



Programação

ORGANIZAÇÃO



Universidade
Federal de
Minas Gerais



PROMOÇÃO



PATROCÍNIO

Microsoft®



SONY



globo.com

Google

FAPEMIG



Índice

Prefácio	03
Foreword	04
Organização	05
Programação:	
Segunda-Feira (10/11)	06
Terça-feira (11/11)	17
Quarta-Feira (12/11)	27
Festival de Jogos	35
Workshops	37
Informações Gerais	38
Guia de Sobrevivência em BH:	
Mapas	39
Transporte	40
Alimentação (Campus PUC)	40
Bares & Butecos	41
Restaurantes	42
Para Dançar	43
Turismo	44
Apêndice – Overview da Programação	45

Prefácio

Bem vindos ao **SBGames 2008**, VII 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 o principal evento de pesquisa e desenvolvimento de jogos digitais da América Latina. Em sua sétima edição, o simpósio ocorre de 10 a 12 de novembro em Belo Horizonte - MG, sendo co-organizado pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e a Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC - Minas).

O simpósio é composto por 4 trilhas: Computação, Arte & Design, Jogos & Cultura e Indústria, representando a multidisciplinaridade da área. Nessa edição, considerando todas as trilhas, estão sendo apresentados 54 artigos completos, 40 posters / artigos resumidos e 9 Tutoriais. A trilha da Indústria conta com 4 palestras convidadas e a já tradicional mesa redonda dos cursos de jogos digitais. O simpósio também conta com 5 palestras internacionais: Michael Foster (Sony), Ido Iurgel (CCG / Universidade do Minho), Bertrand Chaverot (Ubisoft), Ben Goertzel (Novamente / Vetta Labs) e John Nordlinger (Microsoft Research), e com dois workshops: o 1º Fórum de Jogos Digitais no Ensino de Computação e o 2º Blender Pro. O SBGames 2008 também manteve a tradição do Festival de Jogos Independentes: dentre as mais de 40 submissões foram selecionados 10 jogos na categoria Desktop, 4 na categoria XNA, 4 na categoria Flash e 1 na categoria Celular para apresentação no simpósio.

Em nome do comitê de organização, gostaríamos de agradecer a todos os autores, membros dos comitês de programa e revisores que contribuíram para o sucesso do simpósio. Também somos muito gratos aos nossos patrocinadores: Microsoft, Sony, Vetta Labs, Google, Globo.com, BNDES - Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social e Fapemig - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais. Por fim, gostaríamos de agradecer ao grande apoio dado pelo Instituto de Informática e Pró-Reitorias de Logística e Infra-Estrutura da PUC-Minas e pelo Departamento de Ciência da Computação da UFMG.

Luiz Chaimowicz e Rosilane Mota
Co-chairs do SBGames 2008

Foreword

Welcome to **SBGames 2008**, the VII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Promoted by the Brazilian Computer Society (SBC) with the support of the Brazilian Electronic Game Development Companies Association (ABRAGAMES), SBGames is the main event on game research and development in Latin America. In its seventh edition, the symposium is being held in Belo Horizonte - MG, from November 10 to 12. The event is co-organized by the Pontifical Catholic University of Minas Gerais (PUC Minas) and the Federal University of Minas Gerais (UFMG).

The symposium is composed by 4 main tracks: Computing, Art & Design, Games & Culture, and Industry representing the multidisciplinary aspect of the field. Considering all tracks, SBGames 2008 features 54 full papers, 40 posters / short papers and 9 tutorials. The Industry Track presents 4 invited talks and the traditional panel on game development courses. Moreover, SBGames 2008 features 5 international keynote speakers: Michael Foster (Sony), Ido Iurgel (CCG / Minho University), Bertrand Chaverot (Ubisoft), Ben Goertzel (Novamente / Vetta Labs) and John Nordlinger (Microsoft Research) along with two workshops: 1st Computer Game Forum on Computer Science Education and 2nd Blender Pro. SBGames 2008 also keeps the tradition of the Independent Game Festival: among the 40+ submissions, the festival committee selected 10 desktop, 4 XNA, 4 flash and 1 mobile games for presentation during the symposium.

On behalf of the organizing committee we would like to thank all authors, program committee members and reviewers that contributed to the success of the symposium. We are also very thankful to our sponsors: Microsoft, Sony, Vetta Labs, Google, Globo.com, BNDES - *Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social* e da Fapemig - *Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais*. And last but not least, we would like to thank the great support provided by the Informatics Institute along with the Deans of Logistics and Infrastructure from PUC - Minas and by the Computer Science Department of UFMG.

Luiz Chaimowicz e Rosilane Mota
Co-chairs do SBGames 2008

Organização / Organization

Coordenação Geral / General Chairs:

Luiz Chaimowicz (DCC - UFMG)
Rosilane Mota (PUC Minas)

Coordenação da Trilha de Computação / Computing Track Chair:

Fernando Osório (USP – São Carlos)

Coordenação da Trilha de Indústria / Industry Track Chair:

Emiliano (AbraGames)
Tarquínio Teles (Hoplon)
Winston Petty (Insolita)

Coordenação da Trilha de Arte & Design / Art & Design Track Chair:

Fábio Campos (UFPE)

Coordenação da Trilha de Jogos e Cultura / Games & Culture Track Chair:

Roger Tavares (SENAC-SP / GameCultura)

Coordenação de Tutoriais / Tutorials Chair

Laercio Ferracioli (UFES)

Coordenação de Pôsteres / Poster Chair

César Pozzer (UFSM)

Coordenação de Prêmios / Awards Chair:

Esteban Clua (UFF)

Coordenação do Festival de Jogos / Game Festival Chair

Rodrigo Damazio

Comitê de Organização Local / Local Organization Committee

Bruno Evangelista (DCC - UFMG)
Carla Coscarelli (FALE-UFMG)
Francisco Marinho (EBA-UFMG)
Marcelo Nery (PUC Minas)
Renato Cunha (DCC - UFMG)
Sandro Jerônimo (PUC Minas)
Wallace Lages (UFMG / Ilusis)
Zenilton Patrocínio (PUC Minas)

Comitê Consultivo / Steering Committee

Soraia Musse (PUC RS) – Presidente
Delmar Galisi (Anhembi – Morumbi)
Lynn Alves (UNEB)
Marcelo Walter (UFPE)
Tarquínio Teles (Hoplon)

Coordenadores da Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital da SBC / Chairs of SBC Special Interest Group on Games and Digital Entertainment

Geber Ramalho (UFPE) - Presidente
Flávio Soares (USP-SP)
Soraia Musse (PUC-RS)
Jacques Brancher (URI)

Overview da Programação – Segunda-Feira 10/11/08

Local	Pr. 30 - Teatro	Pr. 4 - Aud. 1	Pr. 5 - Aud. 2	Pr. 43 - Aud. 3	Pr. 43 - Multi
08:00 - 9:00	Credenciamento / Registro				
09:00 - 10:40		(TC1) Tutorial Computação	(TJ1) Tutorial J&C	(TC2) Tutorial Computação	(TA1) Tutorial A&D
10:40 - 11:10	Coffee Break				
11:10 - 11:30	Abertura				
11:30 - 11:50	(P1) Fast Track				
11:40 - 12:50	(K1) Palestra Keynote				
12:50 - 14:00	Almoço				
14:00 - 15:40		(AC1) Papers Computação	(AJ1) Papers J&C	(I1) Palestra	(AA1) Papers A&D
15:40 - 16:10	Coffee Break				
16:10 - 17:10	(K2) Palestra Keynote				
17:10 - 18:50		(AC2) Papers Computação	(AJ2) Papers J&C	(I2) Palestra	(AA2) Papers A&D

 Papers	 Palestras Internacionais	 Tutoriais	 Fórum de Jogos Digitais
 Posters	 Palestras Trilha Indústria	 Abertura, Plenárias	 Coffee Breaks

TC1 – Tutorial Prédio 4 - Auditório 1 09:00–10:40

Evolução e Futuro das GPU's (Larrabee/GTX 280/Radeon 4870)

Bruno Evangelista (UFMG)

Resumo: Os processadores gráficos sofreram uma grande evolução nos últimos anos, passando de unidades fixas de processamento a processadores genéricos com centenas de unidades de processamento. Entender a evolução e as implicações das novas arquiteturas de processadores gráficos, assim como as novas oportunidades que elas trazem aos desenvolvedores, é de grande interesse da comunidade de desenvolvimento de jogos, incluindo programadores, produtores, artistas e professores.

TJ1 – Tutorial Prédio 5 - Auditório 2 09:00–10:40

Uma Experiência de Sucesso no Ensino de Games para Alunos do Nível Técnico

Alex Fernandes da Veiga Machado (UFF), Esteban Clua (UFF)

Resumo: O objetivo deste tutorial é mostrar o caminho das pedras e os feedbacks para o docente que pretende utilizar games para o ensino de computação para alunos a partir do nível técnico da área de informática. Este conteúdo é embasado em experiências de ensino de desenvolvimento de jogos como cursos de extensão e abordagem em aula, implementada pelos autores a partir de 2007.

TC2 – Tutorial Prédio 43 - Auditório 3 09:00–10:40

Metodologias Ágeis para o Desenvolvimento de Jogos

Leonardo Carlos Comotti Kasperavicius, Luciano Silva, Luis Naito Mendes Bezerra, Ismar Frango Silveira (Universidade Cruzeiro do Sul)

Resumo: Por se tratar de uma categoria de software com um conjunto de requisitos bastante específicos e demandas tecnológicas singulares, o projeto e desenvolvimento de jogos podem ser beneficiados pelo emprego de metodologias ágeis. Métodos ágeis priorizam a minimização de riscos através do desenvolvimento de software em iterações temporais relativamente curtas, levando a equipe de software à reanálise de prioridades ao final de cada iteração. O tutorial mostra como a aplicação de metodologias ágeis de desenvolvimento de software, notadamente Programação Extrema (XP), pode ter um impacto significativo no processo de desenvolvimento de jogos.

TA1 – Tutorial Prédio 43 - Sala Multiuso 09:00–10:40

Lúdico: Padrões e Componentes

Guilherme Xavier (PUC-Rio), Gabriel Batista (PUC-Rio), Arthur Protasio (PUC-Rio)

Resumo: O presente tutorial tem por objetivo apresentar uma atividade prática para fundamentação teórica dos relacionamentos entre padrões de participação e componentes de manipulação presentes nos jogos sob o viés do design. Os atendentes ao tutorial serão convidados a produzir um jogo original, em grupo, baseados em um fluxo previsto e com recursos materiais simples. Desse modo, espera-se que compreendam que o processo de metaforização e atribuição de valor simbólico de um jogo eletrônico é mais importante que o discurso mítico da excelência estética.

Abertura Prédio 30 – Teatro 11:10–11:30

Abertura SBGames 2008

Chairs: Luiz Chaimowicz (UFMG) e Rosilane Ribeiro (PUC Minas)

P1 - Posters Prédio 30 - Teatro 11:30–11:50

Fast Track – Posters Computação

Chair: César Pozzer (UFSM)

Game Enviroment Um novo conceito em design de interiores

Janiel Almeida (Faculdades Integradas Pitágoras Fip-Moc)

RPG Educativo 3D Utilizando Linguagem de Script e Agentes

Rudimar Dazzi (UNIVALI) Benjamin Grando Moreira (UNIVALI) Edimar Souza (UNIVALI) Heitor Adão Júnior (UNIVALI)

Desenvolvimento de Jogos para o Aperfeiçoamento na Aprendizagem de Disciplinas de Ciência da Computação

Luciano Digiampietri (USP), Diogo Kropiwiec (IC-UNICAMP)

Criando níveis 3D p/ jogos em dispositivos móveis usando um editor 2D

Bruno Arôxa (UFPE), Luiz da Silva (C.E.S.A.R.), Artur Mittelbach (C.E.S.A.R. / Motorola - IDEN)

Construindo Cenários de Jogos Móveis Utilizando o 3DS Max e a API M3G

Bruno Arôxa (UFPE), Artur Mittelbach (C.E.S.A.R. / Motorola - IDEN)

Estratégias de Interação para Storytelling na Televisão Digital

Marcelo Camanho (UniRio), Angelo Ciarlini (UniRio), Antonio Furtado (PUC-Rio), Bruno Feijó (PUC-Rio), Cesar Pozzer (UFSM)

RPG-XEditor: um editor de jogos no estilo RPG baseado em XML

Rômulo Silva (Unioeste), Rodrigo Silva (Unioeste), Fábio Bossa (Unioeste), Felipe Moreno (Unioeste), Izaura Carelli (Unioeste), João Fabro (Unioeste)

Using Navigation Meshes to Improve Storytelling Dramatization

Vinicius Azevedo (UFSM), Eduardo Favera (UFSM), Cesar Pozzer (UFSM), Angelo Ciarlini (UniRio), Bruno Feijó (PUC-Rio), Erick Passos (UFF), Esteban Clua (UFF)

Simulação de TV Holográfica Utilizando o Wiimote

Breno de Paula (UFF), Rafael Slobodian (UFF), Anselmo Montenegro (UFF), Esteban Clua (UFF), André Tschaffon (UFF)

Uma Comparação Preliminar entre Tecnologias para Implementação de Variabilidades em Jogos para Celulares.

Rogério Celestino dos Santos (PUC Minas), Marco Tulio Valente (PUC Minas)

De Volta para o Futuro: Uma Técnica para Sincronizar Vistas de Jogos Multi-Jogador para Celular via Bluetooth

Lauro Kozovits (UERJ), Alexandre Sztajnberg (UERJ) Esteban Clua (UFF)

K1 – Palestra Prédio 30 - Teatro 11:50–12:50

Incubating Developers for PlayStation in Brazil

Bruno Matzdorf, Chris Norden, Michael Foster
Sony Computer Entertainment (SCEA) - EUA

Abstract:

Since early 2007 the SCEA Developer Support Group has made huge leaps in seeding premier developers in the Latin American region with hardware and support for PlayStation 2 and PSP (PlayStation Portable). Our presence at SBGames 2007 generated a lot of enthusiasm with the local developer community. This presentation will address an update regarding our efforts with Incubation and Academia for the whole region.

Bio:

Bruno Matzdorf has supported console developers for the past 12 years working for companies like Metrowerks (CodeWarrior), Criterion Software (RenderWare), and currently with Sony Computer Entertainment America (PlayStation). Currently, Bruno is helping SCEA find and foster development talent for all of the PlayStation family platforms. This effort includes the development community in Latin America.

Chris Norden has been designing, programming, and producing games professionally for almost 15 years. Having worked at major companies such as Origin Systems, Looking Glass Technologies, Ion Storm, and Aspyr Media, as well as starting several of his own companies, Chris has attained a broad level of technical knowledge and business experience that is a rare combination in this industry. Chris is now working at Sony Computer Entertainment America as a Senior Staff Developer Support Engineer to help developers around the world achieve their dreams with the PlayStation 3 and PlayStation Portable gaming systems.

Michael Foster has been working in the video game industry for 18 years. For the past 13 years he has been with Sony Computer Entertainment America (PlayStation). During that time, he has worked with numerous developers on all platforms in the PlayStation family, analyzing game design to insure the best possible quality of game, given the developers available resources. Michael is also part of an initiative to bring support to the development community in Latin America.

AC1 – Artigos Prédio 4 - Auditório 1 14:00–15:40**Artigos Computação: Artificial Intelligence and Programming techniques.**

Chair: Geber Ramalho (UFPE)

SDK Gameplay - Ferramenta voltada para edição de Gameplay.

Julio Alberto Contreras (UNISINOS - Universidade do Vale do Rio dos Sinos), Leandro Motta Barros (UNISINOS - Universidade do Vale do Rio dos Sinos), Fernando Osório (USP - Universidade de São Paulo)

Proposta de uma heurística para o jogo de dominó de 4 pontas

Nirvana Antonio (UFAM), Cicero Costa Filho (UFAM), Marly Costa (UFAM)

A Real-Time Proxy Toward Flexible Teamwork in Dynamic Environment

Ivan Monteiro (UFRGS), Luis Otávio Alvares (UFRGS)

Algoritmos de busca em tempo real aplicados a jogos digitais

Eder Trindade (PUC Minas), Ricardo Martins Ferreira (PUC Minas), Eduardo Fantini (PUC Minas), Hugo de Paula (PUC Minas)

Um Algoritmo Evolutivo para Aprendizado On-line em Jogos

Marcio Crocomo (USP), Eduardo do Valle Simoes (USP / São Carlos)

AJ1 – Artigos Prédio 5 - Auditório 2 14:00–15:40**Artigos Jogos & Cultura: Teaching Areas**

Chair: Carla Viana Coscarelli (UFMG)

Jogo Educativo com Tema Histórico: A Revolução da Cabanagem

Ricardo Damasceno (UFPA), Felipe Reis (UFPA), Manoel Ribeiro (UFPA), Fabricio Silva (UFPA), Miguel Sousa (UFPA)

Geoplano: Um Jogo Educacional Inteligente Para o Ensino de Geometria Plana

Diego Balbino Santos de Moraes (UFPB), Marcela Balbino Santos de Moraes (UFPB), Liliane Machado (UFPB), Rogéria Gaudêncio (UFPB), Ronei Moraes (UFPB), Ulisses Dos Anjos (UFPB)

Let's play at the science lab: building a video game for the studies of cooperation

Fernando Teles (UFSJ), Maria de Fatima Queiroz e Melo (UFSJ), Erivelton Nepomuceno (UFSJ)

A utilização de vídeos de jogos virtuais como instrumento de ensino-aprendizagem da língua inglesa: uma experiência alternativa

Michael Cuadal (UFAM)

I1 - Palestra Prédio 34 – Auditório 3 14:00–15:40**Taikodom e as Novas Perspectivas da Indústria de Games Brasileira.**

Tarquínio Teles (Hoplon Infotainment)

Resumo: O recente lançamento brasileiro do Taikodom pela Hoplon Infotainment traz com ele uma série de marcos históricos: mais de uma dezena de milhão de reais de investimento, um vasto e rico Universo Ficcional original totalmente criado no Brasil, parcerias internacionais com empresas de peso. Pela primeira vez um projeto de game brasileiro teve tantas oportunidades, e ainda tem outras por vir, como a divulgação internacional do projeto pela IBM e um lançamento internacional dentro de aproximadamente um ano. Quais consequências e desdobramentos podem vir tanto do sucesso quanto do fracasso de um projeto desta magnitude na jovem indústria brasileira de games?

AA1 – Artigos Prédio 34 – Sala Multiuso 14:00–15:40**Artigos Arte e Design: Design Methods and Techniques**

Chair: Fábio Campos (UFPE)

Avaliação Heurística como Ferramenta para Levantamento de Requisitos na Produção de Games Educacionais

Marcel Mori (UFPR), Gabriel C Paulino (UFPR), Flavio Martins (UFPR), André Battaiola (UFPR)

Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos

Adriana Sato (Design de Games, Universidade Anhembi Morumbi), Marcos Vinicius Cardoso (Design de Games Universidade Anhembi Morumbi)

Análise da Evolução Iterativa em Design para Personagens de Jogos

Vinicius Fabrino Gomes (UFPE), Giulia Lins (UFPE), André Neves (UFPE), Fábio Campos (UFPE)

Inserindo Incerteza subjetiva na Inteligência Artificial dos NPCs

Rodrigo Souza (UFPE), Eduardo Carneiro (UFPE), Fábio Campos (UFPE), André Neves (UFPE)

K2 – Palestra **Prédio 30 - Teatro** **16:10–17:10**

Virtual Actors and Storytelling for (New) Games

Ido Iurgel

CCG / Centro Algoritmi Universidade do Minho - Portugal

Abstract:

Autonomous non-player virtual characters in commercial video-games are rather dumb; they usually only execute some simple scripts, and have at best some autonomous spatial orientation. Human-like communication with a NPC is still technologically out of reach. It is not possible, for instance, to talk to a computer controlled NPC in a natural way. Virtual Actors are something in-between dumb NPCs and (non-existent) super-intelligent Virtual Humans. Virtual Actors are specialized virtual characters that are made for playing roles, in the fashion of real actors. The talk will introduce into the research and challenges related to Virtual Actors, and will provide an overview of opportunities that arise with the development of Virtual Actors, for instance opportunities to create new kinds of games, including therapeutic and serious games.

Resumo:

NPCs (Non-Player Characters) autônomos, em videogames comerciais, são bastante estúpidos; normalmente, executam somente um script simples, e tem talvez ainda alguma orientação espacial autônoma. Tecnicamente, ainda é impossível comunicar com um NPC de forma natural. Por exemplo, é impossível manter uma conversa com um NPC, se este estiver sendo controlado pelo computador. Um Ator Virtual é algo que se encontra entre um NPC estúpido, e um Ser Humano Virtual super-inteligente (que ainda não existe). Atores virtuais são personagens virtuais especializados que são feitos para fazer um papel dramático, semelhante a um ator real. A apresentação vai introduzir a pesquisa e desafios relacionados com Atores Virtuais, e vai dar uma visão global das oportunidades que o desenvolvimento de Atores Virtuais oferece, para novos tipos de jogos, inclusive para jogos terapêuticos e "serious games".

Biografia: Ido A. Iurgel é CTO (Chief Technology Officer) do Centro de Computação Gráfica, em Portugal, e pesquisador do centro Algoritmi da Universidade do Minho. Ele lidera um projecto de pesquisa Português sobre atores virtuais. Estudou informática na Alemanha (Universidade Técnica de Darmstadt), e obteve um PhD em informática. Também é M.A. em filosofia, psicologia social, e linguística, da Universidade de Bochum. A sua pesquisa envolve principalmente personagens virtuais e "storytelling". Existem várias publicações suas sobre estes temas, e ele liderou e participou em vários projetos de pesquisa e desenvolvimento, neste contexto.

AC2 – Artigos **Prédio 4 - Auditório 1** **17:10–18:50**

Artigos Computação: GPU and Hardware.

Chair: Luiz Gonzaga da Silveira Jr. (Unisinos)

Improving Boids Algorithm in GPU using Estimated Self Occlusion

Alessandro Silva (UFMG), Wallace Lages (UFMG), Luiz Chaimowicz (UFMG)

Supermassive Crowd Simulation on GPU based on Emergent Behavior

Erick Passos (UFF), Mark Joselli (UFF), Marcelo Zamith (UFF), Jack Rocha (UFF), Anselmo Montenegro (UFF), Esteban Clua (UFF)

An Adaptative Game Loop Architecture with Automatic Distribution of Tasks between CPU and GPU

Mark Joselli (UFF), Esteban Clua (UFF), Anselmo Montenegro (UFF), Paulo Pagliosa (UFMS), Marcelo Zamith (UFF), Regina Toledo (UFF)

Parallel Lazy Amplification: Real-Time Procedural Modeling and Rendering of Multi-Terabyte Scenes on a Single PC

Carlúcio Cordeiro (UFMG), Luiz Chaimowicz (UFMG)

Jogo Simulador de Vida Artificial Implementado em Hardware Reconfigurável

Felipe Navas (USP), Eduardo do Valle Simoes (USP / São Carlos)

AJ2 – Artigos **Prédio 5 - Auditório 2** **17:10–18:50**

Artigos Jogos & Cultura: Learning

Chair: Carla Viana Coscarelli (UFMG)

O uso da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos como elemento narrativo

André Battaiola (UFPR), Flavio Martins (UFPR), Larissa Barbosa (UFPR)

Capacidades em Jogos Infantis: a alfabetização em ambientes digitais

Francys Araujo (Universidade Federal de Minas Gerais)

Game educacional: desafios da integração de elementos ficcionais, tecnológicos, cognitivos e de conteúdo

Maria Isabel Timm (UFRGS), Luis Otoni Ribeiro (CEFET-RS - Pelotas), Ana Maria Azevedo (Univ. Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre), Vanusa Lando (Univ. Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre), Everton Baumgarten Vieira (Gestum Conhecimento Competitivo)

Desenvolvimento de elementos lúdicos para ambientes virtuais de aprendizagem

Alice Pereira (UFSC), Bruno Velloso (UFSC), Marília Gonçalves (UFSC)

I2 – Palestra Prédio 34 – Auditório 3 17:10–18:50**Investindo em uma Empresa Brasileira de Jogos.**

Eric Gomes Nobre Ribeiro (Fundo Criatec)

Resumo: O Fundo Criatec (www.fundocriatec.com.br), maior Fundo de Capital Semente do Brasil, tem o desafio de investir em 50 Empresas Nascentes em 4 anos, a contar do final de 2007. O Fundo busca um perfil de empresas que equilibre (1) capacidade da equipe, avaliado através de seu histórico e espírito empreendedor; (2) potencial tecnológico, com grande preferência por empresas ou empreendedores que já possuam ativos tecnológicos capazes de serem alavancados a partir do investimento; e (3) potencial de mercado, de preferência, capaz de ter acesso ao mercado mundial.

Para esta palestra, estes 3 fatores serão bem explorados, desmistificando terminologias próprias de um Fundo de Capital Empreendedor e aprofundando no que eles querem dizer quando se trata de uma "Empresa (Brasileira) de Jogos".

Ao final, o público-alvo dessa palestra, principalmente empreendedores do segmento, deverão ser capazes de se auto-avaliar, partindo dos critérios e exemplos colocados, possibilitando transformar alguns de "interessados no assunto" a "candidato a investimento". Gestores do Criatec ficarão a disposição durante o dia da palestra para esclarecer dúvidas e encorajar alguns a se tornarem "candidatos" ao investimento do Fundo.

AA2 – Artigos Prédio 34 - Sala Multiuso 17:10–18:50**Artigos Arte e Design: Feature Design**

Chair: Delmar Galisi Domingues (Anhembi-Morumbi)

A importância da imagem no processo de imersão do usuário em jogos eletrônicos

Ana Paula Severo (Universidade de Fortaleza (Unifor)), Antônio Leite Jr. (Universidade de Fortaleza (UNIFOR))

Final Fantasy e Cinema: A evolução audiovisual nos videogames

Erick Cardoso (Universidade Anhembi Morumbi)

A Construção de Paisagens Sonoras em Games a partir dos Modelos Estruturais de Samsel e Wimberley

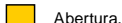

Lawrence Shum (PUC - Pontifícia Universidade Católica de S. Paulo)

Autor-Obra-Recepção no universo da representação visual dos videogames

Delmar Galisi Domingues (Anhembi-Morumbi)

Overview da Programação – Terça-Feira 11/11/08

Local	Pr. 30 - Teatro	Pr. 4 - Aud. 1	Pr. 5 - Aud. 2	Pr. 43 - Aud. 3	Pr. 43 - Multi
08:00 - 9:00	Credenciamento / Registro				
09:00 - 10:40		(AC3) Papers Computação	(AJ3) Papers J&C	(I3) Palestra	(AA3) Papers A&D
10:40 - 11:10	Coffee Break				
11:10 - 11:30	(P2) Fast Track				
11:30 - 12:30	(K3) Palestra Keynote				
12:30 - 14:00	Almoço				
14:00 - 15:40		(AC4) Papers Computação	(AJ4) Papers J&C	(I4) Palestra	(TA2) Tutorial A&D
15:40 - 16:10	Coffee Break				
16:10-17:10	(K4) Palestra Keynote				
17:10 - 19:00	Plenária SBGames				
20:00 - 0:30	Festa ABRAGAMES e Premiação				

 Papers	 Palestras Internacionais	 Tutoriais	 Fórum de Jogos Digitais
 Posters	 Palestras Trilha Indústria	 Abertura, Plenárias	 Coffee Breaks

AC3 – Artigos Prédio 4 – Auditório 1 09:00–10:40

Artigos Computação: Physical modeling and Computer Graphics
Chair: Soraia Raupp Musse (PUC-RS)

Procedural Animation with Genetic Algorithms and Physics Simulation

Pedro Luchini de Moraes (PUC-Rio), Bruno Feijó (PUC-Rio), Marco Pacheco (PUC-Rio)

Parallel Culling and Sorting based on Adaptive Static Balancing

Lucas Machado (PUC-Rio), Bruno Feijó (PUC-Rio)

Simulation of Deformable Bodies Based on Tetrahedral Meshes and Shape Matching

Guina Sotomayor Alzamora (UFRJ), Yalmar Atencio (COPPE/UFRJ), Claudio Esperança (UFRJ)

Posicionamento de Câmeras por meio da Simulação Física

Daniel Pires (UFF), Erick Passos (UFF), Esteban Clua (UFF)

A Cellular Automata Framework for Real Time Fluid Animation

Sicilia Judice (Laboratório Nacional de Computação Científica), Bruno Barcellos (Laboratório Nacional de Computação Científica), Gilson Giraldo (Laboratório Nacional de Computação Científica)

AJ3 – Artigos Prédio 5 - Auditório 2 09:00–10:40

Artigos Jogos & Cultura: Collaboration and Style

Chair: Roger Tavares (SENAC-SP; PUC-SP) / Edson Reuter (SENAC-SP)

Concepção e realização de um jogo educativo no contexto da aprendizagem colaborativa

Fabio Silva (Universidade Federal de Alagoas), Fábio Paraguaçu (Universidade Federal de Alagoas), Christiano Santos (Universidade Federal de Sergipe)

Addressing Different Learning Styles With Game Maker and XNA

Alexandre Lobão (IESB – Brasília)

Games with an Agenda: Entertainment for Consciousness Building

Paulo Vinicius Wolski Radtke (PUC-PR)

Videogames, heterotopias e experiência estética

Maurício Nascimento (Universidade Federal do Rio de Janeiro)

I3 - Palestra Prédio 34 – Auditório 3 09:00–10:40**Explorando fronteiras: Inovando para crescer**

Wallace Santos Lages (Illusis Interactive Graphics)

Resumo:

O mercado de jogos é o segmento que cresce mais rapidamente na indústria do entretenimento. Hoje ele é marcado pela competição acirrada e muito investimento em recursos humanos, materiais e financeiros. Isso faz com que a criação de novos empreendimentos na área seja uma tarefa desafiadora.

Nessa palestra serão discutidas algumas estratégias para a criação de produtos diferenciados e como é possível inovar dentro e fora do linha principal da indústria. Serão discutidas também algumas experiências da Illusis nessa direção.

AA3 – Artigos Prédio 34 - Sala Multiuso 09:00–10:40**Artigos Arte e Design: Design Methods and Techniques**

Chair: Marcelo Nery (PUC-Minas)

Em Busca dos Ludemas Perdidos

Cristiano Pinheiro (FEEVALE), Marsal Avila Alves Branco (FEEVALE)

Representações e agenciamento: processo construtivo em jogos eletrônicos

Cleomar Rocha (PUC-SP), Bruno Galiza Gama Lyra (UFG)

Redesign de Jogos Clássicos

André Neves (UFPE), Luiz José Souza (UFPE), Frank Malcher (UFPE), Mateus Ximenes (UFPE), Lucas Marinho (UFPE), Fábio Campos (UFPE)

Uma máquina de estados para greimas

Maurício Piccini (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul)

P2 - Posters Prédio 30 - Teatro 11:10–11:30**Fast Track – Posters Arte & Design**

Chair: Marcelo Nery (PUC-Minas)

Definição de Métricas para o Cálculo do Grau de Imersão em Jogos Eletrônicos

Raphael Mendonça (Universidade Presbiteriana Mackenzie), Pollyana Mustaro (Universidade Presbiteriana Mackenzie)

Características da Estrutura Informacional de Games

Sergio Scheer (UFPR), Flavio Martins (UFPR), Viviane C P Silva (UFPR)

Survey: uma estratégia de pesquisa na elaboração de games

André Battaiola (UFPR), Flavio Martins (UFPR), Kelli Smythe (UFPR)

Técnicas criativas para a geração e seleção de alternativas aplicadas ao desenvolvimento de Games

Tassiane Souto Maior (UFPE), Myllena Viveca Pierre (UFPE), Fábio Campos (UFPE), André Neves (UFPE)

Multitoque Como Possibilidade Interativa em Jogos

Marilia Bergamo (UFMG), Francisco Marinho (UFMG), Rosilane Mota (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Bruno Santos (UFMG)

Programação para Artistas

Bruno Santos (UFMG), Francisco Marinho (UFMG), Rosilane Mota (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Marilia Bergamo (UFMG)

Da literatura ao videogame: Miúda e o guarda-chuva

Victor Cayres (Universidade Federal da Bahia)

Game Estrada Real Digital e os desafios de um videogame educativo

Juliana Franco (UFMG), Raphael Almeida Prado (UFMG), Regina Helena Alves da Silva (UFMG), Juliana Viana (UFMG)

OTNIRIBAL: do labirinto à proposta

Guilherme Xavier (PUC-Rio), Gabriel Batista (PUC-Rio)

K3 – Palestra **Prédio 30 - Teatro** **11:30–12:30**

CREATING VIDEOGAMES IN BRAZIL

Opportunities and challenges

Bertrand Chaverot (Ubisoft)

Summary:

Part 1- The Videogame Market

Part 2- Opportunities in Brazil

Part 3- Challenges and mitigation

TC4 – Artigos **Prédio 4 - Auditório 1** **14:00–15:40**

Artigos Computação: Architectures, engines, and design patterns

Chair: João Ricardo Bittencourt (Unisinos)

P2PSE - A Peer-to-Peer Support for Multiplayer Games

Felipe Jung Vilanova (UFRGS), Carlos Eduardo Benevides Bezerra (UFRGS), Marcos Crippa (UFRGS), Fabio Cecin (UFRGS), Claudio Geyer (UFRGS)

A Feature Model Proposal for Computer Games Design

Victor Sarinho (UEFS), Antonio Apolinário (UEFS)

Fast and Safe Prototyping of Game Objects with Dependency Injection

Erick Passos (UFF), Jonhunny Silva (UFCEG), Giancarlo Nascimento (UFF), Esteban Clua (UFF), Lauro Kozovits (UERJ)

Uma Engine em XNA e Prolog para Apoio ao Ensino de Programação Declarativa

Alex Machado (UFF), Esteban Clua (UFF), Flávio Soares Corrêa da Silva (USP), Marcelo Corrêa (UFF)

A Facial Animation Interactive Framework with Facial Expressions, Lip Synchronization and Eye Behavior

Rossana Baptista Queiroz (PUCRS), Marcelo Cohen (PUCRS), Soraia Musse (PUCRS)

AJ4 – Artigos **Prédio 4 - Auditório 2** **14:00–15:40**

Artigos Jogos & Cultura: Interfaces and Social Approaches

Chair: Roger Tavares (SENAC-SP; PUC-SP) / Edson Reuter (SENAC-SP)

Dedões - Corpo Gestos: a inteligência corporal no design dos jogos digitais

Edson Pfitzenreuter (SENAC-SP/Unicamp), Roger Tavares (SENAC/PUC-SP)

Jogando com o ar: o sopro como instrumento de acessibilidade nos jogos eletrônicos

Fabrcício Fava (UNIFOR)

Mulheres e Games: uma revisão do tema

Ivelise Fortim (PUC-SP)

Análise de Redes Sociais de Comunidades On-line de Jogadores de World of Warcraft

Lia Rodrigues (Univ. Presbiteriana Mackenzie), Rodrigo Lopes (Univ. Presbiteriana Mackenzie), Pollyana Mustaro (Univ. Presbiteriana Mackenzie)

Brincando de Deus: jogos comunicacionais e uma nova percepção de mundo a partir da jogabilidade

Marcos Braga (Universidade Federal de Minas Gerais)

I3 – Palestra **Prédio 34 – Auditório 3** **14:00–15:40**

2014-Bis

Eduardo Moreira da Costa (FINEP)

Resumo:

Como o Brasil pode deslumbrar (encantar / surpreender / emocionar) o mundo em 2014 durante a Copa do Mundo no Brasil? Jogos podem ser uma alternativa? Experiências virtuais? Quais? Em que plataforma? Venha discutir o assunto com o coordenador deste novo programa de governo (2014-Bis), Dr. Eduardo Costa, Diretor de Inovação da FINEP.

TA2 – Tutorial **Prédio 34 - Sala Multiuso** **14:00–15:40**

Visão de negócios no desenvolvimento comercial de jogos

Rogério A. Machado (Sloan School, MIT)

Resumo: Na indústria, em geral, e na indústria de jogos, de modo especial, é freqüente a realização de investimentos (pessoais e empresariais) no desenvolvimento de produtos sem que se faça uma adequada avaliação prévia dos interesses, preferências e aptidões do público-alvo. Como resultado, acontece de se desperdiçar recursos em produtos tecnologicamente “interessantes”, porém sem “aderência comercial”.

O objetivo deste tutorial é (1) apresentar, de forma breve, um roteiro genérico de planos de negócios para, em seguida, (2) aprofundar uma discussão sobre fatores chave de sucesso que podem ser utilizados na análise prévia da viabilidade de mercado de jogos, visando aumentar as chances de ser bem sucedido o seu posterior lançamento comercial.

K4 – Palestra **Prédio 30 - Teatro** **16:10–17:10**

The Future of Game AI: NPC's that Learn.

Ben Goertzel (Novamente / Vetta Labs)

Abstract:

During the next decade, the two fields of AI and online gaming will advance together for mutual benefit, via an increasing focus on NPC's that learn and adapt. Today most game AI is still relatively unsophisticated, even in MMOG's backed up by impressive server farms. Middleware firms like Kynogon and AI-Implant have sought to rectify this issue, but their offerings are still weak in key areas, such as learning, strategic planning and language processing. There exist many opportunities to use ideas from the AI research frontier to enhance game AI, and in this way to more greatly diversify the nature of online gameplay. On the AI side, it has long been recognized that the most natural path to creating AI systems with advanced intelligence is to embody these systems so that they can experience the same sort of fusion of sensation, action, cognition and socialization as humans do. Embodying AI systems in NPC's presents an alternative to robotics for AI embodiment, and one with several advantages, including lower cost of development, greater commercial viability, and the availability of a large and eager audience of humans to interact with and (implicitly and explicitly) teach the AI's. By designing games in which the learning and adaptation of the AI-controlled NPC's is part of the gameplay, we can simultaneously create more interesting and compelling games, and more advanced AI's. As an example of this approach, the virtual pet genre will be discussed in detail, and examples of AI-powered virtual pets with flexible learning and linguistic capability will be demonstrated, drawing on the speaker's own recent work creating intelligent NPC's for the the Multiverse game environment.

Bio:

20+ yrs in AI R&D and commercialization. Former CTO of 120+ employee, thinking machine company, Webmind. PhD in mathematics from Temple University. Held several university positions in mathematics, computer science, and psychology, in the US, New Zealand and Australia. Author of 70+ research papers, journalistic articles and 8 scholarly books dealing with topics in cognitive sciences and futurism. Principle architect of the Novamente Cognition Engine. Director of Research, Singularity Institute for Artificial Intelligence.

Overview da Programação – Quarta-Feira 12/11/08

Local	Pr. 30 - Teatro	Pr. 4 - Aud. 1	Pr. 5 - Aud. 2	Pr. 43 - Aud. 3	Pr. 43 - Multi
08:00 - 9:00	Credenciamento / Registro				
09:00 - 10:40		(AC5) Papers Computação	(AJ5) Papers J&C	(I5 / FJD1) Fórum JD: Mesa redonda	(TC3) Tutorial Computação
10:40 - 11:10	Coffee Break				
11:10 - 11:30	(P3) Fast Track				
11:30 - 12:30	(K5 / FJD2) Palestra Keynote				
12:30 - 14:00	Almoço				
14:00 - 15:40		(TC4) Tutorial Computação	(TJ2) Tutorial J&C	(FJD3) Fórum JD: Trabalhos	Assembléia ABRAGames
15:40 - 16:10	Coffee Break				
16:10 - 17:50		(TC5) Tutorial Computação		(FJD4) Fórum JD: Tutorial	

 Papers	 Palestras Internacionais	 Tutoriais	 Fórum de Jogos Digitais
 Posters	 Palestras Trilha Indústria	 Abertura, Plenárias	 Coffee Breaks

AC5 – Artigos Prédio 4 - Auditório 1 09:00–10:40

Artigos Computação: Storytelling, HCI, Games in Education

Chair: César Pozzer (UFSM)

Event Relations in Plan-Based Plot Composition

Angelo Ciarlini (UnRio), Simone Barbosa (PUC-Rio), Marco Antonio Casanova (PUC- Rio), Antonio Furtado (PUC-Rio)

Neuronal Editor Agent for Game Cinematography

Erick Pasos (UFF), Anselmo Montenegro (UFF), Vinicius Azevedo (UFSM), Vitória Apolinário (UFF), Esteban Clua (UFF), Cesar Pozzer (UFSM)

IRTaktiks: Jogo de Estratégia para mesa Multitoque

Wilians Schneider (Centro Universitário Senac), Nilson Calazans (Centro Universitário Senac), Luis Mauruto (Centro Universitario Senac)

Using Game Engines in Digital Manufacturing through Imersive and Colaborative Visualization Systems

Silvia Botelho (FURG), Nelson Duarte Filho (FURG), Jônata Carvalho (FURG), Pedro Marcos (FURG), Renan Mafei (FURG), Rodrigo Oliveira (FURG)

Plataforma Saberlândia: Integrando Robótica e Multimídia no Desenvolvimento de Jogos Educacionais

Ivete Pinto (FURG), Silvia Botelho (FURG), Rodrigo Souza (FURG), Thiago Goulart (FURG), Rafael Gonçalves Colares (FURG), Raphael Campos (FURG)

AJ5 – Artigos Prédio 5 - Auditório 2 09:00–10:40

Artigos Jogos & Cultura: Short papers

Chair: Francisco Marinho (UFMG)

Belesminha: Um jogo educacional para apoio ao aprendizado de recursividade

Flávio Coutinho (UFMG), Jussara Almeida (UFMG), Raquel Prates (UFMG), Luiz Chaimowicz (UFMG)

A importância dos jogos e novas formas de interação na alfabetização

Valério Dallapicula Filho (PUC Minas), Lucas Gonçalves (PUC Minas), Carla Coscarelli (UFMG), Rosilane Mota (PUC Minas)

Educação Ambiental com Objetos de Aprendizagem: O Caso Tartarugas

J.Walter Filho (UFS), Christiano Santos (UFS), Alessandra Alves (UFS), Carla Eugênia Nunes Brito (UFS), Henrique Schneider (UFS)

Jogos e alfabetização: analisando a prática

Lucas Gonçalves (PUC Minas), Carla Coscarelli (UFMG), Valério Dallapicula Filho (PUC Minas)

Cognição e Interatividade no desenvolvimento de jogos educativos

Joao Romao (UFSC), Monica Renneberg da Silva (UFSC), Marília Gonçalves (UFSC)

Ressignificação cultural através das narrativas digitais interativas: resgate do elemento lúdico na proposta do jogo Colonizador

Carlos Silva (Universidade Federal de Juiz de Fora)

(Continua)

AJ3 – Artigos Prédio 5 - Auditório 2 09:00–10:40**Artigos Jogos & Cultura: Short papers (Continuação)****Modificação de videogames: design e participação do usuário**

Felipe Neves (Centro Universitário Senac), Roger Tavares (SENAC; PUC-SP)

Uso de Objetos de Aprendizagem Através do Jogo Eletrônico Educacional na Escola Pública

J.Walter Filho (UFS), Henrique Schneider (UFS)

Psicologia e Games: uma experiência de ensino realizada no Curso Superior de Tecnologia em Jogos digitais da PUC-SP

Ivelise Fortim (PUC-SP)

IS / FJD1 - Mesa Prédio 34 – Auditório 3 09:00–10:40**Mesa redonda: Cursos de jogos no Brasil**

Como é um curso de jogos ideal? Quais são as dificuldades encontradas no processo de criar/coordenar um curso de jogos no Brasil? O que pessoas experientes em coordenação de cursos de jogos fariam diferente se fossem criar um curso hoje? Como manter a motivação do aluno em alta, depois dos primeiros meses em que eles "caíram na real"? A Tradicional mesa redonda de cursos e educação de jogos terá estas perguntas como direcionamento, mas também espera uma provocação grande por parte da platéia...

Mediador: Esteban Clua - UFF**Participantes:** Roger Tavares – SENAC SP, Delmar Galisi – Anhembi Morumbi, Marsal Alves Branco – FEEVALE, Rudimar Dazzi – Univali, André Penha Abragames/TecToy, Rosilane Mota – PUC Minas**TC2 – Tutorial Prédio 43 - Auditório 3 09:00–10:40****Criação de um Jogo de Quebra-Cabeça usando Algoritmo Genético como Motor de Resolução**

Carla Rezende Barbosa Bonin (CEFET-MG), Gustavo Montes Novaes (CEFET-MG), Mauro Lúcio Ruy de Almeida Filho (CEFET-MG), Alex Fernandes da Veiga Machado (UFF), Esteban Walter Gonzales Clua (UFF)

Resumo: O objetivo deste tutorial é apresentar noções básicas de Algoritmo Genético, Lazarus, modelagem em árvore de busca e implementação de códigos essenciais ao desenvolvimento de puzzle games, para a criação de um procedimento resolvidor para um jogo de quebra-cabeça 3x3.

P3 - Posters Prédio 30 – Teatro 11:10–11:30**Fast Track – Posters Computação**

Chair: Wallace Santos Lages (UFMG / Ilusis)

Algoritmo dos Retângulos: um pathfinding para jogos cliente-servidor

Eduardo Lima (UFS), Christiano Santos (UFS)

Algoritmo para Verificação da Solução de Quebra-cabeças Geométricos

Manoel Siqueira Junior (UFF), Rafael Alves (UFF), Wagner dos Santos (UFF), Carol Carvalho (UFF), Clayton da Silva (UFF), Anselmo Montenegro (UFF), Erick Passos (UFF), Esteban Clua (UFF)

Uma abordagem aos algoritmos genéticos em Agentes Inteligentes para Jogos

Felipe Vieira (UFS), Christiano Santos (UFS)

Procedural Terrain Generation at GPU Level with Marching Cubes

Bruno Dembogurski (UFF), Esteban Clua (UFF), Marcelo B. Vieira (IMPA)

Estudo e Implementação de Heurísticas para Otimizar os Algoritmos Aplicados a Puzzle Games

Alex Machado (UFF), Esteban Clua (UFF), Mauro Lucio Ruy de Almeida Filho (CEFET - Leopoldina/MG), Gustavo Novaes (CEFET), Carla Bonin (CEFET)

Pandorga: Uma plataforma open-source para a criação e desenvolvimento de jogos

Fabio Miranda (UFMG), Paulo Lafetá (UFMG), Leonardo Queiroz (UFMG), Carlúcio Cordeiro (UFMG), Luiz Chaimowicz (UFMG),

Dynamic Game Object Component System for Mutable Behavior Characters

Jose Silva Junior (UFF), Erick Passos (UFF), Bruno Moreira (UFF), Pedro Thiago Catunda Mourão (UFF), Esteban Clua (UFF)

Move-In: Uma API para Interação com Webcam

Jeferson Miranda (LARVA - DCC - UDESC), Marcelo da Silva Hounsell (UDESC), Alexandre Gonçalves Silva (UDESC)

A Framework for Genetic Algorithms in Games

Vinícius Mendonça (Siemens Enterprise Communications Ltda), Roberto Raittz (Escola Técnica da UFPR), Cesar Pozzer (UFSM)

Uso do framework motivacional de Breazeal em NPCs

Marcos Côrtes (UFF), Rodrigo Richa (UFF), Esteban Clua, (UFF), Anselmo Montenegro (UFF)

Arquitetura de Servidor de Xadrez sobre XMPP com Cliente Web

Rudimar Dazzi (UNIVALI), Benjamin Grando Moreira (UNIVALI), Edimar Souza (UNIVALI), Heitor Adão Júnior (UNIVALI)

K5 / FJD2 – Palestra Prédio 30 - Teatro 11:30–12:30

Using Games in Computer Science Education.

John Nordlinger (Microsoft Research)

Bio:

John Nordlinger started with computers earning money to pay for his Philosophy degree at Northeastern University. Although consistently distracted by arcade games, he took most of the Northeastern University CS curriculum as challenging electives. He was then hired by Digital Equipment Corporation to troubleshoot VAX/VMS and then worked on the VMS and DEC OSF/1 operating systems as a Principal engineer. John then went to work at Oracle as Technical Director where he launched the first 64-bit database and then to Microsoft to lead the Microsoft SQL Server enterprise effort. John continued to play games at this time, especially Ultima Online, Diablo and Tomb Raider.

Since joining Microsoft Research; John starting working with Academic Institutions in the Northeast and India. After helping to convince Microsoft Research to open a research lab in Bangalore, he then moved on to address the decline in CS enrollments with gaming themes. He produces The MSR gaming kit, manages the MSR initiative on gaming in CS, and works on related assets and events. In between John plays Everquest 2, DDR and Parking Wars. John has served as founder and co-chair for the annual GDCSE game cruise and the related Call for Papers. John has also been a Captain and judge for the Imagine Cup Games Contest. John's current focus is Games for Learning. He is collaborating with others on developing games to help younger students with algebra and geometry. John has co-authored three papers at ACM SIGCSE 08- One on teaching with XNA GSE, another on participating on a panel on games good/bad and one on teach CS with socially relevant themes. John has recently written, directed and produced his first film "Allegory of the Game" an interpretation to Plato's "Allegory of the Cave."

TC4 – Tutorial Prédio 4 - Auditório 1 14:00–15:40

Aprendizado e Busca em Tempo Real Aplicado em Jogos

Carlos R. Lopes (UFU), Augusto A. B. Branquinho (UFU)

Resumo: Este trabalho está situado no contexto da geração de planos de navegação para agentes em mapas inicialmente desconhecidos sob restrições de tempo real. Muitos dos atuais jogos de estratégia possuem mapas desconhecidos. O game Age of Empires 2 na época que foi criado necessitava de 60% a 70% do tempo de simulação na busca de caminhos [BULITKO and LEE, 2006]. A partir dessa situação, é proposto o tutorial para apresentar algoritmos de busca e aprendizagem em tempo real para auxiliar na escolha da melhor ação a ser executada em jogos do tipo RTS (Real-time Strategy). Serão descritos os algoritmos Learning Real-time A* (LRTA*) [KORF, 1990], Tie-Break Learning Real-time A* (TB-LRTA*) [FURCY and KOENIG, 2000] e LRTA*(k,d) [HERNÁNDEZ and MESEGUER, 2007]. Além de apresentar tais métodos, serão demonstradas suas aplicações em jogos.

TJ2 – Tutorial Prédio 5 - Auditório 2 14:00–15:40

Parametros para Games Educativos: Dos Princípios do Design de Jogos Comerciais aos Objetivos Pedagógicos

Flávio E. Martins (UFPR), Michelle P. Aguiar (UFPR), Marcel Mori (UFPR), André L. Battaiola (UFPR)

Desenvolvedores de games educativos costumam adequar os princípios de design estabelecidos para games comerciais ao processo educacional. Desta forma podem surgir algumas incompatibilidades entre estes princípios e os objetivos pedagógicos. Este tutorial pretende apresentar a possibilidade de estruturação de alguns critérios pedagógicos, verificando questões e propondo parâmetros, que facilitem a estruturação de games educativos. Assim, espera-se que a identificação de compatibilidades entre os princípios de design de games comerciais e os princípios pedagógicos do construtivismo contribua para o processo de desenvolvimento de games educativos.

FJD3 – Trabalhos Prédio 34 – Auditório 3 14:00–15:40

Fórum de Jogos Digitais: Apresentação de Trabalhos.

Chair: Esteban Clua

City Rain – Construindo Sustentabilidade através da inovação

Rafael Fantini, Guilherme Campos, Túlio Soria – (Mother Gaia Studio)

Atualmente o homem diariamente interfere negativamente na natureza. Diante dessa situação, fazem-se necessárias medidas que visem a preservação do planeta. Segundo muitos especialistas, a *educação* e *conscientização* da população é um dos principais métodos de preservação do meio ambiente.

Ambientes distribuídos para jogos: desenvolvimento e aplicações

Flávio Soares (IME-USP)

Diversas atividades recentes demonstram e caracterizam que o desenvolvimento de jogos é um tema ativo de pesquisas em Ciência da Computação na USP. Nessa apresentação, destacamos duas dessas atividades:

Plataforma descentralizada para o ensino de informática com base na construção de videogames e Mundos virtuais descentralizados para aplicações especializadas.

O Uso de Novas Tecnologias no Ensino de Algoritmos

Raquel Oliveira Prates, Jussara Almeida e Luiz Chaimowicz (DCC-UFMG)

O objetivo deste projeto é explorar o uso de novas tecnologias de software e hardware em sala de aula no ensino de algoritmos. Especificamente, foi avaliada a utilização de um conjunto de Tablet PCs doados ao DCC-UFMG pela Hewlett-Packard (HP) juntamente com um sistema colaborativo (Classroom presenter) no ensino da disciplina Algoritmos e Estrutura de Dados II. Junto a isso, foram desenvolvidos dois jogos (Belesminha e Aventura Solo) e duas aplicações interativas (Apontando e Professort) para auxiliar o ensino de diferentes partes do conteúdo programático da disciplina: recursividade, apontadores, ordenação e pesquisa. Testes preliminares foram realizados em sala de aula e os resultados obtidos até o momento são bastante promissores.

Addressing Different Learning Styles With Game Maker and XNA

Alexandre Lobão (IESB - Brasília)

ABRAGAMES Prédio 34 – Multimeios 14:00–15:40

Assembléia ABRAGAMES.

TC5 – Tutorial Prédio 4 - Auditório 1 16:10–17:50

Implementação de Redes Neurais para Jogos

Leonardo Carlos Comotti Kasperavicius, Luciano Silva, Luis Naito Mendes Bezerra, Ismar Frango Silveira (Universidade Cruzeiro do Sul)

Resumo: As redes neurais são provenientes de uma abordagem biologicamente inspirada da Inteligência Artificial. Ao contrário da abordagem simbólica, que referencia objetos e relações dentro de um domínio, estes modelos baseiam-se no armazenamento de “conhecimento” em sistemas de componentes simples, que interagem entre si. Em particular, cada unidade computacional de uma rede neuronal (perceptron) calcula uma função a partir das suas entradas e, o resultado, é transmitido através da rede de unidades interconectadas. O resultado final é produzido por processamento paralelo e distribuído da rede de neurônios. O tutorial mostra de forma prática a definição, treinamento e utilização de redes neurais em jogos. Os participantes terão a oportunidade de criar as suas próprias redes neurais a partir de bibliotecas prontas e utilizá-las em jogos-exemplo criados especificamente para este propósito.

FJD4 – Tutorial Prédio 34 – Auditório 3 16:10–17:50

Fórum de Jogos Digitais:

Como criar um jogo em XNA em menos de uma hora.

Alexandre Lobão (IESB - Brasília)

Resumo: Neste tutorial serão demonstradas algumas das principais características do XNA, incluindo manipulação de gráficos, som e dispositivos de entrada (gamepad e teclado) para criar um jogo simples mas completo, com menos de 100 linhas. O XNA é a biblioteca multiplataforma de apoio à criação de jogos da Microsoft, que permite criar jogos para Windows, Xbox 360 e Zune.

Festival de Jogos

O tradicional Festival de Jogos do SBGames contou com a submissão de mais de 40 jogos para avaliação em 4 categorias: *Desktop*, *XNA*, *Flash* e *Mobile*. Os selecionados para a apresentação foram:

Categoria Desktop

Conira

João Raza (Universidade Federal de São Carlos)

Goldberry Land

Alan Schuck (PUC-PR), Silvana Schuck

JandEXtreme Racer

Pedro Cahu (ITA - Instituto Tecnológico de Aeronáutica)

Kombat Heurístico The Game

Alex Machado (UFF), Esteban Clua (UFF), Mauro Lucio Ruy de Almeida Filho (CEFET - Leopoldina/MG), Gustavo Novaes (CEFET), Carla Bonin (CEFET)

Life of a Firefly

Ronaldo Coimbra (Unisinos), Sandro Ferreira (Unisinos)

Pôu! Tiroteio no Sertão

Jailson Brito Jr. (Universidade Federal da Bahia)

Snail Racers

José Lucio Gama

Snakexpress

Bruno da Silva Ferreira (PUC-PR), Allysson Gemelli (PUC-PR)

Tensão Abaixo de Zero

Andre Cesar de Souza Medeiros (UFMG), Glauber Kotaki Rodrigues (Anhembi Morumbi)

Umbra's Mage Battlefield: Renegade Arcanes

Matheus Teixeira (USP), Rafael Prandi (USP), André Salerno (USP), Julio Raffaine (USP)

Categoria XNA

Chameleon

Dineu Assis (UFMG), Fabio Miranda (UFMG), João Campelo (UFMG), Marco Túlio Costa (UFMG), Paulo Lafetá (UFMG), Thiago Rodrigues Souza (UFMG), Apolo Osornio (Fac. de Ciências UNAM)

Gariman

Carolina Simões Gomes (Unicamp), André Petris Esteve (Unicamp), Thiago José Coser (Unicamp), Lucas Moutinho Bueno (Unicamp)

Magnetoware

Pedro Brandao (UNB), Saulo Camarotti (UNB), Igor Costa (UNB), Hugo Vaz (UNB), Erik Olivieri (UNB), Ricki Vieira (UNB)

Missão 32: Codinome ASCII

Andre Esteve (UNICAMP), Zhenlei Ji (UNICAMP), Thiago Coser (UNICAMP), Thiago Liguori (UNICAMP)

Categoria Flash

Brasileiretris

Jailson Brito Jr. (UFBA)

DruciuLas Hunter II

Alex Machado (UFF), Esteban Clua (UFF)

Estamos Pensando

Daniel Novais (PUC-SP)

Mergulho Desportivo

Jailson Brito Jr. (UFBA)

Categoria Mobile

kitchen Defense

Richard Brochini, David Brochini (Universidade Anhembi Morumbi)

Os vencedores serão escolhidos por votação dos participantes e a premiação ocorrerá durante a festa do SBGames. (Para efeitos de premiação, as categorias Flash e Mobile foram agrupadas).

Workshops

Neste ano, o SBGames conta com 2 workshops: 2º Blender Pro e o 1º Fórum de Jogos Digitais no Ensino de Computação.

Blender Pró - Conferência Nacional de Blender 3D

Data: 09/11/08

Coordenação: Luis Carlos Retondaro (UFRJ).

A Blender Pro é uma Conferência que acontece anualmente em âmbito nacional. Esta Conferência reúne pesquisadores, professores, artistas, estudantes e profissionais das áreas de animação, jogos, arquitetura, design gráfico, computação gráfica, e afins; que utilizem o software Blender 3D como ferramenta principal. Os melhores trabalhos com Blender no Brasil estão sempre presentes na Conferência, através da exposição de Artigos técnicos, Posters, Palestras, Festival de Vídeo e Arte, além do fórum de debates. O tema da conferência será: Blender como Ferramenta Educacional e Profissional.

Detalhes da programação podem ser encontrados em:

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

1º Fórum de Jogos Digitais no Ensino de Computação

Data: 12/11/08

Coordenação: Carla Silva (Microsoft Brasil), Amintas Neto (Microsoft Brasil), Esteban Clua (UFF)

Nesta edição do SBGames, o SBGames estará abrigando a edição latina americana do *Microsoft Academic Game Days*. Este evento tem como proposta tratar do ensino de computação através dos games. Os principais tópicos abordados são: uso de projetos de desenvolvimento de games para o ensino do currículo tradicional de Ciência da Computação, interdisciplinaridade no ensino de computação mediante uso dos games, utilização de conceitos de games no ensino de disciplinas específicas (Computação Gráfica, IA, IHC), games como fator de motivação no ensino superior, ferramentas e ambientes de desenvolvimento de games adaptadas ao uso de ensino de computação

O Fórum de Jogos Digitais no Ensino de Computação ocorre como uma trilha dentro do SBGames, na Quarta-Feira 12/11/08. Os eventos estão marcados na programação com a sigla **FJD**.

Informações Gerais

Secretaria do Evento

A secretaria do evento se localiza no prédio 30, junto ao auditório principal (teatro) e area de stands.

O horário de funcionamento é de 08:00 as 17:00.

Internet

A área interna do prédio 30 contará com Internet sem fio gratuita. Como a capacidade é limitada, solicitamos que evitem fazer download de arquivos grandes de forma a permitir um uso adequado por todos.

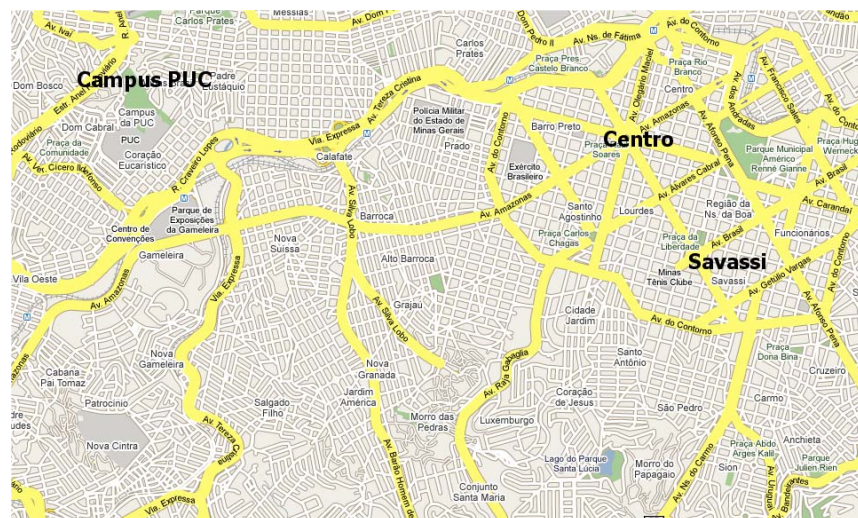
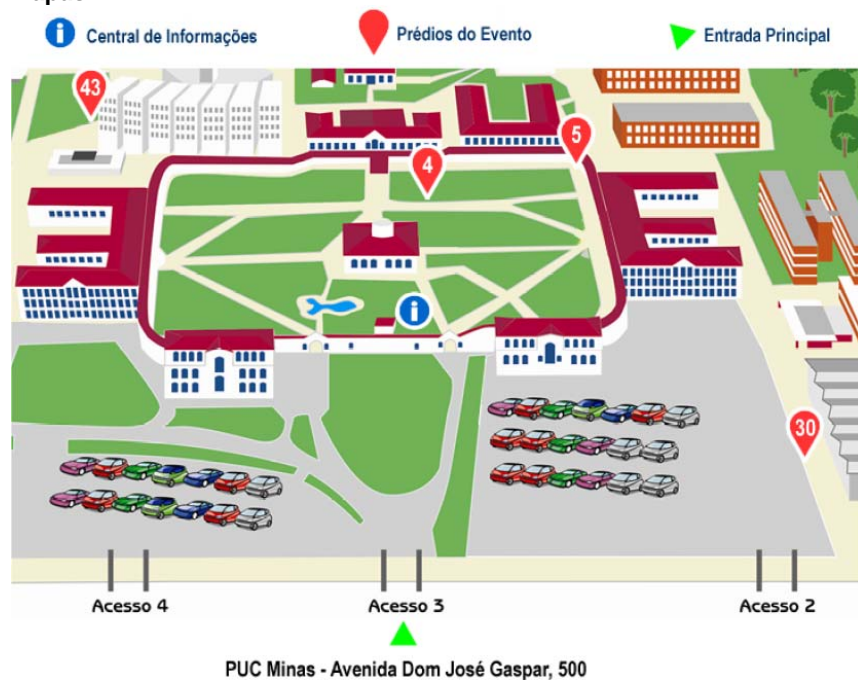
Tradução Simultânea

As palestras internacionais K1, K3, K4, K5 serão ministradas em inglês e terão tradução simultânea. Os aparelhos individuais de tradução deverão ser retirados na area de stands do prédio 30 durante o *Coffee-Break* que antecede a palestra e devolvidos logo após a palestra. Para agilizar o processo, será solicitado que os participantes deixem um documento de identidade ao retirar o aparelho.

O número de aparelhos é limitado e foi calculado a partir da informação provida na inscrição. Portanto solicitamos que apenas aqueles que indicaram no formulário de inscrição que desejam aparelhos de tradução retirem os aparelhos.

Guia de Sobrevivência em BH

Mapas



fonte: google maps

Transporte

Aeroporto de Confins – Centro

O Aeroporto de Confins fica afastado do centro de Belo Horizonte. A melhor opção é utilizar o Ônibus Executivo da Viação Unir (Conexão Aeroporto) com cujo o terminal fica na Av. Álvares Cabral 367. <http://www.conexaoaeroporto.com.br/>

Taxi

Existe um ponto de taxi em frente a portaria da PUC.

Algumas empresas de Taxi de BH são:

Coomotáxi (0800-392020)
 Copertaxi BH (0800-9792424)
 CooperBH (0800-353939).

O preço médio de uma corrida de taxi do centro para a PUC é aproximadamente R\$20,00 e da Savassi para a PUC R\$ 30,00.

Ônibus

O campus da PUC é servido por diversas linhas de ônibus. Algumas delas são:

4111 – Dom Cabral / Ancheita (Liga a Savassi ao campus da PUC, passando pelo centro)

5401 – São Luis / Dom Cabral (Liga a região da pampulha ao campus da PUC)

O preço da passagem no ônibus regula (azul) é R\$2,10. Informações sobre outras linhas de ônibus podem ser obtidas em: <http://ww1.busonline.com.br/>

Metrô

Belo Horizonte possui uma linha de metrô que liga as regiões leste – oeste passando pelo centro. A estação da **Gameleira** do metrô fica a poucos quarteirões da PUC. No centro, existem estações próximas à rodoviária (**Lagoinha**) e na Praça da Estação (**Central**).

Alimentação na PUC e Arredores:

Cantinas na PUC

Cantina Schuffner Dias: almoço self-service R\$14,90 / Kg – (31) 3375-7377

Cantina Leonam: almoço self-service R\$13,90 / Kg – (31) 3375-7344

Cantina DCE: buffet sem balança com 1 carne – (31) 2536-9143

Restaurantes Próximos

À Granel Restaurante: buffet com 20 tipos de saladas, pratos quentes e churrasco. Av. Coração Eucarístico de Jesus 267 – (31) 3376-7028

Due Fratelli Panificadora: Lanchonete e self-service. Av. Coração Eucarístico de Jesus 254 – (31) 3375-7318

Bares & Butecos

Belo Horizonte é famosa por seus diversos bares e botecos. Já saiu inclusive no *New York Times* (<http://travel.nytimes.com/2007/10/28/travel/28next.html>) como a cidade com o maior número de butecos por habitante no Brasil. Portanto não perca a oportunidade de conhecer alguns deles...

Começamos nossa lista com alguns butecos selecionados do famoso **Festival da Comida di Buteco** (<http://www.comidadibuteco.com.br/>), que ocorre em maio e onde uma média de 40 butecos disputam prêmios como o melhor tira-gosto, melhor atendimento e cerveja mais gelada.

Bar do Antônio (Pé de Cana)

Com mais de 50 anos é um dos mais tradicionais de BH. Experimente o "Boi Doido"
Rua Flórida, 15 – Sion. Tel: (31) 3221-2099

Estabelecimento

Cerveja no "quintal de casa", debaixo de jequitibás e outras árvores... No sábado a tarde rola até um sambinha
Rua Monte Alegre, 160 – Serra.

Bar Temático

Um dos mais concorridos de Santa Tereza, um dos bairros boêmios de BH. Experimente a "Frustração de Noiva", com a sua linguíça atropelada e feijão de corda.
<http://www.bartematico.com.br/>
Rua Perite, 187, Santa Tereza. Tel.: 3481-4646.

Casa Cheia

Fica no tradicional Mercado Central, próximo a Praça Raul Soares. O mercado só abre de dia, portanto nada de fugir do SBGames para ir no buteco. ☺
Mercado Central, loja 167 - Centro Tel: 3274.95.85

Churrasquinhos do Luizinho

Cerveja gelada e diversos espetinhos para serem consumidos em pé, na calçada, no meio de muita paquera.
Rua Turqueza, 349 – Prado

Além desses, sugerimos alguns bares, nem tão butecos, mas que estão sempre cheios de gente bonita.

Pinguim

Única filial fora de Ribeirão Preto do chopp mais famoso do Brasil!
<http://www.pinguimochopp.com.br/>
Rua Grão Mogol, 157 - Carmo Sion. Tel: (31) 3282-2007

Butequim Maria de Lourdes

Diversos tira-gostos deliciosos e um chopp gelado, no coração do bairro de Lourdes (com diversos outros bares e restaurantes ao redor).
<http://www.mariadelourdes.com.br/>
Rua Bárbara Heliodora, 141 – Lourdes Tel: (31)3292.69.05

Cia do Boi

Carne boa, feita na chapa ao lado do freguês. Diversas filiais em BH...
<http://www.ciadoboi.com.br/>
Savassi: Rua Paraíba, 1041 - Tel.: (31) 3261-6949
Sion: Rua Pium-í, 653 - Tel.: (31) 3287-9131
Lourdes: Rua Curitiba, 2069 - Tel.: (31) 3292-4372

Stadt Jever

Completando 25 anos, é um dos bares mais tradicionais de BH. Turmas animadas, lingüiças alemãs, chopp a metro e o famoso steinhaeger com cerveja.
Avenida do Contorno, 5771, Savassi. (31) 3223-5056

Café com letras

Para quem quer um ambiente mais calmo, cercado de livros e com eventuais shows de jazz
<http://www.cafecomletras.com.br/>
Rua Antônio de Albuquerque, 781 - Savassi - tel:(31)3225-9973

Bolão

Esse na verdade ainda se enquadra na categoria dos butecos e é um dos preferidos para bater um PF (Rochedão!) no fim de noite em BH. Fica bem em frente a Praça de Santa Tereza.
<http://www.restaurantebolao.com.br/>
Praça Duque de Caxias – Santa Tereza. tel. (31) 3463-0719

Restaurantes

Se apenas o tira-gosto não for suficiente, BH também conta com diversos restaurantes. Algumas sugestões:

Casa dos Contos

Cardápio variado. Comida boa, farta e num preço justo!
Rua Rio Grande do Norte 1065 - Funcionários - (31) 3261-5853

Parrilla

Carne no estilo uruguaio, feita diretamente na parrilla. Duas filiais:
"Parrilla del Mercado". R. Ouro Fino 452 (Merc. Distr. do Cruzeiro) (31) 3225-5507.
"Parrilla del Pátio" Pátio Savassi – Av. do Contorno 6.061 Tel: (31) 3288-3181

Dona Lucinha

Tradicional comida mineira em duas filiais:
Rua Padre Odorico 38 - Savassi - (31) 3227-0562
Rua Sergipe 811 - Funcionários - (31) 3261-5930

Xapuri

Mais comida mineira, num dos mais famosos restaurantes de BH
<http://www.restaurantexapuri.com.br/>
Rua Mandacaru 260 - Pampulha - (31) 3496-6198

Nectar da Serra

Saladas e sucos em duas filiais
Av. Bandeirantes, 1839, Mangabeiras, (31) 3281-1466.
Rua Santa Rita Durão, 929, Savassi, (31) 3261-2969.

Sushi Naka

Um dos melhores japoneses de BH
Rua Gonçalves Dias, 92 – Funcionários, (31) 3287-2714

Tatame

Outro japonês, esse a quilo e mais em conta. Mas muito bom também
Rua Grão Mongol, 872 Sion - (31) 3227-2069

Piu Pizza e Birra

Pizzas diferentes e saborosas, assadas no forno a lenha
Rua Curitiba, 2154 Lourdes (31) 3335-1977

Temos também algumas indicações de restaurantes mais sofisticados e cult:

O **Centro Cultural Gastronômico Maharaj**, ou apenas Maharaj para os íntimos. É um restaurante indiano requintado, com um cardápio sofisticado que explora como nenhum outro o aroma das especiarias, o sabor picante e os mistérios da cultura indiana! Rua Paraíba, 523. Funcionários .(31) 3055 3836.

O **Le Bistrô**, o melhor restaurante francês da cidade. Um ambiente simples e aconchegante, um serviço impecável e a comida maravilhosa, com sobremesas imperdíveis! Rua Montes Claros. 429, Sion, (31) 3281-3359.

O **Feliz**, restaurante do Chef Zorô, é imperdível para quem aprecia um prato requintado e saboroso. Um lugar bonito, descontraído com um cardápio original e absolutamente delicioso. Rua Minas Novas, 19 – Cruzeiro, (31) 3282-8322

Para os apreciadores dos espumantes, a indicação é o **Ora Bolhas Champanharia**. Primeira champanharia de Minas. Lugar bonito, descontraído, mas com muito estilo, trabalha com uma carta de espumantes e vinhos irretocável. Rua Leopoldina, 639. Santo Antônio, (31) 3296-1108

Haus Munchen: Restaurante alemão tradicional inaugurado em 1966, que, para acompanhar os pratos típicos alemães, oferece uma carta de cervejas com cerca de 90 opções nacionais e importadas, além de um chopp delicioso!
<http://www.hausmunchen.com.br/>
Rua Juiz de Fora, 1257 - Santo Agostinho Tel: (31) 3291-6900

Para dançar

Para quem quiser emendar o programa e balançar o esqueleto, seguem algumas sugestões (confirmam o funcionamento pois nem todas abrem de segunda a quarta) :

Vinil Cultura Bar

Musica ao vivo com espaço para dançar. As terças geralmente rola um sambinha
Rua Inconfidentes, 1068, Savassi. (31) 3261-7057

A Obra bar dançante

Literalmente underground! Rock, Reagge, Surf Music, dependendo da noite (Aberta de Quarta a Sábado)
<http://www.aobra.com.br/>
Rua Rio Grande do Norte, 1168 - Savassi - Tels.: 3215-8077 / 3261-9431

Alambique

Para aqueles que gostam de música sertaneja
<http://www.alambique.com.br/>
Av. Raja Gabaglia, 3200 - Estoril. (31) 3296-7188 / reserves (31) 3296-6989

Nasala

Boate com música eletrônica.
<http://www.nasala.com.br/>
BR 356 - Ponteio Lar Shopping / L.J. 120D / Santa Lúcia. Fone: (31) 3286.4705

Atrações Turísticas

A principal atração turística de BH é na verdade Ouro Preto, cidade histórica e patrimônio cultural da humanidade a aproximadamente 100km de BH. © Mas brincadeiras a parte, BH possui algumas atrações que valem a pena ser conhecidas (para uma lista mais completa, museus, parques, etc, consulte o site da Belotur: <http://www.belotur.com.br/por/index.php>)

Região da Pampulha

Conjunto arquitetônico de Niemeyer, jardins de Burlle Max, no entorno da lagoa. Não deixe de visitar a Igrejinha da Pampulha (São Francisco de Assis), com os painéis de Cândido Portinari.

Praça da Liberdade

A mais bela praça de BH, com diversas fontes e jardins e cercada por construções históricas como o Palácio da Liberdade (sede do governo) e a Biblioteca Pública.

Praça do Papa e Mirante das Mangabeiras

Aos pés da serra do curral, umas das mais belas vistas da cidade. Assistindo ao pôr do sol de lá você entende porque a cidade se chama Belo Horizonte...

Savassi

Região tradicional de BH, com muitas lojas de dia e muitos butecos de noite.

SBGames 2008 - Domingo 09/11- [Workshop: Blender Pro](#)


SBGames 2008 - Segunda-Feira 10/11

Local	Pr. 30 - Teatro	Pr. 4 - Auditório 1	Pr. 5 - Auditório 2	Pr. 43 - Auditório 3	Pr. 43 - Multiuso
08:00 - 9:00	Credenciamento / Registro				
09:00 - 10:40		(TC1) Tutorial Comp: Evolução e Futuro das GPU's (Larrabee/GTX 280/Radeon 4870)	(TJ1) Tutorial J&C: Uma Experiência de Sucesso no Ensino de Games para Alunos do Nível Técnico	(TC2) Tutorial Comp: Metodologias Ágeis para o Desenvolvimento de Jogos	(TA1) Tutorial A&D: Lúdico: Padrões e Componentes
10:40 - 11:10	Coffee Break				
11:10 - 11:30	Abertura				
11:30 - 11:50	(P1) Fast Track - Posters Computação				
11:50 - 12:50	(K1) Palestra: Incubating developers for PlayStation in Brazil. Bruno Matzdorf, Chris Norden, Michael Foster - Sony (SCEA)				
12:50 - 14:00	Almoço				
14:00 - 15:40		(AC1) Papers Comp. Artificial Intelligence and Programming techniques	(AJ1) Papers J&C: Teaching Areas	(I1) Palestra Taikodom e as novas perspectivas da indústria de games brasileira. Tarquínio Teles (Hoplon)	(AA1) Papers A&D: Design Methods and Techniques
15:40 - 16:10	Coffee Break				
16:10 - 17:10	(K2) Palestra: Virtual Actors and Storytelling for (New) Games Ido Iurgel (CCG / Universidade do Minho, Portugal)				
17:10 - 18:50		(AC2) Papers Comp. GPU and Hardware	(AJ2) Papers J&C: Learning	(I2) Palestra Investindo em uma Empresa Brasileira de Jogos, Eric Ribeiro (Fundo Criatec)	(AA2) Papers A&D: Feature Design

 Papers	 Palestras Internacionais	 Tutoriais	 Fórum de Jogos Digitais
 Posters	 Palestras Trilha Indústria	 Abertura, Plenárias	 Coffee Breaks


SBGames 2008 - Terça Feira - 11/11

Local	Pr. 30 - Teatro	Pr. 4 - Auditório 1	Pr. 5 - Auditório 2	Pr. 43 - Auditório 3	Pr. 43 - Multiuso
08:00 - 9:00	Credenciamento / Registro				
09:00 - 10:40		(AC3) Papers Comp. Physical modeling and Computer Graphics	(AJ3) Papers J&C: Collaboration and Style	(I3) Palestra Explorando fronteiras: Inovando para crescer - Wallace Santos Lages (Illus Interactive Graphics)	(AA3) Papers A&D High-concept, Creative Techniques
10:40 - 11:10	Coffee Break				
11:10 - 11:30	(P2) Fast Track - Posters Arte e Design				
11:30 - 12:30	(K3) Palestra: Creating Videogames in Brazil Opportunities and challenges Bertrand Chaverot (Ubisoft)				
12:30 - 14:00	Almoço				
14:00 - 15:40		(AC4) Papers Comp. Architectures, engines, and design patterns	(AJ4) Papers J&C: Interfaces and Social Approaches	(I4) Palestra 2014-Bis Eduardo Moreira da Costa (Diretor de Inovação - FINEP)	(TA2) Tutorial A&D Visão de negócios no desenvolvimento comercial de jogos
15:40 - 16:10	Coffee Break				
16:10-17:10	(K4) Palestra: The Future of Game AI: NPC's that Learn. Ben Goertzel (Novamente / Vetta Labs)				
17:10 - 19:00	Plenária SBGames				
20:30	Festa ABRAGAMES e Premiação				

 Papers	 Palestras Internacionais	 Tutoriais	 Fórum de Jogos Digitais
 Posters	 Palestras Trilha Indústria	 Abertura, Plenárias	 Coffee Breaks

SBGames 2008 - Quarta-Feira - 12/11

Local	Pr. 30 - Teatro	Pr. 4 - Auditório 1	Pr. 5 - Auditório 2	Pr. 43 - Auditório 3	Pr. 43 - Multiuso
08:00 - 9:00	Credenciamento / Registro				
09:00 - 10:40		(AC5) Papers Comp. Storytelling, HCI, Games in Education	(AJ5) Papers J&C: "Short Papers"	(I5 / FJD1) Fórum JD Mesa Redonda: Currículo dos cursos de Jogos Digitais	(TC3) Tutorial Comp: Criação de um Jogo de Quebra-Cabeça usando Algoritmo Genético como Motor de Resolução
10:40 - 11:10	Coffee Break				
11:10 - 11:30	(P3) Fast Track - Posters Computação				
11:30 - 12:30	(K5 / FJD2) Palestra: Using Games in Computer Science Education. John Nordlinger (Microsoft Research)				
12:30 - 14:00	Almoço				
14:00 - 15:40		(TC4) Tutorial Comp. Aprendizado e Busca em Tempo Real Aplicado em Jogos	(TJ2) Tutorial (J&C) Parâmetros p/ Games Educativos: dos Princípios de Design de Jogos Comerciais aos Objetivos Pedagógicos	(FJD3) Fórum JD Apresentação de Trabalhos	Assembléia ABRAGames
15:40 - 16:10	Coffee Break				
16:10 - 17:50		(TC5) Tutorial Comp. Implementação de Redes Neurais para Jogos		(FJD4) Fórum JD Como criar um jogo em XNA em menos de uma hora.	

 Papers	 Palestras Internacionais	 Tutorials	 Fórum de Jogos Digitais
 Posters	 Palestras Trilha Indústria	 Abertura, Plenárias	 Coffee Breaks