



PRÉMIO
PROFESSOR JOSÉ LUÍS ENCARNAÇÃO
2022



EDITAL

O Grupo Português de Computação Gráfica (GPCG) inclui nos seus propósitos o fomento da investigação de qualidade na área da Computação Gráfica e suas Aplicações, em particular desenvolver nos estudantes portugueses o gosto e a motivação para que desenvolvam atividades de investigação nesta área científica.

Neste sentido decidiu o GPCG estabelecer o Prémio “Professor José Luís Encarnação”, com o objetivo de incentivar estudantes do ensino superior a realizar atividades de investigação de excelência na área da Computação Gráfica e suas Aplicações, avaliável através da publicação de resultados em conferências ou revistas de elevado prestígio e impacto internacionais. Este prémio é dirigido, portanto a estudantes de nacionalidade portuguesa de qualquer ciclo do Ensino Superior que demonstrem ter publicado (e apresentado, no caso de uma conferência) um artigo completo (*full paper*) num fórum de excelência, em temas enquadráveis nas áreas de intervenção do GPCG como sejam (não exclusivamente):

- *Computer Graphics*
- *Virtual and Augmented Reality*
- *Human Machine Interaction*
- *New Media Technology*
- *Digital games*
- *Visual Computing*
- *Usability and UX*
- *Visualization*

Em edições anteriores, o Prémio “Professor José Luís Encarnação” foi atribuído a:

- 2021 – Pedro Monteiro, com o artigo “Hands-free interaction in immersive virtual reality: A systematic review” publicado na revista IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, vol. 27, no. 5, pp. 2702-2713, May 2021, da sua autoria, tendo como coautores Guilherme Gonçalves, Hugo Coelho, Miguel Melo e Maximino Bessa.
- 2020 - Daniel Medeiros, com o artigo “*Magic Carpet: Interaction Fidelity for Flying in VR*” publicado na revista IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, vol. 26, no. 9, pp. 2793-2804, 2020, tendo como coautores Maurício Sousa, Alberto Raposo e Joaquim Jorge;

- 2019 - Guilherme Gonçalves, com o artigo "*Impact of different sensory stimuli on presence in credible virtual environments*" publicado na revista IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, vol. 26, no. 11, pp. 3231-3240, 2019, tendo como coautores Miguel Melo, José Vasconcelos-Raposo e Maximino Bessa;
- 2018 - Daniel Mendes, com o artigo "*A Survey on 3D Virtual Object Manipulation: From the Desktop to Immersive Virtual Environments*", publicado na revista Computer Graphics Forum, 38: 21-45, 2018, tendo como coautores Fábio Marco Caputo, Andrea Giachetti, Alfredo Ferreira, Joaquim Jorge;
- 2017 - João Barreira, com o artigo "*A Context-Aware Method for Authentically Simulating Outdoors Shadows for Mobile Augmented Reality*", publicado na revista IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, Volume 24 (3), 2017, tendo como coautores Maximino Bessa, Luís Barbosa e Luís Magalhães;
- 2016 - Vasco Alexandre da Silva Costa, com o artigo "*Accelerating Occlusion Rendering on a GPU via Ray Classification*", publicado na revista International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics, 6(2), 2015, tendo como coautores João Madeiras Pereira e Joaquim Jorge;
- 2015 - Miguel Ângelo Correia de Melo, com o artigo "*Evaluation of Tone-Mapping Operators for HDR Video Under Different Ambient Luminance Levels*", publicado na revista Computers Graphics Forum, Vol. 34, No. 8, 2015, tendo como coautores Maximino Bessa, Kurt Debattista e Alan Chalmers;
- 2014 - Ricardo Marques, com o artigo: "*A Spherical Gaussian Framework for Bayesian Monte Carlo Rendering of Glossy Surfaces*" publicado na revista IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, Vol. 19, No. 10, outubro 2013, tendo como coautores Christian Bouville, Mickaël Ribardière, Luís Paulo Santos e Kadi Bouatouch;
- 2013 - Nuno Silva, com o artigo "*Interactive High Fidelity Visualization of Complex Materials on the GPU*", publicado no jornal Computers & Graphics, vol. 37(7), novembro 2013, tendo como coautor Luís Paulo Santos;
- 2012 - Samuel de Sousa Silva, com o artigo "*Exploring Different Parameters to Assess Left Ventricle Global and Regional Functional Analysis from Coronary CT Angiography*", publicado no Computer Graphics Forum, vol. 31 (1), fevereiro, 2012, tendo como coautores Beatriz Sousa Santos e Joaquim Madeira;
- 2010 - Tiago João Vieira Guerreiro, com o artigo "*NavTap: a Long Term Study with Excluded Blind Users*" publicado na 11th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility, 2009, tendo como coautores Hugo Nicolau, Joaquim Jorge e Daniel Gonçalves.

O Prémio "Professor José Luís Encarnação" 2022 rege-se pelas seguintes regras:

1. As candidaturas serão seriadas, cabendo ao primeiro classificado um prémio constituído por um certificado e 1500 EUROS em dinheiro;

2. O artigo candidato deverá ter sido publicado entre 16 de julho de 2021 e 15 de julho de 2022, não sendo elegíveis artigos que tenham já sido submetidos a edições anteriores deste prémio;
3. Os estudantes interessados em se candidatar a este prémio deverão fazê-lo junto da Direção do GPCG (Prof. Daniel Gonçalves, daniel.goncalves@inesc-id.pt) através de formulário próprio, juntando uma cópia do artigo e comprovativo de aceitação, até 27 de julho de 2022;
4. O júri da edição 2022 deste prémio será constituído por:
 - Professor José Luís Encarnação
 - Professor Daniel Gonçalves
 - Professora Beatriz Carmo
 - Professor Daniel Mendes
 - Professor Luís Paulo Santos
5. Os candidatos serão seriados por este júri de acordo com os seguintes critérios:
 - Adequação do fórum de publicação do artigo (revista/conferência internacional) ao âmbito do Prémio “Professor José Luís Encarnação”, nomeadamente à área da Computação Gráfica e suas Aplicações;
 - Mérito do fórum de publicação;
 - Adequação do artigo ao âmbito do Prémio “Professor José Luís Encarnação”, nomeadamente à área da Computação Gráfica e suas Aplicações;
 - Mérito do artigo.
6. O prémio será atribuído na sua totalidade ao candidato seriado em primeiro lugar, não sendo permitida a atribuição do prémio a mais do que um candidato;
7. Os resultados da decisão do júri serão comunicados aos candidatos até 30 de setembro de 2022;
8. A outorga do prémio terá lugar em cerimónia própria realizada para o efeito, que decorrerá durante a ICGI 2022 - International Conference on Graphics and Interaction, a realizar na Universidade de Aveiro, de 3 a 4 de novembro de 2022;
9. O artigo premiado deverá ser apresentado por um dos seus autores (ou seu representante) em sessão a designar para o efeito durante a conferência referida no ponto anterior;
10. Detalhes e atualizações podem ser consultados em <http://www.gpcg.pt>.