



CBSOFT'25

XVI CONGRESSO BRASILEIRO DE SOFTWARE: TEORIA E PRÁTICA
22 A 26 DE SETEMBRO | RECIFE/PE

ANAIS

I Workshop sobre Engenharia de Software para Desenvolvimento de Jogos (SE4Games 2025)

 **SOL**
SBCOPENLIB

Realização



CEES



Organização Geral

Kiev Gama - Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
Vinícius Garcia - Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Coordenação de Publicações

Carla Silva - Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
Jéssyka Vilela - Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
Mariana Peixoto - Universidade de Pernambuco (UPE)

Coordenação de Comitê de Programa

Andréia Formico - Universidade de Fortaleza (Unifor)
Troy Kohwalter - Universidade Federal Fluminense (UFF)

Comitê Diretivo do SE4Games

Andréia Formico - Universidade de Fortaleza (Unifor)
Troy Kohwalter - Universidade Federal Fluminense (UFF)

Coordenação de Publicidade e Divulgação

Andréia Formico - Universidade de Fortaleza (Unifor)

Comitê de Programa

André Brandão - Universidade Federal do ABC (UFABC), Brasil

Cristiano Politowski - Ontario Tech University, Canadá

Edirlei Soares de Lima - Breda University of Applied Sciences, Países Baixos

Esteban Clua - Universidade Federal Fluminense (UFF), Brasil

Fabio Petrillo - École de Technologie Supérieure (ÉTS), Canadá

Fernando Trinta - Universidade Federal do Ceará (UFC), Brasil

Jucimar da Silva Junior - Universidade do Estado do Amazonas (UEA), Brasil

Kendra Cooper - Acadêmico Independente, Canadá

Kiev Gama - Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Brasil

Marcela Pessoa - Universidade do Estado do Amazonas (UEA), Brasil

Nabor C. Mendonça - Universidade de Fortaleza (Unifor), Brasil

Rodrigo Santos - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Brasil

Windson Viana - Universidade Federal do Ceará (UFC), Brasil

Prefácio

Os *Anais do I Workshop de Engenharia de Software para Desenvolvimento de Jogos (SE4Games 2025)* reúnem os trabalhos apresentados no evento realizado em 23 de setembro de 2025, em Recife/PE, em conjunto com o XVI Congresso Brasileiro de Software: Teoria e Prática (CBSOFT 2025). Esta edição inclui sete artigos de pesquisa — seis completos e um curto — selecionados por meio de revisão por pares em regime *double-blind*, a partir de 11 submissões, resultando em uma taxa de aceitação de aproximadamente 63,6%. O Comitê de Programa foi coordenado por Andréia Formico (Unifor) e Troy Kohwalter (UFF), que organizaram este volume em colaboração com Carla Silva (UFPE), Jéssyka Vilela (UFPE) e Mariana Peixoto (UPE), coordenadoras de publicações do CBSOFT 2025. Os artigos desta série foram submetidos em 12 de julho de 2025, aceitos em 4 de agosto de 2025 e tiveram suas versões finais entregues em 11 de agosto de 2025.

Palestrante

Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense, UFF Medialab)

Título: Os Impactos da IA Generativa na Engenharia de Software para Desenvolvimento de Jogos

Resumo: Os avanços recentes da IA Generativa têm causado forte impacto na produção e planejamento de jogos, não somente no que se refere à programação, mas também na produção de arte, roteiros, animações e audiovisual. Neste contexto, as tarefas e os papéis dos desenvolvedores e da engenharia de software vêm sendo revistos e revisitados. Esta palestra irá apresentar uma breve reflexão sobre essas mudanças e paradigmas, procurando apontar direções e possibilidades futuras dentro do contexto de desenvolvimento de jogos.

Mini CV. Esteban Clua é Professor Titular da Universidade Federal Fluminense (UFF), Diretor Geral do UFF MediaLab, pesquisador do CNPq PQ 1D, Cientista do Nosso Estado da FAPERJ (2024, 2019) e Jovem Cientista do Nosso Estado (2009, 2013). Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade de São Paulo e mestrado e doutorado em Informática pela PUC-Rio. Sua pesquisa concentra-se em Jogos Digitais, Realidade Virtual, GPUs, Simulação e Ciência de Dados. É cofundador do SBGames e atualmente Presidente da Comissão Especial de Jogos da SBC (CEJOGOS). Internacionalmente, atua como Presidente do IFIP TC14 em *Entertainment Computing* e representante do Brasil. Esteban recebeu diversas distinções, incluindo o Prêmio de Homenagem à Carreira no SBGames da SBC (2023), a Medalha Amigos da Marinha da Marinha do Brasil (2024), o prêmio da ABRAGAMES por contribuição acadêmica à indústria de jogos digitais (2007), além de ter sido nomeado NVIDIA CUDA Fellow (2015) e NVIDIA Ambassador (2020). Integra vários comitês editoriais e atua em conselhos de inovação do Estado do Rio de Janeiro e da UFF. Esteban coordenou mais de 20 projetos financiados, é autor de mais de 70 artigos em periódicos e 230 artigos completos em conferências e, em 2024, foi palestrante convidado em importantes conferências (SIBGRAPI, SBCAS, SBPO, CIIS, SET), *Program Chair* do ACM High Performance Graphics e *General Chair* do ICEC 2024.

Painelistas

Tema: “Inteligência Artificial e o Futuro do Desenvolvimento de Jogos”

Tulio Caraciolo (Geppetto, Manifesto Games)

Mini CV. Tulio Caraciolo possui bacharelado em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE, 2005) e mestrado em Ciência da Computação pela UFPE (2008). Tem experiência em Ciência da Computação, com ênfase em Engenharia de Software, atuando principalmente em inteligência artificial e computação gráfica para jogos eletrônicos de PC e consoles. É *game designer* e empreendedor brasileiro, cofundador da Geppetto e da Manifesto Games. Tem trabalhado em projetos inovadores de mídia interativa e é uma voz ativa na indústria brasileira de jogos.

Nabor C. Mendonça (Universidade de Fortaleza)

Mini CV. Nabor C. Mendonça é bacharel em Processamento de Dados pela UFAM, mestre em Ciência da Computação pela UNICAMP e doutor em Computação pelo Imperial College London. Foi pesquisador visitante na Carnegie Mellon University, EUA, entre 2017 e 2018, onde integrou o grupo de pesquisa em arquitetura de software liderado pelo Prof. David Garlan. Desde 2001, é professor do Programa de Pós-Graduação em Informática Aplicada da Universidade de Fortaleza e bolsista de produtividade em pesquisa do CNPq (nível 2) desde 2008. Suas principais áreas de pesquisa incluem engenharia de software, sistemas distribuídos, sistemas auto-adaptativos, sistemas resilientes e inteligência artificial generativa e suas aplicações.