

## Minuta da

### ATA DA PLENARIA DO SBGAMES DE 2014

Em quatorze de novembro de dois mil e quatro, as 16 horas, foi realizada a plenária da comissão especial de jogos e entretenimento digital da Sociedade Brasileira da Computação, durante o XIII SBGames, realizado em Porto Alegre – RS.

Primeiramente foi anunciado o interesse de instituições da América Latina em criar mais colaborações entre seus respectivos eventos. Em seguida, tratou-se do qualis do SBGames e da importância de termos mais citações.

Logo depois foi feito um relato do SBGames 2014, onde houve patrocínio de R\$ 365.000,00, receita de inscrições de R\$ 97.335,00 e um gasto previsto de R\$ 440.000,00. Foram destacadas as novidades da versão deste ano, especialmente o SBGames Jam e o Kids and Teens. Até o momento da plenária havia-se computado um total de 816 inscritos pagos, 80 inscritos com isenção e 1403 inscritos no Kids and Teens. Estima-se também umas 10 mil pessoas visitando a feira.

Houve aporte das seguintes agências de fomento: CAPES, CNPq, SEBRAE e Ministério das Comunicações.

Em seguida foram apresentados os nomes da comissão organizadora local, o desenvolvedor do web-site, responsáveis pela divulgação em redes sociais, identidade visual e o suporte à organização.

Em seguida iniciou-se o relato de cada uma das trilhas do XIII SBGames. A trilha de computação ressaltou que foram submetidos 74 artigos completos, sendo 27 aceitos e 60 short papers, sendo 29 aceitos. Para a seleção dos artigos

participaram 96 membros do comitê de programa e revisores convidados. Ressaltou-se

que o tema mais frequente foi Development and Tools, IA, seguido de Game and Education e Mobile computing. Houve uma taxa de revisão de 2,36 revisores por paper.

Em seguida deu-se início ao relato da trilha de cultura. Ressaltou-se que houve um acréscimo considerável na qualidade dos trabalhos e um volume grande de artigos em educação.

Em seguida passou-se para o relato da trilha de artes e design, onde mostrou-se que houve 97 full papers submetidos e 29 aceitos, bem como 30 short papers submetidos e 18 aceitos. Ressaltou-se que os tópicos que tiveram maioria na submissão foram Game Design, Narrativa e Arte em Games. Em seguida mostrou-se o critério de escolha para os melhores papers e foi feito o convite para que os melhores papers publiquem na revista de estudos em design e no Game Design Online Journal, revista recém criada. Comentou-se que foram 32 avaliadores no total.

A trilha de indústria relatou que recebeu 19 full papers, sendo 10 aceitos, 6 short papers, sendo 4 aceitos.

Posteriormente foi feito o relato dos tutoriais, onde se mostrou que ocorreram 32 submissões,

sendo 18 de computação e 6 de arte e design. Foram aceitos 6 tutoriais para serem apresentados e publicados e apresentou-se a versão do livro digital com os tutoriais.

Em seguida falou-se sobre o festival de jogos independentes. Foram realizadas 262 submissões, sendo 36 jogos eleitos para finalistas.

Em seguida os chairs de publicações comentaram sobre o ISBN, sobre dificuldades nos câmara ready. Também foi relatado sobre o andamento do IEEEExplorer e as exigências necessárias.

Ao término da narração das trilhas os organizadores do SBGames 2015, em Teresina, fizeram boas vindas e apresentaram algumas ideias. Também foram apresentados detalhes do local e da infra-estrutura.

Apresentaram-se em seguida os candidatos para sediar 2016, sendo eles Curitiba, Santa Catarina e São Paulo. Por voto popular, foi eleito São Paulo, aguardando até o momento os votos da CE e do Steering.

Nos assuntos gerais foi comentado sobre o Journal of Interactive Systems, que agora contém uma special issue do SBGames.

Foi feito em seguida a eleição para o presidente e para o conselho da comissão especial, havendo uma chapa única formada pelos membros: Ricardo Nakamura (presidente), Esteban Clua, Erick Passos, Bruno Feijo e Luiz Gonzaga. Por unanimidade esta chapa foi eleita, para os próximos 2 anos.