

Curso de Jogos Digitais da Católica articula parcerias com instituições internacionais



O curso de Jogos Digitais e a Agência Combogó da Universidade Católica de Pernambuco começam o ano letivo de 2017 cheios de perspectivas de parcerias com instituições internacionais. Neste mês de fevereiro, o coordenador do curso de Jogos Digitais, Anthony Lins, e o coordenador da Combogó, Breno Carvalho, receberam as visitas de uma comitiva de franceses e de representantes da Microsoft Brasil e da Nagem Informática.

A comitiva francesa, formada pelo representante do consulado

francês, no Recife, Guillaume Ernest; pela gerente de Projetos de Cooperação da Região Occitane, Mathilde Everaere; e pelo Video Game Trainer da ArtFX, Guillaume Benoit, foi recebida pelos professores Anthony Lins e Breno Carvalho. Segundo Anthony, o objetivo da reunião, proposta pelos franceses, é promover uma aproximação com a gente da academia, tanto da Universidade Católica, como de outras universidades, fomentar projetos de cooperação, pesquisa, de formação profissional, de intercâmbio, com várias possibilidades podendo surgir dessa proposta.

“Eu acredito fortemente que as perspectivas são bem interessantes, porque o interesse partiu deles em chegar até aqui, em nos contactar. Inicialmente para a área de Jogos, que é a área que eles estão buscando mais para formação profissional e, também, para a área da internet para as coisas. A gente conversou bastante sobre essas possibilidades aqui dentro da Universidade, de trazê-los mais para perto e ainda este ano articular alguma parceria”, revela Anthony Lins.



A outra visita foi do representante da Microsoft Brasil, Bruno Mota, e do gerente de Produtos do Grupo Nagem, Fernando Freitas. O objetivo foi apresentar a Agência Combogó e a Microsoft apresentou o novo modelo de negócio que eles estão lançando tanto para software, quanto para jogos. Segundo Breno Carvalho, coordenador da Combogó, “a intenção da conversa foi de estreitar relações entre a Combogó, o curso de Jogos, o Grupo Nagem e a Microsoft, tendo em vista que a produção dos alunos possa ser visualizada pelo pessoal da Microsoft, vislumbrando a possibilidade de alguns títulos serem produzidos e lançados pelo novo modelo de negócio da empresa. Na reunião ainda teve a participação de alguns profissionais do mercado de Games e Fernando Freitas do Grupo Nagem acredita que a Universidade Católica possa ser uma espécie de Hub para que algumas empresas, como a própria Nagem, possam ter um contato direto com os desenvolvedores. Então, a Católica estaria como um ponto central entre as empresas do varejo e as

empresas desenvolvedoras de jogos, com intenção de a gente fomentar o ecossistema”, explica Breno.

Fonte: Assecom Unicap