

Bibliotecas de Lisboa

19 > 21 setembro 2025

4.º EDIÇÃO

BIBLIO GAMERS

LOADING...



O Bibliogamers nasceu em 2017 e acontece cada dois anos. Foi o primeiro evento sobre videojogos a acontecer numa Biblioteca.

Este ano, na sua quarta edição, o Bibliogamers traz para o debate público um assunto pouco abordado: a relação entre o mundo digital dos videojogos e as pessoas com deficiência.

Apostando quer na variante artística, quer na escrita e na programação lançamos desafios para a criação de videojogos.

Uma Game Jam será o ponto alto de um programa variado e comprometido com a necessidade de explorar o universo do gaming enquanto ferramenta para pensar a contemporaneidade e a sociedade em que vivemos.

PRESS ANY BUTTON TO CONTINUE...

19 sexta - feira

15h00

Biblioteca de Marvila

**OFICINA PARA TÉCNICOS DE
EQUIPAMENTOS CULTURAIS**

Marcação prévia: paulo.j.silva@cm-lisboa.pt

ORGANIZAÇÃO: CODE EXORDIUM

19h00

Biblioteca de Marvila

**ABERTURA OFICIAL DA 4.ª EDIÇÃO
DO BIBLIOGAMERS**

Exibição do documentário

HUMANO - UMA VIAGEM PELA VIDA



“Humano é um documentário com histórias e imagens do nosso mundo, oferecendo uma imersão nas profundezas do ser humano. Através de entrevistas cheias de amor e felicidade, mas também de ódio e violência, Humano confronta-nos com o outro e devolve-nos às nossas próprias vidas. Desde a mais pequena história diária até às histórias de vida mais incríveis, estes comoventes encontros de uma sinceridade rara destacam o que somos, o nosso lado mais obscuro, mas também o que nós temos de mais bonito e mais universal.

A Terra, a nossa Terra é sublimada através de imagens aéreas inéditas acompanhadas por música, tal como uma ópera, que refletem a beleza do mundo e oferecem-nos momentos de cortar a respiração, mas também de introspecção.”

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL Human REALIZAÇÃO Yann Arthus-Bertrand PRODUÇÃO Humankind Production MÚSICA Armand Amar ANO 2015 DURAÇÃO 133 minutos



Inauguração da exposição

PIXEL HÁPTICO de Philip Hunt

Uma exposição sobre pintura, inspirada na unidade básica de criação de imagens da computação: o pixel. A exposição explora esse conceito por meio da pintura e o expande para incluir elementos texturais que adicionam uma dimensão tátil extra. Os espetadores serão convidados a tocar algumas das obras e cruzar a fronteira entre quem observa e quem toca.

Lançamento

PRÉMIO DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA ENGENHEIRO JAIME FILIPE

Prémio do Instituto Nacional de Reabilitação, com a presença do Professor José Carlos Neves, vencedor do Prémio de Inovação Tecnológica Engenheiro Jaime Filipe de 2022, com um projeto de gaming inclusivo, da Universidade Lusófona.

Abertura

SHOW CASE

Uma mostra de experiências desde apresentações de novas tecnologias de acessibilidade até meios para experienciar as realidades que depende destas tecnologias para terem melhores experiências. Passando também pela imersividade e pela cultura nacional que também impacta estes setores.

Simulações de Acessibilidade

Experiências desenhadas para mostrar como é jogar com certas limitações. Estas experiências visam mostrar a quem as experimenta a realidade de algumas pessoas enquanto as sensibiliza para entenderem melhor esta questão da acessibilidade.

Novas Formas de Acessibilidade

Há muitas coisas por explorar no mundo da acessibilidade, neste conjunto de atividades trazemos a possibilidade de se experienciar as novas tecnologias em produção pela PrimeMakers. Muitas destas são focadas numa falha da indústria, acessibilidade para questões mentais.

Experiências Imersivas

Apesar da acessibilidade ser muitas vezes referente ao acesso a diferentes pessoas, pode também ser referente às experiências em si.



Muitas experiências imersivas permitem-nos entender melhor o que é “viver outros mundos”, o que ajuda a entender melhor diferentes realidades. Estas experiências exemplificam isso.

21h30

Biblioteca de Alcântara - José Dias Coelho **INÍCIO DA GAME JAM**



M/ 18 anos

Marcação prévia: paulo.j.silva@cm-lisboa.pt

ORGANIZAÇÃO: ASSOCIAÇÃO ELEMENTO

28 **sábado**

15h00 > 20h00

Biblioteca de Marvila

SHOW CASE

Uma mostra de experiências desde apresentações de novas tecnologias de acessibilidade até meios para experienciar as realidades que depende destas tecnologias para terem melhores experiências. Passando também pela imersividade e pela cultura nacional que também impacta estes setores.

Simulações de Acessibilidade

Experiências desenhadas para mostrar como é jogar com certas limitações. Estas experiências visam mostrar a quem as experimenta a realidade de algumas pessoas enquanto as sensibiliza para entenderem melhor esta questão da acessibilidade.

Novas Formas de Acessibilidade

Há muitas coisas por explorar no mundo da acessibilidade, neste conjunto de atividades trazemos a possibilidade de se experienciar as novas tecnologias em produção pela PrimeMakers. Muitas destas são focadas numa falha da indústria, acessibilidade para questões mentais.



Experiências Imersivas

Apesar da acessibilidade ser muitas vezes referente ao acesso a diferentes pessoas, pode também ser referente às experiências em si. Muitas experiências imersivas permitem-nos entender melhor o que é “viver outros mundos”, o que ajuda a entender melhor diferentes realidades. Estas experiências exemplificam isso.

15h00 > 20h00

Biblioteca de Marvila

ATIVIDADES DE ENTRETENIMENTO

PLAY

Aproveitem, pelo meio das experiências presentes, a oportunidade de relaxar e se entreter seja sozinho ou em família.

Entre as diversas atividades presentes, encontram-se atividades que exploram outros mundos da acessibilidade ou mostram as realidades por trás das mesmas.

Jogos de Mesa com desafios diferentes

dos jogos de mesa normais, estes são restritivos ou pelas próprias regras ou pelo desafio imposto na atividade. Uma forma de mostrar como certas limitações podem ser um desafio ou uma virtude na situação certa. Além da diversão garantida!

Warhammer: Tabuleiro vs Digital

Quando os conteúdos saem da mesa e passam para o mundo digital temos uma adaptação de realidades. Esta experiência traz essa nuance e conceito a cada utilizador que queira ver como é possível adaptar o mesmo conceito para diferentes meios! Jogos de Tabuleiro diferente dos jogos comuns de tabuleiro, a Universo 42 traz edições especiais de alguns jogos, jogos que já não são acessíveis e até mesmo variantes de mesa de jogos digitais. Uma experiência para toda a família, e para os entusiastas do mundo dos tabletop.

Jogos Tradicionais

Para aqueles que querem passar algum tempo e poder ganhar prémios, os jogos tradicionais além de entreterem, serem divertidos, são simples o suficiente para qualquer público. Ideal para crianças, é uma forma de passar o tempo enquanto descansamos de outras atividades.

ORGANIZAÇÃO: UNIVERSO 42



16h30

Biblioteca de Marvila

CONFERÊNCIA: DIVERSIDADE, EQUIDADE E INCLUSÃO ATRAVÉS DOS JOGOS DIGITAIS

Com

Prof. Dr.ª Luciana Lima

Prof.ª Dr.ª Viviane Peçaibes

ORGANIZAÇÃO: INSTITUTO SUPERIOR TÉCNICO E GAMELAB

18h00

Biblioteca de Marvila

XP SESSIONS

ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO NO GAMING

Com

Paula Castanheira Franco

Technical Support Engineer na Microsoft, com participação nos projetos EMEA D&I Champ, e Disability ERG PT Chapter da Microsoft

Sofia Valente

Accessibility Consultant & Software Developer. Founder @ AltAccess

Marco Afonso

UX/UI Artist @ Marmalade Game Studio

Vanessa Vieira Dias

Videojogo Disse Ela

ORGANIZAÇÃO: VIDEOJOGO DISSE ELA

**PALESTRA/ VIDEOCONFERÊNCIA:
ACESSIBILIDADE EM VIDEOJOGOS**

ORGANIZAÇÃO: ABLEGAMERS



19h30

Biblioteca de Marvila

MEET UP – ENCONTRO DE MULHERES GAMERS

ORGANIZAÇÃO: VIDEOJOGO DISSE ELA

21h00 > 03h00

Biblioteca de Alcântara - José Dias Coelho

MARATONA DE CINEMA AO AR LIVRE

Filmes que abraçam o mundo dos videojogos.



ORGANIZAÇÃO: ASSOCIAÇÃO LEVANTE

21 domingo

15h00 > 18h00

Biblioteca Orlando Ribeiro

OFICINA DE VOICE ACTING

ORGANIZAÇÃO: ASSOCIAÇÃO ELEMENTO

15h00 > 20h00

Biblioteca de Alcântara - José Dias Coelho

EXPERIMENTAÇÃO DE VIDEOJOGOS ADAPTADOS

A PESSOAS COM DEFICIÊNCIA

Made in Portugal

Jogos e conteúdos produzidos em Portugal que trazem uma simulação de questões importantes ao desenvolvimento acessibilidade, mostram diferentes



realidades ou aplicam estas tecnologias para fazer os seus produtos mais acessíveis.

Jogos Inclusivos

- pelo @ LASIGE, Faculdade de Ciências, Universidade de Lisboa

Uma coleção de jogos acessíveis desenvolvidos na Faculdade de Ciências onde jogadores cegos e normovisuais poderão competir ou colaborar.

Explorem juntos o fundo do oceano e procurem o tesouro perdido.

Compete com um amigo numa corrida culinária!

Aventurem-se juntos pelos céus, Serão os heróis do dia?

15h00 > 20h00

PLAY

Biblioteca de Alcântara - José Dias Coelho

ATIVIDADES DE ENTRETENIMENTO

Aproveitem, pelo meio das experiências presentes, a oportunidade de relaxar e se entreter seja sozinho ou em família.

Entre as diversas atividades presentes, encontram-se atividades que exploram outros mundos da acessibilidade ou mostram as realidades por trás das mesmas.

Jogos de Mesa com desafios diferentes

dos jogos de mesa normais, estes são restritivos ou pelas próprias regras ou pelo desafio imposto na atividade. Uma forma de mostrar como certas limitações podem ser um desafio ou uma virtude na situação certa. Além da diversão garantida!

Warhammer: Tabuleiro vs Digital

Quando os conteúdos saem da mesa e passam para o mundo digital temos uma adaptação de realidades. Esta experiência traz essa nuance e conceito a cada utilizador que queira ver como é possível adaptar o mesmo conceito para diferentes meios! Jogos de Tabuleiro Diferente dos jogos comuns de tabuleiro, a Universo 42 traz edições especiais de alguns jogos, jogos que já não são acessíveis e até mesmo variantes de mesa de jogos digitais. Uma experiência para toda a família, e para os entusiastas do mundo dos tabletop.

Jogos Tradicionais

Para aqueles que querem passar algum tempo e poder ganhar prémios, os jogos tradicionais além de entreterem, serem divertidos, são simples o suficiente para qualquer público.



Ideal para crianças, é uma forma de passar o tempo enquanto descansamos de outras atividades.

ORGANIZAÇÃO: UNIVERSO 42

15h00 > 20h00
Biblioteca Orlando Ribeiro
BOARD GAMES ADAPTADOS

ORGANIZAÇÃO: ASSOCIAÇÃO ELEMENTO

PAINEL
BIBLIOTECA DE ALCÂNTARA - JOSÉ DIAS COELHO
A REALIDADE DE DESENVOLVER ACESSIBILIDADE

Moderação: Code Exordium

Relatora final: Maria Vlachou, Acesso Cultura

15h30
Biblioteca de Alcântara - José Dias Coelho
PALESTRA: ACESSIBILIDADE E A COMPONENTE PSICOLÓGICA

ORGANIZAÇÃO: CODE EXORDIUM

16h30
Biblioteca de Alcântara - José Dias Coelho
PALESTRA: JOGADORES CEGOS: BARREIRAS E ESTRATÉGIAS

Por David Gonçalves



A maioria dos videojogos depende fortemente da visão, o que muitas vezes dificulta ou até impossibilita a participação de pessoas cegas nestas experiências.

Esta palestra explora as experiências de jogo desta população – desde experiências criadas especificamente para serem jogadas através do som, a jogos populares como *The Legend of Zelda* e *Minecraft*.

Serão discutidas as principais barreiras de acessibilidade e as soluções – por vezes inesperadas – que estes jogadores desenvolvem recorrendo à audição, ao tato e a formas alternativas de interação.

ORGANIZAÇÃO: FACULDADE DE CIÊNCIAS DE LISBOA

17h30

Biblioteca de Alcântara - José Dias Coelho **PALESTRA/ VIDEOCONFERÊNCIA:** **APX - ACESSIBLE PLAYER EXPERIENCES**



Os padrões APX são uma abordagem ao design de jogos acessíveis que se baseia diretamente em pesquisas, insights e experiências de jogadores com deficiência. Utilizar a pesquisa de jogadores como base para o APX torna a abordagem central tanto para as necessidades dos jogadores quanto para o objetivo da experiência do jogador.

ORGANIZAÇÃO: ABLE GAMERS

18h00

Biblioteca Orlando Ribeiro **CRIAÇÃO DE CONTEÚDOS:** **UMA JANELA PARA O MUNDO – YOUTUBERS E INFLUENCERS – COM STREAMING**



ORGANIZAÇÃO: CODE EXORDIUM



19h00

Biblioteca de Alcântara - José Dias Coelho

ENTREGA DOS PRÉMIOS E

ENCERRAMENTO DA GAME JAM

20h00

Biblioteca de Alcântara - José Dias Coelho

INAUGURAÇÃO DA EXPOSIÇÃO

THE DANCE OF DEATH

de Philip Hunt

Uma exposição de gravuras em miniatura que explora, com humor, o senso de perdição da sociedade contemporânea. O projeto se propõe a reinterpretar a série de xilogravuras em miniatura de Hans Holbein, “A Dança da Morte”, do século XVI, num contexto contemporâneo.

MONTAGEM ELEMENTOS ELÉCTRICOS: FILIPE SILVESTRE, FABLAB MASTER
ORGANIZAÇÃO: ABLE GAMERS

TODAS AS ATIVIDADES SÃO GRATUITAS E DE ENTRADA LIVRE,
EXCETO A OFICINA DIA 19 E A GAME JAM QUE REQUEREM MARCAÇÃO PRÉVIA

ORGANIZAÇÃO



PARCEIROS



INTERACTIVE
TECHNOLOGIES
INSTITUTE



AGRADECIMENTOS

ABLEGAMERS BRASIL | ACESSO CULTURA | ASSOCIAÇÃO ELEMENTO
| ASSOCIAÇÃO LEVANTE | CODEEXORDIUM | FACULDADE DE CIÉNCIA
DA UNIVERSIDADE DE LISBOA / @LASIGE | INSTITUTO NACIONAL
DE REABILITAÇÃO, I.P. | INSTITUTO SUPERIOR TÉCNICO / GAMELAB |
UNIVERSO 42 | VIDEOJOGO DISSE ELA | XP SESSIONS

GAME OVER