

# Ata da Plenária da CEGRAPI 2021

Alexandre Xavier Falcão

Gramado-RS (**virtual**), 2 de novembro de 2021

## Comissão especial CEGRAPI:

Alexandre Xavier Falcão (Presidente, 2020-2021)

Sinésio Pesco (Representante de CG/VIS, 2020-2021)

Afonso Paiva Neto (Chair de CG/VIS 2021, 2021-2022)

Luciano Rebouças de Oliveira (Representante de PI/VC/RP, 2021-2022)

Roberto Marcondes Cesar Jr. (Chair de PI/VC/RP 2020, 2020-2021)

## 1 Pauta

A plenária da CEGRAPI 2021 contou com a participação por video conferência de 20-30 associados da SBC nos momentos de votação, tendo sido apresentados e discutidos os seguintes tópicos em pauta previamente anunciada na lista sbc-graf.

1. Apresentação e aprovação do relatório financeiro do SIBGRAPI 2021.
2. Apresentação e aprovação do relatório técnico do SIBGRAPI 2021 e eventos associados.
3. Indicação e votação dos locais de realização dos SIBGRAPIs 2022 e 2023.
4. Renovação do comitê da CEGRAPI.
5. Uso de recursos da conta CEGRAPI.
6. Assuntos Gerais:
  - (a) Portal SIBGRAPI e assuntos relacionados.
  - (b) Incentivos para Workshops Temáticos.
  - (c) Graphics and Visual Computing Journal.

O conteúdo da discussão sobre esses itens é descrito a seguir.

## 2 Relatório financeiro

O relatório financeiro dos três eventos em conjunto (SIBGRAPI, SBGames, SVR), bem como o relatório específico do SIBGRAPI, foram apresentados pelos professores Eduardo Gastal e Marcelo Walter, organizadores do SIBGRAPI 2021.

Eles relataram que até aquele momento havia 168 participantes inscritos no SIBGRAPI, sendo 130 apenas no SIBGRAPI, 26 nos três eventos, SIBGRAPI+SVR+SBGames, 5 em SIBGRAPI+SBGames, e 7 em SIBGRAPI+SVR. Essas inscrições provêm de 23 estudantes de graduação, 63 alunos de pós-graduação, 72 profissionais e 10 professores de ensino primário e/ou secundário.

O relatório dos 3 eventos como um todo segue abaixo (valores aproximados sem considerar as casas decimais):

1. Inscrições: R\$ 111.381 (valor estimado do ECOS descontando anuidades de associações da SBC).
2. Patrocínio Poatek Academy: R\$ 5.000.
3. Apoio FAPERGS: R\$ 36.000 (R\$ 12.000) por evento.
4. Apoio CNPq: R\$ 24.000 (ainda não foi depositado o valor).

Portanto, o valor total estimado da receita é de R\$ 176.381.

As despesas dos 3 eventos ficaram da seguinte forma (valores aproximados sem considerar as casas decimais):

1. Taxas bancárias: R\$ 2.569 (estimado).
2. Percentual da SBC sobre inscrições: R\$ 19.414 (estimado).
3. CEPUC (operação de streaming): R\$ 29.078.
4. Anais IEEE: R\$ 27.000 (valor estimado referente a US\$ 4.240).
5. Anais SOL - SIBGRAPI: R\$ 3.000 (valor estimado, pois os anais ainda não foram pagos).
6. ACM - SVR: R\$ 5.544 (valor estimado, referente a US\$ 868)
7. SOL - SVR: R\$ 475.
8. PCS - SVR: R\$ 7.838 (estimado, referente a US\$ 1.228).
9. JEMS (11 entradas SBGames e 5 entradas SVR): R\$ 1.280.
10. IEEE - SBGames (23 papers): R\$ 13.800 (estimado, referente a US\$ 2.300).
11. SOL - SBGames - R\$ 4.435.

Portanto, o valor total estimado das despesas é de R\$ 114.433.

O relatório do SIBGRAPI segue abaixo (valores aproximados sem considerar as casas decimais):

1. Inscrições: R\$ 58.695 (valor estimado do ECOS descontando anuidades de associações da SBC).
2. Patrocínio Poatek Academy: R\$ 1.666.
3. Apoio FAPERGS: R\$ 12.000.
4. Apoio CNPq: R\$ 8.000 (ainda não foi depositado o valor).

Portanto, o valor total estimado da receita é de R\$ 80.361.

As despesas foram divididas de acordo com o porte de cada evento, ficando para o SIBGRAPI da seguinte forma:

1. Taxas bancárias: R\$ 856 (estimado).
2. SBC: R\$ 10.258 (estimado).
3. CEPUC (operação de streaming): R\$ 7.269.
4. Anais IEEE: R\$ 27.000,00 (valor estimado referente a US\$ 4.240).
5. Anais SOL - SIBGRAPI: R\$ 3.000 (valor estimado, pois os anais ainda não foram pagos).

Portanto, o valor total estimado das despesas é de R\$ 48.383, e a previsão para o balanço final positivo é de R\$ 31.978. **O relatório financeiro foi aprovado por unanimidade.**

### 3 Relatório técnico

Os professores David Menotti (chair de PI/VC/RP, UFPR) e Afonso Paiva Neto (chair de CG/Vis, ICMC-USP) comunicaram que foram submetidos 112 artigos para a trilha principal, sendo 51 aceitos (45%) e 3 deles rejeitados na mesa. Dentre os 112 artigos submetidos, 13 (12%) artigos foram das áreas de CG/Vis e 99 (88%) artigos foram das áreas de PI/VC/RP. Dentre os 51 artigos aceitos, 5 (10%) foram das áreas de CG/Vis e 46 (90%) foram das áreas de PI/VC/RP.

Eles ainda comunicaram que este ano tivemos 220 revisores e que 99 artigos foram analisados por 4 ou mais revisores, 10 artigos foram analisados por 3 revisores, e 7 artigos foram analisados por 5 revisores. Os três artigos de PI/VC/RP com melhor avaliação foram selecionados para possível publicação da versão estendida na Revista Pattern Recognition Letters. Os dois artigos de CG/Vis com melhor avaliação foram selecionados para possível publicação da versão estendida na Revista Computers & Graphics. Eles serão adicionados na Seção Especial do SIBGRAPI 2021, juntamente com os 8 artigos selecionados previamente nessa trilha.

Com relação às submissões para a trilha da revista *Computers & Graphics*, os editores, Afonso Paiva Neto (ICMC-USP) e Gladimir Baranoski (Univ. of Waterloo) comunicaram que foram submetidos 33 artigos e 8 foram aceitos (24%). Foram utilizados 96 revisores com 2 rodadas de revisão duplo-cega. Dois desses artigos foram rejeitados na mesa, 22 foram rejeitados na primeira rodada de revisões, e 1 artigo foi rejeitado na segunda rodada de revisões. Dois desses artigos rejeitados foram resubmetidos e aceitos na trilha principal do evento. Todos os artigos tiveram no mínimo 3 revisores e a maioria deles teve 4 revisores.

A chamada para a trilha da revista *Computers & Graphics* precisa ser melhorada de modo que solicite-se aos chairs de 2022 que entrem em contato com o Editor Prof. Joaquim Jorge para alinharem o texto da chamada. Essencialmente os artigos precisam contextualizar aplicações em CG/Vis.

Com relação às submissões para a trilha da revista *IEEE Geoscience and Remote Sensing Letters*, os editores Gilson Costa (principal, IME-UERJ), Jocelyn Chanussot (Grenoble Institute of Technology), Keiller Nogueira (Univ. of Stirling) e Wallace Casaca (UNESP) comunicaram que foram submetidos 7 artigos e que 3 (43%) foram aceitos após duas rodadas de revisões duplo-cega. Dois artigos foram rejeitados na primeira rodada e dois outros foram rejeitados na segunda rodada. Todos os artigos tiveram no mínimo 3 revisores e a maioria deles teve 4 revisores.

Com relação aos Workshops, para o WIA - Workshop of Industry Applications - tivemos 3 artigos submetidos, dos quais 2 foram aceitos e o terceiro desistiu da submissão. Cada artigo foi avaliado por 2 revisores. Versões estendidas desses artigos poderão ser publicadas na revista *IEEE Computer Graphics & Applications*. O WIA contou ainda com duas palestras convidadas. Para o WTD - Workshop of Theses and Dissertations - tivemos 22 trabalhos submetidos (11 de doutorado e 11 de mestrado), dos quais 21 foram aceitos (11 de doutorado e 10 de mestrado) com 2 ou mais revisores por trabalho. Para o WiP - Workshop of Works in Progress - foram 12 trabalhos submetidos e 8 aceitos, com 2 revisores por trabalho. Para o WUW - Workshop of Undergraduate Works - foram 14 trabalhos submetidos e 10 aceitos, com 2 revisores por artigo. Tivemos ainda um Workshop Temático, o WVVIS - Workshop of Visualization - com um trabalho submetido, uma palestra convidada, sete apresentações de laboratórios, rodada de discussão.

Este ano tivemos ainda 3 tutoriais submetidos e aceitos, com 2 revisores por tutorial. Todos eles serão publicados nos Proceedings da IEEE junto com os artigos da trilha principal. Um dos tutoriais foi de 6 horas e os outros dois foram de 3 horas cada. Tivemos ainda 1 tutorial convidado de 3 horas - PGA: reflecting on easier math for graphics programmers - apresentado por Leo Dorst (University of Amsterdam) e Steven De Keninck (Origami Digital LLC).

O prof. Afonso Paiva Neto sugeriu que os tutoriais sejam apresentados em formato híbrido (presencial e virtual) em 2022 para aumentar a visibilidade do evento, podendo ter participantes do exterior.

**O relatório técnico foi aprovado por unanimidade.**

## 4 SIBGRAPIs 2022 e 2023

Os professores Luiz Marcos Garcia Gonçalves e Bruno Motta de Carvalho da UFRN apresentaram a proposta para realização do SIBGRAPI 2022 em Natal-RN. No momento eles ainda não tinham definido os nomes dos chairs de programa e demais eventos associados, então esses nomes serão aprovados posteriormente pela CEGRAPI. A proposta apresentada é para a realização dos três eventos SIBGRAPI+SBGames+SVR no campus da UFRN e como representante local da IEEE, o prof. Luiz Marcos ficou de conseguir uma co-patrocinação da IEEE que deverá reduzir substancialmente os custos dos anais. Eles também mostraram os atrativos de se fazer o evento na região e a experiência na realização de outros eventos grandes, inclusive o SIBGRAPI 2005, que foi realizado com sucesso em Natal-RN. **A proposta para realização do SIBGRAPI 2022 em Natal-RN foi aprovada por unanimidade.** A mesma proposta ficou de ser apresentada nas plenárias do SBGames e SVR.

Depois o professor Paulo Lilles Jorge Drews Jr. (FURG) apresentou a proposta para realização do SIBGRAPI 2023 em Rio Grande-RS. A proposta apresentada é para a realização dos três eventos SIBGRAPI+SBGames+SVR no campus da FURG. O professor Paulo Drews Jr. falou em nome de outros colegas da FURG que estavam presentes e que irão participar da organização dos três eventos. Eles mostraram a experiência deles na realização de outros grandes eventos e os atrativos de se fazer os eventos na região. **A proposta para realização do SIBGRAPI 2023 em Rio Grande-RS foi aprovada por unanimidade.** A mesma proposta ficou de ser apresentada nas plenárias do SBGames e SVR.

## 5 Uso de recursos da conta CEGRAPI

O prof. Alexandre Falcão (presidente da CEGRAPI) apresentou a seguinte prestação de contas dos recursos da conta CEGRAPI.

Data	Descrição	Entrada	Saída	Saldo
11/11/2020	Sinésio CSBC		R\$ 178,00	R\$ 13.359,37
13/02/2020	Anuidade IAPR		R\$ 753,95	R\$ 12.605,42
25/01/2021	SIBGRAPI 2019	R\$ 37.022,57		R\$49.627,99
22/03/2021	Anuidade IAPR		R\$ 778,41	R\$ 48.849,58
02/07/2021	Luciano CSBC		R\$ 215	R\$ 48.634,58
30/09/2021	Portal SIBGRAPI		R\$4.081,00	R\$ 44.553,58

O Prof. Alexandre Falcão explicou que não pode comparecer aos dois eventos CSBC, então os Professores Sinésio Pesco e Luciano Oliveira foram representando a CEGRAPI em 2020 e 2021, respectivamente. A SBC paga a anuidade na IAPR dos seus membros que pertencem à comunidade do SIBGRAPI. Foram pagas as anuidades de 2020 e 2021. O saldo positivo do SIBGRAPI 2019 listado na tabela ainda não é o valor total – estamos aguardando o valor doado pela PUC-RJ. Por fim, um Portal para o SIBGRAPI foi criado no endereço <http://sibgrapi.sbc.org.br/> visando preservar a história do evento. Neste sentido, o Portal também permite que o site de novos eventos sejam criados nele. O valor acima corresponde a 70% do custo de construção do Portal, já incluindo impostos.

**Este orçamento foi aprovado por unanimidade.**

## **6 Nova composição da CEGRAPI**

Os professores Sinésio Pesco (Representante de CG/Vis) e Roberto Marcondes Cesar Jr. (Chair de PI/VC/RP em 2020), membros da CEGRAPI de 2020 a 2021, realizaram um excelente trabalho. Esta ata registra os agradecimentos a eles. O prof. Sinésio Pesco foi substituído pelo prof. Eduardo Gastal e o prof. Roberto Marcondes Cesar Jr. será substituído pelo próximo Chair de PI/VC/RP, assim que os organizadores do SIBGRAPI 2022 apresentarem os nomes para aprovação pela CEGRAPI. Por fim, o prof. Alexandre Falcão foi reeleito presidente da CEGRAPI.

Portanto, a nova composição da CEGRAPI é:

Alexandre Xavier Falcão (Presidente, 2020-2022)

Eduardo Gastal (Representante de CG/VIS, 2022-2023)

Luciano Rebouças de Oliveira (Representante de PI/VC/RP, 2021-2022)

Afonso Paiva Neto (Chair de CG/VIS 2021, 2021-2022)

Chair de PI/VC/RP 2022, 2022-2023), a definir.

## **7 Assuntos gerais**

### **1. Portal SIBGRAPI e assuntos relacionados.**

O prof. Alexandre Falcão apresentou o Portal SIBGRAPI e reforçou a importância de recuperarmos os sites de eventos anteriores que foram desativados e de incentivar a elaboração dos sites de eventos futuros na plataforma do Portal para preservar a história do evento. Algumas sugestões foram apresentadas aqui pelos professores Alexandre Falcão e Afonso Paiva Neto: a unificação das mídias sociais (canal no YouTube), a criação de um logo e identidade visual do Portal SIBGRAPI, a ser escolhido em concurso no SIBGRAPI 2022, e a institucionalização das homenagens.

### **2. Incentivos para Workshops Temáticos.**

A professora Emanuele Santos (UFC) solicitou incentivos, tais como liberação do registro no evento, para organizadores de workshops temáticos. Ficou combinado que este tipo de incentivo será avaliado pelos organizadores do evento, pois vai depender dos recursos em caixa e se o organizador do workshop temático é autor ou não de artigos da trilha principal no evento.

### **3. Graphics and Visual Computing Journal.**

O Prof. Joaquim Jorge sugeriu o uso da revista Graphics and Visual Computing Journal como uma possível trilha para artigos de PI/VC ou como uma opção de publicação

da versão estendida dos melhores artigos de PI/VC da trilha principal. Esta é uma revista paga de acesso aberto, mas ele se prontificou a tentar abonar a cobrança da taxa de publicação. O prof. Alexandre Falcão ficou de levar a proposta dele ao Chair de PI/VC/RP.

Por fim, o prof. Alexandre Falcão ficou com as seguintes pendências a serem resolvidas durante 2022.

- Acrescentar uma premiação anual a membros da comunidade pela dedicação aos eventos.
- Completar informações no Portal (e.g., atas a partir de 2016, grupos de pesquisa, logo) e organizar o treinamento para membros da CEGRAPI e organizadores dos SIBGRAPIs 2022 e 2023 utilizarem o Portal.
- Conversar com o Chair de CG/Vis do SIBGRAPI 2022 sobre a demanda do Prof. Joaquim Jorge referente à chamada para a trilha da Computers & Graphics.
- Conversar com o Chair de PI/VC/RP do SIBGRAPI 2022 sobre a sugestão do Prof. Joaquim Jorge referente à revista Graphics and Visual Computing.
- Decidir com as demais comissões especiais como dividir receitas e despesas entre os três eventos.