



**PRÉMIO  
PROFESSOR JOSÉ LUÍS ENCARNAÇÃO**

**2026**

**EDITAL**



O Grupo Português de Computação Gráfica e Interação (GPCGI) inclui nos seus propósitos o fomento da investigação de qualidade nas áreas da Computação Gráfica e Interação e das suas aplicações. Em particular, o GPCGI visa promover, nos estudantes, o gosto e a motivação pelo desenvolvimento de atividades de investigação nesta área científica.

Neste sentido, o GPCGI oferece, uma vez mais, o Prémio “Professor José Luís Encarnação”, com o objetivo de incentivar estudantes portugueses do ensino superior a realizarem investigação de excelência na área da Computação Gráfica e Interação e suas Aplicações, avaliável através da publicação de resultados em conferências ou revistas de elevado prestígio e impacto internacionais.

Este prémio é dirigido a estudantes de nacionalidade portuguesa, de qualquer ciclo de estudos 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 GPCGI como sejam (não exclusivamente):

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

O Prémio “Professor José Luís Encarnação” 2026 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. Os artigos candidatos deverão ter sido publicados entre 17 de junho de 2025 e 15 de junho de 2026, 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, até 18 de junho de 2026, junto da Direção do GPCGI, através de formulário próprio, acessível a

partir de <https://gpcg.pt/website/en/premio-prof-j-l-encarnacao/>, juntando uma cópia do artigo;

4. O júri da edição 2026 deste prémio será constituído por:
  - Professor José Luís Encarnação
  - Professor A. Augusto de Sousa, FEUP
  - Professor José Creissac Campos, UMinho
  - Professor Miguel Melo, UTAD
  - Professora Paula Alexandra Silva, UC
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 Interação 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 Interação 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 2026;
8. A outorga do prémio terá lugar em cerimónia própria realizada para o efeito, que decorrerá durante a ICGI 2026 - International Conference on Graphics and Interaction;
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. O regulamento do prémio, assim como outros detalhes e atualizações podem ser consultados em <http://www.gpcg.pt>.

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

2025 - Ana Rita Rebelo, com o artigo “Techniques for Multiple Room Connection in Virtual Reality: Walking Within Small Physical Spaces,”, in IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, vol. 31, no. 5, pp. 2310-2319, May 2025, tendo como coautores Pedro Anjos Ferreira and Rui Nóbrega.

2024 - Diogo Almeida, com o artigo “SIT6: Indirect touch-based object manipulation for DeskVR” in Computer and Graphics, December 2023, tendo como coautores Daniel Mendes e Rui Rodrigues.

2023 - David Narciso, com o artigo "Studying the Influence of Multisensory Stimuli on a Firefighting Training Virtual Environment", in IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, pp.1-15, 02 March 2023, tendo como coautores Miguel Melo, Susana Rodrigues, João Paulo Cunha, José Vasconcelos-Raposo, e Maximino Bessa.

2022 - Bernardo Marques, com o artigo "A Conceptual Model and Taxonomy for Collaborative Augmented Reality", in IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, vol. 28, no. 12, pp. 5113-5133, 1 Dec. 2022, tendo como coautores Samuel Silva, João Alves, Tiago Araújo, Paulo Dias e Beatriz Sousa Santos.

2021 - Pedro Monteiro, com o artigo "Hands-free interaction in immersive virtual reality: A systematic review" no IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, vol. 27, no. 5, pp. 2702-2713, May 2021, 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.