

VIDEOJOGOS 2009

APELO A COMUNICAÇÕES

Videojogos2009

26 e 27 de Novembro 2009

Universidade de Aveiro, Portugal

<http://www3.ca.ua.pt/videojogos2009>

Videojogos2009 - Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos é um evento organizado pelo Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro (através do centro de investigação CETAC.media <http://www.cetacmedia.org/>), pelo Departamento de Engenharia Informática da Universidade de Coimbra (através do Centro de Informática e Sistemas – <http://www.cisuc.uc.pt>) e pela **Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos**¹ (<http://www.spcvideojogos.org/>).

As conferências da **Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos** passam a realizar-se anualmente e pretendem ser um encontro para promover a investigação e a indústria de videojogos em Portugal. Esta **Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos** conta com a participação de investigadores e profissionais da área dos videojogos para divulgação de trabalhos e troca de experiências entre a comunidade académica e indústria de videojogos. Para além disso, destaca-se a promoção da articulação em espaço Lusófono. A partir deste ano será vinculada uma forte articulação com a SBGames (Sociedade Brasileira de Jogos) no sentido de promover a divulgação de trabalhos e troca de experiências entre as sociedades de jogos dos dois países.

Esta **1ª Conferência da Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos** é um evento multidisciplinar, procura contribuições de diferentes áreas do conhecimento, desde a arte, desenho e narrativa de jogo, a aspectos da sua computação, bem como o estudo a teorização e a reflexão crítica sobre as práticas e aplicações no mercado e na indústria. A conferência procura submissões originais, de qualidade, encorajando a participação quer da indústria de videojogos, quer da comunidade académica.

Os *keynote Speakers* convidados serão anunciados brevemente.

Evento Anterior

ZON Digital Games 2008

<http://www.digitalgamesgroup.org/cdg2008>

¹ Antigo Digital Games Group agora formalizado na Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos, decorrerá durante a Conferência Videojogos 2009 uma reunião da Assembleia Geral da SPCV.

VIDEOJOGOS 2009

*** ALGUNS TÓPICOS OU ÁREAS DE INTERESSE ***

Metodologia na Concepção de Jogos Digitais
Interface, Interacção, Ergonomia e Usabilidade
Narrativa, História e Personagens
Arte, Estética e Design de Jogos Digitais
Experiência de Jogo e Entretenimento
Avaliação de Jogos
Serious Gaming
Estudos sobre Jogos
Estudos Sociais, Culturais e de Comunidades
Estudos e Modelos de Jogador
Videojogos e transmedia (Cinema, Banda Desenhada, Artes Visuais, Música, Literatura, Publicidade)
Modelos de Negócio e Exploração de Videojogos
Computação em Videojogos (Gráfica, Afectiva, Inteligência Artificial, Móvel, etc.)
Prototipagem e Desenvolvimento de Videojogos
Realidade Virtual/Aumentada

*** DATAS IMPORTANTES ***

Submissão Full Papers: 26 de Junho, 2009
Submissão Short Papers e Demos: 3 de Julho, 2009

Notificação de aceitação: 24 de Julho, 2009

Conferência: 26 e 27 de Novembro, 2009

VIDEOJOGOS 2009

*** SUBMISSÃO ***

Os artigos podem ser escritos em Português, Inglês e Espanhol, e não devem ultrapassar os limites definidos, incluindo todas as tabelas, figuras e referências. Condicionantes editoriais levam-nos a ter de anunciar que artigos que ultrapassem o padrão estabelecido serão imediatamente devolvidos aos autores.

Devem seguir um dos formatos abaixo:

Full papers: 10 páginas

Short papers: 6 páginas

Demos: 2 páginas e suporte CD ou DVD, ou upload em zip

Apresentação de práticas/indústria: abstract (500 palavras)

Os **full papers** devem primar por serem inéditos e de relevância em termos de pesquisa teórica, empírica ou aplicada.

Os **short papers** podem descrever pesquisas futuras, novas ideias ou estudos preliminares, podem apresentar trabalhos em desenvolvimento que ainda não tenham atingido o nível de maturidade necessário para se apresentarem com o nível de sistematização de um full paper.

As **demos** podem enquadrar protótipos que representem de algum modo um factor de inovação na área dos jogos digitais dentro dos tópicos de interesse da conferência.

Serão premiados pela comissão técnico/científica da conferência, o melhor **full paper** e a melhor **demo**.

Todas as submissões devem seguir as normas da Revista Prisma.

(<http://prisma.cetac.up.pt/normas.html>)

Os trabalhos submetidos serão avaliados e seleccionados pela Comissão técnico/científica em regime *double blind review*. Será obrigatório que pelo menos um dos autores dos papers submetido esteja inscrito na conferência para efectivar a publicação.

Os trabalhos aceites serão publicados:

- em formato e-book com ISBN em CD.

- em formato e-book com ISBN online.

- os melhores papers serão seleccionado para serem incluídos numa revista de cariz científico a anunciar

As submissões de artigos realizam-se online através da plataforma electrónica a disponibilizar **no website da conferência na secção submissão**.

*** CONTACTOS ***

Ana Veloso (Universidade de Aveiro) aiv@ua.pt

Licínio Roque (Universidade de Coimbra) lir@dei.uc.pt

Videojogos2009 videojogos.2009@ua.pt

VIDEOJOGOS 2009

*** COMISSÕES ***

COMISSÃO da conferência

Ana Veloso (Universidade de Aveiro)
Licínio Roque (Universidade de Coimbra)

COMISSÃO editora das actas

Ana Veloso (Universidade de Aveiro)
Licínio Roque (Universidade de Coimbra)
Óscar Mealha (Universidade de Aveiro)

COMISSÃO organizadora

Ana Veloso (Universidade de Aveiro) | coordenação
Óscar Mealha (Universidade de Aveiro)
Pedro Amado (Universidade de Aveiro)
... (em actualização)

COMISSÃO técnico/científica (membros confirmados)

Licínio Roque (Universidade de Coimbra) | coordenação
Ana Veloso (Universidade de Aveiro)
Carlos Martinho (Instituto Superior Técnico)
José Azevedo (Universidade do Porto)
Leonel Morgado (UTAD)
Luís Pereira (Universidade do Minho)
Luís Santos (Universidade do Minho)
Óscar Mealha (Universidade de Aveiro)
Nelson Zagalo (Universidade do Minho)
Patrícia Gouveia (ULHT)
Rui Prada (Instituto Superior Técnico)
Verónica Orvalho (Universidade do Porto)
... (em actualização)

*** APOIOS ***



universidade
de aveiro



Faculdade de Ciências e Tecnologia
Universidade de Coimbra

