



**XII Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação –
construindo novas trilhas**

**Tema: Jogos eletrônicos e saúde - caminhos no delineamento de ações
de estimulação, avaliação e reabilitação**

**Período: 08 e 09/05/17
Local: UNEB - Salvador**

1. Chamada de trabalho

A chamada de trabalhos para o XII Seminário será divulgada em listas de discussão relacionadas com a temática dos jogos eletrônicos, e nos sites do Seminário, da UNEB, do Centro de Pesquisa Comunidades Virtuais, perfis do Facebook e Twitter, entre outros canais de divulgação.

2. Trabalhos Científicos

2.1 Os Trabalhos encaminhados para serem apresentados nos Grupos de Trabalho serão apresentados ao Conselho Científico do Seminário, preservando a identidade dos autores, garantindo assim, a lisura do processo de seleção de trabalhos.

2.2 Os trabalhos serão analisados considerando a relevância da temática tratada.

2.3 Cada Trabalho Científico deve ser direcionado para um dos Grupos de Trabalho. **Serão aceitos trabalhos tanto teóricos quanto empíricos que estejam relacionados aos seguintes GTs e suas respectivas ementas.**

GT 1 - Jogo eletrônico e saúde

Pesquisa e desenvolvimento de games voltados para avaliação, estimulação e reabilitação na área de saúde.

GT 2 - Jogos eletrônicos e computação

Desenvolvimento de jogos Digitais. Acessibilidade digital. Programação de Jogos. Realidade Virtual aumentada. Gamificação. Inteligência artificial aplicada a jogos. Hardwares adaptados. Desenho Universal.

GT 3 –Jogos eletrônicos Arte & Design

Concepção de Arte e Design. Narrativas. Interação. Design de personagens. Estética, Game Play. Jogabilidade.

GT 4 – Jogos eletrônicos e educação



Processos de ensino e aprendizagem mediado pelos jogos; Avaliação baseada em evidências; Gamificação; Inclusão e jogos;

3.Submissão de Trabalhos Científicos:

3.1 Os pesquisadores que vem investigando os jogos eletrônicos e suas diferentes relações podem encaminhar trabalhos aos GTs abaixo relacionados.

GT1 – Jogos eletrônicos e saúde

- Neuropsicologia
- Medicina
- Educação e saúde

GT2 – Jogos eletrônicos e Arte & Design

- Métodos e processos de Design,
- Narrativa,
- Imersão,
- Interatividade,
- Jogabilidade (game play),
- Design de personagens,
- Design de Experiências Interativas,
- Animação,
- Efeitos especiais,
- Interfaces,
- Áudio,
- Arte em Games.

GT3 – Jogos eletrônicos e computação

- Acessibilidade em Jogos
- Arquiteturas Computacionais para Jogos Digitais
- Áudio em jogos

3.2 A submissão do trabalho deverá ser realizada até 28/02/17 através do sistema de envio de trabalhos acadêmicos Easychair. O sistema está disponível no link: <https://easychair.org/conferences/?conf=sjeec2017>

- Computação afetiva aplicada a Jogos
- Computação ubíqua aplicada a Jogos
- Inteligência artificial aplicada a Jogos
- Interfaces humano-computador para Jogos
- Jogos crossmedia
- Jogos em TV digital interativa
- Linguagens e técnicas de programação em Jogos
- Modelos e infraestrutura para jogos em rede
- Plataformas de Jogos
- Processamento gráfico
- Realidade virtual, aumentada e mista aplicadas a Jogos
- Sensores e interface com hardware

GT 4 – Jogos eletrônicos e educação

- Processos de ensino e aprendizagem
- Avaliação baseada em evidência
- Gamificação
- Inclusão e jogos;

3.3. Identificação dos Trabalhos

3.3.1. Os nomes dos autores e o nome da instituição a que estiver vinculado (s) o (s) autor (es), qualquer informação que possa identificar os autores (nome de jogos, instituições parceiras, etc.)



devem ser substituídos por [BLINDREVIEW]

3.3.2. No caso de aprovação do artigo, os autores deverão eliminar os BLINDREVIEW e substituir com os dados dos autores e outras referências.

3.4 Ao receber a carta de aceitação o trabalho deve ser reenviado para a comissão com as devidas correções dadas pelos pareceristas e acompanhado de um “Termo de Compromisso de Apresentação” nos seguintes termos: “Eu ____ (nome completo do principal responsável pelo Trabalho) ____ autorizo, caso meu Trabalho ____ (nome do Trabalho) ____, de autoria de ____ (nome de todos os autores) ____, seja aprovado pela Comissão Científica XI Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: Construindo Novas Trilhas, a publicação imediata nos anais do seminário e no site da instituição organizadora.

3.5 - Nota Importante: Trabalhos aprovados sem termo de compromisso não serão aceitos.

3.6 Os Trabalhos aprovados serão publicados nos anais e no site do seminário.

4. Formatação do artigo

4.1. Os Trabalhos devem ter entre 9 (nove) a 10 (dez) laudas

4.2. Deve possuir no máximo 3 autores.

4.3. O *template* com as devidas formatações se encontra disponível em <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/2017/downloads/>

5. Mostra de jogos eletrônicos

Durante o evento será realizada uma mostra de jogos eletrônicos na qual desenvolvedores terão a possibilidade de apresentar o seu game e socializar com a comunidade o processo de desenvolvimento. Nesta edição, a mostra terá uma categoria específica para os jogos desenvolvidos com enfoque na acessibilidade e inclusão de pessoas com deficiência e outra para jogos que tenham perspectivas avaliativas.

5.1. Para submissão dos games o desenvolvedor deverá enviar por e-mail a ficha de inscrição, preencher e assinar o termo de consentimento (arquivo jpg ou pdf).

5.1.1 A ficha de inscrição e termo de consentimento estão disponíveis no site do evento em Downloads e que podem ser acessados através do link: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/2017/downloads/>

5.1.2 Na ficha de inscrição deverá ser informado o link de onde o game está armazenado (Drive, Dropbox, ou qualquer outro ambiente de armazenamento)

5.1.3 O e-mail para submissão é games@comunidadesvirtuais.pro.br



r com cópia para xxxxx e assunto "SUBMISSÃO DE GAME - SJEEC 2017".

5.2. O prazo para submissão do jogo é até o dia 10/04/17

5.3. Os games serão analisados pela comissão de avaliação e a notificação dos selecionados ocorrerá a partir de 11/04/17

6.0 Critérios de Avaliação para os trabalhos a serem apresentados no evento

O evento conta com um comitê científico formado por pesquisadores doutores que atuam e desenvolvem pesquisas na área de games em instituições brasileiras, alemãs, espanholas e portuguesas, tendo portanto competência técnica e acadêmica para avaliar e selecionar os trabalhos que serão enviados para os seguintes Grupos de Trabalho:

GT 1 - Jogos eletrônicos e saúde

GT 2 - Jogos eletrônicos e Arte & Design

GT 3 – Jogos eletrônicos e Computação

GT 4 – Jogos Eletrônicos e Educação

Cada Grupo de Trabalho será coordenado por um pesquisador que atue e/ou desenvolva pesquisas na área referenciada.

O presidente do comitê científico ficará responsável pelo encaminhamento dos trabalhos que serão avaliados pelos

membros do comitê. É importante ressaltar que os trabalhos serão avaliados por pelo menos dois pareceristas.

No caso de haver divergências significativas nos pareceres de cada trabalho, o mesmo será enviado para um terceiro avaliador a fim de definir a recomendação ou não do trabalho. Os pesquisadores/autores enviarão os seus trabalhos através do EasyChair, site que gerencia gratuitamente envio e avaliação de artigos acadêmicos (<https://www.easychair.org/conferences/?conf=sjeec2017>) que gerenciará o processo de recebimento e avaliação de artigos. A avaliação será realizada através de um instrumento contendo aspectos como: Relevância, Originalidade, Contribuição e Qualidade da apresentação escrita, que serão avaliados considerando os seguintes critérios: Excelente, Bom, Moderado e Fraco. No formulário haverá ainda os seguintes campos: Recomendação final (concluída a análise, os avaliadores deverão indicar se o trabalho deve ou não ser aceito); Confiança no julgamento (neste campo os avaliadores deverão indicar o grau de confiança do seu julgamento em termos de familiaridade/conhecimento do assunto tratado); Justificativa da avaliação (espaço onde deverá ser comentada a avaliação do examinador) e outro campo com informações para o presidente da comissão.

Os trabalhos que tiverem média igual ou superior a 8,0 serão



selecionados para apresentação nos Grupos de Trabalho e publicação nos Anais. Os autores receberão apenas o parecer dos avaliadores, sem nenhuma identificação, a fim de preservar a identidade dos pareceristas. Assim, como, os pareceristas receberão os artigos na condição blind review. As normas para envio de trabalho estarão disponíveis na home page do evento. Os trabalhos aprovados serão publicados nos anais do evento, após a autorização dos autores e apresentados nos GTs durante o seminário. A chamada de trabalhos para o XII Seminário será divulgada em listas de discussão relacionadas com a temática jogos eletrônicos e nos sites da UNEB, do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais, entre outros

6.0 Comitê Científico

Coordenação do Comitê Científico

- Lynn Alves

Membros do Comitê Científico:

- Ana Amélia Carvalho (UC-PT)
- Aníbal Guedes (UFFS)
- Amaralina Miranda de Souza (UNB)
- Ana Veloso (UA-PT)
-
- André Rezende (IFBAIANO)
- Arlete Petry (USP)
- Camila Pereira (SENAI-CIMATEC)
- Christiane Hauschild (ICN-PT)

- Christiano Britto Monteiro Dos Santos (UFF)
- Cristiane Vidal (UFSC)
- Cristiano Max (FEEVALE)
- Christiano Santos (COLEGIO PEDRO II)
- Daniela Ramos (UFSC)
- Edson Pfitzenreuter (UNICAMP)
- Esteban Clua (UFF)
- Eucídio Arruda (UFMG)
- Fernando Luís de Queiroz (UNEB)
- Fábio Paraguassu (UFAL)
- Fernanda Carmeliet (UNEB)
- Filipe Penicheiro (UC-PT)
- Filomena Moita (UEPB)
- Helena Maia (UNEB)
- Ivelise Fortim (PUC-SP)
- Isa Beatriz Neves (UNEB)
- Josemar Rodrigues de Souza (UNEB)
- Josemeire Dias (UNEB)
- José Carlos Ribeiro (UFBA)
- Licínio Roque (UC-PT)
- Luís Carlos Petry (PUC-SP)
- Luciana Zenha (UNEB)
- Luiz Adolfo (UNEB)
- Marcelo Medeiros (UNEB)
- Maria Teresa Pessoa (UC-PT)
- Marsal Branco (FEEVALE)
- Murilo Boratto (UNEB)
- Nelson Zagalo (UM-PT)
- Obdália Ferraz (UNEB)
- Paolo Bruni (UNIJORGE)
- Rosária Ilgenfritz Sperotto (PUC-SP)
- Rosemary Lacerda (UNEB)
- Roger Tavares (UFRN)
- Ruth Contreras (UVIC-PT)
- Tânia Hetkowskl (UNEB)
- Teofilo Galvão (UFBA)
- Thiago Rivero (UNIFESP)
- Vanessa Pereira (UNIFESP)
- Victor Cayres (UFBA)



7. Cronograma

Data máxima para encaminhamento dos Papers: 28/02/17

Data máxima para encaminhamento dos Games: 10/04/17

Notificação de aceitação dos papers: A partir de 11/04/16

Notificação de aceitação dos games: A partir de 11/04/17