

# Profissionais falam de experiência de desenvolver jogos para Disney

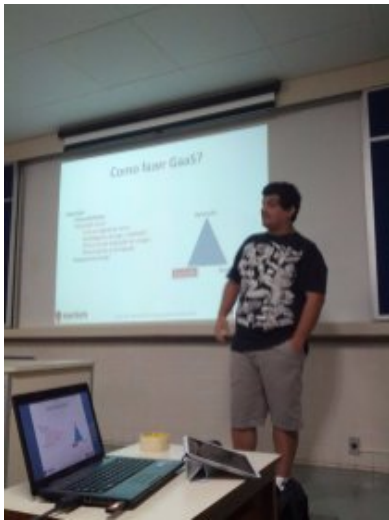
Com o objetivo de promover debates e network entre academia e mercado, as empresas Manifesto e a BigHut apresentaram no último sábado, 27 de maio, o **Game Pro Circuit 2013** com o tema "Game as a Service e Arte para a Disney, relatando suas experiências no desenvolvimento de dois jogos para a empresa americana Disney. O evento aconteceu em no Bloco A, sala 510 da Universidade Católica de Pernambuco, com o apoio do Curso de Jogos Digitais.

Durante o evento, foram relatadas as dificuldades de se animar personagens consagrados, a exemplo do Mickey Mouse, para um dos jogos com o foco no público infantil. O **Game Pro Circuit 2013** tem uma programação que irá até o mês de novembro deste ano. O próximo evento será o Game Jam, que acontecerá no dia 31 de maio (data atualizada) com o tema: casino games. Confira a programação completa no link: [Game Pro Circuit 2013](#)

Veja o que rolou durante o evento:



Túlio fala de Game  
As a Service



Processo de monetização para games



Auditório lotado para acompanhar o evento



Guilherme Botelho fala sobre animação do personagem Mickey



Dicas de animação vetorial no  
Adobe Flash