



SBGames 2022

XXI Simpósio Brasileiro de Jogos
e Entretenimento Digital

Natal ▪ RN

Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2022)



Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2022)

Sociedade Brasileira de Computação – SBC
CNPJ: 29.532.264/0001-78

Coordenação Geral

Charles Andryê Galvão Madeira (UFRN)
Alyson Matheus de Carvalho Souza (UFRN)
Luiz Marcos Garcia Gonçalves (UFRN)

Coordenação Geral de Programa

Marcelo da Silva Hounsell (UDESC)
Augusto Cesar Espíndola Baffa (PUC-Rio)
Rodrigo Pereira dos Santos (UNIRIO)

Edição dos Anais

Julio Cesar Paulino de Melo (UFRN)
Charles Andryê Galvão Madeira (UFRN)

Promoção



CS-RA Joint Chapter



IEEE Brazil Northeast

Organização



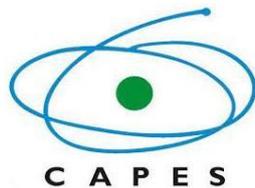
COMISSÃO ESPECIAL DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL



Cooperação



Patrocínio



Comitê Técnico

Coordenação Geral Charles Andryê Galvão Madeira (UFRN) Alyson Matheus de Carvalho Souza (UFRN) Luiz Marcos Garcia Gonçalves (UFRN)	Coordenação Geral de Programa Marcelo da Silva Hounsell (UDESC) Augusto Cesar Espíndola Baffa (PUC-Rio) Rodrigo Pereira dos Santos (UNIRIO)
Coordenação de Publicação Julio Cesar Paulino de Melo (UFRN) Rafael Beserra Gomes (UFRN)	Coordenação de Comunicação Mauricio de Castro Lana (PUC-Rio)
Coordenação da Trilha de Artes & Design Arlete dos Santos Petry (UFRN) Ana Beatriz Bahia Spinola Bittencourt (UFRN)	Coordenação da Trilha de Computação Edirlei Everson Soares de Lima (Universidade Europeia) Cesar Tadeu Pozzer (UFMS)
Coordenação da Trilha de Cultura Gilson Schwartz (USP) David de Oliveira Lemes (PUC-SP)	Coordenação da Trilha de Educação Marcelo Luis Fardo (UCS) Daniela Karine Ramos (UFSC)
Coordenação da Trilha de Indústria Vilmar Santos Nepomuceno (IFPE) Marco Tulio Caraciolo Ferreira Albuquerque (Manifesto Games)	Coordenação da Trilha de Saúde Flávia Garcia de Carvalho (FIOCRUZ) Cynthia Macedo Dias (FIOCRUZ)
Coordenação do Fórum de Ensino de Jogos Digitais Alan Henrique Pardo de Carvalho (FATEC São Caetano do Sul) Bruno Campagnolo de Paula (PUC-PR)	Coordenação do Fórum de Esportes Eletrônicos e da Arena SBGames Alyson Matheus de Carvalho Souza (UFRN) Tabata Diniz (DIGICOM)
Coordenação do Festival de Jogos Rodrigo Leoncio Motta (UNIFACISA) Tiago Fernando Barbosa de Sousa (IFRN)	Coordenação dos Tutoriais André Luiz Brandão (UFABC) Bruno Augusto Dorta Marques (UFABC)
Coordenação do Festival de Artes Rosilane Ribeiro da Mota (PUC Minas) Marcelo La Carretta Enrique L. C. Pereira (PUC Minas) Luciana Rocha Mariz Clua (FIOCRUZ)	Coordenação do Concurso de Teses e Dissertações Troy Costa Kohwalter (UFF) Luiz Chaimowicz (UFMG)
Coordenação da JEDI (Jogos & Equidade, Diversidade e Inclusão) e Game Jam Isabel Cristina Siqueira da Silva (UFSCPA) Vinicius Jurinic Cassol (UniRitter)	Coordenação do Workshop MAGICA (gaMes na Graduação e na educação básica) e Game Jam Pollyana Coelho da Silva Notargiacomo (MACKENZIE) Daniel Domingos Akira S. Pimentel Ohata (FACENS) Anara Olimpico (MACKENZIE)

Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital da SBC (CEJOGOS)

Coordenação

Maria Andréia Formico Rodrigues
(UNIFOR)

Comitê Gestor

André Tavares da Silva (UDESC)
Esteban Walter Gonzalez Clua (UFF)
Luiz Chaimowicz (UFMG)
Rodrigo Pereira dos Santos (UNIRIO)

Comitê Diretivo

Edirlei Everson Soares de Lima
(Universidade Europeia)
Gilson Schwartz (USP)
João Augusto Mattar Neto (PUC-SP)
Marco Tulio Caraciolo Ferreira
Albuquerque (Manifesto Games)
Marcelo Simão de Vasconcellos (FIOCRUZ)
Maria das Graças Chagas (PUC-Rio)

Postos Consultivos

Marcelo da Silva Hounsell (UDESC)
André Tavares da Silva (UDESC)
Geber Lisboa Ramalho (UFPE)

Comitê de Programa Científico

Trilha de Artes & Design

Alexandre Farbiarz (UFF)
Amyris Fernandez (Universidade Metodista de Ensino)
Ana Veloso (Universidade de Aveiro)
Anamaria Rezende (Anhembí Morumbi)
Breno Carvalho (UNICAP)
Carolina Vaitiekunas Pizarro (UNESP)
Chrystianne Ivanóski (UFSC)
Delmar Domingues (Anhembí Morumbi)
Dino Lincoln Figueirôa Santos (UFRN)
Ed Bezerra (UFPB)
Eduardo Barrére (UFJF)
Eveline Sá (IFMA)
Fabiane Rodrigues Fernandes (UFMA)
Fabrício Fava (Universidade do Porto)
Fernando Fogliano (UNESP)
Filipe Penicheiro (Universidade de Coimbra)
Francisco Fialho (UFSC)
Frederick van Amstel (UTFPR)
Gilbertto Prado (Anhembí Morumbi)
Gisela Belluzzo de Campos (Anhembí Morumbi)
Jacques Duílio Brancher (UEL)
João Carlos Riccô Plácido da Silva (UFU)
Joice Otsuka (UFSCar)
Jorge Barbosa (Unisinos)
José Antonio Borges (UFRJ)
José Guilherme Santa Rosa (UFRN)
José Ricardo Cereja (UNIRIO)
Joy Till (PUC-Rio)
Kleber Fernandes (UFERSA)
Lúcia Lemos (PUC-SP)
Lisandra Andrade (UFSC)
Lucas Meneguette (Fatec Tatuí)
Lucila Ishitani (PUC Minas)
Marcelo La Carretta (PUC Minas)
Marcelo Pereira (PUC Rio)
Marcia Alves (UFPR)
Marcos Seruffo (UFPA)
Maria das Gracas Chagas (PUC Rio)
Marianne Eliasquevici (UFPA)
Matheus Cezarotto (New Mexico State University)
Mauro Pinheiro (UFES)
Mônica Stein (UFSC)
Milton Sogabe (UNESP)
Nilson Soares (CESAR School)
Patrícia Gouveia (Universidade de Lisboa)
Pollyana Notargiacomo (Mackenzie)
Rachel Zuanon (UNICAMP)
Rudimar Dazzi (UNIVALI)
Rui Belfort (UFPE)
Ruth S. Contreras-Espinosa (University of Vic)
Stella Maria Pedrosa (UNESA)
Tadeu Classe (UFRJ)
Tiago Barros Pontes e Silva (UnB)
Waleska Pacheco (Unicuritiba)

Trilha de Computação

Alberto Raposo (PUC-Rio)
André Brandão (UFABC)
André Koscianski (UTFPR)
André Tavares da Silva (UDESC)
Antônio Apolinário Jr. (UFBA)
Bruno Silva (Universidade Beira Interior)
Caio Carvalho (UFPR)
Cleyton Dim (UFPA)
Creto Vidal (UFC)
Daniel Macedo (UNIFOR)
Eduardo Albuquerque (UFG)
Eduardo Façanha Dutra (UNIFOR)
Esteban Clua (UFF)
Fabiana Cecin (Cartesi)
José Guedes dos Santos Júnior (UFRPE)
José Saito (UFSCar/FACCAMP)
Jose da Silva Junior (IFRJ)
Jose Remo Brega (UNESP)
Lauro Kozovits (UFF)
Luis Alvaro de Lima Silva (UFSM)
Luiz Chaimowicz (UFMG)
Marcelle Mota (UFPA)
Marcelo Bergamaschi (IFSP)
Marcelo Guimarães (Unifesp)
Marco A. G. de Carvalho (UNICAMP)
Maria Andréia F. Rodrigues (UNIFOR)
Mark Joselli (PUCPR)
Paulo Knob (PUC-RS)

Fernando Teubl (UFABC)
Fernando Trinta (UFC)
Flávio Coutinho (CEFET-MG)
Flávio Soares Corrêa da Silva (USP)
Gabriel Silva (PUC-RS)
Heder Bernardino (UFJF)
Ilana Concilio (Eldorado)
Ildeberto Rodello (USP)
Jacinto Estima (Universidade Europeia)
Joaquim Cavalcante-Neto (UFC)
Joaquim V. C. Assunção (UFSM)
Jorge Barbosa (Unisinos)

Pollyana Notargiacomo (Mackenzie)
Rodrigo Bonacin (CTI Renato Archer)
Rodrigo Santos (UNIRIO)
Ronaldo e Silva Vieira (UFMG)
Sílvio Cazella (UFCSPA)
Selan dos Santos (UFRN)
Shin-Ting Wu (UNICAMP)
Soraia Musse (PUC-RS)
Troy Kohwalter (UFF)
Victor Sarinho (UEFS)
Windson Viana (UFC)

Trilha de Cultura

David Lemes (PUC-SP)
Ernane Guimarães Neto (USP)
Florence Dravet (Universidade Católica de
Brasília)

Gilson Schwartz (USP)
Giovanna Saggiomo (PUC-SP)
Murilo Barbosa Sanches (PUC-SP)
Paula Piccolo (Universidade de Taubaté)

Trilha de Educação

Alan Henrique P. de Carvalho (Fatec São
Caetano do Sul / Faculdade Impacta)
Alexandre Cardoso (Universidade de
Uberlândia)
Aline Job da Silva (UCS)
Aline Nagata (USP)
Amaralina Sousa (UnB)
Ana Amaro (Universidade de Aveiro)
Ana Veloso (Universidade de Aveiro)
Ana Beatriz Bahia (UFRN)
Ana Beatriz Carvalho (UFPE)
Ana Carolina Inocêncio (UFG)
Ana Paula Bacelo (PUC-RS)
Ana Paula Boaventura (UFJ)
André Brandão (UFABC)
André Campos (UFRN)
André da Cruz (CEFET-MG)
André Rezende (IF Baiano)
Anibal Guedes (UFFS)
Anna Beatriz Marques (UFC)
Armando Toda (Universidade de Durham)
Avanilde Kemczinski (UDESC)
Awdren Fontão (UFMS)
Beatriz de Almeida Pacheco (Mackenzie)
Bernardo Aguiar (Unisinos)
Braz Junior (UFPEl)
Bruna Santana Anastácio (UFSC)
Carla Marques (UFRJ)
Carla Rodriguez (UFABC)
Carlos Marciano (UFSC)
Cassio Cabral (Universidade de Lisboa)
Célio Santana (UFPE)

João Massarolo (UFSCar)
João Carlos Martins (UFAL)
José Valente (Unicamp)
José Carlos Duarte (UFAM)
José Gilvan Rodrigues Maia (UFC)
José Wilker Pereira Luz (IFMA)
Jucelio Santos (UFCG)
Juliana Bueno (UFPR)
Juliana Cristina Braga (UFABC)
Katiane Kazuza Gneipel Krause (UDESC)
Lúcia Lemos (PUC-SP)
Leandro Baptista (UEPG)
Leila Rosso (Centro Paula Souza)
Leonidas Taschetto (Universidade La Salle)
Letícia Perani (UFJF)
Ligia Feitosa (UFSC)
Luana Zimmer Sarzi (UFSC)
Luís Francisco Mendes Gabriel Pedro
(Universidade de Aveiro)
Lucia Baruque (Fundação Cecierj /
Consórcio CEDERJ)
Luciana Frigo (UFSC)
Luciana Augusta Ribeiro do Prado (SME)
Lucila Nascimento (USP)
Luis Paulo Mercado (UFAL)
Luiz Machado (IFBA)
Luiz Rodrigues (USP)
Marcelo Lacerda (IFNMG)
Marcelo Morandini (USP)
Marcos Borges (Unicamp)
Maria Cristina M. Bento (UNIFATEA)
Maria Debacco (UFPEl)

Charles Madeira (UFRN)
 Christiane Gresse von Wangenheim (UFSC)
 Claudia Brito (UFSC)
 Claudia Motta (UFRJ)
 Creto Vidal (UFC)
 Cristiana Assumpcao (Spanish River
 Christian School)
 Cristiano Pinheiro (Universidade Feevale)
 Cristiano Tonéis (FIAP)
 Cristina Pescador (UCS)
 Daniel Barros (UFAL)
 Daniela Trindade (UENP)
 Danilo Giacobbo (IFPR)
 Danilo Santos (Exatamente Soluções
 Educacionais)
 Débora Barbosa (Universidade Feevale)
 Deise Francisco (Universidade de Alagoas)
 Delano Beder (UFSCar)
 Diego Zobot (UFBA)
 Dulce Cruz (UFSC)
 Edison Spina (USP)
 Edson da Silva (UFVJM)
 Eliane Pozzebon (UFSC)
 Eliney Sabino (UNISEPE)
 Elisa Boff (UCS)
 Eliseo Reategui (UFRGS)
 Erica Scheffel (UFRJ)
 Esteban Clua (UFF)
 Eunice Nunes (UFMT)
 Ewerton Alonso (Univali)
 Fabiano Fagundes (Centro Universitário
 Luterano de Palmas)
 Fabiano Onça (Faculdade Impacta de
 Tecnologia)
 Fabio Fernandes (PUC-SP)
 Fernanda Campos (UFJF)
 Fernanda Pires (UEA)
 Fernando Silvio Pimentel (UFAL)
 Flávia Gonçalves Fernandes (IFMS)
 Gabriel Natucci (Unicamp)
 Geiser Chalco (USP)
 Gilson Cruz Junior (UFOPA)
 Gilson Schwartz (USP)
 Graziela Guarda (UFF)
 Guilmer Brito (UFAL)
 Isabela Gasparini (UDESC)
 Jacques Duílio Brancher (UEL)
 Jeane Ferreira (IFMA)
 Jesse Nery Filho (IF Baiano)
 João Mattar (PUC-SP / Unisa)
 João Marcelo Teixeira (UFPE)
 Marina Gonçalves (UFPR)
 Marta Bez (Universidade Feevale)
 Maurício Piccini (JETTA Educa)
 Márcia Oliveira (IFES)
 Missila Cardozo (PUC-SP)
 Neide Oliveira (UNIFATEA)
 Nuno Ricardo Oliveira (ISEC Lisboa)
 Patrícia Scherer Bassani (Universidade
 Feevale)
 Patricia Coelho (PUC-SP)
 Paula Carolei (UNIFESP)
 Paulo André Pontes (UFPA)
 Paulo Sérgio Santos (UNIRIO)
 Pedro Henrique Dias Valle (UFJF)
 Pollyana Notargiacomo (Mackenzie)
 Rafael Dubiela (UFPR)
 Rafael Ramires Jaques (IFRS)
 Rafael Wild (UTFPR)
 Raphael Freitas (SENAC/AL)
 Raquel de Melo Boff (UCS)
 Raul Busarello (Anhembi Morumbi)
 Rháleff Oliveira (UFABC)
 Rogério Câmara (UnB)
 Romero Tori (USP)
 Rosa Maria E. Moreira Costa (UNIRIO)
 Roseclea Medina (UFSM)
 Rosemary Ramos (UNIFACS-Universidade
 Salvador / CVirtuais-UNEB)
 Rosilane Mota (UFMG / PUC MG)
 Rudimar Dazzi (UNIVALI)
 Rui Lopes (Polytechnic Institute of
 Braganca)
 Samira Silva (Gran Sasso Science Institute)
 Simone Vasconcelos (IFF)
 Susane Garrido (UTP)
 Tadeu Classe (UNIRIO)
 Tania Knittel (Colégio Emilie de Villeneuve)
 Tiago Barros Pontes e Silva (UnB)
 Valdemar Vicente Graciano Neto (UFG)
 Vanessa Pereira (UNIFESP)
 Vania Valente (UNESP)
 Vanice dos Santos (UFPB)
 Vera Werneck (UERJ)
 Versuti Andrea (UnB)
 Victor Sarinho (UEFS)
 Victor Stroele (UFJF)
 Viviane Goi (VG Educacional)
 Waleska Pacheco (Unicuritiba)
 Wanderlucy Czeszak (Université Téluq)
 William Santos (IFPB)
 Zélia Couto (FURG)

Trilha de Indústria

Andrea Balle (Centro Universitário UniFBV)
Bruno Xavier (UNIRIO)
Cristiano Max (Feevale)
Geber Ramalho (UFPE)
Giovanni da Rocha (PUC-RS)

Marcos Wagner Ribeiro (UFJ)
Mariana da Fontoura (PUC-RS)
Roberto Tietzmann (PUC-RS)
Vicente Filho (UFPE)

Trilha de Saúde

Adriano de Oliveira (UFU)
Alessandra Macedo (USP)
Alexandre Sztajnberg (UERJ)
Ana Grasielle Dionísio Corrêa (Mackenzie)
André Brandão (UFABC)
André Brazil (IFRJ / UFMA)
Antonio Soares (UNIVILLE)
Aristófares Silva (UFMA)
Bruno da Silva Rodrigues (Mackenzie)
Camila Borges (Fiocruz)
Carine Webber (UCS)
Celso Saibel Santos (UFES)
Claudio Rodrigues (Fiocruz)
Debora Muchaluat-Saade (UFF)
Deborah Carvalho (PUC-PR)
Edson da Silva (UFVJM)
Eduardo Albuquerque (UFG)
Eduardo Damasceno (UTFPR)
Eduardo Damasceno (UTFPR)
Eduardo Todt (UFPR)
Erico Amaral (Unipampa)
Etel Rocha-Vieira (UFVJM)
Fabio Gouveia (Fiocruz)
Fatima Nunes (USP)
Flavio Seixas (UFF)
Gilson Giraldi (National Laboratory for Scientific Computing)
Glória Canto (UNEB)
Gustavo Motta (UFPB)
Helio Guardia (UFSCar)
Humberto Razente (UFU)
Ildeberto Rodello (USP)
Iwens Sene Jr (UFG)

Joaquim Felipe (USP)
Jose Remo Brega (UNESP)
Bauru Juliana Feitosa (UNESP)
Bauru Julio Domingues Júnior (Unipampa)
Leandro Silva (UFAL)
Leila Silva (UFS)
Luana Almeida (UFPB)
Marcelo Honda (UESC)
Marcos Seruffo (UFPA)
Maria Camila Nardini Barioni (UFU)
Mario Dantas (UFJF)
Marly Guimarães Costa (UFAM)
Mauricio Cunha Escarpinati (UFU)
Otilio Paulo (IFPI)
Paula Abreu (UFRJ)
Paulo Ambrósio (UESC)
Renato Bulcão-Neto (UFG)
Ricardo Nakamura (USP)
Rodrigo Veras (UFPI)
Romero Moura Júnior (IF Baiano)
Rosa Maria E. Moreira Costa (UERJ)
Sílvio Cazella (UFCSPA)
Selan dos Santos (UFRN)
Sergio Carvalho (UFG)
Suiane Ferreira (UNEB)
Tania Zaverucha do Valle (Fiocruz)
Vania Vargas (USP)
Vera Werneck (UERJ)
Victor Sarinho (UEFS)
Vinicius Tragante (University Medical Center Utrecht)
Wellington Pinheiro dos Santos (UFPE)
William Cruz Castañeda (UDESC)

Tutoriais

André Brandão (UFABC)
Bruno Marques (UFABC)
Daniel Madeira (UFSJ)
Esteban Clua (UFF)
Harlen Batagelo (UFABC)
Joao Paulo Gois (UFABC)
Jose da Silva Junior (IFRJ)

Marcelo Zamith (UFRRJ)
Mark Joselli (PUC-PR)
Rodrigo Marques (UNESP)
Tatiane Pereira dos Santos (Wildlife Studios)
Thiago Porcino (Dalhousie University)
Tiago Borchardt (UFMA)

Concurso de Teses e Dissertações

Daniel Macedo (UNIFOR)	Fabiana Peres (UNIOESTE)
Daniel Madeira (UFSJ)	Geraldo Xexéo (UFRJ)
Daniel Paiva (UFF)	Gustavo Semaan (UFF)
Daniela Trevisan (UFF)	Heitor Costa (UFLA)
Debora Muchaluat-Saade (UFF)	José Mario de Martino (UNICAMP)
Edirlei Soares de Lima (Universidade Europeia)	Rodrigo Santos (UNIRIO)
Elisa Nakagawa (USP)	Rosa Maria E. Moreira Costa (UERJ)
Esteban Clua (UFF)	Victor Sarinho (UEFS)

Festival de Jogos

Alan Carvalho (FATEC-SP)	Matheus Ferreira (Bit Fish)
Anderson Vermonde (PUC-PR)	Pablo Ramon (Ni Digital)
Artur de França Mittelbach (PUC-PR)	Rennan Ribeiro (DX Gameworks)
Bruno Campagnolo de Paula (PUC-PR)	Rodrigo "Chips" Scharnberg (Rockhead Studios)
Cezar Augusto (Ubisoft)	Rodrigo Motta (Unifacisa)
Daniel Merkel (Southbox)	Ronaldo Nonato (DX Gameworks)
Daniel Leite (Kokku)	Saulo Camarotti (Behold Studios)
Filipe Dal Molin (Aquiris)	Tácito Adamis (Kokku)
José Trigueiro (Unifacisa)	Tiago Fernando Barbosa de Sousa (IFRN)
Kleison Souza (SEBRAE PB)	
Mariana Boucault (Ubisoft)	

Festival de Artes

Amanda Tavares (Ubisoft)	Luiza Diniz (Aquiris Game Studio)
Ana Beatriz Bahia (UFRN/Casthalia Studio)	Marcos Arrais (PUC Minas)
Antônio Vargas (UDESC)	Maria das Graças Chagas (PUC Rio)
Artur Espindula (UFRN)	Paulo Cruz (UEMG)
Artur Mol (PUC Minas)	Pollyana Notargiacomo (Mackenzie)
Daniel Pinheiro (Udan / PUC Minas)	Renato Dias Viana (Globant S/A)
Eduardo Fantini (Wild Life)	Tarcísio Rezende (Wildlife)
Guilherme Xavier (PUC Rio)	Werther Azevedo (PUC Rio)
Jalver Machado Bethônico (UFMG)	Wesley Diniz (PUC Minas)
Luiz Felipe Garrocho (PUC Minas)	

JEDI (Jogos & Equidade, Diversidade e Inclusão)

Acho Pablo Santana de Jesus (IFBA)	Manoel Osmar Seabra Junior (Unesp)
Bruno Correia da Silva (IFCE)	Rossana Baptista Queiroz (Unisinos)
Isabel Cristina Siqueira da Silva (UFCSPA)	Vinícius Cassol (UniRitter)

Workshop MAGICA (gaMes na Graduação e na educação básica)

Adriana Proença (UFU)	Pollyana Notargiacomo (Mackenzie)
Ana Grasielle Dionísio Corrêa (Mackenzie)	Rafael Martins (Mackenzie)
Daniel Ohata (Facens)	Rodrigo Domingues (Hiperespaço)
Gabriel Silva (PUC-RS)	Logicware Consultoria Ltda)
Jose Valentim dos Santos Filho (UFRB)	Vandeir Vioti dos Santos (Calcule Mais)
Michelle Tizuka (UFF)	Victor Araujo (PUC-RS)
Paulo Knob (PUC-RS)	Victor Sarinho (UEFS)

Organização Geral do SBGames 2022

O Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames) é o principal evento científico na área de Jogos e Entretenimento Digital do Brasil e da América Latina, sendo promovido anualmente pela Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital (CEJOGOS) da Sociedade Brasileira de Computação (SBC).

O SBGames reúne pesquisadores, estudantes e profissionais de diversas áreas que têm interesse em acompanhar os avanços e aplicações dos Jogos e do Entretenimento Digital, que é um campo inerentemente interdisciplinar, tornando o evento em um misto entre academia, mercado e simpatizantes da área a fim de gerar um ambiente favorável à inovação e troca de experiências.

Em 2022, a 21ª edição do SBGames foi organizada por pesquisadores da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), sendo a primeira realização do evento no estado do RN, na cidade de Natal. O evento ocorreu em formato presencial nas instalações da UFRN, após 2 anos de edições realizadas em formato online devido à pandemia da Covid-19, mostrando-se assim como uma ótima oportunidade para a apresentação de pesquisas e exposição de produtos.

O SBGames 2022 ocorreu de forma conjunta com o 35º Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens (SIBGRAPI 2022) e o 24º Simpósio em Realidade Virtual e Aumentada (SVR 2022), agregando uma grande comunidade científica.

O evento contou com 6 trilhas científicas (Artes & Design, Computação, Cultura, Educação, Indústria, Saúde) para publicação de trabalhos originais e relevantes, redigidos em Inglês ou Português nos formatos definidos para cada uma das trilhas. Os trabalhos foram avaliados pelos comitês de programa das respectivas trilhas que contaram com revisores qualificados para tal, compostos por pesquisadores brasileiros e estrangeiros, seguindo um processo de revisão duplamente cega (sem identificação dos autores, revisores e suas instituições). Os trabalhos aceitos foram apresentados por meio de sessões técnicas realizadas ao longo do evento. Os comitês de programa classificaram os melhores trabalhos de cada trilha para serem premiados.

Além das trilhas científicas, o SBGames também tem se consolidado como um evento de inclusão da comunidade externa, contando com uma série de atividades complementares que acabam aproximando outros públicos à comunidade científica. Na edição de 2022, o SBGames contou com 12 atividades (Fórum de Ensino de Jogos Digitais, Fórum de Esportes Eletrônicos, Festival de Jogos, Festival de Artes, Tutoriais, Concurso de Teses e Dissertações, JEDI, Game Jam JEDI, Workshop MAGICA, Game Jam MAGICA, Arena SBGames, Escape Room), além de palestras proferidas por pesquisadores e empresários de renome nacional e internacional.

Os Anais das trilhas e atividades dos SBGames 2022 terão seus trabalhos indexados e disponibilizados no Portal de Publicações e Conteúdo Digital da SBC - SBC OpenLib - SOL. A única exceção consiste nos artigos completos da trilha de Computação, que tem Anais indexados e disponibilizados na Biblioteca Digital da IEEE.

A Coordenação Geral agradece aos autores dos trabalhos, participantes, revisores, colaboradores, coordenadores, patrocinadores, apoiadores e organizadores que tornaram o SBGames 2022 possível, sobretudo em um período difícil e repleto de desafios.

Viva o SBGames 2022!

Coordenação Geral

Charles Andryê Galvão Madeira (UFRN)
Alyson Matheus de Carvalho Souza (UFRN)
Luiz Marcos Garcia Gonçalves (UFRN)

Coordenação Geral de Programa

Marcelo da Silva Hounsell (UDESC)
Augusto Cesar Espíndola Baffa (PUC-Rio)
Rodrigo Pereira dos Santos (UNIRIO)

Coordenação de Publicação

Julio Cesar Paulino de Melo (UFRN)
Rafael Beserra Gomes (UFRN)

Coordenação de Comunicação

Mauricio de Castro Lana (PUC-Rio)



Charles Andryê Galvão Madeira é Professor Adjunto do Instituto Metr pole Digital da UFRN, atua nos Programas de P s-gradua o em Tecnologia da Informa o e em Inova o em Tecnologias Educacionais realizando pesquisas nas  reas de Jogos Educacionais, Pensamento Computacional, Gamifica o e Aprendizado por Refor o. Coordena o Grupo de Pesquisa em Jogos Digitais e Tecnologias Educacionais, assim como o Laborat rio de Jogos Digitais e Educa o (GameLab).   membro da Comiss o Especial de Inform tica na Educa o.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2381782879955327>



Alyson Matheus de Carvalho Souza   Professor do Instituto Metr pole Digital da UFRN, com pesquisas em Realidade Virtual, Jogos Digitais e Simula es. Doutor em Bioinform tica, com per odo sandu che no IWM – Institut f r Wissensmedien em T bingen, na Alemanha, atrav s de bolsa PRINT da CAPES. Mestre em Sistemas e Computa o, na linha de Computa o Gr fica e Intelig ncia Computacional. Graduado em Ci ncia da Computa o.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0529384820417065>



Luiz Marcos Garcia Gon alves   Professor da UFRN, pesquisa em diversos t picos da grande  rea de Processamento Gr fico, incluindo Vis o Rob tica (principal interesse), Vis o Computacional, Computa o Gr fica, Modelagem Geom trica, Anima o Computacional, Processamento de Imagens, Jogos Computacionais, e em Rob tica na Educa o.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1562357566810393>



Marcelo da Silva Hounsell é Professor Adjunto do Departamento de Ciência da Computação da UDESC, atua nos programas de Pós-Graduação em "Computação Aplicada" e de "Engenharia Elétrica", pesquisa nas áreas de "Jogos Sérios" e "Realidade Aumentada e Virtual" aplicadas à educação e saúde e indústria, é Editor Associado do Journal on Interactive Systems e membro do grupo de pesquisa LARVA.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2259041691301555>



Augusto Cesar Espindola Baffa é Professor do departamento de informática da PUC-Rio e pesquisador em Inteligência Artificial com foco em tomadas de decisão com incerteza e jogos eletrônicos. Mestre em Informática pela Unirio e Doutor em Informática pela PUC-Rio, com especialização MBA em Marketing pela ESPM e MBA em Finanças pela IBMEC. Coordena projetos de desenvolvimento de jogos eletrônicos (Games) no laboratório ICAD/Visionlab, onde atua como pesquisador chefe.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4975737510415729>



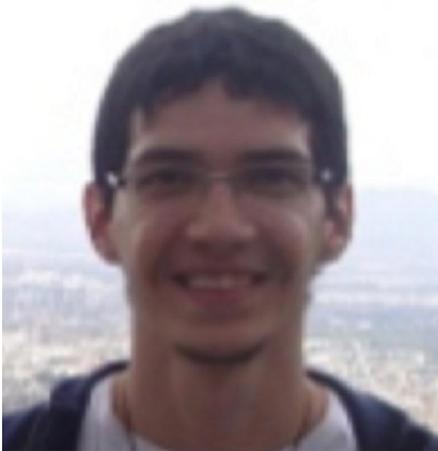
Rodrigo Pereira dos Santos é Professor Adjunto do Departamento de Informática Aplicada da UNIRIO, atua no programa de Pós-Graduação em Informática, pesquisa na área de ecossistemas de software, sistemas-de-sistemas e jogos educacionais em computação, é Coordenador da CESI e Membro da CE-Jogos, CEES e GIEC da SBC, e líder do Laboratório de Engenharia de Sistemas Complexos (LabESC).

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8613736894676086>



Julio Cesar Paulino de Melo é Mestre e Doutor em Engenharia Elétrica e Computação pela UFRN, com experiência de pesquisador durante um ano na Ruhr Universität Bochum, Alemanha. Tem experiência de pesquisa na área de Sistemas Embarcados, com foco principal em Sistemas Embarcados para Saúde, Sistemas Embarcados Baseados em FPGA e Sistemas Embarcados para TV Digital.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2930421117873633>



Rafael Beserra Gomes é Professor adjunto da UFRN. Ensina cálculo numérico, visão computacional, processamento de imagens, computação gráfica e algoritmos. Realiza pesquisas em Computação com ênfase em visão computacional. Atua no treinamento e formação de times locais para a Maratona Brasileira de Programação.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5849107545126304>



Mauricio de Castro Lana é graduado em Ciência da Computação pela PUC-Rio. Pesquisa desenvolvimento de jogos e em engenharia de Web no Laboratório ICAD/VisionLab do Departamento de Informática da PUC-Rio. Suas áreas de interesse incluem inteligência artificial, storytelling interativo e jogos.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4909442978964364>

Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital da SBC (CEJOGOS)

A Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital (CEJOGOS) da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) foi criada em 2004 para apoiar o desenvolvimento e a consolidação da área de jogos e entretenimento digital no Brasil, com ações voltadas para reunir as diversas comunidades atuantes na área de jogos.

Nesse contexto, tem apoiado o SBGames desde suas primeiras edições, contando com eventos realizados por instituições localizadas em diversos estados do país, conforme enumeradas na tabela a seguir, contemplando a última edição realizada em Natal/RN.

Ano	Edição	Organização	Local
2002	1ª (WJogos)	UNIFOR	Fortaleza/CE
2003	2ª (WJogos)	UNIFACS	Salvador/BA
2004	3ª	UNICENP	Curitiba/PR
2005	4ª	USP	São Paulo/SP
2006	5ª	Porto Digital	Recife/PE
2007	6ª	UNISINOS	São Leopoldo/RS
2008	7ª	PUC-Minas e UFMG	Belo Horizonte/MG
2009	8ª	PUC-Rio	Rio de Janeiro/RJ
2010	9ª	UNIVALI	Florianópolis/SC
2011	10ª	UNEB	Salvador/BA
2012	11ª	UNB	Brasília/DF
2013	12ª	Mackenzie	São Paulo/SP
2014	13ª	PUC-RS	Porto Alegre/RS
2015	14ª	UFPI e IFPI	Teresina/PI
2016	15ª	USP	São Paulo/SP
2017	16ª	PUC-PR	Curitiba/PR
2018	17ª	PUC-PR	Foz do Iguaçu/PR
2019	18ª	PUC-Rio e IFRJ	Rio de Janeiro/RJ
2020	19ª	UFPE	Recife/PE
2021	20ª	PUC-RS	Gramado/RS
2022	21ª	UFRN	Natal/RN

Coordenação

Maria Andréia Formico Rodrigues (UNIFOR)

Comitê Gestor

André Tavares da Silva (UDESC)
Esteban Walter Gonzalez Clua (UFF)
Luiz Chaimowicz (UFMG)
Rodrigo Pereira dos Santos (UNIRIO)



Maria Andréia Formico Rodrigues é Presidenta da CEJOGOS e Manager Guest Editor do Entertainment Computing Journal. PhD em Ciência da Computação pelo Imperial College London, UK, com pós-doutorado no Entertainment Technology Center na Carnegie Mellon University, USA. Profa. Titular no PPGIA da UNIFOR. Membro do Comitê de Programa da IEEE SeGAH22, HPG22 e CTD22 da CSBC. Suas áreas de interesse são jogos digitais, computação gráfica, visão computacional, aprendizado profundo, RV e UX.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9935354654905236>



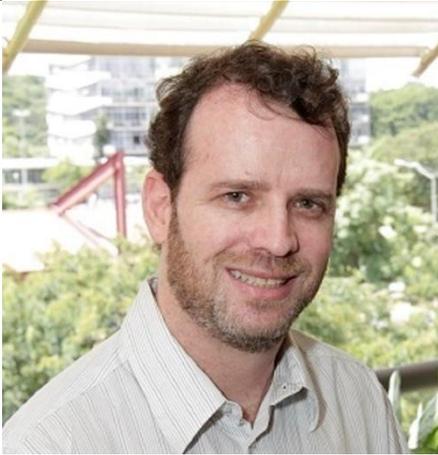
André Tavares da Silva é Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada da UDESC e Professor Adjunto do Departamento de Ciência da Computação da UDESC, pesquisa nas áreas de Reconhecimento de Padrões e Computação Gráfica e membro do grupo de pesquisa LARVA.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1668342679815086>



Esteban Walter Gonzalez Clua é Professor da Universidade Federal Fluminense, coordenador geral do UFF Medialab. É um dos fundadores do SBGames, tendo sido presidente da comissão especial entre 2010 e 2014. Esteban pertence ao comitê de programa dos principais congressos da área de jogos e entretenimento digital, sendo atualmente representante para o Brasil para o comitê de Entertainment Computing do IFIP.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4791589931798048>



Luiz Chaimowicz é Professor Titular do Departamento de Ciência da Computação da UFMG. Doutor em Ciência da Computação pela UFMG, com pós-doutorado no GRASP Laboratory - Universidade da Pennsylvania, EUA. Realiza pesquisas em Inteligência Artificial aplicada à Robótica e Jogos Digitais, especialmente na coordenação de enxames de robôs e no desenvolvimento de agentes inteligentes para jogos. É Chefe do Departamento de Ciência da Computação da UFMG.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4499928813481251>



Rodrigo Pereira dos Santos é Professor Adjunto do Departamento de Informática Aplicada da UNIRIO, atua no programa de Pós-Graduação em Informática, pesquisa na área de ecossistemas de software, sistemas-de-sistemas e jogos educacionais em computação, é Coordenador da CESI e Membro da CE-Jogos, CEES e GIEC da SBC, e líder do Laboratório de Engenharia de Sistemas Complexos (LabESC).

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8613736894676086>

Trilha de Artes & Design

A Trilha de Artes & Design é voltada para trabalhos que se dedicam a estudar teorias e conceitos voltados ao design de jogos e analisar processos de design e produção de jogos. Em ambos os casos, contempla tópicos de interesse, como: Design de Jogo; Interface de Jogo; Artes de Jogo; Narrativa de Jogo; Tecnologias e Mídias; Equipe de Arte & Design de Jogo.

Esta trilha recebeu um total de 55 submissões de conceituadas instituições. Ao final do processo de revisão, 32 trabalhos (25 *full Papers* e 7 *short papers*) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2022.

Coordenação da Trilha

Arlete dos Santos Petry (UFRN)

Ana Beatriz Bahia Spinola Bittencourt (UFRN)



Arlete dos Santos Petry é Professora Adjunta do Departamento de Artes da UFRN, atuando como coordenadora do Mestrado Profissional em Artes (ProfArtes) e professora no Mestrado Profissional Inovações em Tecnologias Educacionais (PPgITE). Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, com pós doutorado pela Escola de Comunicações e Artes/USP e Universidade de Toronto. Vem pesquisando jogos digitais, em suas relações com a Arte e a Educação.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7426037066308934>



Ana Beatriz Bahia Spinola Bittencourt é Doutora em Educação (UFSC) e Graduada em Artes (UDESC). Desde 2000, pesquisa e desenvolve games artísticos e educacionais, tendo títulos recomendados pelo Ministério da Educação. Atualmente coordena a produção das Oficinas do Re-Saber (IFSC; Setec/MEC) e é professora no Mestrado ProfArtes (UFRN).

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8354431206198637>

Trilha de Computação

A Trilha de Computação é voltada para trabalhos que se propõem a estudar técnicas computacionais inovadoras aplicadas a jogos digitais, em áreas como Computação Gráfica, Inteligência Artificial, Engenharia de Software, Interação Humano-computador, entre outras.

Esta trilha recebeu um total de 35 submissões de conceituadas instituições. Ao final do processo de revisão, 28 trabalhos (20 *full Papers* e 8 *short papers*) foram aceitos para apresentação no evento. Os trabalhos em formato de *short paper* compõem os Anais Estendidos do SBGames 2022, enquanto que os trabalhos em formato de *full paper* compõem uma outra versão dos Anais publicados na Biblioteca Digital da IEEE (<https://ieeexplore.ieee.org/xpl/conhome/9960946/proceeding>).

Coordenação da Trilha

Edirlei Everson Soares de Lima (Universidade Europeia)

Cesar Tadeu Pozzer (UFSM)



Edirlei Everson Soares de Lima é Professor Adjunto no IADE - Universidade Europeia, coordenador do curso de Bacharelado em Desenvolvimento de Jogos e membro da unidade de pesquisa UNIDCOM. Há mais de 10 anos realiza pesquisas nas áreas de Jogos e Entretenimento Digital, em especial no desenvolvimento de novos métodos de Inteligência Artificial para Jogos e Narrativas Interativas.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7212629072383228>



Cesar Tadeu Pozzer é Professor Titular do Departamento de Computação Aplicada da UFSM, com pesquisas envolvendo temas ligados à computação gráfica, jogos, inteligência artificial e simulação.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4519764091092504>

Trilha de Cultura

A Trilha de Cultura é voltada para trabalhos que se dedicam a discutir o impacto que os jogos têm na cultura de uma sociedade e as conotações de sua utilização. Desta forma, são bem-vindos questionamentos e estudos que apresentam uma abordagem crítica sobre jogos e entretenimento.

Esta trilha recebeu um total de 23 submissões de conceituadas instituições. Ao final do processo de revisão, 18 trabalhos (15 *full papers* e 3 *short papers*) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2022.

Coordenação da Trilha

Gilson Schwartz (USP)

David de Oliveira Lemes (PUC-SP)



Gilson Schwartz é Professor Livre-Docente no Departamento de Cinema, Rádio e TV da Escola de Comunicações e Artes e no Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Presidente da rede internacional “Games for Change Latin America” e autor de “Brinco, Logo Aprendo” (Ed. Paulus, 2016).

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3725098495803766>



David de Oliveira Lemes é Diretor da Faculdade de Estudos Interdisciplinares da PUC-SP e professor do Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais da PUC-SP. Também leciona na FECAP, FAAP e Faculdade Impacta. Doutor e Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0456341463142407>

Trilha de Educação

A Trilha de Educação é um espaço para o estudo do uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem, seja na educação básica, superior ou corporativa, presencial ou a distância. Seu objetivo é reunir os trabalhos voltados especificamente ao uso educacional de jogos, gerando assim maior interação entre os pesquisadores interessados nessa área. Importante notar que não apenas jogos educativos, mas também comerciais (ou de entretenimento) têm sido utilizados no processo de ensino e aprendizagem, e, portanto, essas pesquisas podem ser submetidas à trilha. Além disso, a gamificação aplicada à educação, ou seja, a utilização de elementos de design de games no processo de ensino e aprendizagem, faz parte do escopo da trilha.

Esta trilha recebeu um total de 111 submissões de conceituadas instituições. Ao final do processo de revisão, 72 trabalhos (58 *full papers* e 14 *short papers*) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2022.

Coordenação da Trilha

Marcelo Luis Fardo (UCS)
Daniela Karine Ramos (UFSC)



Marcelo Luis Fardo é Doutor e Mestre em Educação pela Universidade de Caxias do Sul. Professor de Game Design, Modelagem e Animação para Jogos Digitais. Coordenador do UCSLabQA - Laboratório de Controle de Qualidade para Jogos Digitais.

CV lattes: <http://lattes.cnpq.br/0263950925340446>



Daniela Karine Ramos é Professora Associada no Departamento de Metodologia de Ensino e no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Membro do comitê de ética da UFSC. Líder do Grupo de Pesquisa Edumídia CNPq/UFSC.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8550127168451003>

Trilha de Indústria

A Trilha de Indústria é voltada para trabalhos que se propõem a estudar jogos e simulações digitais nas áreas de Administração, Direito, Economia, Engenharia de Produção, Estratégia Organizacional, Finanças, entre outras, que permitam tratar os impactos no modelo de negócios, métodos de marketing e processos de desenvolvimento de forma a apresentar reflexões e melhorias sobre a indústria de jogos como um todo.

Esta trilha recebeu um total de 14 submissões de conceituadas instituições. Ao final do processo de revisão, 8 trabalhos (6 *full papers* e 2 *short papers*) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2022.

Coordenação da Trilha

Marco Tulio Caraciolo Ferreira Albuquerque (Manifesto Games)

Vilmar Santos Nepomuceno (IFPE)



Marco Tullio Caraciolo Ferreira Albuquerque é Doutor em Ciências da Computação pela UFPE, Diretor de Produção de Manifesto Games e membro de conselho de administração da Raid Hut. Atuação na indústria de jogos desde 2005 em diferentes funções e em projetos para empresas como Bandi Namco, Ubisoft, Disney, Zynga, entre outros.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8074343308903576>



Vilmar Santos Nepomuceno é Doutor em Ciências da Computação pela UFPE e Professor do Instituto Federal de Pernambuco.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1493013358874325>

Trilha de Saúde

A Trilha de Saúde é um espaço plural de trocas sobre pesquisa e desenvolvimento na interface entre jogos e saúde, entendida nas suas diversas dimensões, como as fisiológicas, psicológicas, sociais, filosóficas, coletivas e éticas. Por jogos, são entendidos tanto os jogos digitais quanto os jogos analógicos, como jogos de tabuleiro, cartas e muitos outros. Assim, pretende-se consolidar um espaço interdisciplinar para discussão, ação, produção e divulgação de conhecimento neste campo capaz de representar grandes benefícios para a sociedade.

Esta trilha recebeu um total de 30 submissões de conceituadas instituições. Ao final do processo de revisão, 22 trabalhos (12 *full papers* e 10 *short papers*) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2022.

Coordenação da Trilha

Flávia Garcia de Carvalho (FIOCRUZ)

Cynthia Macedo Dias (FIOCRUZ)



Flávia Garcia de Carvalho é Professora permanente do Programa de Pós Graduação em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde da Casa de Oswaldo Cruz / Fiocruz. Membro do Grupo de Pesquisa Jogos e Saúde. Pesquisa representações da Saúde, Ciência e Tecnologia em jogos e contribui em projetos de criação de jogos sérios para a Saúde e Divulgação Científica.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0520601951236853>



Cynthia Macedo Dias é Professora-pesquisadora do Núcleo de Tecnologias Educacionais em Saúde (NUTED) da Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio (EPSJV/FIOCRUZ). Membro dos Grupos de Pesquisa Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação (PUC-Rio) e Jogos e Saúde (FIOCRUZ). Atua nas áreas de Educação Audiovisual e em processos participativos de design de jogos para Educação em Saúde.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0608240181252294>

Fórum de Ensino de Jogos Digitais

O Fórum de Ensino de Jogos Digitais é uma iniciativa conjunta da Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital (CEJOGOS) da SBC, ABrGames e IGDA-SP para discutir a formação de profissionais para a área de desenvolvimento de jogos digitais no Brasil. É um espaço aberto a docentes, pesquisadores, alunos, profissionais e demais interessados no tema que começa no SBGames e continua em um espaço virtual criado especialmente para fomentar as discussões.

Esta atividade realizou 2 mesas-redondas.

Coordenação da Atividade

Alan Henrique Pardo de Carvalho (FATEC São Caetano do Sul)

Bruno Campagnolo de Paula (PUC-PR)



Alan Henrique Pardo de Carvalho é Mestre em Tecnologia pelo Centro Paula Souza. Coordenador e professor do curso de Jogos Digitais na Fatec São Caetano do Sul e na Faculdade Impacta. Avaliador de cursos de graduação pelo INEP/MEC. Avaliador de artigos nas trilhas de Educação e Indústria e avaliador de jogos no Festival de Jogos do SBGames.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2623719546770931>



Bruno Campagnolo de Paula é Professor Adjunto da Escola Politécnica da PUCPR. Coordenador dos cursos de Jogos Digitais na mesma. Atua nas áreas de Inteligência Artificial para Jogos e na organização de Game Jams, sendo também o organizador da Global Game Jam Curitiba.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7910459557448075>

Fórum de Esportes Eletrônicos e Arena SBGames

O Fórum de Esportes Eletrônicos tem como objetivo criar um espaço dedicado à discussão sobre os esportes eletrônicos e todo o ecossistema que o cerca. Dessa forma, assuntos de interesse do fórum englobam desde pesquisas relacionadas aos esportes eletrônicos, o desenvolvimento de jogos digitais que são considerados esportes eletrônicos, a organização de eventos voltados aos esportes eletrônicos, a criação de conteúdo relacionados aos esportes eletrônicos, a gestão de talentos e o treinamento na área, entre outros.

A Arena SBGames é uma atividade paralela ao Fórum de Esportes Eletrônicos que visa incentivar a prática dos esportes eletrônicos nas escolas e universidades, promovendo competições de alta relevância nas modalidades de *League of Legends*, *Free Fire 4x4* e *PES X1*.

O Fórum de Esportes Eletrônicos realizou 6 palestras e 3 mesas-redondas, enquanto que a Arena SBGames recebeu um total de 85 competidores, contando com 22 finalistas.

Coordenação das Atividades

Alyson Matheus de Carvalho Souza (UFRN)

Tabata Diniz (DIGICOM)



Alyson Matheus de Carvalho Souza é Professor do Instituto Metr pole Digital da UFRN, com pesquisas em Realidade Virtual, Jogos Digitais e Simula es. Doutor em Bioinform tica, com per odo sandu che no IWM – Institut f r Wissensmedien em T bingen, na Alemanha, atrav s de bolsa PRINT da CAPES. Mestre em Sistemas e Computa o, na linha de Computa o Gr fica e Intelig ncia Computacional. Graduado em Ci ncia da Computa o.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0529384820417065>



Tabata Diniz tem forma o em Comunica o Social - Publicidade e Propaganda - pela UFRN. Produtora da Liga Nordeste de eSports desde 2016. Trouxe o ABC Futebol Clube e Am rica Futebol Clube como primeiros clubes do Nordeste a entrarem nos eSports. Presidente da Federa o de Esportes Eletr nicos do Rio Grande Norte (FERN), que   filiada a CBDEL, IESF, PAMESCO E WESCO. CEO da Digicom, empresa que promove eventos para games, eSports e tecnologias, e est  produzindo o primeiro jogo de eSport brasileiro.

Festival de Jogos

O Festival de Jogos é o mais tradicional concurso da produção nacional de jogos, se consolidando como um dos grandes momentos do ano no qual os desenvolvedores de todo Brasil se confraternizam em torno de seus jogos e tem seu trabalho avaliado e premiado pela comunidade. Uma exposição dos jogos selecionados é realizada no evento para permitir os desenvolvedores interagirem com o público e receberem feedbacks. Os jogos são avaliados conforme a categoria de participação (profissional e estudante), concorrendo em diversas subcategorias, tais como design, narrativa, arte, áudio, tecnologia, mercado, entre outras.

Esta atividade recebeu um total de 122 jogos. Ao final do processo de revisão, 35 jogos (24 da categoria profissional e 11 da categoria estudante) foram aceitos para exposição no evento.

Coordenação da Atividade

Rodrigo Leoncio Motta (UNIFACISA)
Tiago Fernando Barbosa de Sousa (IFRN)



Rodrigo Leoncio Motta é Mestre em Design de Artefatos Digitais pela UFPE. Coordenador do Curso de Jogos Digitais da Unifacisa. Professor do Curso de Design da UFCG. Sócio-fundador da Kaipora Digital e organizador do PING (Paraíba Indie Games). Foi consultor da UNESCO para jogos educativos no Brasil, mentor da SPCine e SProJam. Foi Chair do Festival de Jogos do SBGames de 2016 a 2020. Atua como game designer, diretor de arte e produtor.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1870196824858151>



Tiago Fernando Barbosa de Sousa é Doutor em Engenharia Elétrica e de Computação, Mestre e Graduado em Engenharia de Computação pela UFRN. Atualmente é professor do curso Técnico Integrado em Programação de Jogos Digitais no IFRN, organizador do grupo de desenvolvedores de jogos do RN, o PONG - Potiguar Indie Games e Sócio-Fundador na Demerara Games. Tem experiência em programação e game design.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3912964468136220>

Festival de Artes

O Festival de Artes é um concurso de produção artística no qual artistas de todo Brasil se confraternizam em torno das suas obras e tem seu trabalho avaliado e premiado pela comunidade. Uma exposição das obras selecionadas é realizada no evento. As obras são avaliadas conforme a categoria de participação: *Concept Art*; *InGame Screenshot*; *BoardGame Art*; Experimentações Artísticas e *FanArt em Games*; *InGame Video*; *Soundtrack*.

Esta atividade recebeu um total de 105 obras. Ao final do processo de revisão, 28 obras foram aceitas para exposição no evento.

Coordenação da Atividade

Rosilane Ribeiro da Mota (PUC Minas)
Marcelo La Carretta Enrique L. C. Pereira (PUC Minas)
Luciana Rocha Mariz Clua (FIOCRUZ)



Rosilane Ribeiro da Mota é Doutora em Artes pela UFMG, mestre e bacharel em Ciência da Computação pela UFMG. Professora da UFMG e da PUC Minas. Realiza pesquisas nas áreas de Realidade Virtual e Aumentada, Computação Afetiva, Sensores Médicos, Novas Interfaces, Experiência do Usuário e Artes Digitais.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6400669226127137>



Marcelo La Carretta Enrique Lopes da Cunha Pereira é Doutor em Técnicas Audiovisuais pela EBA-UFMG. Professor e coordenador de pesquisa em advergames e serious games da PUC Minas, tem experiência na área de Artes, com ênfase em GameDesign e Design Multimídia físico e digital. Atua pedagogicamente e profissionalmente em publicidade, design, ilustração, animação, roteiros interativos, planejamento, gamedesign e produção de jogos de tabuleiro e digitais.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7213018736318093>



Luciana Rocha Mariz Clua é Mestre em Design pela PUC-Rio. Dissertação com tema de Investigação sobre Design de jogos com fins pedagógicos. Atualmente trabalha no Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde da Fiocruz. Foi professora da Faculdade CCAA, nos cursos tecnólogos de Jogos Digitais e Tecnologia da Informação. Trabalhou como pesquisadora no LSI-USP em projetos de Educação e Tecnologia.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7760768771946708>

Tutoriais

Os Tutoriais são atividades do SBGames que representam uma grande oportunidade para se ter um momento de troca de experiência entre profissionais, pesquisadores e comunidade durante o evento, podendo ocorrer nas modalidades presencial, online síncrono ou online assíncrono. Os autores dessas atividades são convidados a submeterem uma versão estendida do seu trabalho para uma eventual publicação de capítulo de livro em formato digital.

Esta atividade recebeu um total de 18 propostas de tutoriais. Ao final do processo de revisão, 11 tutoriais foram aceitos para serem realizados no evento.

Coordenação da Atividade

André Luiz Brandão (UFABC)
Bruno Augusto Dorta Marques (UFABC)



André Luiz Brandão é Professor Adjunto do Centro de Matemática, Computação e Cognição da UFABC, pesquisador colaborador do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação. Pesquisa nas áreas de "Jogos Sérios", "Interação Humano-Computador" e "Informática na Educação". Concluiu o doutorado na UFF, o mestrado na UFPR e graduação na UFSM, todos em Ciência da Computação. Conduz a iniciativa JECRIPE para pessoas com necessidades especiais.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5132988314756109>



Bruno Augusto Dorta Marques é Professor Adjunto do Centro de Matemática, Computação e Cognição da UFABC. Atua como pesquisador no Laboratório de Computação Gráfica Interativa, onde desenvolve pesquisas na área de jogos com ênfase em computação gráfica, inteligência artificial, realidade mista e realidade virtual. Doutor em Computação pela UFF e Mestre em Ciência da Computação pela UFABC.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6149205068706400>

Concurso de Teses e Dissertações

O Concurso de Teses e Dissertações é uma atividade na qual são divulgadas e premiadas as Teses e Dissertações de destaque na área de Jogos que foram defendidas entre os meses de janeiro e dezembro do ano anterior ao evento. Os trabalhos podem ser redigidos em Inglês ou Português, contando com o texto completo já homologado pela instituição da titulação.

Esta atividade recebeu um total de 9 trabalhos. Ao final do processo de revisão, 5 trabalhos (3 dissertações e 2 teses) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2022.

Coordenação da Atividade

Troy Costa Kohwalter (UFF)

Luiz Chaimowicz (UFMG)



Troy Costa Kohwalter é Professor Adjunto do Instituto de Computação da UFF. Tem graduação em Ciência da Computação, mestrado em Computação e doutorado no Programa de Pós-Graduação em Computação da UFF. Participou do programa de Doutorado Sanduiche na Universidade de Nova Iorque com visualização de proveniência. Em 2019 ganhou o prêmio de Excelência UFF pela PROPPi com a melhor tese de doutorado e Menção Honrosa no Prêmio Capes de Tese.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6566638510400299>



Luiz Chaimowicz é Professor Titular do Departamento de Ciência da Computação da UFMG. Doutor em Ciência da Computação pela UFMG, com pós-doutorado no GRASP Laboratory - Universidade da Pennsylvania, EUA. Realiza pesquisas em Inteligência Artificial aplicada à Robótica e Jogos Digitais, especialmente na coordenação de enxames de robôs e no desenvolvimento de agentes inteligentes para jogos. É Chefe do Departamento de Ciência da Computação da UFMG.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4499928813481251>

JEDI (Jogos & Equidade, Diversidade e Inclusão) e Game Jam JEDI

A JEDI (Jogos & Equidade, Diversidade e Inclusão) é uma atividade que representa um espaço para reflexões, discussões, exposições de ideias e outras atividades relacionadas a tudo aquilo que pode ser considerado diverso, diferente, variado, na área dos jogos digitais e não digitais, considerando, ainda, questões de equidade e inclusão. Procura promover, assim, discussões e troca de ideias e experiências com foco na pluralidade e na inclusão, objetivando a transformação social. Desta forma, abre-se espaço para apresentação de trabalhos, na área de jogos, que tenham temática relacionada à acessibilidade, equilíbrio de gêneros, etnias, classe social, causa LGBTQIA+, entre outros.

A Game Jam JEDI é uma atividade paralela à JEDI que busca incentivar o desenvolvimento de jogos digitais com temas considerados diversos, diferentes e variados. Para isso, teve como desafio deste ano a produção de jogos no tema da Empatia, podendo contar diversificadores relacionados à linguagem universal, ao protagonismo representativo, à cultura brasileira, à acessibilidade, entre outros.

A JEDI recebeu um total de 9 trabalhos. Ao final do processo de revisão, 6 trabalhos (2 *full papers* e 4 *short papers*) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2022. Por outro lado, a Game Jam JEDI contou com um total de 21 competidores, sendo 4 jogos finalizados.

Coordenação das Atividades

Isabel Cristina Siqueira da Silva (UFSCPA)

Vinicius Jurinic Cassol (UniRitter)



Isabel Cristina Siqueira da Silva é Professora adjunta no Departamento de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas da UFCSPA e integrante da Comissão do Núcleo de Inovação Tecnológica e de Empreendedorismo em Saúde. Atua nas áreas de computação gráfica, realidade estendida (virtual, aumentada e mista), visualização analítica de dados, interação humano-computador, user experience, jogos digitais lúdicos, TICs para a educação, tecnologia assistiva e internet das coisas.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7221692456270122>



Vinicius Jurinic Cassol é Doutor e Mestre em Ciência da Computação pela PUC-RS, tendo realizado parte dos estudos doutorais na Universidade da Pennsylvania - USA. É especialista em Gerenciamento de Projetos. Com experiência na Indústria e Academia, atua como professor da Faculdade de Informática da Uniritter, sendo professor convidado no curso de Especialização em UX. É membro da Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital da SBC. Tem interesse em Desenvolvimento de Jogos Digitais, Experiência de Usuário, Inteligência Artificial e Ciência de Dados.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9242266062949818>

Workshop MAGICA (gaMes nA Graduação e na educação básica) e Game Jam MAGICA

O Workshop MAGICA (gaMes nA Graduação e na educação básica) trata-se de uma atividade voltada para estudantes de cursos de Graduação (Bacharelado, Licenciatura, Tecnológico) e da Educação Básica (Ensino Fundamental I, Ensino Fundamental II e Ensino Médio) que tenham desenvolvido trabalhos relacionados a jogos digitais, tais como Protótipos Iniciais, Ideias Inovadoras, Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC), Projetos Integrados, Iniciação Científica ou Trabalhos Completos de Disciplinas que apresentem resultados concretos. Desta forma, busca promover um contato inicial, bem como a aproximação dos estudantes com especialistas de renome na área de jogos.

A Game Jam MAGICA é uma atividade paralela ao Workshop MAGICA, que busca introduzir os conceitos de criação de jogos com temas de impacto socioambientais para os alunos da Educação Básica. Para isso, teve como desafio deste ano a produção de jogos de tabuleiro no tema o 12º Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU: Consumo e Produção Responsável.

O Workshop MAGICA recebeu um total de 17 trabalhos. Ao final do processo de revisão, 8 trabalhos (*short papers*) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2022. Por outro lado, a Game Jam MAGICA contou com um total de 12 competidores, sendo 5 finalistas.

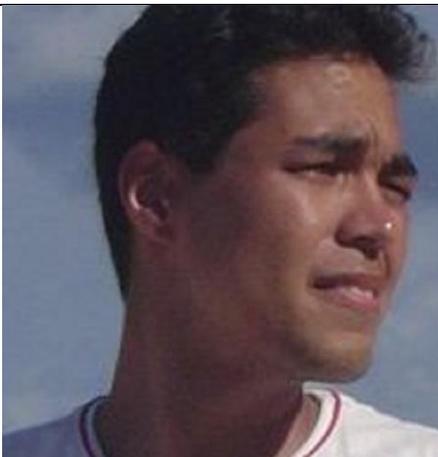
Coordenação das Atividades

Pollyana Coelho da Silva Notargiacomo (MACKENZIE)
Daniel Domingos Akira de Sá Pimentel Ohata (FACENS)
Anara Olimpio (MACKENZIE)



Pollyana Coelho da Silva Notargiacomo é Doutora em Educação e Pós-Doutora em Engenharia Elétrica. Atua na Mackenzie como Professora/Pesquisadora na Faculdade de Computação e Informática e no Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica e Computação. Coordena o Grupo CNPq GETS (Games, Educação, Tecnologia e Sociedade) e lidera o laboratório JAS3 (Jogos, Aprendizagem, Simulação, Sistemas e Sinais). Pesquisa as áreas de design instrucional, tecnologias educacionais, jogos digitais, gamificação, arquitetura informacional, usabilidade, realidade virtual e aumentada.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5131975026612008>



Daniel Domingos Akira de Sá Pimentel Ohata é mestre em Engenharia Elétrica e Computação pela Mackenzie, com formação em game design pela HAL College of Technology & Design - Japão. É doutorando em Engenharia Elétrica e Computação pela Mackenzie e integrante do Laboratório JAS3 (Jogos, Aprendizagem, Simulação, Sistemas e Sinais). É professor universitário do curso de jogos digitais e de pós-graduação do Centro Universitário Facens, além de exercer a função de consultor e analista de desenvolvimento em sistemas.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0299352892655359>



Anara Olimpio é Mestre em Engenharia Elétrica e Computação e Especialista em Business in Banking pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Especialista em Engenharia de Software. É doutoranda do Programa de Pós-graduação Engenharia Elétrica e Computação da Universidade Presbiteriana Mackenzie e integrante do Laboratório JAS3 (Jogos, Aprendizagem, Simulação, Sistemas e Sinais). Atua como analista de sistemas sênior na Diretoria de Tecnologia do Banco do Brasil.

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0200002741113955>

Sumário

Trilha de Artes & Design – Artigos Completos

A Narrativa nos Videogames e a Experiência de Jogo

Henrique Menezes

Tendências e Pesquisas em Gerenciamento de Projetos de Jogos Digitais: Uma Revisão Sistemática da Literatura

Lucas Pieva, Maicon Bernardino

Uma proposta de Modelo Taxonômico de Elaboração de Conceitos para o Design de Personagens

Danilo Sergio Dias

Análise das Influências Mitológicas nas Mecânicas da Expansão Theros Beyond Death do Jogo Magic: The Gathering

Aleksandr Cleofas Pimentel Costa, Glaudiney Moreira Mendonça Junior

Design de Jogo e Experiência de Fluxo: Reflexão e Desafios na Perspectiva da Teoria do Fluxo

Fabio Rocha Marques, Leonardo Cunha de Miranda

Um jogo de tabuleiro colaborativo para motivar alunos de educação ambiental

Marcus Vinícius Parreiras, Geraldo Xexéo, Bauer Bernardes, José André Mello, Pedro Nascimento

Relato de Experiência sobre a elaboração de uma trilha sonora para o game e Os Heróis do Diabetes

Fernando Camargo

Representatividade em jogos digitais: uma Revisão Sistemática

Luiza Reolon, Tiago Barros Pontes e Silva

Jogos para Reflexão sobre Corrupção: Uma Abordagem Baseada no Framework Design, Play and Experience

Vinícius Abreu, Tadeu Classe

Analisando a narrativa de ambiente transumana em jogo

Bruno Correia da Silva, Lucas Freitas, José Gilvan Rodrigues Maia, Windson Viana

SYPApp - Suporte ao Design de Narrativas para Jogos Baseados em Modelos de Processos de Negócio

Márcio Rocha Ferreira, Tadeu Classe

Da paisagem sonora ao ambiente sônico: uma abordagem interativa para a sonificação dinâmica nos games

Vinicius Yglesias, Fernando Camargo, José E. Fornari Novo Jr.

Características de jogos que contribuem para meninas atingirem seus valores

Mônica Machado, Júnio Dias, Lucila Ishitani

A Systematic Mapping of Hybrid Games in the Academy

Felipe Paiva, Windson Viana, Claudiney Moreira Mendonça Junior

Scripting Your Process - Design de Narrativas para Jogos Baseados em Processos de Negócio

Márcio Rocha Ferreira, Tadeu Classe, Renata Araujo, Tatiane Lopes

A história da baiana Rozete e o acarajé de ouro: desenvolvendo os assets para o jogo digital

Jocelma Rios, Luiz Machado, Cleo Heck, Maria Adélia Icó, Larissa Paes, Leo Moreno, Delma da Conceição

Diretrizes para o desenvolvimento de jogos do gênero Escape Room utilizando o modelo MDA baseado em emoções

Rafael Casamaximo, Henrique Souza, Lucas Daniel Veríssimo, Luis Felipe Migliorini, Elieser Botelho Manhas Júnior, Alan Felinto

Esfera Interativa: Design de Um Novo Controle para Jogos Digitais

Paulo Leonardo Souza Brizolara, Leonardo Cunha de Miranda, Bruna de Menezes

Design Emocional aplicado ao jogo de aventura Tiny Little Hopes

Rômulo Yoos Franco, Rafael Albuquerque

Proposta e Estudo de Caso de um Método para Design de Vídeo Games Educacionais

Pedro Nascimento, Marcus Vinícius Parreiras, Geraldo Xexéo

Kano Model applied to the evaluation a collaborative board game for teaching in environmental education

Pedro Nascimento, Marcus Vinícius Parreiras, Geraldo Xexéo

Técnicas de Inteligência Artificial na Criação de Personagens Não Jogáveis: uma Revisão de Literatura

Marcos Wagner Ribeiro, Gabriel Valadares

Jogos Digitais e Usuários com Daltonismo: Como a Acessibilidade pode Afetar a Jogabilidade

José Rocha do Amaral Neto, Isabelle Melo do Nascimento, Yuska Paola Costa Aguiar, Michael Vasconcelos, Filipe Monteiro

Mapeamento de estilos de pixel art aplicados a jogos digitais com visão aérea

Pedro Henrique Maciel Vahl, Rafael Albuquerque

Requisitos de Acessibilidade em Jogos voltados para o Desenho Universal: Mecânica do Jogo de Cartas

Francinete Furtado da Cunha, Francinete Furtado da Cunha, Juliana C. Braga, Luis F. de O. Melle, Guilherme Dias Belarmino e Lucas Oliveira

Trilha de Artes & Design – Artigos Curtos

A Game for Simulating the Successful Saga of an Individual Micro Entrepreneur

Marcus Vinícius Parreiras, Geraldo Xexéo, Pedro Nascimento

Desenvolvimento de um jogo de corrida de barcos focado em aspectos geográficos da região da Amazônia Tocantina

Ilannildo Viana, Ronnie Silva, Valcira Silva, Mateus Santos, Oberdan Souza, Eder Gomes, Natanael Wanzeler, Josué Ferreira, Carlos Portela

Comportamentos Emergentes na Jornada de Streamers em Limgrave, Elden Ring

Daniel Manginelli de Oliveira, Nilson Soares

Batalha das Lendas: Uma proposta de jogo de tabuleiro para valorização cultural do folclore brasileiro

Marcus Vinícius Parreiras, Tales Paiva, Geraldo Xexéo, Clinton Pessoa, Yasmin Lima

GamingUS: Um Jogo Multiplayer para o Entendimento de User Stories Voltadas para a Modelagem de Jogos Digitais

William Soares, Victor Sarinho

Um Jogo Digital para Divulgar o Processo de Descoberta e Desenvolvimento de Fármacos

Pedro Nascimento, Geraldo Xexéo, François Noël, Eduardo Mangeli, Felippi Blanchard, Bruno de Paiva, João Honorato Baptista, Marcus Vinícius Parreiras

Investigando o Fluxo de Conhecimento em FAQs de Jogos de Tabuleiro

Marcus Vinícius Parreiras, Tales Paiva, Geraldo Xexéo

Trilha de Computação – Artigos Curtos

Development of a Sprite-Based Architecture for Creating 2D Games in Reconfigurable Environments Using FPGA Devices

Gabriel Alves, Anfranserai Dias, Victor Sarinho

Integrating a simulation model as an architectural component of a game

André Koscianski, Guilherme Takeshi Saeki Abreu, Luiz Guilherme Monteiro Padilha

How do we perceive Characters? An Analysis of Human Perception in Still Images, Animations and VR Scenarios

Victor Araujo, Bruna Martini Dalmoro, Rafael Geiss, Marcio Pinho, Soraia Musse

Towards playing Risk with a hybrid Monte Carlo based agent

René Ferrari, Joaquim V. C. Assunção

Towards a time-aware HMM for the Truco game

Joaquim V. C. Assunção, Gustavo Paulus

Developing Web Services for the Production of Mixed Reality Games Based on RFID Sensors

Samuel Lima, Victor Sarinho

Investigating balance process in entrepreneur gamified scenarios

Michelle Tizuka, Esteban Clua, Luciana Salgado

Proposing an Automatic System for Generating Super Mario Bros Datasets

Matheus Faria, Rita Maria Silva Julia, Marcelo do Nascimento, Rodrigo Silva, Etienne Julia

Trilha de Cultura – Artigos Completos

"Uai! Que isso sô!" : Conhecendo o "mineirês" Através de um Jogo Digital

Tadeu Classe, Ronney Moreira de Castro, Juliana Alves Inocência

MULHERES NO APOCALIPSE: Imagens de controle e resistência em The Last of Us II

Fernanda Passos, Ana Carolina Vimieiro, Paloma Arantes

Do You Choose Him or Does He Choose You? - Analyzing Character Archetypes in Otome Games

Camila Ferreira, Rosilane Mota

Jogos Sérios e Transparência Pública Contra Corrupção - Mapeamento Sistemático da Literatura

Vinícius Abreu, Tadeu Classe

Mudando o jogo: uma análise sobre o impacto de uma game jam com protagonismo feminino

Tatyane Silva, Claudia Leticia Dutra, Catarina Macena

Narrativas e representatividade nos jogos digitais

Silvia Silva, Cleberson Forte

Prototipação com Design Participativo de um Jogo Digital sobre Igualdade de Gênero

Natália Regina Costanzi, Angélica Koga, André Brandão

A produção de fangames: um estudo de Half-Life e Black Mesa

Vinícius Pires, Nilson Soares

Linus e a Natureza Humana: Um Jogo que Retrata o Bullying no Ambiente de Trabalho e Promove a Saúde Mental

Erick Bernardo Ribeiro das Chagas, Thiago Oliveira, Maria Andréia Formico Rodrigues

Perfis de gamers pagantes com alta concordância aos valores de schwartz em jogos de entretenimento

Filipe Vasconcelos, Ademir Nascimento

A Campanha de Ódio contra The Last of Us Part II

Philipe Melo, Clara Pimentel

A breve história dos e-Sports no Brasil: um estudo baseado em reportagens entre 2008 e 2013

William Artuso, Rafael Albuquerque

Videogames: transcendendo vício, violência e escapismo

Leonardo Porto Passos, Débora Peron, Fernando Camargo, José E. Fornari Novo Jr.

Um Jogo de Realidade Alternativa para a Disseminação da Cultura e História de Feira de Santana

Matheus Teixeira dos Santos, Victor Sarinho

Máquinas de empatia - Uma visão geral histórica da indústria sobre elementos característicos dos jogos empáticos

Vinicius Galvão, Kamila Rodrigues, Cristiano Maciel, Eunice Nunes, Daniele Trevisan

Trilha de Cultura – Artigos Curtos

Design de Personagem e Construção de Mundo em Pokémon: uma Transposição Cultural

João Pedro Martins Cunha, Rosilane Mota

Cariocando: Uma ferramenta de gamificação para o turismo da cidade do Rio de Janeiro

Silvana Rodrigues, Vera Werneck, Pedro Henrique de Moura, Patrícia da Silva, Rosa Maria E. Moreira Costa

O corpo humano em crise representativa: quadros do imaginário social em Jogos Online

Wytalo de Lima, Helio Luiz Alves Pinheiro

Trilha de Educação – Artigos Completos

Stone Game: Uma abordagem gamificada para o aprendizado de Cálculo Diferencial e Integral I

Heitor Passeado Soares, Lucas Carvalho Silva, Daniel Barbosa

Jogos e Aprendizagem: Uma Análise do Jogo FEZ para o Ensino de Conceitos do Sistema Mongeano Sob a Ótica da Gênese Instrumental

Daniel T. Nipo, David R. S. Gadelha, Mirian F. da Silva

Chão Interativo e Jogos Sérios Ativos para Autistas: A Plataforma T-TEA e o Jogo RepeTEA

Andre Trindade, Gabriel Pereira, Marcelo da Silva Hounsell

Desenvolvimento de serious game como auxiliador no processo de aprendizado das atividades de vida diária em crianças com espectro autista

Victória Cavalcante, Jorge Aikes Junior

Uma Avaliação da Aplicação de uma Gamificação para Ensino da Gestão do Conhecimento: Uma Análise Qualitativa e Quantitativo dos Resultados

Antonilson Alcantara, Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira

Requisitos para Jogos Sérios Ativos em Chão Interativo para o Público Autista

Andre Trindade, Gabriel Pereira, Marcelo da Silva Hounsell

A Systematic Mapping of Serious Games for the Rehabilitation of Fine Motor Coordination

Rafael Pereira, Vinicius Garcia da Luz, Yasmin Riemer, Simone Matos, Rui Lopes

AliCharlie: Um Jogo Sérico para Avaliar a Aprendizagem de Alunos com Deficiência Intelectual no uso de Periféricos

Helyane Borges, Alline da Silva Leal, Simone Matos, Rafael Pereira

A Prototipagem em Papel no Desenvolvimento de Jogos Digitais em Sala de Aula

Maria Rafaela Araujo da Silva, Kleber Fernandes, Gildene Fernandes

O Uso de um Framework para Apoio à Avaliação de Gamificação no Ensino de Gestão do Conhecimento em Engenharia de Software

Rodrigo Monteiro, Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira, Maurício Souza, Antonilson Alcantara

Analysis of the perception of elementary school students regarding a gamified activity

Jocimario Pereira, Bruno Leite

Desenvolvimento de um jogo de tabuleiro para trabalhar as competências emocionais na infância

Daniela Karine Ramos, Claudia Brito, Bruna Santana Anastácio, Taynara Campos, Luciana Augusta Ribeiro do Prado, Carlos Marciano, Fabíola Missel

Nova era da arte do ensino de saúde, da medicina e de suas práticas: aplicações do metaverso

Lúcia Lemos

Desenvolvimento de um Modelo de Reação a Jogos Educacionais Digitais

Alexandre Vaz, Geraldo Xexéo

ConES: Um RPG como Instrumento de Apoio ao Ensino da Construção de Produto de Software

Anderson Guerra, Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira, Julio Furtado

Codeland: um jogo para o ensino de lógica de programação com Python

Ayrton Lucas Silva, Gabriel Nascimento, Jhonatan Guilherme Oliveira Pereira, Luiz Medeiros Neto, Maria Eduarda Araújo, Victor Oliveira

Aplicação de um Modelo Híbrido na Criação do Jogo Querida Floresta para Pessoas com Deficiência Intelectual

Helyane Borges, Simone Matos, Tarcizio Bini, Luan Leme Silva, Mariana Valentim, Isabel Cristina

Mecânicas de programação de computadores como elemento da jogabilidade: narrativas para o letramento na codificação

Guilherme Soares

Avaliando a Utilidade do Jogo Sérió Matemática

Diego Tondorf, Marcelo da Silva Hounsell, Vanessa Pereira

Desenvolvimento de Jogos Digitais Educacionais com o RPG Maker: Um Estudo de Caso com Professores de Matemática

William Santos, Francisco Tiago Bonifácio, Emilson Carvalho

CLASSIFIQUI: a Game for Software Requirements Classification Learning

Elenilson Monteiro, Rainara Carvalho, Enyo Gonçalves

O Uso da Gamificação no Processo de Ensino-Aprendizagem do Ensino Médio: Uma Revisão Sistemática da Literatura

Davi Rodrigues de Lima, Isabella Careaga Alcântara, Celeny Fernandes Alves, Marcio Oshiro

Matemagos: Uma Experiência de e-Sports e Matemática na Região Amazônica

Sylker Teles, Isabelly Rohana Barbosa Oliveira, Suziane Cundiff, Brendo Balieiro, Rodrigo Rosas, Tarcinara Tavares

Adaptando o Interactions 500 para ensinar Química Orgânica a alunos surdos e ouvintes: um relato de experiência

Natalia Fernandes, Windson Viana, Antonio Melo Jr

Uma Volta Pelo Sistema Solar: Aprendendo Astronomia através de um Serious Game

Marcelo Siedler, Mariana Coradini de Souza, Rafael Cardoso, Tatiana Tavares, Fernando Moreira Junior

Jogo Sérió para Matemática sobre Geometria Euclidiana Plana

Lucas Parmegiani, Juliana Feitosa, Jose Remo Brega

Utilização da Plataforma Beecrowd de Maratona de Programação como Estratégia para o Ensino de Algoritmos

Allan Beckman Soares da Cruz, Carlos Soares Neto, Pamela Torres Maia Beckman da Cruz, Mario Teixeira

Mask Rescue: A aventura de Nia na Tanzânia

Luiz Machado, Gislane Silva, Ana Lopes, Fernando Celso Santos de Jesus, Guilherme Cabral, Roberto Filho, Tiago Ferreira

Gamificação Aplicada à Aprendizagem de Critérios de Teste de Software

Jonas de Souza, Vinicius Durelli, Simone Borges

O Estado da Arte das Simulações Militares

Dino Lincoln Figueirôa Santos, Alysson Lucena, Diego Pereira, Julio Melo

Gamificação como Ferramenta de Ensino Aprendizagem na Produção de Artefatos do CMMI

Euriam Barros de Araújo, Jonathan Batista, Joeldson Damasceno, Charles Madeira

Reflexões sobre o letramento digital em jogos eletrônicos

Ritaciro Cavalcante da Silva, Sérgio Ifa

Gorim: um Jogo RPG para a Gestão de Recursos Hídricos

Marina F. da Silva, Sílvio G. Quintana, Alan Santos, Mairon Belchior, Raquel M. Barbosa

Cardissey: Uma Plataforma para a Produção de Jogos de Cartas com Propósitos

Delivelton T. Rodrigues, Victor T. Sarinho

Uso de Jogos Sérios no Ensino de Lógica de Programação: uma revisão sistemática da literatura

Marlow R. B. Dickel, Avaniilde Kemczinski, Marcelo da Silva Hounsell

Professores do ensino fundamental brasileiro: contexto social em que estão inseridos e a relação com jogos educacionais

Joana Gabriela Souza, Raquel Prates

Uso de Game Design para a elaboração de uma Avaliação Gamificada no Ensino Superior

Daniel de Oliveira, Márcia de Melo Dórea

Metodologia para Capacitação Professores da Educação Básica baseada em Jogos, Gamificação e Pensamento Computacional

Fernando Degrandis, Daniela Cardoso Galante Ângelo, Felipi Oliveira da Silva Steffens Wood, Roger Rodrigues da Silva, Isabel Cristina Siqueira da Silva

Cadê minha Pizza? Um jogo para exercitar Matemática e Pensamento Computacional através de grafos

Fabrizio Honda, Fernanda Pires, Marcela Pessoa, Jucimar Maia

Jogos no Ensino de Linguagens Formais e Autômatos: Um Mapeamento Sistemático

Larissa F. S. Luz Santini, Maurilio M. Campano Junior, Alan SalvanyFelinto, Linnyer B. Ruiz Aylon

Turing Machine Game Simulator: Um Jogo Educativo para Ensino de Máquina de Turing

Guilherme Henrique Santana, Maurilio Martins Campano Junior, Alan Salvany Felinto, Linnyer Beatrys Ruiz Aylon

Simplification Game: Um Jogo Educativo para Ensino de Simplificação de Gramática Livre de Contexto

Eduardo Ribeiro, Maurilio Campano Junior, Alan Felinto, Linnyer Ruiz

Manna-X: Projeto, Desenvolvimento e Avaliação de um Jogo Multidisciplinar para Ensino na Ciência da Computação

Marcos de Assumpção, Maurilio M. Campano Junior, Alan Salvany Felinto, Linnyer B. Ruiz Aylon

Uma Revisão Sistemática da Literatura nos Anais do SBGames (2010 ~ 2022) com Jogos Digitais Educacionais em Química

Ayrton Matheus da Silva Nascimento, Bruno Leite

Knight Scrum: Jogo mobile para auxiliar no aprendizado dos conceitos da Metodologia Ágil Scrum

Raphael Araujo Bentes, Douglas Aquino Moreno, Stefan Lucas Aquino Silva, Natanna Rocha Santos, Fernanda Pereira Gomes

Construção de um Game como facilitador do Ensino de Organelas Celulares

Angélica Zumpichiatti dos Santos, Ana Paula Cavadas Rodrigues, Leniah Teixeira, Gabrielle Alves, Letícia Guimarães, Carlo E. T. Oliveira, Claudia L.R. Motta

GLBoard: um sistema para auxiliar na captura e análise de dados em jogos educacionais

Douglas Melo, Rafaela Melo, Fernanda Pires, Marcela Pessoa

Ferramentas para o aprendizado de Linguagens Formais e Autômatos

José Luiz Mioni, Cinthyan Renata Barbosa

Dominó Monetário: Um Jogo de Educação Financeira

Heloi V. de Abreu Neto, Henrique Farinaccio Boldrin, Luis Eduardo Oliveira, Isabel C. Torrens, Helyane B. Borges, Simone N. Matos

Um Jogo de Tabuleiro Educativo para Auxiliar na Prevenção da COVID-19

Marcelo Moro, Bráulio Chaves, Cláudia França, Sandro Dias, André da Cruz

Minigames para o desenvolvimento do pensamento computacional

Luciana P. de Araújo Kohler, Dalton Solano dos Reis, Mauricio Capobianco Lopes, Gabriel Jorge Utyama de Carvalho, Umberto Oliveira de Araújo Neto Leonetti, Leonardo Linhares Sila, Felipe Augusto de Carvalho de Araujo, Artur Ricardo Bizon

Avaliação de Jogos Educacionais para Aprendizado da Língua Japonesa: Uma Proposta Baseada em Heurísticas

Fabio Rocha Marques, Leonardo Cunha de Miranda

Como iniciar uma prática gamificada com ênfase na narrativa? uma experiência, no ensino de matemática, nos anos finais do Ensino Fundamental

João Paladini, Marcelo Lacerda, Eliane Schlemmer

Um jogo para auxiliar na aprendizagem de química orgânica

João Vitor de Souza Chagas, Aura Conci, Gleber Teixeira, Matheus Leal Ribeiro

Avaliação do jogo Célula Adentro na plataforma digital Tabletopia

Débora da Silva, Carolina Spiegel

Educação Patrimonial, Cultura Oceânica e Cidadania: um levantamento de jogos pedagógicos como recursos educacionais na construção da Niterói que queremos

Carolina Spiegel, Diego Madeira da Silva

BioEscape: o desenvolvimento de um escape room virtual para divulgação científica sobre aplicações de biotecnologia

Mariana Ribeiro Sayde, Darcele Christo Leão, Maria Luiza Alves da Silva, YuriVictor Lahud, Gabriel Gavazzi Felix, Luiz Claudio Willner, Esteban W.Gonzalez Clua, Gutemberg Gomes Alves, Carolina Nascimento Spiegel

Hello Food: um jogo para praticar conceitos de algoritmos para iniciantes na computação

Jeniffer Macena, Fernanda Pires, Rafaela Melo, Marcela Pessoa

Trilha de Educação – Artigos Curtos

Gamification and CLIL: developing communication skills in L2 with the aid of digital tools in the bilingual context

Lucas Silva

Proposta de um Jogo Educativo para a Conscientização do Desperdício de Água

Franciely Souza, Ivaldir de Farias Junior, Maria Silva

CriptoNio: criptogame educacional

Danilo Santos, Michel Araújo, Lucas Santana

TripQuest Web: Sistema para Auxiliar no Ensino-Aprendizagem da Língua Inglesa

Lucas Ferreira, Crijina Flores

Formígrafo: um jogo para motivar ao aprendizado de Teoria de Grafos

Ana Clara Correa, Alan Lyra, Yasmin Lima, Geraldo Xexéo

INCRUSIVE: Um jogo sério sobre a acessibilidade para cadeirantes

Rodrigo Schleu Barbosa, Patrick Anderson Gomes de Moura, Leonardo Cunha Patrício Filho, Romero Mendes Freire de Moura Junior, Eduardo Souto Maior Sales, Tatiana de Souza Lima Santos, Marcio Luis Valença Araujo

Educação ambiental e envolvimento do jogador em Alba: uma aventura selvagem

Gabriel Miranda, Ed Bezerra

Jornada Biomas Escolas: um jogo digital com potencial educacional

Juçara Bordin, Silvia Kist, Camilo Reboucas, Patrícia Schäfer, Maribel Selli, Gabriela Lemos

Proposta de Jogo Digital como incentivo ao aprendizado musical: Abordagem lúdica para a experiência prática com a música

Gabriel de Sousa, Thyago Sobreira

Ciência em Jogo: criação coletiva de RPG sobre mulheres na Ciência

Simone G. Ribeiro, Cynthia M. Dias, Flávia G. Carvalho, Flávia C. Ribeiro, Cristiane N.B. Percini, Hilda da S. Gomes, Fernanda de O. Bottino, Olga E. S. Dick, Danielle C. do Nascimento, Marcelo S. Vasconcellos

Codify: Uma plataforma gamificada para auxiliar e motivar estudantes no ensino de programação

Yuri Santos, Daiane Garcia, Paulo César dos Santos, Diego Saqui

Quiz-Party: Um game para Avaliação Contínua na Graduação em Cursos de Tecnologia da Informação

Rafael Lisboa, Raimundo Viegas Jr., Gabriel Pantoja, Marcos Silva, Antonilson Alcantara

Desenho Universal para a Aprendizagem: uma abordagem para a versão digital do jogo Sensidex

Luana Zimmer Sarzi, Daieli Althaus, Daniela Ramos

Playing Citizens: A Ludic Approach to Ocean Literacy and Heritage Education in Niteroi

João Coelho, Diego M Silva, Carolina Spiegel

Trilha de Indústria – Artigos Completos

A estrutura discursiva da Twitch para capitalização imaterial na indústria de games

Kennet Medeiros, Caio Costa

Jogos Digitais para Treinamento de Situações de Risco na Indústria - Rapid Review

Roberto Rufino Jr., Tadeu Classe, Rodrigo Santos

Planejamento, produção e aplicação de uma disciplina prática na modalidade à distância no curso superior de tecnologia em Jogos Digitais

Alan Henrique Pardo de Carvalho, Diego Carvalho

Player-Game Interaction Recorder: Um Software de Gravação para Apoiar a Avaliação da Interação de Jogadores com Jogos Digitais

Murilo Bento, Leonardo Cunha de Miranda, Gabriel Vasiljevic

CriptoPirâmides: Desmistificando jogos NFT como um Faraó

Clara Pimentel, Philipe Melo

Otome Games: mapeamento e análise exploratórios do perfil dos jogadores brasileiros

Júlio Ferreira, Gabriela Diniz, Rafael Regis

Trilha de Indústria – Artigos Curtos

Jogo Tenso: Crunch no Desenvolvimento Independente de Games

Daniel Prieto, Sérgio Nesteriuk

Videogame Detonado: Análise e ranqueamento dos atributos de videogames de nona geração e as diferenças nas preferências entre gênero e faixa etária.

Mario do Amaral Nascimento

Trilha de Saúde – Artigos Completos

Corona: um reino ameaçado! Um GameBook para combater a desinformação

Marcelo La Carretta, Marcos Arrais, Ana Clara Britto, Raquel Moreira, Adriana Bozzi

Mapeamento sistemático: Detecção de Doenças Mentais por meio de Jogos Sérios

Emmanuel Souza, Tadeu Classe

Serious game sobre medidas de prevenção de contaminação pelo vírus da COVID-19: desenvolvimento e aplicação em trabalhadores da saúde

Joseane Menzen, Anelise Sturmer Kerber, Ana Luiza Ziulkoski, Juliane Fleck, Juliano Menzen, Rodrigo Goulart, Marcelo Fardo

Turbelab: Jogo Sérico Sobre Ciências para o Desenvolvimento de Funções Executivas

Alice Couto Bagdzius, João Pedro Sander, Pedro Henrique Pomar Soares, Elthon Santos, Bruno da Silva Rodrigues, Silvana Maria Blascovi-Assis, Ana Grasielle Dionísio Corrêa

Sai pra lá: um relato de como conceitos de prevenção e risco de infecção foram abordados no desenvolvimento de um jogo de tabuleiro

Pedro Henrique Marques, Letícia Leal, Tania Zaverucha do Valle

GravidApp 2.0: aplicativo móvel como proposta para o ensino na Enfermagem Obstétrica

Leonardo Estevam, Claudiane Amorim, Adriano Madureira, Fernanda Chocron Miranda, Marcos Seruffo

Proposta de um jogo sério para auxiliar o aprendizado do protocolo de Suporte Básico de Vida

Ingrid Mendes, Maicon de Araújo Nogueira, Filipe Valente Mendes, Otavio Teixeira, Viviane Almeida dos Santos

Usabilidade de jogos digitais para idosos: Estudo de caso em jogos sérios para a saúde

Luma Oliveira, Carlos Henrique Rorato Souza, Saulo Oliveira, Luciana Berretta, Silvana de Lima Vieira dos Santos, Sergio Carvalho

Jogos Digitais no diagnóstico/terapia do Transtorno do Espectro Autista: Uma Revisão de Literatura

Marcos Wagner Ribeiro, Bruna Mota Barbosa

Avaliação de Jogos Aplicados à Saúde: Um Mapeamento nos Anais do SBGAMES 2014 - 2021

Matheus Correa, Cynthia Dias, Simone Ribeiro

Jogos no Repositório Institucional da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz): uma revisão integrativa

Flávia Carvalho, Claudio Rodrigues, Marcelo Vasconcellos

Quem deixou isso aqui?! De novo! Redesign de um jogo digital para prevenção de intoxicações domésticas

Flávia Carvalho, Marcelo Vasconcellos, Thiago Magalhães, Alexandre Werner

Trilha de Saúde – Artigos Curtos

Oxygen - Um Gamebook para o Estudo da Anatomofisiologia Humana do Sistema Respiratório

Victor Sarinho, Lucila Gutierrez, Francieli Bonfanti, Vinícius Maciel

Fazenda Renal: Um Jogo para Promover a Aderência à Diálise Peritoneal Automatizada

Paulo de Castro e Silva Capelo, Nathan Costa Mattos, Yuri Nekan Soares Fontes, Geraldo da Silva Junior, Maria Andréia Formico Rodrigues

Vidas em jogo: o dilema da maternidade e paternidade na adolescência

Jane Santos, Joannan Lima, Uener Ribeiro dos Santos, Sílvia Carvalho, Marcos Tulio Pereira Lima, Aparecida Zerbo

Jogo de tabuleiro sobre tuberculose como estratégia para educação em saúde

Suiane Ferreira, Ariane Ferreira, Ana Catarina Moura da Silva, Valeska Gomes, Sophia Yumi Xavier, Mahara Leticia Bomfim Rezende

Ninguém me ensinou: um jogo digital sobre educação sexual para adolescentes

Suiane Ferreira, Nathália de Tarso Ribeiro dos Santos, Flávia Vitorio Oliveira, Lia Jaquiane da Silva Sousa, Quécia Reis dos Santos, Janaina Purificação, Bianca Pestana

Jogos digitais e o estímulo das funções executivas entre estudantes universitários: uma revisão sistemática

Suiane Ferreira, Flávia Vitorio Oliveira

Uma revisão bibliográfica dos jogos direcionados à promoção da saúde no contexto da pandemia

Carla Cristina Ribeiro, Andréia Guerra Pimentel, Valquiria Albuquerque, Mônica Marxsen de Aguiar Rocha, Ana Morel, Carolina Spiegel

Construção do Modelo Conceitual do jogo SuperSUS

Lays Hevécia Silveira de Farias, Fernanda Barbosa, Islândia Carvalho de Sousa, Sandra Siebra

Aplicações de Técnicas de Machine Learning e Gamificação no Autocuidado em Saúde: Uma Revisão Sistemática

Filipe dos Anjos, Sergio Carvalho, Carlos Henrique Rorato Souza, Luma Oliveira

Avaliação de um jogo em Realidade Virtual para usuários com comprometimento nos membros superiores

Barbara Sabrina Herrera Monje de Castro, Alberto Raposo, Greis Francly M. Silva-Calpa

Concurso de Teses e Dissertações – Mestrado

Análise De Atributos E A Relação Dos Valores, Custo De Mudança E Risco Percebido Com A Intenção De Compra De Videogames No Brasil

Mario do Amaral Nascimento

Diversidade e Inclusão nos Jogos: Proposta de Comunicação para Empresas de jogos com foco na comunidade LGBTQIA+

Juliana Lima

Arquitetura de Software Interativo Multimodal dirigida a Jogos Sérios para Reabilitação

Jhonatan Néry, Marcelo da Silva Hounsell

Concurso de Teses e Dissertações – Doutorado

The Unlimited Rulebook: Architecting the Economy Mechanics of Games

Wilson Kazuo Mizutani, Fabio Kon

PRÓ-LIFE Programa Lúdico de Intervenção para as Funções Executivas: desenvolvimento e avaliação em contexto escolar

Bruna Santana Anastácio, Daniela Ramos

JEDI (Jogos & Equidade, Diversidade e Inclusão) – Artigos Completos

ArrasTE-A: Desenvolvendo habilidades em crianças autistas através de um jogo digital

Marcelo Siedler, Rafael Cardoso, Tatiana Tavares, Jean Max Simon Krebs

Design de Interação e Tecnologia Assistiva aplicados ao Processo de Desenvolvimento de um Controlador Adaptativo de Jogos Digitais para Crianças com Deficiências Múltiplas

Isabel Cristina Silva

JEDI (Jogos & Equidade, Diversidade e Inclusão) – Artigos Curtos

Trilha sonora cultural personalizada para o jogo Google Chrome T-Rex

Cláudio Gomes

2222: An accessible game to promote environment protection awareness

Amanda Peixoto, Gabriel Silva, Jean Sarmiento, Ulisses Rosa, Virginia Mota

Enem Runner: um jogo de corrida infinita acessível a deficientes visuais

Éric Parreiras, Gabriel Begnami, Gabriel Violante, Arthur Cordeiro, Virginia Mota

Upwards! Um jogo acessível que incentiva inclusão através da competição

Luan Vitor Carvalho Valadares, Enzo Bernardes, Jhulya Gonçalves, Lucas Rodrigues, Virginia Mota

Workshop MAGICA (gaMes nA Graduação e na educação básica) – Artigos Curtos

Desenvolvimento de um jogo de educação financeira utilizando elementos da ruralidade do nordeste brasileiro para plataformas Apple.

Albert Queiroz, Bruno Correia da Silva, Carlos Leitão Cavalcante

O conceito de limit break e suas variações em jogos digitais

João Victor Foz, Rafael Peres, Rafael Albuquerque

O Universo das Funções: um jogo sério para a fixação de conceitos sobre funções e seus gráficos

Felipe Minholi, Rafaela Rocha, Carla Rodriguez

Um estudo sobre a mecânica de flagrante em jogos digitais

Kaléo Silvestri, Victor Arruda, Rafael Albuquerque

Morro Novo" - Um jogo para treinamento de processos de manutenção de equipamentos na área de mineração

Igor Chagas, Tatiane Lopes, Renata Araujo, Tadeu Classe, Flávio Sant'Anna

Uma iniciativa de desenvolvimento de games como estímulo para aprender química

Iara Santos, Yasmim Neu, Viviane Andrade, Jislane Menezes, Jonas Marques da Silva, Josiane Lopes

Simulador para Gestão 4.0: Uma Versão Inicial

Edgard Wagner, Letícia Oliveira, Pedro Menezes, Yan Barreto, Ana Carolina Santos, Simone Vasconcelos

Sistema Especialista para apoio ao Ensino de História do 6º Ano por meio de Jogos Digitais

Guilherme Carrato, Lucas Oliveira, Pollyana Notargiacomo

Tutoriais

Utilizado o motor gráfico Babylon.js em aplicações nativas multiplataforma

Sergio Ricardo Masson

Gamificação empresarial baseada em indicadores de sucesso centrados no contexto organizacional: uma abordagem pautada no propósito de negócio e nos perfis dos participantes

Venicios Araujo, Anara Olimpio, Pollyana Notargiacomo

Prototipação de jogos: passos iniciais

Júlia Pessoa, Rafaela Rocha, André Brandão, Mário Neto

Planejamento, Criação e Validação de Conteúdo para Jogos Sérios do Tipo Quiz

Rháleff Oliveira, Juliana Morais, Rafaela Rocha, Carla Lopes Rodriguez, Denise Goya, André Brandão

Criando Elementos Divertidos em Jogos Digitais

Diego Tondorf, Marcelo da Silva Hounsell, Vanessa Pereira

Acessibilidade em Jogos Educacionais Digitais: Fundamentos e Aplicação

Guilherme Belarmino, Rháleff Oliveira, Juliana Beda, Poliana Ferreira, Denise Goya, Carla Rodriguez, Rafaela Rocha

Desenvolvimento de Cursos Gamificados para o Ensino Híbrido

Ana Cláudia Santos, Pedro Serras, Isabelle Melo do Nascimento, José Rocha do Amaral Neto, Luiz Junior, Wilk Oliveira

Level Design para Mundos de Exploração: conceito e técnicas para blocagem, caminhamento, interações e estimativa de Gameplay

Marcos Arrais

Como criar um jogo do tipo Escape Room

Mitzrael de Oliveira, Rafaela Rocha

Avaliação da Reação e da Aprendizagem de Alunos em Jogos Sérios: Fundamentos, Experiências e Oportunidades de Pesquisa

Rháleff Oliveira, Felipe Minholi, Rafaela Rocha, Denise Goya

Música para games: processos composicionais, DAWs e implementação de áudio

Lucas Passos, Jucimar Maia Silva Júnior, Ricardo Barboza, Ariel Capistrano