


SEMANA

Semana de Entretenimento, Jogos e Animação

Teatro PUC Minas - São Gabriel

17 e 24 de maio de 2013 - 14h às 18h
18 e 25 de maio de 2013 - 8h às 12h30

www.icei.pucminas.br/jogosdigitais

 jogospuc



PUC Minas



PUC Minas

IX SEJA

Semana de Entretenimento, Jogos e Animação

17 e 24 de maio de 2013 - 14h às 18h

18 e 25 de maio de 2013 - 8h às 12h30

Teatro - PUC Minas São Gabriel

Rua Walter Ianni, 255

Bairro São Gabriel - BH - MG

🐦 jogospuc

jogos.sg@pucminas.br

icei.pucminas.br/jogosdigitais

(31) 3439-5252

APRESENTAÇÃO

O Curso de Jogos Digitais da PUC Minas tem o prazer em convidá-lo para participar do evento IX SEJA - Semana de Entretenimento, Jogos e Animação. Desde 2006 o curso desenvolve tal evento, aprimorando e ampliando as possibilidades de pesquisa, interação e disseminação do conhecimento da área de jogos.

Esse semestre temos uma novidade: o evento acontecerá sexta e sábado!

A sua participação é importantíssima e, pra ficar ainda melhor, o evento é gratuito!

PROGRAMAÇÃO

Aberto a todo o público. Evento gratuito sem necessidade de inscrição.

As listas de presença estarão disponíveis para assinatura de 13h30 às 14h (para as sextas-feiras) e de 8h às 8h30 (para os sábados).

Sexta 17 de maio	14h às 15h10 Teatro São Gabriel	Introdução ao Shuriken: Sistema de Partículas da Unity 3D Jay Santos (Unity Technologies - SP)
	15h25 às 16h35 Teatro São Gabriel	Criação e Pré-produção para 3D Cristiano Seixas (Casa dos Quadrinhos - BH)
	16h50 às 18h Teatro São Gabriel	Atitude Riot: Levando o Jogo a Sério Felipe Gomes (Riot Games - SP)
Sábado 18 de maio	8h30 às 9h40 Teatro São Gabriel	Jogo Xilo e a Busca pela Identidade Brasileira no Desenvolvimento de Games Rodrigo Motta (Kaipora Digital - PB)
	9h55 às 11h05 Teatro São Gabriel	Desenvolvimento de Jogos Independentes: Oportunidades e Desafios Anderson Vermont (Aduge Studio - PR)
	11h20 às 12h30 Teatro São Gabriel	Investimento Anjo na Indústria de Jogos Digitais Rafael Moraes (Garan Ventures - DF)
Sexta 24 de maio	14h às 15h10 Teatro São Gabriel	Gameificação e Tecnologias Emergentes Ronaldo Gazel (Gaz Games - MG)
	15h25 às 16h35 Teatro São Gabriel	Case: Natal Genial Bolt Alexandre Estanislau (Bolt Brasil - MG)
	16h50 às 18h Teatro São Gabriel	Shaders: Deixando o seu Jogo mais Bonito Sérgio Nunes (Visual Virtual - MG)
Sábado 25 de maio	8h30 às 9h40 Teatro São Gabriel	SpikeBoy e a Liga da Natureza Gustavo Rocha (EPrax - MG)
	9h55 às 11h05 Teatro São Gabriel	Programando para Master System e Mega Drive Ricardo Bittencourt (3S Mobile - MG)
	11h20 às 12h30 Teatro São Gabriel	Realidade Aumentada: Conceito e Aplicações Marcos Arrais (Agência Detalhes - MG)

IX SEJA

Semana de Entretenimento, Jogos e Animação

SEXTA-FEIRA

17 de maio de 2013

Sexta 17 de maio	14h às 15h10 Teatro São Gabriel	Introdução ao Shuriken: Sistema de Partículas da Unity 3D Jay Santos (Unity Technologies - SP)
	15h25 às 16h35 Teatro São Gabriel	Criação e Pré-produção para 3D Cristiano Seixas (Casa dos Quadrinhos - BH)
	16h50 às 18h Teatro São Gabriel	Atitude Riot: Levando o Jogo a Sério Felipe Gomes (Riot Games - SP)

Introdução ao Shuriken: Sistema de Partículas da Unity 3D

Jay Santos

Demonstração da simplicidade de uso do sistema de partículas Shuriken do Unity3D. Na palestra será criada uma cena com a utilização do Shuriken para criar uma ambientação de qualidade.

Sexta-feira, 17 de maio de 2013

14h às 15h10

Unity Technologies

Uma das empresas que lidera mundialmente o setor de ferramenta de criação de jogos (motores de jogos ou *game engines*) com a Unity 3D. A Unity 3D é utilizada no curso de Jogos Digitais da PUC Minas desde 2009 e o curso recebeu o prêmio, em 2011, de "4º Melhor no Mundo para Educação" pela Unity Technologies.

www.unity3d.com



Criação e Pré-produção para 3D

Cristiano Seixas

Com mais de 18 anos de experiência em Artes Gráficas e Visuais, Cristiano já criou e produziu de revistas de arte a animações 2D e 3D, ensinando em escolas e universidades sua arte.

Dirige o Ghost Jack Entertainment, fundado em 1997, que produz quadrinhos e animações 2D e 3D, personagens, animatics e ilustrações para livros.

Sexta-feira, 17 de maio de 2013

15h25 às 16h35

Casa dos Quadrinhos

A Casa dos Quadrinhos – Escola Técnica de Artes Visuais, sediada em Belo Horizonte, se destaca desde 1999 no ensino de Artes Visuais pela sua abordagem didática diferenciada, com base em uma bem estruturada e altamente conceituada equipe de professores e avançada metodologia de ensino, equiparada às melhores escolas do mundo.

www.casadosquadrinhos.com.br



Atitude Riot: Levando o Jogo a Sério

Felipe Gomes

Tem interesse em trabalhar com jogos? Curte League of Legends? Venha descobrir um pouco mais sobre nossa cultura. Com o objetivo de ser a empresa mais focada em jogadores do mundo, possuímos um grande engajamento com a comunidade e sabemos levar o jogo a sério.

A palestra abordará os desafios e a cultura de uma empresa global de jogos, detentora de um dos games de maior adesão *online* dos últimos tempos.

Sexta-feira, 17 de maio de 2013

16h50 às 18h

Riot Games

Felipe Gomes é o Senior Marketing Manager da Riot Games Brasil e é o responsável por conceber, planejar e executar campanhas de alto impacto do jogo *League of Legends* no Brasil. Ele possui mais de 11 anos de experiência em Propaganda e Marketing, com especialização em campanhas e parcerias estratégicas.

www.riotgames.com



IX SEJA

Semana de Entretenimento, Jogos e Animação

SÁBADO

18 de maio de 2013

Sábado 18 de maio

8h30 às 9h40
Teatro São Gabriel

Jogo Xilo e a Busca pela Identidade Brasileira no Desenvolvimento de Games
Rodrigo Motta (Kaipora Digital - PB)

9h55 às 11h05
Teatro São Gabriel

Desenvolvimento de Jogos Independentes: Oportunidades e Desafios
Anderson Vermond (Aduge Studio - PR)

11h20 às 12h30
Teatro São Gabriel

Investimento Anjo na Indústria de Jogos Digitais
Rafael Moraes (Garan Ventures - DF)

Jogo Xilo e a Busca pela Identidade Brasileira no Desenvolvimento de Games

Rodrigo Motta

Nunca houve tantos estúdios e projetos de desenvolvimento de games no Brasil como na atualidade. Mas brasileiros continuam a fazer games com dragões, aliens e zumbis. Quando a nossa cultura e nossas ideias estarão nos games? Além disso, existe um “jeitinho brasileiro” de se fazer games? O brasileiro tem uma forma de pensar e de criar tão única que pode gerar uma identidade tão forte quanto a americana ou japonesa. Xilo foi eleito o “Melhor Jogo do X SBGames”, em 2011.

Sábado, 18 de maio de 2013

8h30 às 9h40

Kaipora Digital

Rodrigo é graduado e mestre em *design*, atuando no mercado há mais de 10 anos. Tem pesquisado e desenvolvido produtos digitais com foco no entretenimento, como quadrinhos digitais e jogos. Atualmente é professor de cursos na área de jogos e *design*. É também *game designer* da desenvolvedora Kaipora Digital.

www.xilogame.com



Desenvolvimento de Jogos Independentes: Oportunidades e Desafios

Anderson Vermond

A palestra falará sobre o que é o desenvolvimento independente de jogos, como está o cenário brasileiro e quem são esses desenvolvedores. Haverá também uma análise das oportunidades e desafios que novos estúdios indies brasileiros têm pela frente.

Vermond é engenheiro eletrônico pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná, programador e sócio fundador da Aduge Studio e desenvolvedor independente há 6 anos.

Sábado, 18 de maio de 2013

9h55 às 11h05

Aduge Studio

A Aduge Studio é uma desenvolvedora independente de jogos composta por uma equipe de 6 amigos. O grupo está unido sob a bandeira comum de expandir as fronteiras da expressividade em jogos, trabalhando com os significados e o potencial desta mídia para transformar o jogador através da reflexão.

www.adugestudio.com



Investimento Anjo na Indústria de Jogos Digitais

Rafael Moraes

A palestra abordará o investimento anjo e fará um estudo de caso da Behold Studios.

Investida da Garan e vencedora de 7 prêmios no último SB Games, a Behold lançou títulos como SuperCutes, Save my Telly, além do sucesso Knights of Pen and Paper, vencedor do Independent Games Festival - Student Showcase 2013.

Sábado, 18 de maio de 2013

11h20 às 12h30

Garan Ventures

Rafael Moraes é sócio da Garan Ventures, empresa de venture capital com sede em Brasília (DF) e investidora de empresas como Queremos!, Hotelli e Behold Studios, além de gestora do Fundo de Investimento em Participações Criatec II na região Centro-Oeste.

www.garan.com.br



IX SEJA

Semana de Entretenimento, Jogos e Animação

SEXTA-FEIRA

24 de maio de 2013

Sexta 24 de maio	14h às 15h10 Teatro São Gabriel	Gameificação e Tecnologias Emergentes Ronaldo Gazel (Gaz Games - MG)
	15h25 às 16h35 Teatro São Gabriel	Case: Natal Genial Bolt Alexandre Estanislau (Bolt Brasil - MG)
	16h50 às 18h Teatro São Gabriel	Shaders: Deixando o seu Jogo mais Bonito Sérgio Nunes (Visual Virtual - MG)

Gameificação e Tecnologias Emergentes

Ronaldo Gazel

Ronaldo Gazel, fundador da Gaz Games e especialista em comunicação digital, traça um panorama dos novos e empolgantes cenários interdisciplinares da publicidade e do *marketing*, convidando os participantes a um reposicionamento sincero em relação às tecnologias emergentes e suas aplicações, desvendando conceitos como gameificação, *promogames*, *advergames* e ações baseadas na fusão dos universos digital / analógico e *online / offline*.

Sexta-feira, 24 de maio de 2013

14h às 15h10

Gaz Games

Empresa mineira de desenvolvimento de aplicações que utilizam tecnologias emergentes, fusão dos universos duais (*online-offline / digital-analógico*), ludificação, gameificação, *marketing* digital e jogos.

www.gazgames.com.br



Case: Natal Genial Bolt

Alexandre Estanislau

Como criar uma decoração de natal que seja diferente e interativa?

Esta palestra será a apresentação do case NATAL GENIAL BOLT, que ganhou ouro no Prêmio Minas de Comunicação de 2013.

A ideia? Jogar o clássico *game* Genius através de uma aplicativo móvel... mas alterando as cores de janelas no prédio da Bolt! Uma ideia sem dúvida GENIAL.

Sexta-feira, 24 de maio de 2013

15h25 às 16h35

Bolt Brasil

Não dá para ignorar as mudanças no mundo. A Bolt acredita e trabalha esse conceito em seus produtos, como um Darwinismo aplicado aos negócios. Vence quem se adapta melhor, quem muda junto. O objetivo: aproximar negócios e pessoas através da criação de interações, promovendo o encontro entre marcas, tendências, tecnologia e gente, num processo que ocasionalmente transforma.

www.bolt.com.br



Shaders: Deixando o seu Jogo mais Bonito

Sérgio Nunes

Um contato rápido e direto aos *shaders*, ou processadores de efeitos. Essa é a proposta da palestra de Sérgio Nunes, ex-aluno do curso de Jogos Digitais da PUC Minas!

Como usar, quando usar e para que usar essa tecnologia que vem amplamente sendo utilizada no mundo dos jogos, e agregando muito valor aos mesmos.

Sexta-feira, 24 de maio de 2013

16h50 às 18h

Visual Virtual

A Visual Virtual é uma empresa de computação gráfica que desenvolve plataformas de realidade virtual para melhoria de processos em diversas áreas, fornecendo visões intuitivas e detalhadas dos negócios do cliente para auxiliá-los na tomada de decisão.

www.visualvirtual.com



IX SEJA

Semana de Entretenimento, Jogos e Animação

SÁBADO

25 de maio de 2013

Sábado 25 de maio	8h30 às 9h40 Teatro São Gabriel	SpikeBoy e a Liga da Natureza Gustavo Rocha (EPrax - MG)
	9h55 às 11h05 Teatro São Gabriel	Programando para Master System e Mega Drive Ricardo Bittencourt (3S Mobile - MG)
	11h20 às 12h30 Teatro São Gabriel	Realidade Aumentada: Conceito e Aplicações Marcos Arrais (Agência Detalhes - MG)

SPIKEBOY & A Liga da Natureza

Gustavo Rocha

Apresentação do projeto multimídia que contém *site, games, quadrinhos digitais, aplicativos, e-books* e animações.

Gustavo Rocha mostrará o passo a passo de um projeto multimídia globalizado que partiu da cabeça de uma criança de 4 anos que queria salvar o planeta.

O resultado? SPIKEBOY & A Liga da Natureza.

Sábado, 25 de maio de 2013

8h30 às 9h40

EPrax

O Projeto SPIKEBOY & A Liga da Natureza surgiu de um sonho. O desejo de despertar nas crianças a consciência da sustentabilidade. Para que a consciência gere atitude. E a atitude se multiplique. A EPrax acredita na criança como agente transformador da sociedade. Seu sonho é transformar o mundo em um lugar melhor para se viver.

www.eprax.com.br

www.spikeboy.com



Programando para Master System e Mega Drive

Ricardo Bittencourt

A palestra explorará a programação de jogos em videogames antigos, como Master System e Mega Drive.

Como era feito o desenvolvimento de jogos para esses dispositivos? Sua arquitetura, as limitações, a plataforma de desenvolvimento?

Acompanhe o passo-a-passo da criação de um jogo de corrida.

Sábado 25 de maio de 2013

9h55 às 11h05

3S Mobile

Ricardo Bittencourt é formado em Engenharia Elétrica pela USP. Já programou jogos para MSX, Master System, Mega Drive, Game Boy Advance, Flash e HTML5, além de criar vários emuladores, para as plataformas MSX, Master System, Game Gear, Colecovision, MC-1000, entre outras.

Atualmente trabalha como engenheiro de *software* na 3S Mobile.

blog.ricbit.com



Realidade Aumentada: Conceito e Aplicações

Marcos Arrais

Nessa palestra serão apresentados os conceitos fundamentais sobre Realidade Aumentada, área da visão computacional que estuda como sobrepor cenários virtuais em imagens em tempo real. O objetivo é oferecer uma visão geral dos fundamentos e apresentar aplicações funcionais.

Sábado, 25 de maio de 2013

11h20 às 12h30

Agência Detalhes

Marcos Arrais é Mestre em Educação Tecnológica pelo CEFET-MG. Possui graduação em Ciência da Informação pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Atua em pesquisas voltadas aos temas: interfaces homem-máquina, rich internet applications, usabilidade, acessibilidade, recursos digitais aplicados à educação.

www.detalheseducacao.com.br

