



SBGAMES

2023 RIO GRANDE - RS

BRAZILIAN SYMPOSIUM ON GAMES AND
DIGITAL ENTERTAINMENT

Anais Estendidos do XXII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2023)



FURG
UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO GRANDE



IEEE
*Robotics &
Automation*
Society

IEEE South Brazil Chapter



COMISSÃO ESPECIAL DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

CEJOGOS



SBC
Sociedade Brasileira
de Computação



Anais Estendidos do XXII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2023)

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

Coordenação Geral

Alessandro de Lima Bicho (FURG)
Emanuel Estrada (FURG)
Rodrigo Guerra (FURG)
Silvia Silva da Costa Botelho (FURG)
Paulo Lilles Jorge Drews Jr. (FURG)

Coordenação Geral de Programa

Edirlei Soares de Lima (BUas)
Marcelo da Silva Hounsell (UDESC)

Edição dos Anais

Leonardo Ramos Emmendorfer (UFSM)
Joaquim Vinicius Carvalho Assunção (UFSM)

Realização



Organização



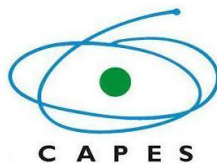
COMISSÃO ESPECIAL DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL



Cooperação



Patrocínio



Comitê Técnico

Coordenação Geral

Alessandro de Lima Bicho (FURG)
Emanuel Estrada (FURG)
Rodrigo Guerra (FURG)
Sílvia Silva da Costa Botelho (FURG)
Paulo Lilles Jorge Drews Jr. (FURG)

Coordenação Geral de Programa

Edirlei Soares de Lima (BUAs)
Marcelo da Silva Hounsell (UDESC)

Coordenação de Publicação

Leonardo Ramos Emmendorfer (UFSM)
Joaquim Vinicius Carvalho Assunção (UFSM)

Coordenação de Comunicação

Maurício de Castro Lana (PUC-Rio)

Coordenação da Trilha de Artes & Design

Ana Beatriz Bahia (UFRN)
Lucas Correia Meneguette (Fatec Tatuí)

Coordenação da Trilha de Computação

Jose Ricardo da Silva Junior (IFRJ)
Troy Costa Kohwalter (UFF)

Coordenação da Trilha de Cultura

Ronney Moreira de Castro (UFJF)
Tadeu Moreira de Classe (UNIRIO)

Coordenação da Trilha de Educação

Marcelo Luis Fardo (UCS)
João Ricardo Bittencourt (UNISINOS)

Coordenação da Trilha de Indústria

Mônica Stein (UFSC)
Vilmar Santos Nepomuceno (IFPE)

Coordenação da Trilha de Saúde

César Augusto Otero Vaggetti (UFPEL)
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 Leôncio Motta (UFMG/Unifacisa/Kaipora Digital)
Tiago Fernando Barbosa de Sousa (IFRN)

Coordenação dos Tutoriais

André Luiz Brandão (UFABC)
Sérgio Teixeira de Carvalho (UFG)

Coordenação do Festival de Artes

Luciana Rocha Mariz Clua (ICICT/FIOCRUZ)
Marcelo La Carretta (PUC-MG)
Rosilane Mota (PUC-MG, UFMG)

Coordenação do Concurso de Teses e Dissertações

Eduardo Filgueiras Damasceno (UTFPR)
Geraldo Xexéo (COPPE-UFRJ)

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

Isabel Cristina Siqueira da Silva (UFSCPA)
Tatiana Aires (UFPEl)

Coordenação do Workshop MÁGICA (gaMes nA Graduação e na educação básica) e Game Jam

Pollyana Coelho da Silva Notargiacomo (Mackenzie)
Raquel de Miranda Barbosa (IFRS)

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

Presidenta

Maria Andréia Formico Rodrigues (UNIFOR)

Comitê Gestor

Esteban Walter Gonzalez Clua (UFF)
Edirlei Soares de Lima (BUas)
Maria das Graças Chagas (PUC-Rio)
Rodrigo Pereira dos Santos (UNIRIO)

Comitê Diretivo

André Tavares da Silva (UDESC)
Gilson Schwartz (USP)
João Augusto Mattar Neto (PUC-SP)
Marcelo Simão de Vasconcellos (FIOCRUZ)
Maria das Graças Chagas (PUC-Rio)
Marco Tulio Caraciolo Ferreira
Albuquerque (Manifesto Game Studio)

Postos Consultivos

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

Comitê de Programa Científico

Trilha de Artes & Design

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

Trilha de Computação

Alberto Raposo (PUC-Rio)	Jorge Barbosa (Unisinos)
André Brandão (UFABC)	José Guedes dos Santos Júnior (UFRPE)
André Koscianski (UTFPR)	José Saito (UFSCar/FACCAMP)
André Tavares da Silva (UDESC)	Jose da Silva Junior (IFRJ)
Antônio Apolinário Jr. (UFBA)	Jose Remo Brega (UNESP)
Bruno Silva (Universidade Beira Interior)	Lauro Kozovits (UFF)

Caio Carvalho (UFPR)	Luis Alvaro de Lima Silva (UFSM)
Cleyton Dim (UFPA)	Luiz Chaimowicz (UFMG)
Creto Vidal (UFC)	Marcelle Mota (UFPA)
Daniel Macedo (UNIFOR)	Marcelo Bergamaschi (IFSP)
Eduardo Albuquerque (UFG)	Marcelo Guimarães (Unifesp)
Eduardo Façanha Dutra (UNIFOR)	Marco A. G. de Carvalho (UNICAMP)
Edirlei Soares de Lima (BUAs)	Maria Andréia F. Rodrigues (UNIFOR)
Esteban Walter Gonzalez Clua (UFF)	Mark Joselli (PUCPR)
Fabiana Cecin (Cartesi)	Paulo Knob (PUC-RS)
Fernando Teubl (UFABC)	Pollyana Notargiacomo (Mackenzie)
Fernando Trinta (UFC)	Rodrigo Bonacin (CTI Renato Archer)
Flávio Coutinho (CEFET-MG)	Rodrigo Santos (UNIRIO)
Flávio Soares Corrêa da Silva (USP)	Ronaldo e Silva Vieira (UFMG)
Gabriel Silva (PUC-RS)	Sílvio Cazella (UFCSPA)
Heder Bernardino (UFJF)	Selan dos Santos (UFRN)
Ilana Concilio (Eldorado)	Shin-Ting Wu (UNICAMP)
Ildeberto Rodello (USP)	Soraia Musse (PUC-RS)
Jacinto Estima (Universidade Europeia)	Troy Kohwalter (UFF)
Joaquim Cavalcante-Neto (UFC)	Victor Sarinho (UEFS)
Joaquim V. C. Assunção (UFSM)	Windson Viana (UFC)

Trilha de Cultura

David Lemes (PUC-SP)	Gilson Schwartz (USP)
Ernane Guimarães Neto (USP)	Giovanna Saggiomo (PUC-SP)
Florence Dravet (Universidade Católica de Brasília)	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)	João Massarolo (UFSCar)
Alexandre Cardoso (Universidade de Uberlândia)	João Carlos Martins (UFAL)
Aline Job da Silva (UCS)	José Valente (Unicamp)
Aline Nagata (USP)	José Carlos Duarte (UFAM)
Amaralina Sousa (UnB)	José Gilvan Rodrigues Maia (UFC)
Ana Amaro (Universidade de Aveiro)	José Wilker Pereira Luz (IFMA)
Ana Veloso (Universidade de Aveiro)	Jucelio Santos (UFCG)
Ana Beatriz Bahia (UFRN)	Juliana Bueno (UFPR)
Ana Beatriz Carvalho (UFPE)	Juliana Cristina Braga (UFABC)
Ana Carolina Inocêncio (UFG)	Katiane Kazuza Gneipel Krause (UDESC)
Ana Paula Bacelo (PUC-RS)	Lúcia Lemos (PUC-SP)
Ana Paula Boaventura (UFJ)	Leandro Baptista (UEPG)
André Brandão (UFABC)	Leila Rosso (Centro Paula Souza)
André Campos (UFRN)	Leonidas Taschetto (Universidade La Salle)
André da Cruz (CEFET-MG)	Letícia Perani (UFJF)
André Rezende (IF Baiano)	Ligia Feitosa (UFSC)
Anibal Guedes (UFFS)	Luana Zimmer Sarzi (UFSC)
Anna Beatriz Marques (UFC)	Luís Francisco Mendes Gabriel Pedro (Universidade de Aveiro)
Armando Toda (Universidade de Durham)	Lucia Baruque (Fundação Cecierj / Consórcio CEDERJ)
Avanilde Kemczinski (UDESC)	Luciana Frigo (UFSC)
Awdren Fontão (UFMS)	Luciana Augusta Ribeiro do Prado (SME)

Beatriz de Almeida Pacheco (Mackenzie)	Lucila Nascimento (USP)
Bernardo Aguiar (Unisinós)	Luis Paulo Mercado (UFAL)
Braz Junior (UFPEL)	Luiz Machado (IFBA)
Bruna Santana Anastácio (UFSC)	Luiz Rodrigues (USP)
Carla Marques (UFRJ)	Marcelo Lacerda (IFNMG)
Carla Rodriguez (UFABC)	Marcelo Morandini (USP)
Carlos Marciano (UFSC)	Marcos Borges (Unicamp)
Cassio Cabral (Universidade de Lisboa)	Maria Cristina M. Bento (UNIFATEA)
Célio Santana (UFPE)	Maria Debacco (UFPEL)
Charles Madeira (UFRN)	Marina Gonçalves (UFPR)
Christiane Gresse von Wangenheim (UFSC)	Marta Bez (Universidade Feevale)
Claudia Brito (UFSC)	Maurício Piccini (JETTA Educa)
Claudia Motta (UFRJ)	Márcia Oliveira (IFES)
Creto Vidal (UFC)	Missila Cardozo (PUC-SP)
Cristiana Assumpcao (Spanish River Christian School)	Neide Oliveira (UNIFATEA)
Cristiano Pinheiro (Universidade Feevale)	Nuno Ricardo Oliveira (ISEC Lisboa)
Cristiano Tonéis (FIAP)	Patrícia Scherer Bassani (Universidade Feevale)
Cristina Pescador (UCS)	Patricia Coelho (PUC-SP)
Daniel Barros (UFAL)	Paula Carolei (UNIFESP)
Daniela Trindade (UENP)	Paulo André Pontes (UFPA)
Danilo Giacobbo (IFPR)	Paulo Sérgio Santos (UNIRIO)
Danilo Santos (Exatamente Soluções Educacionais)	Pedro Henrique Dias Valle (UFJF)
Débora Barbosa (Universidade Feevale)	Pollyana Coelho da Silva Notargiacomo (Mackenzie)
Deise Francisco (Universidade de Alagoas)	Rafael Dubiela (UFPR)
Delano Beder (UFSCar)	Rafael Ramires Jaques (IFRS)
Diego Zobot (UFBA)	Rafael Wild (UTFPR)
Dulce Cruz (UFSC)	Raphael Freitas (SENAC/AL)
Edison Spina (USP)	Raquel de Melo Boff (UCS)
Edson da Silva (UFVJM)	Raul Busarello (Anhembi Morumbi)
Eliane Pozzebon (UFSC)	Rháleff Oliveira (UFABC)
Eliney Sabino (UNISEPE)	Rogério Câmara (UnB)
Elisa Boff (UCS)	Romero Tori (USP)
Eliseo Reategui (UFRGS)	Rosa Maria E. Moreira Costa (UNIRIO)
Erica Scheffel (UFRJ)	Roseclea Medina (UFMS)
Esteban Walter Gonzalez Clua (UFF)	Rosemary Ramos (UNIFACS-Universidade Salvador / CVirtuais-UNEB)
Eunice Nunes (UFMT)	Rosilane Mota (UFMG / PUC MG)
Ewerton Alonso (Univali)	Rudimar Dazzi (UNIVALI)
Fabiano Fagundes (Centro Universitário Luterano de Palmas)	Rui Lopes (Polytechnic Institute of Braganca)
Fabiano Onça (Faculdade Impacta de Tecnologia)	Samira Silva (Gran Sasso Science Institute)
Fabio Fernandes (PUC-SP)	Simone Vasconcelos (IFF)
Fernanda Campos (UFJF)	Susane Garrido (UTP)
Fernanda Pires (UEA)	Tadeu Moreira de Classe (UNIRIO)
Fernando Silvio Pimentel (UFAL)	Tania Knittel (Colégio Emilie de Villeneuve)
Flávia Gonçalves Fernandes (IFMS)	Tiago Barros Pontes e Silva (UnB)
Gabriel Natucci (Unicamp)	Valdemar Vicente Graciano Neto (UFG)
Geiser Chalco (USP)	Vanessa Pereira (UNIFESP)
Gilson Cruz Junior (UFOPA)	Vania Valente (UNESP)
Gilson Schwartz (USP)	Vanice dos Santos (UFPB)

Graziela Guarda (UFF)	Vera Werneck (UERJ)
Guilmer Brito (UFAL)	Versuti Andrea (UnB)
Isabela Gasparini (UDESC)	Victor Sarinho (UEFS)
Jacques Duílio Brancher (UEL)	Victor Stroele (UFJF)
Jeane Ferreira (IFMA)	Viviane Goi (VG Educacional)
Jesse Nery Filho (IF Baiano)	Waleska Pacheco (Unicuritiba)
João Mattar (PUC-SP / Unisa)	Wanderlucy Czeszak (Université Téluq)
João Marcelo Teixeira (UFPE)	William Santos (IFPB)
	Zélia Couto (FURG)

Trilha de Indústria

Andrea Balle (Centro Universitário UniFBV)	Marcos Wagner Ribeiro (UFJ)
Bruno Xavier (UNIRIO)	Mariana da Fontoura (PUC-RS)
Cristiano Max (Feevale)	Roberto Tietzmann (PUC-RS)
Geber Ramalho (UFPE)	Vicente Filho (UFPE)
Giovanni da Rocha (PUC-RS)	

Trilha de Saúde

Adriano de Oliveira (UFU)	Joaquim Felipe (USP)
Alessandra Macedo (USP)	Jose Remo Brega (UNESP)
Alexandre Sztajnberg (UERJ)	Bauru Juliana Feitosa (UNESP)
Ana Grasielle Dionísio Corrêa (Mackenzie)	Bauru Julio Domingues Júnior (Unipampa)
André Brandão (UFABC)	Leandro Silva (UFAL)
André Brazil (IFRJ / UFMA)	Leila Silva (UFS)
Antonio Soares (UNIVILLE)	Luana Almeida (UFPB)
Aristófanés Silva (UFMA)	Marcelo Honda (UESC)
Bruno da Silva Rodrigues (Mackenzie)	Marcos Seruffo (UFPA)
Camila Borges (Fiocruz)	Maria Camila Nardini Barioni (UFU)
Carine Webber (UCS)	Mario Dantas (UFJF)
Celso Saibel Santos (UFES)	Marly Guimarães Costa (UFAM)
Claudio Rodrigues (Fiocruz)	Mauricio Cunha Escarpinati (UFU)
Debora Muchaluat-Saade (UFF)	Otilio Paulo (IFPI)
Deborah Carvalho (PUC-PR)	Paula Abreu (UFRJ)
Edson da Silva (UFVJM)	Paulo Ambrósio (UESC)
Eduardo Albuquerque (UFG)	Renato Bulcão-Neto (UFG)
Eduardo Filgueiras Damasceno (UTFPR)	Ricardo Nakamura (USP)
Eduardo Todt (UFPR)	Rodrigo Veras (UFPI)
Erico Amaral (Unipampa)	Romero Moura Júnior (IF Baiano)
Etel Rocha-Vieira (UFVJM)	Rosa Maria E. Moreira Costa (UERJ)
Fabio Gouveia (Fiocruz)	Sílvio Cazella (UFCSA)
Fatima Nunes (USP)	Selan dos Santos (UFRN)
Flavio Seixas (UFF)	Sergio Carvalho (UFG)
Gilson Giraldo (National Laboratory for Scientific Computing)	Suiane Ferreira (UNEB)
Glória Canto (UNEB)	Tania Zaverucha do Valle (Fiocruz)
Gustavo Motta (UFPB)	Vania Vargas (USP)
Helio Guardia (UFSCar)	Vera Werneck (UERJ)
Humberto Razente (UFU)	Victor Sarinho (UEFS)
Ildeberto Rodello (USP)	Vinicius Tragante (University Medical Center Utrecht)
Iwens Sene Jr (UFG)	Wellington Pinheiro dos Santos (UFPE)
	William Cruz Castañeda (UDESC)

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 (BUAs)	Rodrigo Santos (UNIRIO)
Elisa Nakagawa (USP)	Rosa Maria E. Moreira Costa (UERJ)
Esteban Walter Gonzalez Clua (UFF)	Victor Sarinho (UEFS)

Workshop 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 MÁGICA (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 2023

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 2023, a 22ª edição do SBGames ocorreu em formato presencial nas instalações da Universidade Federal do Rio Grande (FURG) em Rio Grande (RS), mostrando-se como uma ótima oportunidade para a apresentação de pesquisas e exposição de produtos.

O SBGames 2023 ocorreu de forma conjunta com *XXV Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR 2023)* e *XXXVI Conference on Graphics, Patterns and Images (SIBGRAPI 2023)*, 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 anônima (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, que foram premiados ao final do evento.

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 2023, 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, Workshop JEDI, Workshop MÁGICA, Sessão de Lançamento de Livros, Painel de Debate com Entidades da Área, Sessão de Homenagem e Post Mortem), além de palestras proferidas por pesquisadores e empresários de renome nacional e internacional.

Os Anais das trilhas e atividades dos SBGames 2023 terão seus trabalhos indexados e disponibilizados no Portal de Publicações e Conteúdo Digital da SBC - SBC OpenLib -

SOL. Além da publicação na SOL, os artigos da trilha de Computação foram indexados e disponibilizados também na Biblioteca Digital da ACM.

A Coordenação Geral agradece aos autores dos trabalhos, participantes, revisores, colaboradores, coordenadores, patrocinadores, apoiadores e organizadores que tornaram o SBGames 2023 possível, sobretudo em um período difícil e repleto de desafios.

Viva o SBGames 2023!

Coordenação Geral

Alessandro de Lima Bicho (FURG)

Emanuel Estrada (FURG)

Rodrigo Guerra (FURG)

Silvia Silva da Costa Botelho (FURG)

Paulo Lilles Jorge Drews Jr. (FURG)

Coordenação Geral de Programa

Edirlei Soares de Lima (BUas)

Marcelo da Silva Hounsell (UDESC)

Coordenação de Comunicação

Mauricio de Castro Lana (PUC-Rio)

Edição dos Anais

Leonardo Emmendörfer (UFSM)

Joaquim Vinicius Carvalho Assunção (UFSM)



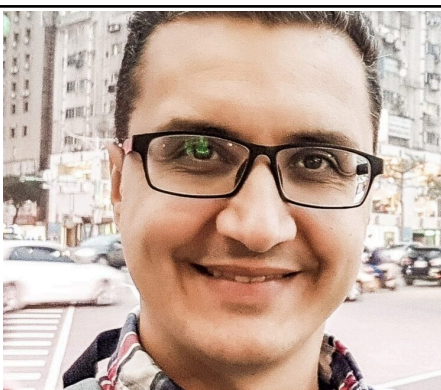
Alessandro de Lima Bicho

Professor Associado do Centro de Ciências Computacionais (C3), na FURG, desde 2004. Mestre e Doutor em Engenharia Elétrica (área de concentração em Eng. de Computação) pela FEEC/Unicamp (2001 e 2009), graduado em Eng. de Computação/FURG (1998). Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Metodologia e Técnicas da Computação, atuando principalmente em Computação Gráfica, Animação Comportamental, Realidade Virtual/Aumentada e IHC. É membro da Sociedade Brasileira de Computação (SBC).



Emanuel Estrada

Professor Adjunto do Centro de Ciências Computacionais (C3), na FURG, desde 2010. Mestre em Modelagem Computacional (FURG) e Doutor em Engenharia Mecânica (UFRGS), graduado em Eng. de Computação (FURG). Tem experiência na área de Robótica, Transferência de Calor e Otimização. Coordena o PPG em Modelagem Computacional da FURG.



Rodrigo Guerra é atualmente Prof. Associado na Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Graduado em Engenharia de Controle e Automação (PUCRS 2001), possui mestrado em Visão Computacional (UFRGS 2004) e doutorado em Robótica (Universidade de Osaka, 2008). Realizou pós-doutorado também em Robótica na UFRGS em 2012. De 2012 a 2022 foi professor efetivo na UFSM, onde liderou diversos projetos relacionados aos temas da Robótica de Serviço. Em 2016 co-fundou a Qiron Robotics, uma empresa startup que desenvolve robôs humanoides para interação social. Em 2019, ele passou um ano como professor visitante na e National Taiwan Normal University. É o coordenador brasileiro do curso de Especialização em Robótica e Inteligência Artificial trinacional em parceria com FURG (Brasil), UTEC (Uruguai), Unraf (Argentina).



Silvia Silva da Costa Botelho é Bolsista de Produtividade 1D do CNPq em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação com graduação em Engenharia Elétrica (1991) e mestrado em Ciências da Computação (1996), ambos pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS e doutorado em Robótica, Informática e Telecomunicações – CNRS França (2000). Atualmente é Diretora da unidade iTec/FURG-Embrapii - Centro de Robótica e Ciência de Dados e Professora Titular do Centro de Ciências Computacionais da Universidade Federal do Rio Grande – FURG. É membro da Comissão Especial de Robótica da Sociedade Brasileira de Computação e do Conselho de Inovação Tecnológica da FAPERGS. É a atual coordenadora da área de Robótica Subaquática na South Brazil IEEE RAS Chapter.



Paulo Lilles Jorge Drews Jr é professor no Centro de Ciências Computacionais da Universidade Federal do Rio Grande desde 2010. Recebeu o título de Doutor em Ciência da Computação da UFMG, tendo trabalhado na área de robótica e visão computacional. Foi pesquisador no Robotics and Autonomous Systems Group no CSIRO, Austrália. Recebeu o título de Mestre em Ciência da Computação também pela UFMG. Foi pesquisador no Instituto de Sistemas e Robótica (ISR) da Universidade de Coimbra, Portugal e professor visitante no European Lab for Learning Intelligent Systems da Univ. Freiburg. É fundador e um dos coordenadores da Unidade Embrapii iTec/FURG em Robótica e Automação. Colaborou na fundação de duas startups: AuRos Robotics e DemetecAgro. É coordenador do Comitê Técnico de Robótica da Sociedade Brasileira de Automática (SBA), chair do Capítulo Profissional da Sociedade de Robótica e Automação (RAS) do Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) e conselheiro do ramo estudantil da IEEE da FURG.



Edirlei Soares de Lima é professor na Breda University of Applied Sciences. Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Inteligência Artificial, Computação Gráfica e Jogos. Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade do Contestado (2008), mestrado em Computação pela Universidade Federal de Santa Maria (2010) e doutorado em Informática pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2014).



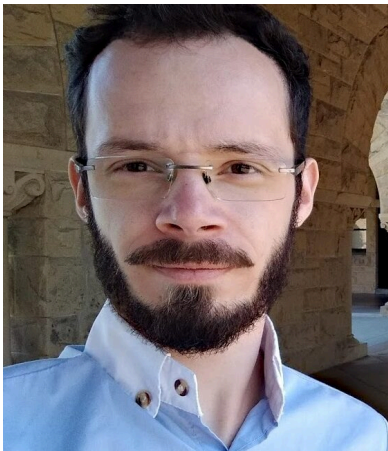
Marcelo da Silva Hounsell é Professor Adjunto do Departamento de Ciência da Computação da UDESC, atua nos programas de Pós-Graduação em "Computação Aplicada" e de "Engenharia Elétrica", pesquisa nas áreas de "Jogos Sérios" e "Realidade Aumentada e Virtual" aplicadas à educação e saúde e indústria, é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



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.



Leonardo Ramos Emmendorfer é professor associado no Centro de Tecnologia da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Engenheiro de Computação pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG), 1998. Doutor pelo Programa Pós-Graduação em Métodos Numéricos em Engenharia da Universidade Federal do Paraná, 2007. Atua como professor permanente no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação da UFSM.



Joaquim Vinicius Carvalho Assunção é professor adjunto na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), departamento de computação aplicada (DCOM). Possui Doutorado em Ciência da Computação, na área de Computação Científica, subáreas Séries Temporais, Modelagem e Simulação de Sistemas, pela PUCRS (2016) realizado em cooperação com o Institut national de recherche en informatique et en automatique (INRIA) e o Institut Polytechnique de Grenoble (INP), na França. Possui Mestrado em Ciência da Computação (2012) e graduação em Sistemas de Informação (2009), ambos pela PUCRS.

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 Rio Grande/RS.

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
2023	22ª	FURG	Rio Grande/RS

Presidenta

Maria Andréia Formico Rodrigues (UNIFOR)

Comitê Gestor

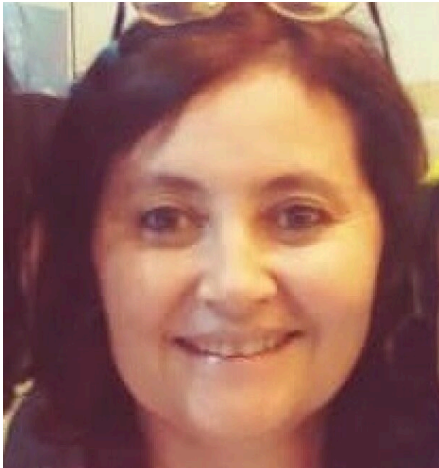
Esteban Walter Gonzalez Clua (UFF)
Maria das Graças Chagas (PUC-Rio)
Rodrigo Pereira dos Santos (UNIRIO)
Edirlei Soares de Lima (BUas)



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.



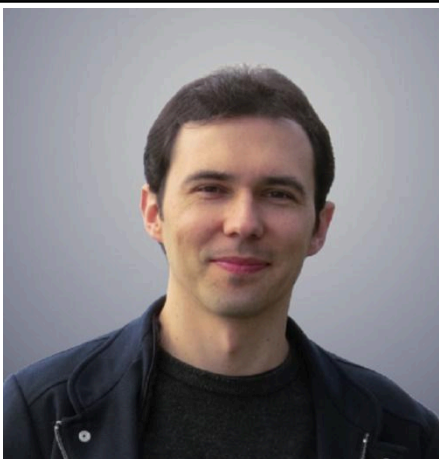
Esteban Walter Gonzalez Clua é Professor da Universidade Federal Fluminense, coordenador geral do UFF Medialab. É um dos fundadores do SBGames, tendo sido presidente da comissão especial entre 2010 e 2014. Esteban pertence ao comitê de programa dos principais congressos da área de jogos e entretenimento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



Maria das Graças Chagas é Doutora em Design pela PUC-Rio (2009). Possui Mestrado em Design também pela PUC-Rio (2002). Coursou Especialização em Electronic Imaging pelo Jordanstone College of Art - University of Dundee - Scotland (1991). Graduada em Processamento de Dados pela Universidade Federal do Ceará (1985). Atualmente trabalha na PUC-Rio como Professora do Curso de Graduação em Design (Departamento de Artes e Design / PUC-Rio). Tem experiência nas áreas de Fotografia, Artes e Design, com ênfase em Computação Gráfica e Tecnologias Interativas, em especial Games, Hipermissão e Web.



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).



Edirlei Soares de Lima is Lecturer and Researcher at Breda University of Applied Sciences. He has been conducting research in the areas of Games and Digital Entertainment for more than 15 years, in particular in the development of new methods of Artificial Intelligence for Games and Interactive Narratives. He has a Ph.D. degree in Computer Science from Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro (PUC-Rio), a M.Sc. degree in Computer Science from Federal University of Santa Maria (UFSM), and a Bachelor's degree in Computer Science from Contestado University (UnC).

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 49 submissões de conceituadas instituições. Ao final do processo de revisão, 28 trabalhos (23 *full Papers* e 5 *short papers*) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2023.

Coordenação da Trilha

Lucas Correia Meneguette (Fatec)
Ana Beatriz Bahia Spinola Bittencourt (UFRN)



Lucas Correia Meneguette é Graduado em Tecnologia em Música (Unoeste), Mestre e Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUC-SP). Docente de música, áudio e projeto interdisciplinar do curso superior de Tecnologia em Produção Fonográfica da Fatec Tatuí, onde supervisiona o NAGA (Núcleo de Áudio e Games) e o ID-ART (Núcleo de Produção Musical e Identidade Artística).



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).

Trilha de Computação

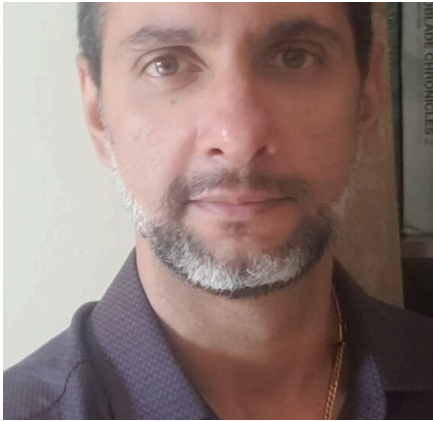
A Trilha de Computação é voltada para trabalhos que se propõem a estudar técnicas computacionais inovadoras aplicadas a jogos digitais, em áreas como Computação Gráfica, Inteligência Artificial, Engenharia de Software, Interação Humano-computador, entre outras.

Esta trilha recebeu um total de 42 submissões de conceituadas instituições. Ao final do processo de revisão, 24 trabalhos (18 *full Papers* e 6 *short papers*) foram aceitos para apresentação no evento. Os trabalhos em formato de *short paper* compõem os Anais Estendidos do SBGames 2023, enquanto que os trabalhos em formato de *full paper* compõem uma outra versão dos Anais publicados na Biblioteca Digital da ACM (<https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/3631085>).

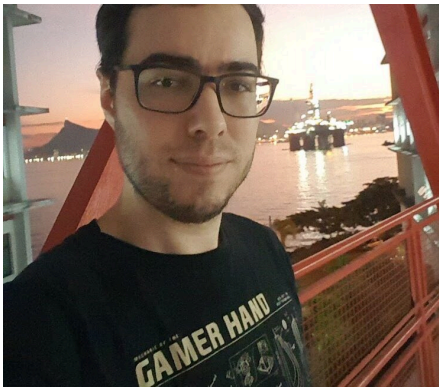
Coordenação da Trilha

Jose Ricardo da Silva Junior (IFRJ)

Troy Costa Kohwalter (UFF)



Jose Ricardo da Silva Junior é professor do Instituto Federal do Rio de Janeiro. Possui graduação em Análise de Sistemas pela Universidade Estácio de Sá (2005), mestrado em Computação pela UFF (2010), doutorado em Computação pela UFF (2015) com estágio de doutorado (2013) na Universidade de Nebraska (UNL), em Lincoln e pós-doutorado (2015) no LNCC. Coordena o grupo de pesquisa GSimCog – Grupo de Simulação e Computação Gráfica. Sua área de atuação está especialmente focada em Video Games, Realidade Virtual, GPU Computing, balanceamento dinâmico em jogos digitais e análise exploratória de dados.



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

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, 14 trabalhos (13 *full papers* e 1 *short paper*) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2023.

Coordenação da Trilha

Ronney Moreira de Castro (UFJF)
Tadeu Moreira de Classe (UNIRIO)



Ronney Moreira de Castro é Doutor em Informática pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Professor e pesquisador do Departamento de Computação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Entusiasta da área de Educação em Computação, mais especificamente no uso de Aprendizagem Ativa em disciplinas da área da Computação. Pesquisa também didática nos cursos da área da Computação e desenvolve projetos e técnicas voltadas para o uso de Aprendizagem Ativa em diversas disciplinas da Computação.



Tadeu Moreira de Classe é Doutor em Informática com ênfase em Sistemas de Informação pela UNIRIO. Professor Adjunto do Departamento de Informática Aplicada da UNIRIO, coordenando o programa de Pós-Graduação em Informática, pesquisando assuntos relacionados à área de jogos, gestão de processos de negócio, banco de dados e sistemas de informação. Membro de CE-SI da SBC é líder do Grupo de Pesquisa em Jogos para Contextos Complexos (JOCCOM) da UNIRIO.

Trilha de Educação

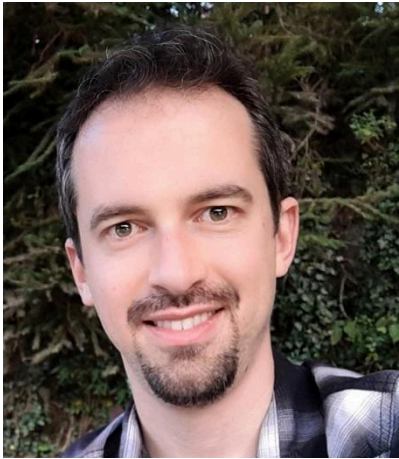
A Trilha de Educação é um espaço para o estudo do uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem, seja na educação básica, superior ou corporativa, presencial ou a distância. Seu objetivo é reunir os trabalhos voltados especificamente ao uso educacional de jogos, gerando assim maior interação entre 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 97 submissões de conceituadas instituições. Ao final do processo de revisão, 65 trabalhos (49 *full papers* e 16 *short papers*) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2023.

Coordenação da Trilha

Marcelo Luis Fardo (UCS)

João Ricardo Bittencourt (UNISINOS)



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 UCSTLabQA - Laboratório de Controle de Qualidade para Jogos Digitais.



João Ricardo Bittencourt é Doutor em Ciências da Comunicação (UNISINOS), professor e coordenador do curso de Jogos Digitais (UNISINOS) e professor colaborador no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (UNISINOS).

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 17 submissões de conceituadas instituições. Ao final do processo de revisão, 8 trabalhos (7 *full papers* e 1 *short paper*) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2023.

Coordenação da Trilha

Mônica Stein (UFSC)
Vilmar Santos Nepomuceno (IFPE)



Mônica Stein é pesquisadora DT do CNPq desde 2018. Graduada em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal de Santa Catarina (1994), é Mestre (1997) e Doutora (2003) em Gestão do Design e do Produto pela mesma universidade - UFSC. Em 2001, no MIT (Massachusetts Institute of Technology), realizou a parte sanduíche de seu doutorado. Estudou também na Harvard University em 2007. Em julho de 2016, terminou seu pós-doutorado de um ano na NHTV, Breda University of Applied Sciences, na Holanda. Desde 2010 é professora com dedicação exclusiva na Universidade Federal de Santa Catarina, no curso de Design (Gráfico e Produto) e no curso de Animação. Atua também como docente do programa de Pós-graduação nos cursos de Gestão do Design e Design Estratégico; e no Mestrado e Doutorado Profissional em Gestão do Cuidado em Enfermagem.



Vilmar Santos Nepomuceno é Doutor em Ciências da Computação pela UFPE e Professor do Instituto Federal de Pernambuco. Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco e mestrado em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco. Até 2012 foi engenheiro de sistemas sênior do Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife.

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 28 submissões de conceituadas instituições. Ao final do processo de revisão, 18 trabalhos (9 *full papers* e 9 *short papers*) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2023.

Coordenação da Trilha

César Augusto Otero Vaghetti (UFPEL)

Cynthia Macedo Dias (FIOCRUZ)



César Augusto Otero Vaghetti é Professor Adjunto, Doutor em Educação e Saúde, professor da Escola Superior de Educação Física/UFPEL, coordenador do ExergameLab Brazil.



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.

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 7 trabalhos. Ao final do processo de revisão, 5 trabalhos (3 dissertações e 3 teses) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2023.

Coordenação da Atividade

Geraldo Xexéo (UFRJ)
Eduardo Damasceno (UTFPR)



Geraldo Xexéo é Professor Associado do Programa de Engenharia de Sistemas e Computação da COPPE/UFRJ, Doutor Em Eng. de Sistemas e Computação pela COPPE/UFRJ (1995) e Engenheiro pelo IME (1988). Coordenador do LUDES – Lab. de Ludologia, Engenharia e Simulação.



Eduardo Filgueiras Damasceno é Professor Titular Livre (UTFPR), coordenador Adjunto do Mestrado em Ensino Multicampi (UTFPR) e docente do Mestrado de Informática (UTFPR).

Workshop JEDI (Jogos & Equidade, Diversidade e Inclusão)

O Workshop 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.

O Workshop JEDI recebeu um total de 9 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 2023.

Coordenação das Atividades

Isabel Cristina Siqueira da Silva (UFSCPA)



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.

Workshop MÁGICA (gaMes nA Graduação e na educação básICA)

O Workshop MÁGICA (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.

O Workshop MÁGICA recebeu um total de 17 trabalhos. Ao final do processo de revisão, 10 trabalhos (*short papers*) foram aceitos para apresentação no evento, os quais compõem os Anais Estendidos do SBGames 2023.

Coordenação das Atividades

Pollyana Coelho da Silva Notargiacomo (Mackenzie)

Raquel de Miranda Barbosa (IFRS)



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>



Raquel de Miranda Barbosa é Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Rio Grande. Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade Católica de Pelotas – UCPel (2001), mestrado (2004) e doutorado (2011) em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. Realizou pós-doutorado na Universidade Federal do Rio Grande (FURG) (2011 – 2013). Tem experiência na área de Inteligência Artificial, Informática na educação, tecnologias assistivas e desenvolvimento de jogos.



Sumário

Trilha de Artes & Design – Artigos Completos

A Taxonomy of Game Balancing Elements

Marcus Parreiras, Pedro Marques, Geraldo Xexéo

Classificação de Gênero de jogos: uma análise comparativa entre duas plataformas digitais

Yasmin Caroline Pivatto Motta, Rafael Marques de Albuquerque

Construção do design de personagens para jogos - análise de caso do personagem Link de The Legend of Zelda, durante o período de 1986 a 2023

Vitória Maria de Souza Silva, Rosilane Ribeiro da Mota

THIS ISN'T MY CRASH BANDICOOT - A Critical Analysis of Character Redesign in Video Games

Lucas Macedo Bruzzi, Rosilane Ribeiro da Mota

Uma Revisão Sistemática de Literatura acerca de Game Design Documents, Uma proposta para a Criação de um Roteiro de Jogo Otimizado

Gabriel F. Carrijo, Vitor Yudi G. Kawahara, Marcos Wagner S. Ribeiro, Ana Carolina G. Inocêncio

Em Direção à Extensão do Kernel Essence para o Gerenciamento de Projetos de Jogos Digitais

Lucas Pieva, Raquel Pillat, Maicon Bernardino

Baziyo: Development of a cryptogame with Unity on an Ethereum Blockchain Test Network

Eduardo Jorge Lira Antunes da Silva, Cristina Souza de Araújo, Jucimar Maia da Silva, Júnior, Roberto Junio Rodrigues Gomes, Larissa Roque Carvalho

Avaliação de acessibilidade e usabilidade de jogos digitais brasileiros

Guilherme Lopes da Cruz, Gabriel Coutinho Natucci, Daiana Mara de Oliveira, Marcos Augusto Francisco Borges

TRÊSmoji: criação de personagens a partir de ferramenta que relaciona semiótica e emojis

Loudovico S. da Silva, Silvio R. B. Barreto Campello

Development of an immersive sound tool for RPG sessions using Pure Data and MobMuPlat

Gabriel L. Rocha, João P. M. Oliveira, Flávio L. Schiavoni

Relações entre identidade sonora e direção de arte na sonorização do jogo “Elementais TCG”

Raul Galhego da Silva, Lucas Correia Meneguette

Projeto Master: A Jornada Criativa de um Jogo de Cartas com Foco em Gestão de Projetos

Rogério M. Dias, Ana Carolina P. de C. Machado, Letícia Silva Sandre, Marcelo da Cruz Pereira André Luiz Brazil, Ricardo Esteves Kneipp

Glossolalia em games: um estudo de caso no videogame NieR:Automata

Manuel Falleiros, José Fornari

A Categorização do Subgênero Terror de Sobrevivência Através das Mecânicas

Eduardo Brugnago, Marcelo Dornbusch Lopes

Menoari: cultura indígena e combate a devastação ambiental representados por produção de jogo digital

João Pedro de Almeida Moraes, Fabiane da Hora Santana, David Santos da Silva Souza, Eduardo Santos Silva, Flávio Henrique Suzart Leite, Felipe Santos de Souza, Israel Boa Morte de Jesus, Vilma Mascarenhas Cirne

Balanceamento do jogo ESG+P utilizando o Machinations: um Estudo de Caso

Farmy Silva, Leandro Ouriques, Marcus Parreiras, Marcos Magalhães, Geraldo Xexéo

“GDD- Sério”: uma Proposta de Game Design Document (GDD) para desenvolvimento de jogos sérios

Marcelo Simão de Vasconcellos, Flávia Garcia de Carvalho

Iniciando a aventura em Game Design: relato da experiência na concepção do jogo Honor Keeper

Ikaro S. R. Vitor, Elisa C. S. Rodrigues, Bruno G. Batista, Roberto Pereira

“Juntos Venceremos” – Um exergame para teste de jogo multiplayer utilizando visão computacional

André Bonetto Trindade, Joice Luiz Jeronimo, Marcelo da Silva Hounsell, Rafael Stubs Parpinelli

**Balanceamento em Estéticas e Dinâmicas Para Imersão em Certos Gêneros de Jogos -
Revisão Rápida da Literatura**

Herick Henrique Cardouzo, Tadeu M. de Classe

**HybridGamePX: Uma Proposta de Modelo para a Avaliação da Experiência do
Jogador no Uso de Jogos Híbridos**

Paulyne Matthews Jucá, José Cezar de Souza Filho, José Olinda da Silva

A Conceptual Model for the Analysis of Investigation Elements in Games

Pedro Marques, Marcus Parreiras, Joshua Kritz, Geraldo Xexéo

**Aprendizado Baseado em Projetos em Desenvolvimento de Jogos Digitais: Um Estudo
de Caso**

Marcus Parreiras, Pedro Nascimento, Geraldo Xexéo

Trilha de Artes & Design – Artigos Curtos

“Tente Não Piscar”: Um Jogo de Detecção de Piscadas Usando Visão Computacional

Juliana Aragão Pinto, Victor Travessos Sarinho

**Ecopolis: Merging Competition and Sustainability Education in a Resource
Management Game**

Daniel dos Santos, Fernando Costa, Marcus Parreiras, Geraldo Xexéo, Marcos
Magalhães

ESG+P Evolution: A Videogame Proposal for Teaching the New ESG Concept

Miguel Nascimento, Gabriel Nascimento, Marcus Parreiras, Marcos Magalhães, Geraldo
Xexéo

IFRN: O jogo: Design e Projeto de Advergame para Divulgação Institucional

Erick Bergamini S. Lima, João M. Vilas Boas, João Vitor C. Oliveira, Matheus Mathias R.
L. de Moraes

**Parâmetros para construção de uma identidade sonora em jogos digitais e sua
aplicação na trilha sonora original de Guacamelee!**

Letícia Arnold

Trilha de Computação – Artigos Curtos

Haptic system as an accessibility mechanic for hard of hearing and deaf people on video games

Emme C. de Menezes, Marcus V. Lamar

Evaluating Deep Learning-based Chess-Engine Endgame Strategies

Epitácio Pessoa de B. Neto, Telmo de M. e S. Filho, Thaís G. do Rêgo, Yuri Malheiros

A Two-Dimensional Non-Relativistic Quantum Physics Game Engine

Luan Vargas, Marcelo Thielo, Luiz Martins-Filho, Ueslei Brandt

Proposing an architecture for developing tactical shooter games employing Virtual Reality

Ícaro S. Barbosa, Creto A. Vidal, Joaquim B. C. Neto, Antônio J. M. Leite Júnior, George A. Gomes

Design Patterns and Code Maintainability in Games: A Case Study

Vitor B. Estevam, Alysson D. dos Santos, Matheus Paixao

Use of a generative chatbot as a middleman to improve User Experience in Interactive Fiction games

Adriano T. Dotta, Marcelo R. Thielo, Jean Felipe P. Cheiran

Trilha de Cultura – Artigos Completos

Unveiling Legends: A Journey through Cultural Folklore

João Victor de Moraes, Davi Camara, Gabriel Abbud, Thiago de Moraes, Maria Andréia Formico Rodrigues

A Representação do Museu de Ciência em Stardew Valley

Danilo Henrique do N. Aguiar, Flávia G. de Carvalho

Representações Alternativas e Interativas de Modelos de Processos de Serviços Públicos

Cauê de S. Melo, Tadeu M. de Classe, Márcio R. Ferreira, Ronney M. de Castro

Adicionando e Analisando Emoções dos Jogadores em Jogos sobre Corrupção

Vinicius S. de Abreu, Tadeu M. de Classe

Análise de dados para verificar o balanceamento entre as três raças no jogo StarCraft II(TM)

Matheus F. L. Senna, Ana Luísa A. Bastos

VELHAS, CRUÉIS E VINGATIVAS: Representações abjetas do envelhecimento feminino em The Witcher III: Wild Hunt

Fernanda Passos

Desvendando enigmas e mistérios: Uma análise de representações da ciência e do cientista em 'A Experiência Indesejada'

Dayanne Santos-Ferreira, Marcelo S. de Vasconcellos, Flávia G. de Carvalho

INFLUÊNCIA: um jogo de tabuleiro digital para percepção de valores ético-morais

Michelle Nascimento, Marcelo La Carretta, Gabriel Victor R. Dias, Lucila Ishitani

The Self-starring Perspective: The Player as a Character

Fernando Andrade, Rosilane R. da Mota

Contra-Hegemonia LGBTQIA+ nos Jogos Digitais

Igor C. da Silva, Luiza Lyra, Helena Barbosa

Use of the Roguelike genre as a narrative tool: Memories and child development in The Binding of Isaac

Rosilane R. da Mota, Júlia R. Goulin

Jogos com Temática Feminina: Um mapeamento sistemático da literatura

Rachel Reis, Clausius Reis, Kamila Lyra, Thalita Maria do Nascimento, Camilla L. Assolari

De Doença a Remédio: Flash Games na História dos Jogos Digitais

Ana Beatriz Bahia

Trilha de Cultura – Artigos Curtos

O uso de games na afirmação da etnia indígena Kokama

Gabriel P. Compto, Higson do N. Vaz

Trilha de Educação – Artigos Completos

A 3D Simulator for a Social and Ludic Robotics Platform

Marcelo M. da Rocha, Esteban Walter Gonzalez Clua, Débora Christina Muchaluat-Saade

Acompanhamento de Aprendizado em Dashboards de Dados de Gameplay de Jogo Digital Educacional

Felipe da S. Lancelotte, Caio de A. E. de Carvalho, Tadeu M. de Classe, Ronney M. de Castro

Aplicativo Mobile para Auxílio na Verificação de Habilidades Matemáticas em Crianças com Deficiência Intelectual

Stephanie S. V. Gomes, Rosilane R. da Mota

Aprendendo com jogos durante a Covid-19: plataformas lúdicas para apoio ao ensino

Marcelo S. de Vasconcellos, Flávia G. de Carvalho, Cynthia M. Dias, Fábio C. Gouveia, Cláudio Rodrigues

Avaliação de conhecimento em jogos sérios: Uma revisão sistemática de literatura

Maiara Miranda, Michelle N. Nascimento, Gerda de Oliveira, João Pereira, Lucila Ishitani

Braille de Bolso: Um jogo digital portátil embarcado em uma placa Arduino

Matheus Augusto S. dos Santos, Bruna dos S. de Jesus, Marcelo V. C. Diniz, Joacir S. Ferreira

Busca em largura e profundidade aplicado a jogos educativos: estudo de caso no projeto do jogo Graph Defender

Rafael B. Pavani, Maurilio M. Campano Junior, Linnyer B. R. Aylon

Caçador dos mares: um jogo de apoio ao ensino de noções básicas do plano cartesiano

Caio S. Azeredo, Marcus Parreiras, Geraldo B. Xexéo, Rafael B. dos Santos, Lucas B. Oliveira, Rodrigo L. Peregrino

Cell Interact um jogo para aprender biologia celular

João Vitor de S. Chagas, Wallace do C. Moraes, Aura Conci

Charles' Adventures: um jogo educativo sobre as doenças tropicais da Amazônia

Daniel S. dos Santos, Paula C. F. Cardoso, Victor H. S. C. Pinto

CODE_DUNGEON: um serious game para auxiliar no aprendizado de programação

Gabriel C. Oliveira, Elisa Boff

Como Medir Diversão? Um Estudo com Jogos Sérios para Crianças

Diego Fellipe Tondorf, Marcelo da S. Hounsell, Vanessa A. Pereira, Rafael R. Obelheiro

Creative Journey: Uma Ferramenta de Auxílio ao Ensino de Lógica e Programação para Crianças

Bryan T. Paiva, Érico M. H. do Amaral, Guilherme D. Goulart, Marco Antônio A. dos Santos, Maria Elizabeth B. Silva

Criação e Aplicação de Jogos Digitais Direcionados ao Público TEA: um Mapeamento Sistemático Terciário

Marlow R. B. Dickel, Marcelo da S. Hounsell

DBBoard Game: Um Jogo de Tabuleiro para o Ensino e Aprendizagem de Conceitos de Banco de Dados

Danilo Giacobbo

Desenvolvimento de um Sistema De Métricas Backend para Acompanhamento do Desenvolvimento de Habilidades Matemáticas em Crianças com Deficiência Intelectual através de Jogos Sérios

Matheus S. Lara, Rosilane R. da Mota

Desenvolvimento e validação de um jogo digital ativo para estimulação de habilidades motoras de crianças

Guilherme T. Schneider, Denise B. Berlese, Débora N. F. Barbosa, Lynn R. G. Alves

Empurrando limites: O jogo que mostra a importância de se ter cidades mais acessíveis

Bruna dos S. de Jesus, Matheus A. S. dos Santos, Luiz Claudio M. dos Santos

Escape Room: debatendo direitos humanos a partir da prisão do Super Mario

Marcos R. O. de Lima, Luciana S. Ribeiro, Cristiane P. Cerdera

Exploring the Intersection of Game-Based Learning and Sustainable Education in Engineering: A Bibliometric Analysis

Luiz Eduardo Uzeda, Marcus V. C. Parreiras, Geraldo B. Xexéo

FoxMusic: Um jogo digital no auxílio do ensino-aprendizagem infantil da música

Nathan Carlos de Freitas, Hugo Rodrigo Gomes de Castro, Pedro Moises de Sousa

Game Design Regional em Jogos Pedagógicos: Um Estudo de Caso do Jogo “Dina: Mistérios em Pernambuco”

Larissa Gabrielle de O. Cavalcante, Luís Filipe S. Seixas

Gamificação para Aquisição de Habilidades Matemáticas Estimulação das Habilidades Geométricas em Crianças com Distúrbios no Desenvolvimento Neurológico

Gustavo G. de Souza, Rosilane R. da Mota

GEOMETRY QUEST: um jogo com foco na geometria

Igor de O. Silva, Hugo Rodrigo, Fellipe de O. Silva, Pedro M. de Souza

Guess ensino - um jogo interativo para auxiliar no aprendizado de Libras

João Antonio Furquim, Flávia B. B. Haddad, Débora Gonçalves R. Dias

História ensinada por um sistema? Análise a partir do jogo “Revolução Neolítica”

Marcello P. Giacomoni, Geraldo B. Xexéo

I Am Fish e o desenvolvimento de uma estratégia para análise de jogos digitais educativos informais

Rodrigo Barcelos B. Lefebvre, Roberto D. V. L. de Oliveira

Implementação de uma Solução Gamificada Para o Ensino de Noções Espaciais Para Crianças com Distúrbios no Desenvolvimento Neurológico

Larissa D. Gomes, Rosilane R. da Mota

Jogo digital: Trilhas do Conhecimento para o auxílio no ensino aprendizagem de crianças com deficiência intelectual da APAE

Álvaro K. Oda, Danton S. Soares, Lucas N. Saar, Luiz A. Machado, Otávio M. Oda, Hugo Castro, Clausius D. Reis, Pedro D. de Sousa

Jogo educativo no ensino de estrutura de dados: aliando Educação 5.0, gamificação e storytelling

Huminig S. Barbosa, Felipe F. da Silva, Maurilio M. Campano Junior, Linnyer B. R. Aylon

Jogos digitais no ensino da matemática: uma revisão da literatura

Gilberto B. R. Damaceno Júnior, Jesse Nery Filho, Maria Talita R. Pinheiro

Jogos educativos no Ensino de Circuitos Digitais: Um Mapeamento Sistemático

Larissa Fátima de S. Santini, André Luis Santini, Maurilio M. Campano Junior, Mateus B. Track, Marcos de Assumpção, Linnyer B. R. Aylon

Logicalizando feat Flip & Flop: um graphic novel para ensino de circuitos digitais

Felipe R. de Lima, Maurilio M. Campano Junior, Linnyer Beatrys R. Aylon

MagicBits: Um Game Auxiliar para a Disciplina de Introdução aos Sistemas Computacionais

Alexandre S. C. Oliveira, Eduardo F. Assis, Marcus V. Lamar

“O Talento de Delegar”: testagem de um jogo para o aperfeiçoamento de soft skills em treinamentos oferecidos por RH terceirizado

Caio Teixeira de Paula, Heitor Elias Prudente, Pedro M. Bannwart, Raíssa V. de Melo, Raphaela G. Ferraz, Yan M. Coutinho, Guilherme Henrique de O. Cestari

O Uso De Jogos Digitais Como Ferramenta De Aprendizagem

Diego R. Pereira, Luciano B. Rocha

P do Quê?: Um Jogo de Tabuleiro Sobre o Composto de Marketing

Dôuglas A. Ferreira, Ana Flávia Balieiro, Matheus C. da Silva, Pedro Arthur, Paulo Lenço, Hélia Vannucchi

Poké Prog: Jogo educacional para o ensino dos conceitos básicos de programação

Jeanluca M. de Abreu, Hugo R. G. de Castro, Clausius D. G. Reis, Pedro M. de Sousa

Química em Minecraft: Análise do Objeto Educacional "PROPRIEDADES DA MATÉRIA"

Vitória C. C. Rodrigues, Cristiano M. P. M. P. Pinheiro, Luciano Denardin

Resgate Binário: praticando conversão de números decimais para base binária e exercitando o Pensamento Computacional

Fabrizio Honda, Jeniffer Macena, Andreza Mourão

Robo-Think: Um Jogo de Realidade Virtual para o Ensino de Habilidades de Pensamento Computacional

Daniel T. T. Nipo, Rodrigo L. Rodrigues, Rozelma França, Josevandro B. Nascimento, Miguel Pereira

Salve Gaia: um jogo de tabuleiro colaborativo sobre sustentabilidade para a Educação Profissional e Tecnológica (EPT)

Fernanda R. S. Silva, Ana Paula P. Ramos, Claudio Luiz Mangini, Samuel Ronobo Soares R. Soares, Larissa Trierveiler-Pereira, Máriam T. Pereira

Simulador para Gestão 4.0: Um Auxílio à Tomada de Decisão

Edgard M. Wagner, Letícia B. Oliveira, Pedro M. Menezes, Yan B. S. Barreto, Ana Carolina H.V. Santos, Kátia S. V. Menezes, José L. Silva, Simone V. Silva

Star Owners: um modelo construtivista de desenvolvimento de Serious Games para jogo de ensino de Teoria da Computação

Matheus dos Santos Luccas, Kalinka C. Branco

The Skills Stimulated by Integrating Contents of Production Management in Higher Education in Engineering by Adapting 'The Paper Airplane Factory' Game

Marcele E. Fontana, Vilma S. Nepomuceno, Lucas T. de F. Almeida

Um Jogo digital: "Linguaventura" para o auxílio no ensino-aprendizagem da alfabetização do ensino fundamental II

Jonatan H. da Silva, Victor B. G. de Carvalho, Gabriel de F. Paixão, Hugo Rodrigo G. de Castro, Pedro M. de Sousa

Um jogo digital para geografia: ensino aprendizagem dos biomas brasileiros

Fábio H. S. Bastos, Jocsan R. L. Ferreira, Phelipe R. M. Rosa, Thalisson L. G. Pires, Hugo Rodrigo G. de Castro, Clausius D. G. Reis, Pedro M. de Sousa

Um Mapeamento Sistemático sobre Jogos Sérios Relacionados a Conscientização de Vetores da Dengue

Thomas K. Derkasz, Helyane B. Borges, Gabriel D. Salles, Simone N. Matos, Isabel Cristina Torrens

Um mergulho interativo em Quarto de Despejo, de Carolina de Jesus: Projeto de Extensão Curricular

Marcelo La Carretta, Matheus M. Schlittler

Trilha de Educação – Artigos Curtos

Aventurándose en la Gramática del Design Visual: Proposta de Material Didático Digital Gamificado para Professores de Línguas em Formação Continuada

Suzana T. Linhati, Caroline Larrañaga, Susana Cristina dos Reis

CardClinic: Uma ferramenta para o ensino de uroginecologia

Bryan T. Paiva, Érico Marcelo H. do Amaral, Guilherme D. Goulart, Marco Antônio A. dos Santos, Maria Elizabeth B. Silva

Ciclo do Poder: desenvolvimento de um jogo sério sobre dignidade menstrual

Tânia Z. do Valle, Renata M. Maia, Rafaela V. Bruno, Carolina N. Spiegel, Isabele P. R. Silva, Cynthia M. Dias

Desenvolvimento de Jogo Sério Como Ferramenta de Apoio ao Aprendizado de Geometria no Ensino Médio

Victor A. Ortolan, Fábio Alexandre C. Modesto

From Board Game to Digital Game: Prototyping and Transmediation of Screener

Geraldo B. Xexéo, Hugo Reis, François Noël

Inovando na Educação com uso de Jogos Digitais: O desenvolvimento do “República em Jogo” em versão Digital para ser utilizado na II Olimpíada de Sociologia do Estado do Rio de Janeiro

Pamela K. M. Gomes, André Luiz Brazil, Gabriel A. Fernandes, Gabriela A. A. Kronemberger, Alexandre G. T. Pinto Júnior, Sarah M. T. de Almeida, Pedro Henrique R. S. Bomfim

Jogos Digitais e a Neurodiversidade: Uma Revisão Sistemática

Daiana M. de Oliveira, Marcelle Pacífico, Marcos A. F. Borges

Life Green: Um Jogo Digital para a Conscientização Ambiental

Alexandre R. Carneiro, Victor T. Sarinho

Multiverso UFV: Um jogo sério em 3D para apresentação de um campus universitário para alunos ingressantes

Naiara C. R. Diniz, Daniel M. Barbosa

“Não Queima Meu LED!” - Um Jogo de Realidade Virtual para o Ensino de Circuitos Digitais

Odivio Caio Matos, Victor T. Sarinho

Plug’n Pass: Um Jogo Lúdico sobre Circuitos Lógicos

Pedro H. M. O. Andrade, Victor T. Sarinho

Robolix: proposta de jogo educacional sobre o descarte correto de lixo eletrônico

Andrea Carla V. Rodrigues

Sudoku Binário como jogo no ensino médio técnico: um relato de experiência

Maurilio Martins Campano Junior M. Campano Jr., Larissa Fátima de S. Santini, Mateus B. Track, Marcos de Assumpção, Linnyer Beatrys R. Aylon

Um jogo digital: “RabbitLand” para o ensino aprendizagem da matemática

Raphael W. P. dos Santos, Hugo Rodrigo G. de Castro, Pedro Moises de Sousa

Until Afternoon Remake: um Jogo de Realidade Alternativa (ARG) para o uso no contexto universitário

Isadora de O. Assunção, Ana Paula P. de Moraes, Eduardo C. Radaelli, Luane Monfardini de M. de Borba, Ana Luiza B. Campos, Marcelle R. de Oliveira, Suzana Linhati, Susana Cristina dos Reis

Vida de Calouro: Organização do Tempo e Atividades Pessoais em Jogo por Interações com a Realidade Virtual

Bruno C. da Silva, Daniel H. S. Oliveira, George S. dos Santos, Polyana G. F. Correia , Sarah M. T. de Almeida, Sullivan S. da Matta, André Luiz Brazil, Pâmela K. M. Gomes

Trilha de Indústria – Artigos Completos

Análise de Postmortems de Jogos Brasileiros

Nicolle Ferreira, Luiz Carlos Pinheiro Jr.

Análise e Visualização de Dados em Jogos de Treinamento de Situações de Risco na Indústria - Um Estudo em Mapeamento Sistemático

Cristiano B. Serra, Tadeu M. de Classe

Redes de Colaboração na Indústria Criativa: Etapas para Criação de um Comitê Gestor em um Cluster de Jogos Digitais

Milena Cherutti, Cristiano M. P. Pinheiro, Marta R. Bez, Thomás Czrnhak

Aplicação de Técnicas de Gerenciamento de Projetos para desenvolvimento de jogos: um Estudo de Caso

Marcus Parreiras, Pedro Marques, Geraldo B. Xexéo, José André

SafetyPlay Game Design - Projetando Jogos Com Propósito de Treinamentos de Segurança na Indústria

Roberto Rufino Jr., Tadeu M. de Classe, Camila de C. Lima

Tecnologias que auxiliam a acessibilidade em jogos digitais para pessoas com deficiência visual: uma pesquisa bibliográfica no Portal de Periódicos da CAPES

Cauã Picetti, Graziela Sarmiento

Uma Proposta de Quadro Kanban Para Promover Visibilidade em Projetos de Jogos

Paulyne M. Jucá, Arthur de C. Callado

Trilha de Indústria – Artigos Curtos

Características do crunch na indústria de jogos digitais

Daeana Paula Bourscheid, Andrea Valéria Steil

Trilha de Saúde – Artigos Completos

EMG Based Serious Game For Use in Stroke Rehabilitation

Gabriel R. Silva, Rodrigo da S. Guerra

Colonizando: um jogo de tabuleiro moderno para promover a educação sexual

Suellen de Oliveira, Yasmin B. Lima, Bernardo B. Taucei, Eduardo F. M. de Brito, Geraldo B. Xexéo

CaSEJ: Game Design Canvas para Brainstorming de Jogos para Saúde

Emmanuel G Souza, Tadeu M. de Classe, Ronney M. de Castro

Promovendo a Colaboração Interdisciplinar na Saúde: Uma Abordagem Baseada em Papéis para a Construção de um Jogo RPG Sensibilizador

Márcio S. Camilo, Claudia L. R. Motta

Neurofeedback e Eye Tracking como mecânicas de um Jogo Sério de apoio ao tratamento de neuropatias

Alejandro E. L. Moreno, Victoria M. da F. Ribeiro, Joel S. da C. Neto, Yuri N. S. Fontes, José Fernando R. F. Neto, Tamires de S. Silva, Jonatas S. Pereira, José Eurico de V. Filho

Wild Jumper: um Jogo para Análise do Estado Mental do Jogador e Tratamento do Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade

Allan M. Gonçalves, Breno G. Soares, Diana F. Adamatti, Emylly S. Guimarães

Tratamento comportamental da incontinência urinária por meio de uma aplicação mHealth gamificada: primeiros resultados

Filipe M. S. dos Anjos, Hugo M. Oliveira, Fabricia E. Estevam, Sergio T. Carvalho, Luciana Regina F. da Mata

Proposta de um Ambiente Integrado para Reabilitação Física de Amputados Utilizando Jogos Sérios

Douglas A. T. Mendes, Rafael L. Melo, Érico M. H. do Amaral, Julio S. Domingues Júnior

Gamificação na Reabilitação Física de Amputados: Uma Abordagem Baseada em Jogo Sério

Rafael L. Melo, Douglas A. T. Mendes, Érico M. H. do Amaral, Julio S. Domingues Júnior

Trilha de Saúde – Artigos Curtos

Elementos para o Uso de Jogos na Pesquisa Translacional

Marcelo S. de Vasconcellos, Flávia G. de Carvalho, Cynthia M. Dias, Cláudio Rodrigues

Prototipagem de uma Plataforma de ensino de Reanimação Cardiopulmonar Pediátrica Gamificada

Thayanne M. de Andrade, Thais R. Salim, Glaucia Maria M. de Oliveira, Mariara Marques, Júlia P. C. Marques, Marcus V. Parreiras, Carolina S. de Medeiros, Geraldo B. Xexéo

Superbactérias: um jogo educativo sobre o risco do uso inadequado de antibióticos

Guilherme G. Souza, Vítor B. de Andrade, Geraldo B. Xexéo, Farmy Silva, Suellen de Oliveira

Uso de Jogos Digitais como ferramenta para o diagnóstico/terapia do Transtorno do Espectro Autista

Bruna M. Barbosa, Marcos Wagner Ribeiro

Voice Hero: Um Jogo Digital com Controle por Reconhecimento de Voz para o Auxílio de Terapias Fonoaudiológicas

Nadine C. Marques, Victor T. Sarinho

Serious Game para Treinamento das Etapas de Introdução de Cateter Central de Inserção Periférica em Neonatos sob Cuidados Intensivos

Débora F. de França, Júlia Millene G.M. de Lacerda, Adson José M. Vale, Alyson de C. Souza, Ricardo N. Cobucci

Aprimorando a experiência do usuário em um jogo de Realidade Virtual para pessoas com comprometimento nos membros superiores

Barbara Sabrina H. M. de Castro, Alberto B. Raposo, Greis F. M. Silva-Calpa

Gobble: A Decision-Based Game Proposal to Dietary Education

Lucas B. Oliveira, Rafael B. dos Santos, Marcus Parreiras, Geraldo B. Xexéo

Desenvolvimento de um mobile serious game para apoio ao ensino de Semiologia Neurológica

Caroline Marina Rampanelli, Paulo Moacir M. Filho, Alexandre L. Zanatta, Rafael Rieder

Concurso de Teses e Dissertações – Mestrado

Design de Narrativas para Jogos Digitais Baseados em Processos de Negócio - CTDGames 2023

Márcio R. Ferreira, Tadeu M. de Classe

Jogos digitais para estudantes surdos: um framework na perspectiva do Desenho Universal para a Aprendizagem

Daieli Althaus, Daniela K. Ramos

Estruturação e Aplicação de um Padrão de Game Design Document

Ian C.B. Rêgo, Sandro R. B. Oliveira, Carlos S. Portela

Concurso de Teses e Dissertações – Doutorado

Model, Taxonomy and Methodology for Research Employing EEG-based BCI Games

Gabriel A. V. Mendes, Leonardo C. de Miranda

Língua, leitura e escrita nos Jogos Digitais: marcas de uma história

Silvia Ap. Silva J. e Silva, Valdir H. Barzotto

Modeling an Empathetic Embodied Conversational Agent

Paulo R. Knob, Soraia R. Musse

Workshop JEDI (Jogos & Equidade, Diversidade e Inclusão)

Gamificando o Material Dourado: Uma Estratégia para o Auxílio do Ensino do Sistema Decimal de Numeração para Crianças com TEA

Isabel Cristina S. da Silva

Memory Void: Digital Games Preservation in Portugal

Luciana Lima, Ana T. Mota

Ensino de pensamento computacional por meio de jogos para empoderar meninas a seguirem a área da Computação

Andreza Sartori, Luciana P. de A. Kohler, Larissa Z. Antunes, Mauricio C. Lopes, Fabrícia D. Zucco, Leandro W. Ribeiro

ET Bilu vai a Fazenda: um jogo educacional para alfabetização de crianças cegas com uso da interação tangível

Maiara Oliveira, Mariele da Cruz, Ildaiane Vergara, Gabrielle Lima, Vinícius da Costa, Eliana Zen

Design in Partnership and Projects with High Social Impact an experience with games as catalysts for a university extension project

João Léste, Lucas Sousa, Jackeline Farbiarz, Cynthia M. Dias, Alexandre Farbiarz

Uso do Robocode como ferramenta de ensino de Inteligência Artificial nos cursos de computação

André Firmo, Bárbara Abreu, Matheus Chagas, Jailton I. S. Júnior, Lucas Rodrigues

Chrome T-Rex a partir de trilha sonora cultural personalizada e adaptada para movimentações por tecnologia assistiva

Douglas Edipo, Cláudio Gomes

Amazon Legends: A saga de Nassor

André Queiroz, Bruno Barros, Leandro da Silva, Cláudio Gomes

Workshop MÁGICA (gaMes nA Graduação e na educação básica)

Elaboração de um jogo sério como ferramenta de estratégia de aprendizado e motivação no Curso de Medicina

Matheus Chacorowski, Rafael Godoy, Anderson M. Fernandes

Dream Adventure: uma proposta de subgênero baseado em Yume Nikki

Théo F. dos Santos, Caroline R. Serpa, Bruno A. da Fonseca, Rafael M. de Albuquerque

Estudo do Multiplayer Local em Jogos Digitais Gratuitos

Erik von Wangenheim, Rafael M. de Albuquerque

Um levantamento de mecânicas indutoras de narrativas emergentes em jogos de simuladores de colônia

Gabriel Gottschalk, Laura Sofia Tibau, Rafael M. de Albuquerque

Herói Do Coliseu: Um Jogo Digital Baseado nos Gêneros Roguelite com Shoot 'Em Up nas Arenas da Roma Antiga

Lukas Raphael Lourençon, Marcia Z. Gusmão

Lux Regenerationis: Um jogo para auxiliar no aprendizado da disciplina de Arte

Gill V. Gonzales, Lohanna Soares, Maria Louisa Solimões, Natasha Melo, Rossilene Jardim, Sérgio Velleda, Gabriel Araújo

Elementetris: Um jogo digital de apoio à aprendizagem de química

Mauricio Oliveira, Maria Rita Coelho, Denis Cople, Caio Azeredo, Marcus Parreiras

OndaBeat: Jogo de Aprendizagem de Ritmos e Figuras Musicais

Paulo Gabriel Fontana, Tadeu M. de Classe

Jogos digitais para apoiar o aprendizado de crianças nos anos iniciais da educação básica

Rafael Cardoso, Marcelo Siedler, Gabriel Carvalho, Ely Neto, Tatiana Tavares, Tiago Primo

Simulador para Gestão 4.0: Uma Versão 3D

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