

Template para os Autores de Minicursos ou Oficinas do Ctrl+E 2025

Luciana P. Nedel¹, Rafael H. Bordini², Flávio Rech Wagner¹, Jomi F. Hübner³

¹Instituto de Informática – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
Caixa Postal 15.064 – 91.501-970 – Porto Alegre – RS – Brazil

²Department of Computer Science – University of Durham
Durham, U.K.

³Departamento de Sistemas e Computação
Universidade Regional de Blumenau (FURB) – Blumenau, SC – Brazil

{nedel,flavio}@inf.ufrgs.br, R.Bordini@durham.ac.uk, jomi@inf.furb.br}

Resumo. Este meta-artigo descreve o estilo a ser usado na confecção de propostas de minicursos ou oficinas para o Ctrl+E 2025. O autor deve tomar cuidado para que o resumo não ultrapasse 1000 caracteres, e deve estar na primeira página do template, neste mesmo local.

1. Objetivos da Atividade

Quais são os objetivos principais da sua proposta? (Editar somente essa parte da seção).

2. Metodologia

Explique como a atividade será desenvolvida. (Editar somente essa parte da seção).

3. Público-Alvo

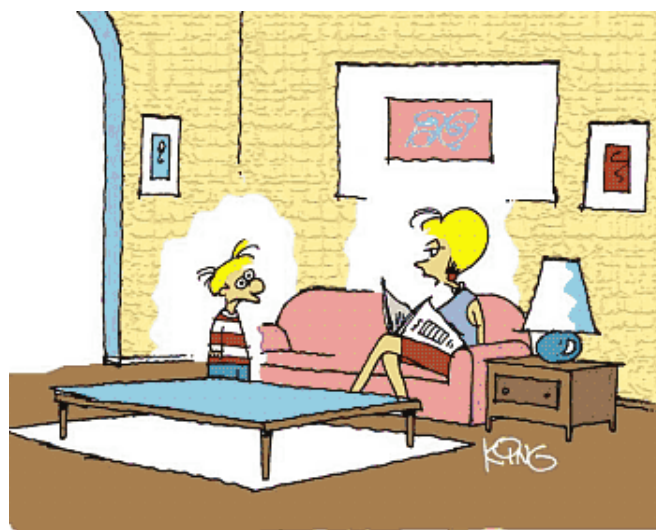
Para quem é voltada essa atividade? (ex: estudantes de graduação, professores, comunidade em geral, etc). (Editar somente essa parte da seção).

4. Recursos Necessários

Liste os materiais, equipamentos ou espaços que serão utilizados. Esclarecemos que o Congresso irá dispor de sala com computador, projetor e acesso à Internet. Outros materiais deverão ser providenciados pelos proponentes ou pelos cursistas. (Editar somente essa parte da seção).

5. Figuras e Legendas

As legendas de figuras e tabelas devem ser centralizadas se tiverem menos de uma linha (Figura 1); caso contrário, devem ser justificadas e com recuo de 0,8 cm em ambas as margens, conforme mostrado na Figura 2. A fonte da legenda deve ser Helvetica, tamanho 10, em negrito, com espaçamento de 6 pontos antes e depois de cada legenda. (Editar somente essa parte da seção).



"No, you weren't downloaded.
You were born."

Figura 1. Figura Típica

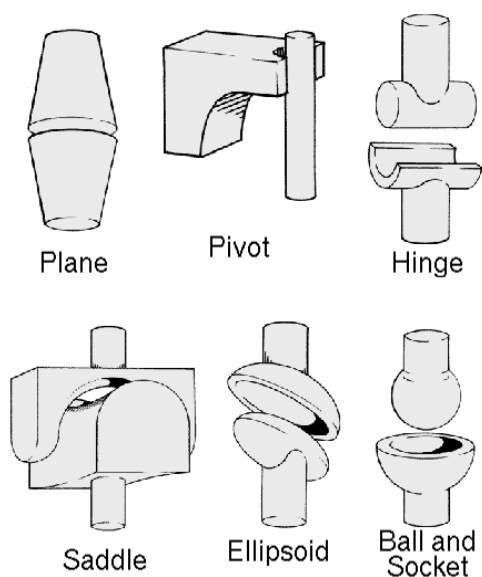


Figure 2. Esta figura é um exemplo de legenda com mais de uma linha, justificada conforme as margens mencionadas na Seção 5.

6. Referências

As referências bibliográficas devem ser claras e uniformes. Recomenda-se utilizar o nome dos autores entre colchetes, por exemplo: [Knuth 1984], [Boulic e Renault 1991]; ou datas entre parênteses, como: Knuth (1984), Smith e Jones (1999).

As referências devem ser listadas em fonte tamanho 12, com espaçamento de 6 pontos antes de cada uma. A primeira linha de cada referência não deve ter recuo, enquanto as linhas subsequentes devem ser recuadas em 0,5 cm. *(Editar somente essa parte da seção).*

Referências

- Boulic, R. and Renault, O. (1991) “3D Hierarchies for Animation”, In: *New Trends in Animation and Visualization*, Edited by Nadia Magnenat-Thalmann and Daniel Thalmann, John Wiley & Sons Ltd., England.
- Dyer, S., Martin, J. and Zulauf, J. (1995) “Motion Capture White Paper”, http://reality.sgi.com/employees/jam_sb/mocap/MoCapWP_v2.0.html, December.
- Holton, M. and Alexander, S. (1995) “Soft Cellular Modeling: A Technique for the Simulation of Non-rigid Materials”, *Computer Graphics: Developments in Virtual Environments*, R. A. Earnshaw and J. A. Vince, England, Academic Press Ltd., p. 449-460.
- Knuth, D. E. (1984), *The TeXbook*, Addison Wesley, 15th edition.
- Smith, A. and Jones, B. (1999). On the complexity of computing. In *Advances in Computer Science*, pages 555–566. Publishing Press.