

# Egresso de Jogos Digitais da Unicap conquista título TrailBlazer da Intel

O ano de 2015 tem começado como muitas notícias boas para o curso. Hoje, dia 07 de maio de 2015, foi divulgado os vencedores do Real Sense App Challenge, um desafio mundial para o desenvolvimento de aplicações com a tecnologia Real Sense da Intel. O egresso do Curso de Jogos Digitais da Unicap, Pedro Barbosa Queiroz, ficou entre os 25 desenvolvedores no mundo que ganharam o reconhecimento TrailBlazer da Intel com o projeto The MoodKingdom.

*“Fico muito orgulhoso mesmo do trabalho que esse pessoal fez, foi demais poder trabalhar com todos vocês e ver a comunidade brasileira mandando bem! “, diz Felipe Augusto Pedroso, Community Manager na empresa Intel Corporation.*

O *The MoodKingdom* é um jogo 3D controlado completamente com reconhecimento facial e de emoção, utilizando a tecnologia Real Sense da Intel. O projeto foi pensado em pessoas com deficiência física e motora que gostam de jogar.

*“Fiz o jogo pensando em futuramente continuar criando jogos para dar possibilidade para pessoas com deficiência física e motora ... que ate hoje não tem jogos específicos”, diz Pedro Queiroz.*

[< Back to Showcase](#)

## TRAILBLAZER RECOGNITION

In addition to the major prize winners, we are adding a special recognition to several developers who created innovative demos that pushed the boundaries of human-computer interaction.

They are all trailblazers in this new and exciting technology – congratulations!

Daniele Maio  
Italy  
[HelParkinson](#)  
Open Innovation

Vladyslav Tkachuk  
Ukraine  
[Theatre of Shadows](#)  
Gaming

Piotr Płoński  
Poland  
[Data Navigator](#)  
Interact Naturally

Joseph Rudy  
US  
[CoLab Client](#)  
Collaboration Creation

Tommy Anderberg  
Sweden  
[Natural Second Life/OpenSim Viewer](#)  
Interact Naturally

Yann Arthur Alejandro Nicolas  
Mexico  
[Teleworkr](#)  
Collaboration Creation

Yiran Huang  
People's Republic of China  
[Tinker](#)  
Learning

Kartik Aneja  
India  
[Skywriting Alphabets](#)  
Learning

Pietro Cipresso  
Italy  
[NeuroActivity](#)  
Open Innovation



Pedro Barbosa Queiroz  
Brazil  
[The Mood Game](#)  
Gaming

Carola Christoffel  
Germany  
[musiXpression](#)  
Gaming

Ratan Murali  
India  
[Mouth Gesture to Speech](#)  
Interact Naturally

Além do título TrailBlazer, Pedro Queiroz ainda conseguiu uma parceria com a Intel, para fazer parte do programa Innovator, um título concedido pelo esforço e contribuições desde o início da tecnologia da empresa que começou em 2013, permitindo sua participação mais ativa com a empresa de tecnologia.

A vitória de Pedro e de outros brasileiros numa competição mundial entre 7 mil desenvolvedores de 37 países mostra a capacidade criativa e de inovação de estudantes e profissionais do país, permitindo mais incentivos da Intel para o Brasil.

Assista o vídeo do projeto de Pedro.

# Professores e alunos do curso de Jogos Digitais têm trabalhos aprovados em Congressos Internacionais

O ano de 2015 começou com muita produção científica realizada por professores e alunos do Curso de Jogos da Universidade Católica de Pernambuco. As pesquisas, quatro artigos científicos sobre jogos, design de interação e usabilidade, serão apresentadas em importantes congressos nos Estados Unidos. O primeiro é o *6th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE)*, que acontecerá em Las Vegas entre 26 e 30 de julho. O outro evento é *17th International Conference on Human-Computer Interaction (HCI)*, entre os dias 2 e 7 de agosto, em Los Angeles.



Da esquerda para a direita: Gabriel, Iran, Rennan, Renato (à frente ), Breno, Carla e Anthony.

Dois trabalhos são sobre newsgames, objeto de pesquisa do Doutorado em Design da UFPE da professora Carla Teixeira. O primeiro, a ser apresentado no AHFE, *Usability and gameplay in newsgames: a comparative analysis of the genre of documentary published in Brazilian news portals*, foi produzido por Carla Teixeira, Breno Carvalho, Anthony Lins, Gabriel Soares (ex-aluno de Jogos Digitais), Jarbas Agra (ex-professor do curso de Jogos Digitais), Valeska Martins, Marcelo Soares e André Neves. O artigo contou ainda com a participação dos alunos do primeiro módulo do curso, que testaram os newsgames em análise e responderam a questionários para avaliação da usabilidade e jogabilidade.



Alunos do primeiro modulo participaram como testadores para avaliação dos newsgames

O segundo trabalho da professora Carla Teixeira integra a programação do HCI 2015. Intitulado *Newsgames: Gameplay and Usability in Simulation Games*, tem a participação dos professores Breno Carvalho (coordenador do curso) e Anthony Lins. Também colaboraram os pesquisadores Jarbas Agra, Valeska Martins, Marcelo Soares (UFPE) e André Neves (UFPE).

*“Este trabalho surgiu de uma meta da disciplina de Estudo da Sociedade Digital no segundo semestre de 2014. Os alunos teriam de produzir um post científico para a disciplina. O trabalho ficou tão bom que originou este artigo”, explicou Breno.*

Outro artigo a ser apresentado no HCI foi produzido por alunos do curso de Jogos Digitais é intitulado *Doctor Who: Legacy, an Analysis of Usability and Playability of a Multi-Platform Game*. Os co-autores são Rennan C. Raffaele, Renato Alencar, Iran Barbosa Júnior, Bruno Colley, Gabriel Pontes (ex-aluno de Jogos Digitais), Breno Carvalho e Marcelo Soares. “Este trabalho surgiu de uma meta da disciplina de Estudo da Sociedade Digital no ano passado. Os alunos teriam de produzir um *post* científico para a disciplina. O trabalho ficou tão bom que originou este artigo”, explicou Breno.

Por fim, o professor Breno Carvalho, juntamente com os professores de Portugal, Herlander Elias e Ernesto Vilar Filgueiras (Coordenador do Mestrado de Games), apresentará no HCI um artigo relacionando jogos e marcas, ou seja, estratégias de *branding* nos jogos: *Ads-On Games & Fake Brands: Blending Interactions, Commercials And User Experience*. O trabalho analisa o uso da marca dentro dos games como pressuposto de valor para criar uma relação de jogador/consumidor. “Chrysler e Porsche, por exemplo, usam o game *Need For Speed* como experiência de designers de futuros carros”, detalhou Breno.

---

# **Recife é uma das cidade**

# contempladas com BRAZIL GETS UNREAL (Atualizado)

A empresa Epic Games está promovendo o **Brazil Gets Unreal**, uma série de palestras para demonstrar o motor de games Unreal Engine 4. O evento será realizado nas cidade do Rio de Janeiro, São Paulo, Recife e Fortaleza, e conta com a parceria da Universidade Federal Fluminense, a Universidade de São Paulo, a Universidade Federal de Pernambuco, a Universidade Católica de Pernambuco, Faculdades Integradas Barros Melo e a Universidade de Fortaleza.



O evento em Recife será no dia 8 de maio, e foi transferido para o auditório do Banco do Brasil, no Recife Antigo, das 10h da manhã às 17h.

O Brazil Gets Unreal terá 6 horas de palestras, com o objetivo de oferecer uma visão geral do UE4, além de explicar os conceitos básicos de como construir o seu game utilizando a Unreal Engine. Serão abordadas ferramentas como Blueprints, Paper 2D, materiais baseados em física e o Unreal Motion Graphics, além de tópicos avançados como o uso de C++ com Blueprints, gerência de conteúdo e desenvolvimento colaborativo.

A entrada é grátis porém com vagas limitadas.



Informações e inscrição acesse: [Brazil Gets Unreal](#)

---

# Museu do videogame chega ao Recife

Quem é fã de jogos vai poder vivenciar a história e evolução deste universo digital no Museu do Videogame a partir deste sábado na praça de eventos do Shopping Recife.



Divulgação

O criador do Museu do Videogame Itinerante, é o Sul-Mato-Grossense Cleidson Lima, que aos oito anos de idade, viu um videogame pela primeira vez na vida. Era um Telejogo Philco Ford, de 1977, o primeiro console fabricado no Brasil. “Aquilo ficou na minha cabeça e, desde lá, não parei mais de jogar”.

Os fãs vão poder participar de diversos campeonatos de jogos, concursos de cosplay e várias oficinas com a escola de computação gráfica Saga, tudo isso gratuitamente. Mais de 200 consoles que marcaram a história dos jogos vão estar no local, entre eles o Magnavox Odyssey, primeiro console fabricado em 1972, o Nintendo Virtual Boy, de 1995, o Vectrex, de 1982 e o Microvision, de 1979. O evento acontece até o dia 26 de abril, das 13h às 21h. O acesso ao Museu do Videogame Itinerante é gratuito.

Fonte: Folha.PE

---

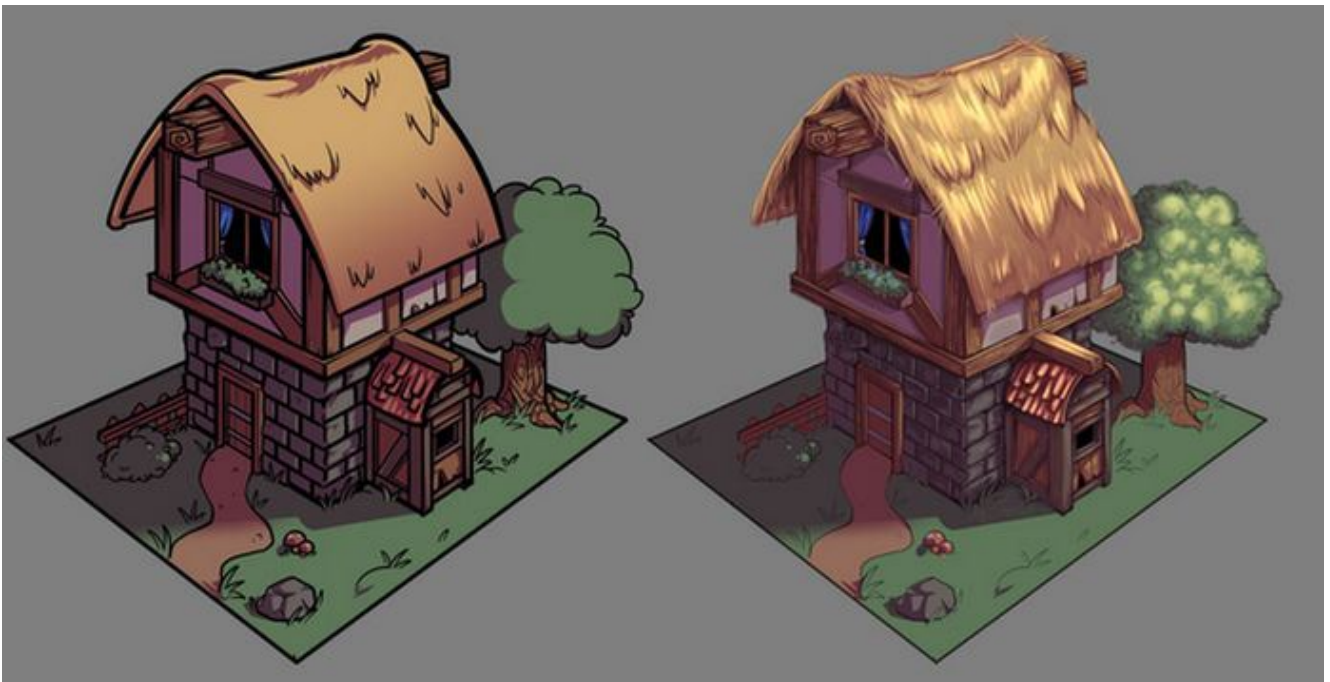
## **Profane é o primeiro MMORPG Sandbox em desenvolvimento no Brasil**

Os desenvolvedores da empresa **Insane** estão desenvolvendo o primeiro MMORPG totalmente sandbox, chamado **0 Profane**. Neste jogo os jogadores terão liberdade total, PvP livre, sistemas de vilas e cidades construídas. Além disso, existe a possibilidade de coletar recursos da natureza para a construção de abrigos para proteção de seus itens em baús. Estes abrigos podem ir desde casebres simples até castelos.





Estudo de arte do Personagem



Estudo de estilo, proporção e ambiência das casas

*“O nosso objetivo é criar uma atmosfera de combate com muita ação e liberdade o suficiente para que o jogador se movimente enquanto ataca e tome decisões estratégicas. O Profane não*

*terá nenhum tipo de movimento 'travado'", dizem os criadores.*

O controle será em terceira pessoa e contará com controle fluido e "action", sem sistemas de "auto-target". Movimento WASD com a mira atrelada ao cursor do mouse e acionamento das habilidades pressionando números. Segundo os desenvolvedores, não há uma data oficial para o lançamento, mas estão sendo publicados *updates* constantemente na página do Facebook.

Fonte: Geração Gamer

---

## **SculptGL é opção gratuita para modelagem 3D**

Os artistas e entusiastas da modelagem 3D precisam conhecer o SculptGL. A ferramenta é gratuita e roda diretamente no navegador (Firefox e Google Chrome), sem a necessidade de instalar nada. Isso é possível graças às tecnologias WebGL e JavaScript incorporadas nos navegadores.

Com uma interface simples e descomplicada é possível brincar com o aplicativo, mesmo com os comandos em inglês e em algumas línguas asiáticas. O SculptGL salva os arquivos em formato REP, SGL, OBJ, PLY e STL, que posteriormente podem ser importados por outros aplicativos.

Confira as principais teclas que vão ajudar na hora da modelagem:

0 – 9 : Ferramentas de modelagem

E : ajuste de profundidade  
R : ajuste de rotação  
N : alterar o eixo de rotação  
Shift : ajustes suaves (manter tecla pressionada)  
Delete : deletar objeto  
Ctrl + Z : desfazer  
Ctrl + Y : refazer  
Setas / wasd : movimentar a câmera em modo FPS  
T, L, F : ajustar o ângulo da câmera (topo, esquerda, frente)  
Alt + Mouse: movimentar objeto livremente  
Numpad +/- : aumentar/diminuir raio do pincel  
X : ajuste do raio com mouse

Fonte: Tecmundo

---

## **Mercado de jogos indie atrai desenvolvedores brasileiros**

Diferente dos grandes estúdios desenvolvedores que investem grandes cifras, a exemplo do Actvision que desenvolveu um jogo de tiro em primeira pessoa e chegou às lojas em setembro de 2014 com um orçamento de produção estimado em US\$ 500 milhões, os desenvolvedores independentes, também conhecidos como *indie*, estão provando que jogos de qualidade não precisam serem necessariamente custosos no seu desenvolvimento.

Com criatividade para suprir a limitação dos recursos financeiros, brasileiros estão abrindo espaço na indústria de jogos digitais. Os jogos indies, como são apelidados os títulos que não recebem o apoio de grandes distribuidoras, ganharam relevância no Brasil nos últimos anos devido ao

barateamento de softwares para a produção de games e a popularidade de plataformas on-line como o Steam ou o Xbox Live.

*“Esse tipo de jogo é mais livre por ter estruturas menores que permitem arriscar em novidades. Quando se tem um orçamento reduzido, há um espaço maior para a criatividade”, afirma Alexandre da Silva, professor do curso de games do Senac.*

Fonte: Revista Galileu

---

## **Nintendo irá desenvolver jogos para dispositivos móveis**

A notícia que abalou a indústria de games nesta terça (17/03), foi que a gigante dos consoles, a Nintendo, anunciou que entrará no seguimentos de dispositivos móveis. Para isso, foi firmada uma parceria com a DeNA, que ficará responsável em desenvolver jogos para smartphones e tablets com o selo da Nintendo.

Confira, a seguir, o comunicado de Iwata sobre o novo projeto e a parceria com a DeNA:

*“Alavancando a força das propriedades intelectuais e das habilidades da Nintendo com o conhecimento da DeNA com jogos mobile, ambas as companhias vão desenvolver e operar novos aplicativos de jogos baseados em séries da Nintendo, incluindo personagens icônicos, para dispositivos. A aliança foi feita para complementar a estratégia envolvendo jogos da*

*Nintendo, bem como estender o seu alcance no vasto mercado de dispositivos espalhados pelo mundo. Com essa parceria, [a] DeNA também poderá ampliar sua força no mercado de games em escala global ao lidar com as propriedades da Nintendo. Para garantir a qualidade da experiência que os jogadores esperam dessa aliança, somente serão criados novos títulos otimizados para dispositivos em vez de portar algo criado especificamente para o Wii U ou Nintendo 3DS”.*

[https://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=rNi6ZbMKh\\_w](https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=rNi6ZbMKh_w)

Fonte: Tecmundo