

**SIBGRAPI 2019 – Conference on Graphics, Patterns and Images**

<http://www.mat.puc-rio.br/sibgrapi2019/>

**SVR 2019 – Simpósio Brasileiro de Realidade Virtual e Aumentada**

<http://svr.net.br>

**SBGAMES 2019 – Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**

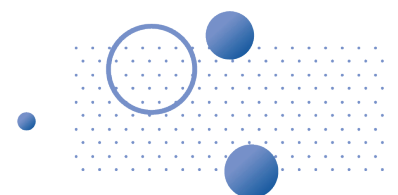
<https://www.sbgames.org/sbgames2019/>

Rio de Janeiro, RJ  
28 a 31 de outubro de 2019

**CONVITE**



**SIBGRAPI'19**



## Apresentação - SIBGRAPI

O **SIBGRAPI – Conference on Graphics, Patterns and Images**, anteriormente conhecido como Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens, é um evento tradicional nas áreas de Computação Gráfica, Visualização, Processamento de Imagens, Visão Computacional, Reconhecimento de Padrões, dentro outras, reunindo, anualmente, pesquisadores, professores, profissionais e estudantes que atuam ou tem interesse nos temas focados. É um evento da **Sociedade Brasileira de Computação (SBC)**, realizado **em cooperação com a ACM SIGGRAPH**.

O SIBGRAPI é um evento consolidado, inserido no calendário **internacional** de eventos das áreas foco. Vários fatos destacam o SIBGRAPI entre os eventos internacionais científicos organizados no Brasil e por pesquisadores e instituições do país. Seu comitê de programa é formado por pesquisadores de renome no Brasil e no exterior. Os anais do evento vêm sendo publicados em língua inglesa pelo CPS desde 1997. Todas essas edições estão disponíveis na biblioteca digital IEEE Xplore, contribuindo para o aumento da visibilidade do Brasil no cenário científico internacional, além de possui trilhas especiais pré-conferência nos journals **Computers & Graphics** e **IEEE Geoscience and Remote Sensing Letters**, e uma trilha pós-conferência no **Journal of Visual Communication and Image Representation**.

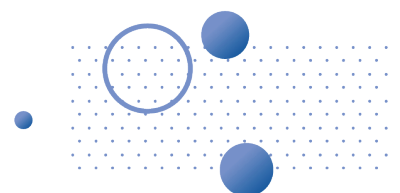
A 32ª edição do SIBGRAPI está sendo organizada pelo **Departamento de Matemática da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (DM, PUC-Rio)**, pelo **Instituto de Matemática e Estatística da Universidade Federal de Fluminense (IME-UFF)** e pelo **Departamento de Informática da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (DI, PUC-Rio)**. A coordenação geral é responsabilidade do Prof. Dr. Sinesio Pesco (DM-PUC-Rio), Prof. Dr. Alex Laier Bordignon (IME-UFF) e o Prof. Dr. Hélio Côrtes Vieira Lopes (DI, PUC-Rio).

O evento é integrado pelas seguintes atividades:

- a) **13 sessões técnicas** com apresentação orais e/ou posters de trabalhos selecionados por um comitê de programa internacional;
- b) **4 palestras de pesquisadores convidados** (3 internacionais e 1 nacional);
- c) **6 tutoriais** selecionados abordando temas atuais e/ou introdutórios sobre as áreas foco do evento;
- d) **5 workshops** envolvendo teses e dissertações, trabalhos de iniciação científica, aplicações industriais, trabalhos em andamento e workshop com temas selecionados dentro da temática do evento.



SIBGRAPI'19



## Apresentação – SVR

O **SVR - Simpósio Brasileiro de Realidade Virtual e Aumentada** é a principal conferência da área no Brasil, promovida anualmente pela SBC (Sociedade Brasileira de Computação). O SVR congrega pesquisadores, estudantes e profissionais dos vários setores acadêmicos, industriais e comerciais interessados nos recentes avanços e aplicações da Realidade Virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA).

O SVR integra várias atividades que incluem: Pré-simpósio, Minicursos, Palestras de pesquisadores convidados (nacionais e internacionais); Sessões técnicas para apresentação de artigos técnicos; Workshops; Exibição de produtos por companhias operando no Mercado de RV e RA.

O SVR visa reunir pesquisadores, promovendo a troca de experiências e facilitando a interação entre os grupos de pesquisa, criando melhores condições para o desenvolvimento de grupos de pesquisa interinstitucionais, e também atuando como um instrumento para disseminar os avanços em Realidade Virtual e Aumentada no Brasil e no mundo.

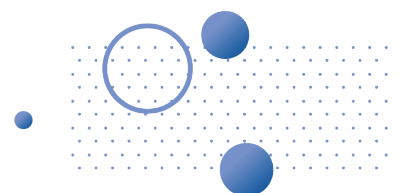
Os principais tópicos de interesse do evento são:

- Sistemas RV/RA/RM
- Interação 3D
- Dispositivos de entrada para RV/RA/RM
- Interfaces não-visuais: hápticas, áudio e outras
- Avaliação e estudos com usuários
- Rastreamento e sensoriamento
- Técnicas em Computação Gráfica para RV/RA/RM
- Jogos imersivos / jogos sérios
- Humanos virtuais e avatares
- Tecnologias avançadas de display
- Tecnologias de projeção Imersiva
- RV/RA/RM multi-usuário
- Percepção, presença e cognição em RV/RA/RM
- Teleoperação e telepresença
- Impactos Sociais, econômicos e técnicos de RV/RA/RM
- Avaliação de ambientes virtuais

A 21ª edição do SVR está sendo organizada pelo **Departamento de Informática da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (DI, PUC-Rio)**, pelo **Instituto de Computação da Universidade Federal de Fluminense (IC-UFF)**. A coordenação geral é responsabilidade do Prof. Dr. Alberto Barbosa Raposo (DI-PUC-Rio) e Prof. Dra. Daniela Gorski Trevisan (IC-UFF).



SIBGRAPI'19

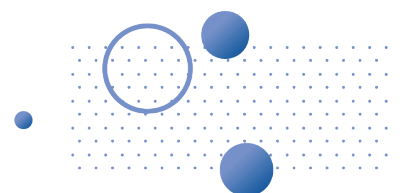


## Apresentação – SBGames

O SBGAMES - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital é o maior evento acadêmico da América Latina na área de Jogos e Entretenimento Digital. Realizado pela **Sociedade Brasileira de Computação (SBC)** juntamente com a **Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais (Abragames)**, o evento reúne pesquisadores, estudantes e empresários que tem os jogos eletrônicos como objeto de investigação e produto de desenvolvimento. Anualmente são recebidos cerca de mil participantes de diferentes regiões do Brasil e de países como Peru, Argentina, Uruguai, Estados Unidos, Inglaterra, Portugal, dentre outros.

SBGAMES é constituído de sessões técnicas, mesas redondas e exposições em 5 trilhas: Computação, Artes e Design; Cultura; Educação e Indústria. Além disso, existem diversas atividades, tais como Festival de Jogos, Mostra de Artes, Kids & Teens, Jogos Diversos e Tutoriais. As trilhas apresentam artigos e pôsteres, sendo que a trilha da Indústria também inclui painéis e palestras. O Festival de Jogos apresenta protótipos e jogos completos em uma sessão informal dedicada a inovação, técnica, imaginação e emergência de novos talentos. A Mostra de Arte apresenta produções criadas para jogos ou relacionadas a eles. Os tutoriais são apresentações de especialistas da área sobre temas variados.

A 18ª edição do SBGAMES está sendo organizada pelo Instituto **Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ)** e **Departamento de Informática da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (DI, PUC-Rio)**. A coordenação geral é responsabilidade do Prof. Dr. José Ricardo da Silva Junior (IFRJ) e Prof. Dr. Augusto Baffa (DI- PUC-Rio).



## Convite

Em 2019, estes três simpósios estarão reunidos em um único evento nas dependências do CINCO – Centro Integrado de Convenções do Riocentro na cidade do Rio de Janeiro, no período de 28 a 31 de outubro.

Conscientes de que a participação de sua empresa neste evento proporcionará grande visibilidade da mesma junto à comunidade brasileira atuando em tecnologia de informação, com chances concretas de um excelente retorno, vimos propor uma parceria na realização e na divulgação do SIBGRAPI/SVR/SBGAMES 2019. A seguir apresentamos as diferentes categorias de patrocínio e as contrapartidas oferecidas pela organização do evento aos patrocinadores.

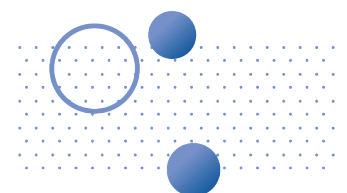
## Lista de Benefícios

O conjunto completo de benefícios oferecidos pela organização, variando de acordo com a categoria de patrocínio, é composto pelos seguintes itens:

- **Logomarca Naming Rights:** Direito de aplicar a marca da empresa como “apresentado por...” em toda comunicação do evento
- **Palestra em Sessão Técnica:** Palestra de 20 minutos em uma das sessões do evento.
- **Banners:** colocação de *banner* (0,90 m x 1,20 m) da empresa nos espaços destinados aos *coffee-breaks* (obs: a produção, a confecção e o envio do *banner* para o local da conferência são de responsabilidade da empresa).
- **Logomarca nos banners do evento:** divulgação da logomarca da empresa nos banners oficiais do evento afixados em todas as salas e auditórios, bem como na fachada do centro de eventos.
- **Encarte de Material Promocional na pasta do evento:** distribuição, dentro da pasta do participante, de um folheto ou outro material promocional fornecido da empresa.
- **Web site do evento:** inserção do logotipo da empresa com *link* para sua própria *homepage* a partir da página principal do evento.
- **Divulgação eletrônica:** divulgação do nome da empresa patrocinadora em toda a correspondência eletrônica enviada pela organização do evento para as listas de e-mail de empresas do setor, da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) e de sociedades afins.
- **Inscrições cheias no evento:** oferta de inscrições gratuitas para profissionais ou clientes apontados pela empresa, que terão acesso a todas as atividades do evento.
- **Estande:** Espaço para um estande simples em octanorme/TS, com forração grafite.



SIBGRAPI'19



SIBGRAPI 2019 – Conference on Graphics, Patterns and Images  
 SVR 2019– Simpósio Brasileiro de Realidade Virtual e Aumentada  
 SBGAMES 2019 – Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital  
 28 a 31 de outubro de 2019  
 Rio Centro - Rio de Janeiro, RJ

### Categorias de Patrocínio Conjunto (Patrocínio dos três eventos)

Categoria	Naming Rights	Diamante	Ouro	Prata	Bronze
Logomarca Naming Rights	√	-	-	-	-
Palestra em Sessão Técnica	√	√	-	-	-
<i>Banners</i> da empresa	√	√	-	-	-
Logomarca nos <i>banners</i> do evento	√	√	√	-	-
Material na pasta do evento	√	√	√	-	-
<i>Web site</i> da conferência	√	√	√	√	√
Divulgação eletrônica	√	√	√	√	√
Inscrições cheias nas conferências	10	6	5	4	2
Estandes	25m <sup>2</sup>	16m <sup>2</sup>	12m <sup>2</sup>	9m <sup>2</sup>	6m <sup>2</sup>
<b>Valor (R\$)</b>	70.000,00	50.000,00	42.000,00	30.000,00	15.000,00

**Desconto de 5% para pagamentos realizados até 31/Julho.**

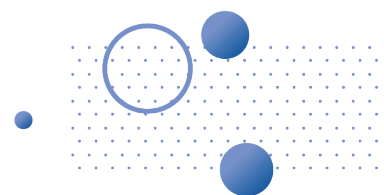
### Categorias de Patrocínio Individual (Patrocinar somente um dos eventos)

Categoria	Diamante	Rubi	Ouro	Prata	Bronze
Palestra em Sessão Técnica	√	-	-	-	-
<i>Banners</i> da empresa	√	√	-	-	-
Logomarca nos <i>banners</i> do evento	√	√	√	-	-
Material na pasta do evento	√	√	√	-	-
<i>Web site</i> da conferência	√	√	√	√	√
Divulgação eletrônica	√	√	√	√	√
Inscrições cheias na conferência	5	4	3	2	1
<b>Valor (R\$)</b>	28.000,00	20.000,00	18.000,00	12.000,00	10.000,00

**Desconto de 5% para pagamentos realizados até 31/Julho**



SIBGRAPI'19



## Sobre a Sociedade Brasileira de Computação

A **Sociedade Brasileira de Computação (SBC)** é uma instituição acadêmica que, com mais de 35 anos de existência, tem sido pioneira no fomento e no desenvolvimento da pesquisa científica na área da Computação. Seu papel tem sido fundamental para a criação de conhecimento e tecnologia genuinamente brasileiros, estando aberta ao intercâmbio total na área de tecnologia de informação com instituições do mundo inteiro. A SBC é membro da IFIP (*International Federation for Information Processing*), sócia do CLEI (*Centro Latinoamericano de Estudios en Informatica*) e afiliada da IEEE *Computer Society*.



Com o intuito de disseminar e criar ambientes de pesquisa e inteligência nacionais, a SBC promove anualmente uma série de eventos, além de conceder premiações a trabalhos científicos que se destaquem dentro da comunidade acadêmica. Dentre as atribuições da Diretoria destaca-se exatamente a de estabelecer um calendário oficial de eventos, em especial no que concerne à realização do Congresso Anual da SBC. A SBC tem seu funcionamento regido por um estatuto, é administrada por uma Diretoria e possui um Conselho, com funções deliberativas e normativas. Atualmente, preside a diretoria da SBC o Prof. Lisandro Zambenedetti Granville, da UFRGS, tendo como vice-presidente a Profa. Thais Vasconcelos Batista, da UFRN.

A Sociedade está organizada estruturalmente através de Secretarias Regionais e Delegados Institucionais em instituições de ensino e pesquisa de vários estados do Brasil, os quais servem como elo direto de comunicação com os sócios, além de promoverem diversas atividades e eventos. Os associados, por sua vez, estão divididos em diversas categorias: fundadores, efetivos, honorários, estudantes e institucionais.

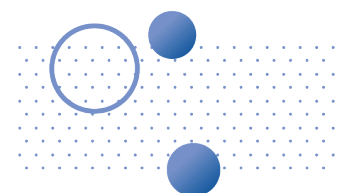
Para tratar de assuntos específicos, a SBC está organizada em torno de 25 Comissões Especiais, cada uma delas cobrindo uma diferente subárea de conhecimento específico da Computação. Além de outras atividades, as Comissões Especiais são responsáveis pela organização de simpósios científicos periódicos. As Comissões Especiais atuam de acordo com um regulamento próprio e se utilizam do Guia de Eventos, que estabelece padrões para a realização de seus eventos científicos.

Para tratar das questões de Ensino, a SBC mantém a permanente atualização do Currículo de Referência e trata de assuntos de grande relevância através de seus Grupos de Trabalhos. A SBC, através da Diretoria de Educação, organiza o Catálogo de cursos de Graduação, Pós-Graduação e Especialização *Lato Sensu* distribuídos em todo o País.

Mais informações sobre a SBC podem ser obtidas em <http://www.sbc.org.br/>.



SIBGRAPI'19



SIBGRAPI 2019 – Conference on Graphics, Patterns and Images  
SVR 2019– Simpósio Brasileiro de Realidade Virtual e Aumentada  
SBGAMES 2019 – Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital  
28 a 31 de outubro de 2019  
Rio Centro - Rio de Janeiro, RJ

### **Contato sobre o SIBGRAPI 2019**

Prof. Dr. Sinesio Pesco  
E-mail: [sinesio@puc-rio.br](mailto:sinesio@puc-rio.br)

### **Contato sobre o SVR 2019**

Prof. Dr. Alberto Raposo  
E-mail: [abraposo@tecgraf.puc-rio.br](mailto:abraposo@tecgraf.puc-rio.br)

### **Contato sobre o SBGAMES 2019**

Prof. Dr. José Ricardo da Silva Junior  
E-mail: [jose.junior@ifrj.edu.br](mailto:jose.junior@ifrj.edu.br)



**SIBGRAPI'19**

