					

Anotações
Estratégicas:

Palestras | Feira Indústria @Auditório Pe.Anchieta | 9h-10h40

Palestra: **(em Inglês sem tradução simultânea)**

Desenvolvimento de Games na BlackBerry
por Brian Zubert (RIM/Blackberry)

Palestra:

Convergência Videogames e Cinema
por Bertrand Chaverot (Ubisoft)

bonus!

Artigos | Computação @ Ginásio | 9h-10h40
Computer Graphics, Virtual and Augmented Reality
Chairs: Soraia Musse (PUC-RS) e Waldemar Celes (PUC-Rio)

Automatic Sprite Shading por Djalma Bandeira (UFPE) e Marcelo Walter (UFPE).

Procedural Generation of Hair por Vinícius Cassol (PUCRS), Fernando Marson (PUCRS) e Soraia Musse (PUCRS).

Charack: tool for real-time generation of pseudo-infinite virtual worlds for 3D games por Fernando Bevilacqua (Universidade Federal de Santa Maria), Cesar Pozzer (Universidade Federal de Santa Maria) e Marcos d'Ornellas (UFSC/CT/LaCA).

OpenMoCap: An Open Source Software for Optical Motion Capture por David Flam (UFMG), Daniel Pacheco (UFMG), Thatyene Ramos (UFMG), Joao Victor Gomide (Universidade FUMEC), Arnaldo de Albuquerque (UFMG).

An open-source framework for air guitar games por Lucas Figueiredo (CIn - UFPE), João Marcelo Teixeira (CIn - UFPE), Aline Cavalcanti (CAC - UFPE), Veronica Teichrieb (CIn - UFPE) e Judith Kelner (CIn - UFPE).

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

Jogos eletrônicos para TV Digital: relato de uma experiência por Marcelle Minho (Senai-Bahia), Alexandre Santos (Universidade do Estado da Bahia), Larissa Bridi (UNIFACS), Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia) e Marcelo Moret (SENAI Cimatec).

Concepção de jogos eletrônicos educativos: um método baseado em dilemas por Rafael Albuquerque (Universidade Federal de Santa Catarina), Francisco Fialho (PHD - Universidade Federal de Santa Catarina).

Pesquisa com Usuario no Processo de Game Design em Pernambuco por Bruno Oliveira (UFPE - Universidade Federal de Pernambuco), Leo Falcão (Universidade Federal de Pernambuco) e André Neves (UFPE).

Aplicação do Game Ontology Project no Processo de Análise de Similares para Design de Jogos por Frank Malcher (UFPE), André Neves (UFPE) e Leo Falcão (Universidade Federal de Pernambuco).

Emprego da Caixa Morfológica como Técnica de Seleção de Alternativas no Processo de Construção de AdvergAMES por Ricardo Oliveira (Universidade Federal de Pernambuco), Remo Ferreira (UFPE), Arlindo Correia (UFPE) e Fábio Campos (Universidade Federal de Pernambuco).

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

A construção do Corpo Humano a partir de Elementos Químicos por Giancarlo Nascimento (Universidade Federal Fluminense), Bruno Moreira (Universidade Federal Fluminense), Pedro Thiago Mourão (Universidade Federal Fluminense), Alexander Salgado (Universidade Federal Fluminense), Marcelo Zamith (Universidade Federal Fluminense), Nicolle Robaina (Universidade Federal Fluminense), Eluzir Chacon (Universidade Federal Fluminense) e Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense).

A Mansão de Quelícera e a aprendizagem escolar por Janaína Rosado (UNEB) e Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia).

Coleta Seletiva: Educação ambiental com webcam game por Edmar Souza (UNIVALI) e Rudimar Dazzi (Universidade do Vale do Itajaí).

Debate

Jogos eletrônicos e Mediação Docente por Juliana Moura (UNEB) e Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia).

Lan House na escola: uma olimpíada de jogos digitais e educação por Luciano Meira (Federal University of Pernambuco), André Neves (UFPE) e Geber Ramalho (Universidade Federal de Pernambuco).

Tecnologias virtuais aplicadas à saúde: jogo ensina crianças a conviver com dermatite atópica por Paulo de Tarso Luz Fontes Neto (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Tania Ferreira Cestari (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Magda Blessmann Weber (Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre), Suzana Deppermann Fortes (Hospital Psiquiátrico São Pedro), Luciano Pereira (Universidade Federal do Rio Grande do Sul) e Maria Isabel Timm (UFRGS).

Debate

Posters | Artes e Design | Fast-Track @ Ginásio | 11h10-11h30

Chair: André Battaiaola (UFPR). Os autores de posters têm 2 minutos para atrair participantes a visitar a exposição de seus posters, bem como para convidá-los a assistir a apresentação oral no dia seguinte.

Keynote 3 @ Ginásio | 11h30-12h30 (Palestra em Inglês com tradução simultânea)

A paisagem em transformação da Indústria de Games Global por Jason Della Rocca. Os Games são simultaneamente um produto global do nosso mundo plano e uma forma hiper localizada de cultura pop. De um ponto de vista de negócios, a indústria de games é um mercado globalmente competitivo, que atrai talentos humanos de primeiro nível ao redor de todo o mundo para criar conteúdo para jogadores de todo o planeta. Games são não somente jogados e apreciados por um público global, mas a cada dia mais jogos estão sendo desenvolvidos em cada recanto do mundo. Tal competição está ocorrendo em um momento quando Design, Tecnologia e Modelos de Negócios encontram-se todos em um estado de mudança contínua. Em resumo, você está competindo com todos, de qualquer lugar do planeta e tudo ocorrendo em um momento rompedor. Dada a intensidade dessa competição e mudanças, como você pode se situar a frente dessa curva? Além de somente pensar em um nível da empresa ou de um projeto, como pode a indústria trabalhar em conjunto com o governo e o meio acadêmico de forma a estimular e promover clusters locais de games? Quais políticas e estratégias podem tornar sua cidade ou região, como um todo, mais competitiva em um tempo quando inovações podem surgir vindas de qualquer canto do globo?

Jason Della Rocca é fundador da Perimeter Partners, empresa de consultoria voltada para o desenvolvimento de clusters da indústria de games ao redor do mundo, em parceria com governos, indústria e academia. Durante nove anos ocupou o cargo de Diretor Executivo da Associação Internacional de Desenvolvedores de Games - IGDA, cuja ação tem se comprometido com a promoção do crescimento da indústria de Games e da carreira dos profissionais por ela empregados. Jason foi agraciado por seu trabalho voltado para o crescimento da indústria, recebendo o prêmio Ambassador Award no oitavo Game Developers Choice Awards. Como um expert da indústria de Games, tem ministrado palestras em diversos países. Tem atuado na indústria de games nos últimos doze anos, trabalhando para: IGDA, CMP, Quazal, Matrox Graphics, Silicon Graphics e PriceWaterhouse. Seu blog pode ser acessado em: www.realitypanic.com.

Artigos | Computação @ Ginásio | 14h-15h40

Parallel and Distributed Processing, GPGPU

Chairs: Esteban Clua (UFF), Luiz Gonzaga da Silveira Jr (Unisinos)

A Novel Multithreaded Rendering System based on a Deferred Approach por Jorge Lorenzon (Universidad Austral Argentina) e Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense).

A fine granularity load balancing technique for MMOG servers using a kd-tree to partition the space por Carlos Eduardo Benevides Bezerra (UFRGS), João Comba (UFRGS) e Claudio Geyer (UFRGS)

GPU Based Fluid Animation over Elastic Surface Models por Bruno Barcellos (Laboratório Nacional de Computação Científica), Gilson Giraldo (Laboratório Nacional de Computação Científica) e Antonio L. Apolinario Jr. (Universidade Estadual de Feira de Santana)

A Neighborhood Grid Data Structure for Massive 3D Crowd Simulation on GPU por Mark Joselli (Universidade Federal Fluminense), Erick Passos (Universidade Federal Fluminense), Marcelo Zamith (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Anselmo Montenegro (Universidade Federal Fluminense) e Bruno Feijó (PUC-Rio).

GpuWars: Design and Implementation of a GPGPU Game por Mark Joselli (Universidade Federal Fluminense) e Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense)

Artigos | Artes e Design @Auditório RDC | 14:00h as 15:40h

Design do Jogo Educacional EEHouse por André Battaiaola (Universidade Federal do Paraná), Leonardo Moroni (Universidade Federal do Paraná), Marcel Mori (Universidade Federal do Paraná) e Flavio Martins (Universidade Federal do Paraná)

Conciliando autoria e interatividade: por uma narrativa lúdica por Fernanda Costa e Silva (Universidade Federal Fluminense).

Jogos: desenvolvendo competências e habilidades por Gabriel Batista (PUC-Rio), Luiza Novaes (PUC-Rio) e Alexandre Farbiarz (Universidade Federal Fluminense).

Discussão-1 - Autores dos artigos apresentados no dia dão mais detalhes sobre seus trabalhos à pessoas à platéia.

Discussão-2 - Autores e interessados se reúnem para montar algum grupo de pesquisa ou discutir e/ou elaborar algum documento em conjunto.

Mesa Redonda | Indústria @Auditório Pe.Anchieta | 14h-15h40
Políticas estratégicas para a indústria de jogos eletrônicos com Andre Penha (ABRAGAMES) como Moderador, Alfredo Manevy (Ministério da Cultura), Emiliano de Castro (Abragames), Jason Della Rocca (Perimeter Partners) e John Lemos Forman (Softex).

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

Aprendendo sobre vida marinha no contexto de um jogo eletrônico por Marcelo Cunha (Universidade Federal de Alagoas), Fábio Paraguaçu (Universidade Federal de Alagoas), Fabio Silva (Instituto Federal de Sergipe) e Christiano Santos (Universidade Federal de Sergipe).

O papel do historiador no desenvolvimento de um game por Filipe Pereira (Universidade do Estado da Bahia) e Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia).

Jogos e Educação Superior: O Relato de uma Experiência em uma Disciplina de Licenciatura por Rodrigo Silva (Federal University of Espírito Santo), Laércio Ferracioli (Universidade Federal do Espírito Santo) e Mara Hombro Mulinari (Universidade Federal do Espírito Santo).

Debate

Contextualização da licenciatura em Design de Jogos Digitais no panorama português por Bárbara Barroso (Instituto Politécnico de Bragança) e Daniel Ribas (Instituto Politécnico de Bragança).

Modelagem Ambiental em um jogo Eletrônico Educativo por Angelo Loula (Universidade Estadual de Feira de Santana), Charbel El-Hani (Universidade Federal da Bahia) e Leandro N. de Castro (Mackenzie University).

Uma visão experiencial dos jogos de computador na Educação: A relação entre motivação e melhora do raciocínio no processo de aprendizagem por Marco Mazzarotto (Universidade Federal do Paraná) e André Battaiaola (UFPR)

Debate

Keynote 4 @ Ginásio | 16h10-17h10 (Palestra em Inglês com tradução simultânea)

Navegando no mapa de desenvolvimento para Plataformas Playstation por Bruno Matzdorf e Michael Foster (Sony Computer Entertainment America). Essa sessão tratará dos diferentes tipos de licenças disponíveis para o desenvolvimento para Plataformas Playstation. Serão apresentadas as recomendações referentes a cada licença. Serão também fornecidas informações recentes e detalhadas sobre o desenvolvimento para PSPMinis. Os palestrantes apresentarão um quadro atualizado a respeito do Programa de Incubação de Desenvolvedores da Sony Computer Entertainment (Developer Incubation Program), bem como sobre o Programa Acadêmico.

Bruno Matzdorf – Resource Development Program Manager, SCEA Developer Support Group. Bruno Matzdorf tem trabalhado no suporte ao desenvolvimento para consoles nos últimos 12 anos em empresas como Metrowerks (CodeWarrior), Criterion Software (RenderWare), e atualmente com a Sony Computer Entertainment America - SCEA (PlayStation). No momento Bruno está ajudando a SCEA a encontrar e fomentar o desenvolvimento de talentos para todas as plataformas da família Playstation. Esse esforço contempla o desenvolvimento de comunidades de desenvolvedores também na América Latina.

Michael Foster – Senior Product Evaluator, SCEA Third Party Publisher Relations. Michael trabalha na indústria de games há 18 anos. Nos últimos 13 anos tem trabalhado para a Sony Computer Entertainment America - SCEA (PlayStation). Ao longo desse período de tempo tem participado de projetos com diversos desenvolvedores em todas as plataformas da família Playstation, analisando Game Design para garantir a melhor qualidade possível para cada game, considerando os recursos de cada desenvolvedor. Michael também participa da iniciativa para trazer suporte para a comunidade de desenvolvedores da América Latina.

Plenária SBGames @ Ginásio | 17h10-18h50

Chairs SBgames 2009 e Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital - SBC

Dados sobre a organização do evento e discussão sobre as próximas edições do SBgames.

Festa @ Scala Rio | 20h-2h30

20h30

Abertura do Salão.

21h

Cerimônia de Premiação e Festa. As premiações neste evento são: Festival de Jogos Independentes, Prêmio NAVE, Prêmio Oi Futuro Arte Digital, Prêmio Microsoft para Melhores Artigos

Endereço: Av. Afrânio de Melo Franco, 296 – Leblon

Mostra de Artes

A Mostra de Artes do SBGames serve como laboratório para experiências em novas mídias digitais, imersão interativa, criação de personagens, narrativa, música digital e inovação em interfaces para jogos, mundos virtuais e ambientes de entretenimento digital. O desenvolvimento de jogos envolve profissionais altamente qualificados e grandes esforços em arte e design. Atualmente, o número de artistas e designers representa mais de 70% do total de uma equipe de desenvolvimento. Neste contexto, o SBGames organiza, desde 2004, a Mostra de Artes, buscando motivar novos talentos nos campos de desenvolvimento de jogos e entretenimento digital, além de divulgar trabalhos de profissionais, artistas e designers. A Mostra se realizará no Solar Grandjean de Montigny - Centro Cultural PUC-Rio, uma charmosa construção neoclássica adaptada ao clima tropical - residência do arquiteto francês Auguste Henri Victor Grandjean de Montigny, que veio ao Brasil em 1816 como membro da Missão Artística Francesa comissionada por D. João VI. Este ano, a relação entre videogames e arte será abordada a partir de perspectivas diversas, celebrando os vários usos da arte em jogos e vice-versa. Assim, a Mostra será uma oportunidade de conferir o amadurecimento do videogame como meio artístico, e como suporte para diversas formas de expressão. A Mostra foi dividida em duas categorias: Parla! - 1ª Mostra LADEH de Design de Personagens da PUC-Rio e Mostra "Game e Arte".

Parla! - 1ª Mostra LADEH de Design de Personagens da PUC-Rio:

Mostra competitiva de personagens promovida e organizada pelo Laboratório de Histórias (LaDEH) do Departamento de Arte e Design da PUC-Rio. A criação narrativa contemporânea se consolidou como uma produção híbrida em diferentes aspectos tais como a mescla de: linguagens (textual, imagética, musical); suportes (web, impresso, CD-ROM, vídeo); fluxos (linear, ramificado, seqüencial, planar); estímulos sensoriais (imagem, som, tato, movimento), funções (artística, entretenimento, didática, publicitária etc.). O LADEH (Laboratório de Design de histórias) do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio vem se dedicando a estudar a relação do campo do Design com essa produção e uma de suas ações nesse sentido é a PARLA! MOSTRA LADEH DE DESIGN DE PERSONAGENS. Vislumbrando na organização de uma mostra competitiva um recurso eficaz para dar visibilidade a essa produção através de um de seus elementos – o personagem. Compreendendo como narrativa a organização particular de um discurso que contemple a condução de um personagem em uma matriz temporal com uma função diegética, essa experiência (narrativa) se reapresenta para a cultura com diferentes recursos e possibilidades que vão além da mera classificação por veículos. Assim, diferentes recursos (de linguagem, estímulos, suporte, estilos etc.) organizam hoje uma produção realmente híbrida. Por isso, essa mostra pretende colocar lado a lado criações com diferentes propostas para dar conta desse panorama contemporâneo, diversificado e mutável.

Tabela de Classificação:

(Colocação, Nome do Personagem, Pseudônimo e Autor)

1º. LUGAR, Primus Bacon, Gripe, Larissa Fuchs Baptista e Arthur Protásio

2º. LUGAR, Polinhas, Creme anti-celulite, estrias e afins, Mônica Lopes Nogueira

3º. LUGAR, Quayerhentum, Panthos, Fernando Rabello do E.Santo

Menção Honrosa, Sepsius, Sânsio, Fernando Rabello do E.Santo

Classificados para a Mostra:

(Nome do Personagem, Pseudônimo e Autor)

O menino Azul, Padma, Gouramani Menezes Pereira Pombo

Laura no reino do entardecer, Brasukart, Gabriel Mesquita Brasil Gonçalves

Misandria, Din, Amanda Ribeiro Duarte

Ynainekã, Abe, Abraão Lucas Cardoso Affonso

Duncan, Blaid, Annita Wright Battelli L. da Cunha

Mostra "Game e Arte"

Essa categoria subdividiu-se em:

Jogos Artísticos: Um mostruário de jogos abordando formas inovadoras e poéticas de game design e arte para jogos. Esta categoria abrange desde webgames experimentais a jogos comerciais que busquem novas direções para jogos em seus conteúdos, temas, jogabilidade e interação. Informamos que a mostra não poderá dar suporte a jogos exigindo conexão a Internet ou redes.

Arte para Jogos: Uma seção para diversos materiais artísticos produzidos para jogos. Estas formas incluem, mas não estão restritas a, modelos 3d, sprites 2d, música, animações, ilustrações e cenários. A mostra se dará ao direito de adaptar ou traduzir alguns trabalhos recebidos para formatos ilustrativos não-digitais, a fim de uma maior adequação à mostra.

Jogos como Ferramenta Artística: Espaço dedicado a todas as formas de conteúdo expressivo gerado por usuários, indo além do universo do jogo para explorar novas relações com a cultura novas formas de expressão. Estas formas de arte incluem, mas não estão restritas a, filmes feito com jogos (machinima), peças de ficção, mods, música gerada a partir de videogames, etc. A mostra se dará ao direito de adaptar ou traduzir alguns trabalhos recebidos para formatos ilustrativos não-digitais, a fim de uma maior adequação à mostra.

Trabalhos selecionados:

Adventure Quest de Richard Lovejoy, Chris Chappell, Jamie Marshall, Jim Hammer and Marc Borders e Kimberly Craven

Alice in PuzzleLand de Renan Reis, Claudia Rodrigues e Thiago Neri

AmbientRok de Edésio P.Souza

Avalon de Overplay

Búzios de Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais, vinculado ao Mestrado de Educação e Contemporaneidade do Departamento de Educação da Universidade do Estado da Bahia

Capoeira Legends de Donsoft Entertainment

Cthulinária de Alvaro Cavalcanti, Caetano Borges, Raphael Aleixo

Eu, Robô Poeta de Bruno Campagnolo de Paula, Marcos Flávio Paim

Flow de That Game Company

Gedda Cake de Amilton Silva Macêdo

Gravitation de Jason Roher

I Wish I Were the Moon de Daniel Bermengui

A Luz da Escuridão de Fernando Rabello

The Marriage de Ron Humble

Music Box de Lindsay Grace

Sky Over Half Moon Bay de Ron Humble

The Passage de Jason Roher

The Perfect Color de Mory Buckman

Play With Fire de International Hobo

Projeto Sobrevivência de Lumentech

Today I Die de Daniel Bermengui

Tríade de Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais, vinculado ao Mestrado de Educação e Contemporaneidade do Departamento de Educação da Universidade do Estado da Bahia

Wait de Lindsay Grace

Winemaker de Overplay



DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
DEPARTAMENTO DE ARTES E DESIGN



Patrocínio Especial



FUTURO