

# Contexto

A primeira Universidade Católica do Norte-Nordeste e a quarta do país, a Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP), reconhecida pelo Governo Federal através do Decreto 30.417 de 18 de janeiro de 1952, foi fundada em 27 de setembro de 1951, a partir da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras Manoel da Nóbrega, criada em 1943. À época, os cursos eram Filosofia, Física, Matemática, Química, História e Geografia, Letras Clássicas e Letras Neolatinas. A Universidade Católica de Pernambuco é uma Instituição comunitária, jesuíta e de identidade e prática social humanista, tem prezado, de forma contínua, pela excelência acadêmica por meio de eixos estruturantes rigorosos, no trinômio indissociável do Ensino, da Pesquisa e da Extensão.

A UNICAP está situada no Recife, Capital de Pernambuco, Estado que, atualmente, vive um momento de dinamismo econômico, em virtude dos investimentos estruturadores que estão sendo executados. A ampliação e modernização, em setores estratégicos, com centralidade para a infraestrutura aerorodoviária e para ampliação do polo de Suape integrando-o a outros polos: o gesseiro, o de fruticultura irrigada e o polo de tecnologia com o Porto Digital no Recife Antigo, constituem elementos centrais desse crescimento. O alargamento de oportunidades tem gerado um ciclo virtuoso, com aumento das cadeias produtivas, nos setores da agroindústria, da petroquímica, indústria naval, metalomecânica e farmacológica e de prestação de serviços médico-hospitalares, com diretos desdobramentos para o complexo educacional e de pesquisas da Universidade Católica de Pernambuco.

No que diz respeito ao Porto Digital, os organizadores da Campus Party Recife, em 2012, declaram ser Pernambuco um celeiro de profissionais criativos no desenvolvimento de tecnologia e de *games* que fazem sucesso em todo o mundo, chamando a atenção de empresas americanas como a Google,

Microsoft, a alemã Wooga e as finlandesas Digital Chocolate e Rovio. Em 2005, Pernambuco conquistou 16% do faturamento do mercado nacional de *games* e exportou para países da Europa e Ásia, segundo estudo da Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais – ABragames. Os jogos nacionais conquistaram o mercado e, segundo estimativas, a produção brasileira cresceu 5% faturando em torno de R\$ 300 milhões em 2005. Uma recente pesquisa da Venture Beat, até 2014, o mercado de jogos sociais no Brasil deve chegar a US\$ 238 milhões. No mesmo período, o número de jogadores sociais brasileiros deve chegar a 52,3 milhões.

Recentemente, uma pesquisa desenvolvida pela Cisco Visual Networking Index (2013) apresenta indicativos e previsões sobre o crescimento de aparelhos móveis (aparelhos de telefonia móvel, *tablets* e notebooks) e do tráfego digital via dispositivos móveis entre 2012 e 2017. A pesquisa aponta que o total de celulares, *tablets* e notebooks conectados no Brasil em 2017 pode chegar a 357 milhões de aparelhos. Só smartphones deverão ser 139 milhões em 2017 (contra os 55 milhões de hoje) (MEIOEMENSAGEM, 2013). Um dado importante sobre vendas de aplicativos para *smartphones*, demonstra que 64% dos usuários compraram e baixaram jogos em seus dispositivos, e apenas 54% baixaram aplicativos de redes sociais, segundo dados da Nielsen, 2011 (TECMUNDO, 2011).

Se todo esse contexto é promissor, do ponto de vista estratégico para a geração de riqueza e de oportunidade mercadológica, constata-se que há uma escassez de profissionais de tecnologia o que suscita, por sua vez, grande oportunidade para abertura de cursos nessa área de formação. Segundo as projeções das empresas de tecnologia, nos próximos oito anos vão faltar 280 mil profissionais no Brasil (Jornal Hoje, 2012).

Foi por estar atenta a esse contexto e aos desafios para a formação de profissionais na área de tecnologia, que a Universidade Católica de Pernambuco, no exercício de sua

autonomia, concebeu o CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS, um curso moderno, que contempla conteúdos de programação, design, arte, comunicação, empreendedorismo, inseridas em uma visão teórica e prática, conforme orienta o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia. Assim, objetiva oferecer um curso que forneça uma sólida formação humanista e tecnológica aos futuros profissionais na área de desenvolvimento de *games* para multiplataforma (internet, dispositivos móveis e *smart TVs*), desenvolvendo o pensamento crítico relacionado com as possibilidades criativas e inovadoras imprescindíveis para o desenvolvimento de projetos de *games*, *advergames*, *social games* e *serious games* para o mercado local, nacional e internacional, respeitando as peculiaridades da cultura e da sociedade contemporâneas.

O curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais tem um corpo de professores com experiência direta ou indireta, no planejamento, execução e apoio de atividades que envolvam jogos digitais e aplicações interativas lúdicas. Além disso, a maior parte do corpo docente ministra disciplinas nos cursos de graduação em Jornalismo, Publicidade, Relações Públicas, Fotografia, Psicologia e Administração, facilitando aspectos da interdisciplinaridade e da multidisciplinaridade, em especial no campo da comunicação e da Psicologia, que são fundamentais para a concepção e desenvolvimento de um Curso com este perfil.

Com a abertura de Jogos Digitais, a UNICAP tem se destacado na produção de produtos e profissionais de jogos e chamado a atenção de investidores locais e nacionais, além de instituições governamentais. Em 2012, o Porto Digital lançou edital para a criação de startups em tecnologia e em desenvolvimento de jogos digitais, dos quais três projetos desenvolvidos pelos alunos do curso de Jogos Digitais da IES foram contemplados, chamando a atenção da mídia e dos próprios organizadores do edital, dando origem as promissoras empresas, PlayFul Games, FisioHub e MudCrab Studio.

Desde a sua criação, o curso de Jogos Digitais tem despertado a atenção de empresas e órgãos governamentais do Estado na busca de soluções digitais. A partir da necessidade urgente para desenvolver ações de prevenção contra uso do Crack na Região Metropolitana do Recife, em 2012 foi criado dois jogos “As Aventuras de Biu Biu” e “Desafios da Vida” para o Projeto de Enfrentamento ao Crack da Secretaria de Desenvolvimento Social e Direitos Humanos, da Secretaria Executiva de Justiça e Direitos Humanos do Governo do Estado de Pernambuco em parceria com a Unicap. A equipe de desenvolvimento contou com a participação de estudantes e professores do curso, contribuindo na formação de futuros profissionais para o mercado de Pernambuco.

Esses mesmos jogos foram apresentados em dois grandes eventos nacionais, o Games for Change Latin American Festival (São Paulo, 2012) e na segunda edição da Campus Party Recife (2013), despertando o interesse da Associação Criança Cidadã – ABCC e da Gerência de Políticas Educacionais em Direitos Humanos, Diversidade e Cidadania da Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco de usar os jogos para a criação inédita da modalidade de Jogos Digitais para a edição de 2013 das Olimpíadas Criança Cidadã.

Como podemos observar, a partir desse breve panorama do contexto mais amplo em que o curso de Jogos Digitais está inserido, a UNICAP, nos seus 62 anos de contribuição à educação superior, tem procurado ser referência como Universidade que tem a excelência acadêmica como caminho para atingir à excelência humana, capaz de aliar a inovação à preservação da tradição humanista, formando seres humanos profissional e eticamente responsáveis e comprometidos com o desenvolvimento local, regional e nacional.