

Projeto de alunos serão apresentados no Dev Alley da Super-Con 2018

O Super-Con deste ano terá novidades, sendo uma delas o espaço Dev Alley, dedicado para que equipes e empresas desenvolvedoras de apps e jogos apresentem seus trabalhos e possam interagir com os visitantes do Super-Con. Segundo o criador do evento, Fabbi Vila, a proposta é semelhante ao painel Artist's Alley, de aproximar os desenvolvedores e seus respectivos público, para troca de ideias e fomento do mercado de jogos local.

Criar um espaço para aproximar os desenvolvedores e público é a grande desejo e contribuição do evento, diz Fabbio Vila.

Dentre os games selecionados para o Dev Alley, estão projetos de alunos e egressos do Curso de Jogos Digitais, são eles:

Game: Ninja: Breakfast Quest

Desenvolvedores: Vitor Omena e Thaís Tinôco

Plataforma: Mobile / Android

Game: Path OF Cultivation

Desenvolvedores: Anderson Anacleto, Julio Bulhões e João Vitor (egressos)

Plataforma: Mobile / Android

Game: Tileboy

Desenvolvedores: Leonardo Gonçalves e Gabriel Pessoa

Plataforma: PC

Além deste projetos, também há games desenvolvidos por outras equipes e empresas que participaram da GameJam Brasil-Holanda, realizada pela Noord.Games, entre os dias 20 a 22 de julho de 2018. Para conferir os projetos e outras atividades, o Super-

Con será realizado nos dias 28 e 29 de Julho, no Pavilhão do Centro de Convenções de Pernambuco, com 11 horas de duração por dia, contemplando atividades recreativo, artístico cultural e informal.

TNT
ENERGY DRINK

28/29
JULHO
CENTRO DE
CONVENÇÕES
DE PERNAMBUCO

DEV ALLEY

JOGOS CLASSIFICADOS:

- *Experience: the existence* (Matheus Mark)
- *Nippon Heroes* (Newton Galiza)
- *Violet & Dagger* (Crystal Clear)
- *Achei Aqui* (Laura Oliveira)
- *Filibote* (Ludieke)
- *Memória Espectral* (NetherJam)
- *A Promessa de Nassau* (The Beginners)
- *Mito da Criação* (RaidHut)
- *Ninja: Breakfast Quest* (Vitor Omena e Thaís Tinôco)
- *Tileboy* (Leonardo Gonçalves e Gabriel Pessoa)
- *Path OF Cultivation* (Anderson Anacleto, Julio Bulhões e João Vitor)

Lista de games selecionados para o Dev Alley

Acesse o link do site e confira a programação completa: Super-Con

Criado desde 2004, o Super-Con é um evento destinados atividades relacionadas à chamada cultura “otaku” (palavra usada para definirmos os fãs da cultura oriental) como karaoke, exibição de curtas animados, palestras com youtubers famosos, debates sobre temas relacionados a games, torneios de jogos, cosplay (concurso de fantasias), apresentações de artes

marciais, entre outras atividades.

Mais uma turma de profissionais formada pela Unicap

A cerimônia de Colação de Grau dos cursos ligados aos Centros de Teologia e Ciências Humanas (CTCH), Ciências Sociais (CCS) e Ciência e Tecnologia (CCT) da Universidade Católica de Pernambuco aconteceu na noite do dia 23 de julho de 2018 no Teatro Guararapes, localizado no Centro de Convenções de Pernambuco.



Formandos do Curso de Jogos Digitais de beca e faixa azul

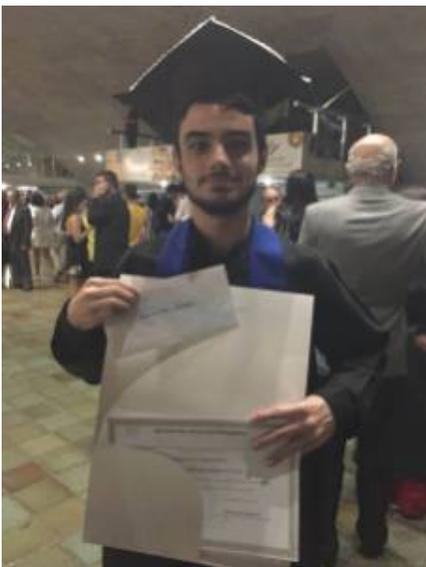
Foi uma das colações mais emocionantes, em especial para o Curso de Jogos Digitais. Pela primeira vez, um aluno do curso representou os concluintes de 2018.1, o orador Tarcísio Pio Pontes Neto. Tarcísio desenvolveu o discurso inspirado na Jornada do Heróis, e utilizou uma das frases do mago Gandalf, do Senhor dos Anéis “nosso destino nunca se atrasa, ou se adianta, ele chega exatamente quando deve chegar”.

Me senti honrado com a confiança que o Curso e a Universidade depositaram em mim. A experiência de discursar representando todos os formandos da noite me emocionou bastante. Construí um discurso baseado no Monomito (A jornada do herói), pois além de se assemelhar com a história da maioria dos graduandos ela possui uma forte ligação com o Curso de Jogos Digitais. Fiquei feliz e acredito ter cumprido a missão, diz o formando Tarcísio Pontes.

Na cerimônia colaram grau 17 estudantes do Curso de Jogos Digitais e, o laureado da turma de 2018.1, foi o aluno Guilherme Melo.

Foi uma surpresa muito boa ter sido laureado, mesmo sabendo e reconhecendo a grande qualidade acadêmica de meus colegas, o que me deixou bastante feliz e com um sentimento de objetivo mais do que completo. Eu entrei no curso de Jogos sabendo que era algo diferente, mas que era algo que eu gosto, e que eu sonho em seguir carreira. Eu não poderia ter feito uma melhor escolha do que esta, pois me trouxe muito sucesso e eu consegui me achar como profissional. Se formar no Curso de Jogos Digitais é mais do que uma honra, é saber que eu consigo alcançar aquilo que eu busco. E sei que com todo o conhecimento e aprendizado que adquiri durante esse tempo, vão me levar a mais sucessos na vida, diz o formando Guilherme Melo.

Parabéns aos novos formandos e sucesso em suas novas jornadas!!!



Guilherme Melo,
laureado da turma de
2018.1

Inteligência Artificial a serviço de diagnósticos médicos é tema da Tese do coordenador de Jogos Digitais da Unicap

A pesquisa científica pode servir tanto para ciência como também para a sociedade. A inspiração surgiu num drama familiar que resultou numa pesquisa inovadora, unir dois campos distintos do conhecimento: computação e ciências biológicas. Esse foi o contexto da tese desenvolvida pelo coordenador do curso de Jogos Digitais da Unicap, professor Anthony Lins. Ele criou um modelo de Inteligência Artificial (I.A) no qual é possível diagnosticar determinados tipos de demência.



Professor Anthony Lins uniu a computação e ciências biológicas em sua tese

A motivação surgiu quando o filho dele, ainda bebê, foi descoberto com intolerância hereditária à frutose. Nesta condição, o fígado não produz a enzima que 'quebra' esse tipo de açúcar presente nas frutas e como consequência acumula gordura. Há também comprometimento neurológico, cognitivo e físico.

Já na época do mestrado e por trabalhar com I.A, Anthony foi convidado a apresentar seus estudos na França, onde fez contato com pesquisadores da área de Biotecnologia Molecular. "De lá surgiu a ideia de desenvolver um modelo matemático que ajudasse no diagnóstico da frutosemia", explicou ele.

Foi quando Anthony apresentou o projeto à Rede Nordeste de Biotecnologia (Renorbio), na qual ele fez o doutorado. O ponto focal foi a Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), mas Anthony teve como orientadora a pesquisadora do Instituto de Ciências Biológicas do Hospital Oswaldo Cruz (HUOC), Tereza

Cartaxo, e como co-orientador Carmelo Bastos, pesquisador da Escola Politécnica, ambos da Universidade de Pernambuco. A Católica faz parte da Renorbio com estudos na área de Ciências Biológicas.

“Consideramos fatores relevantes para o diagnóstico como dados sócio-culturais, gênero, idade, scores de testes cognitivos e marcadores genéticos. A taxa de acerto foi de 98%”, detalhou Anthony

“Lá no Oswaldo Cruz, verificou-se que valia à pena validar, do ponto de vista estatístico, a hipótese do problema com pacientes que sofriam de determinados tipos de demência”, disse ele ao explicar porque não optou por pacientes com o mesmo diagnóstico do filho.

A pesquisa analisou 154 pessoas entre indivíduos saudáveis, com declínio cognitivo ou com quadro de demência já instalada. “Consideramos fatores relevantes para o diagnóstico como dados sócio-culturais, gênero, idade, scores de testes cognitivos e marcadores genéticos. A taxa de acerto foi de 98%”, detalhou Anthony ressaltando que o trabalho teve também como metodologia a aplicação de tecnologia de Inteligência Artificial que usa padrões de dados conhecidos como aprendizagem de máquina (Machine Learning).

Entre metas da pesquisa estava a de desenvolver uma ferramenta de suporte ao diagnóstico de demências “que fosse barato”. Professor Anthony relata que o modelo criado pode permitir em pesquisas futuras a aplicação não só às demências como Mal de Parkinson, esclerose múltipla, mas também à frutosemia desde que “adaptando o trabalho aos diferentes contextos”.

Fonte: Assecom

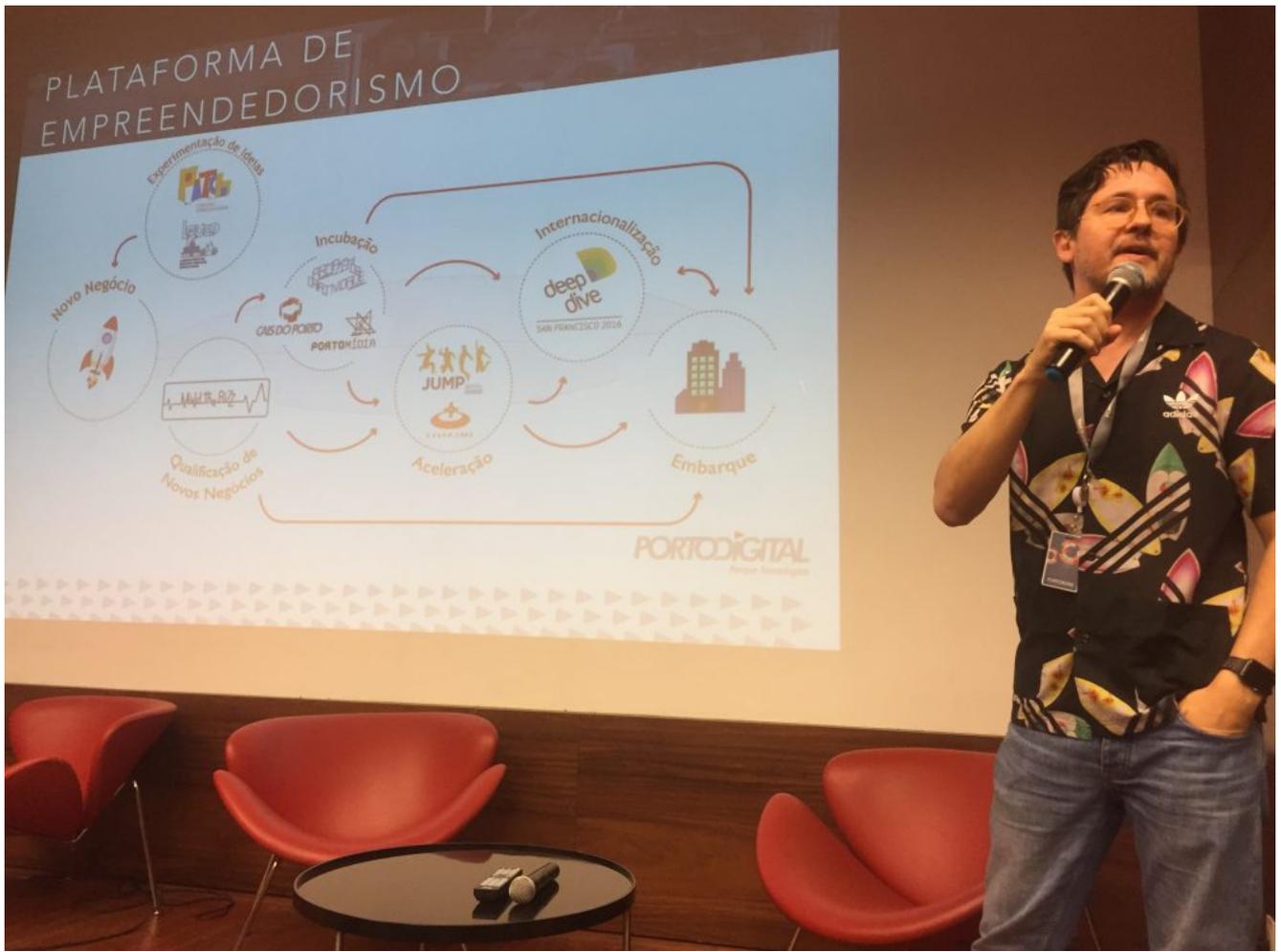
Aula inaugural de Jogos Digitais foi no novo prédio do Porto Digital

Alunos de Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco participaram da aula inaugural do semestre 2017.2, com a palestra do diretor de empreendedorismo e inovação do Porto Digital, André Araújo, na noite desta segunda-feira (7), no novo prédio do Porto Digital, chamado de Apolo 235, em alusão ao endereço Rua do Apolo, número 235.

Segundo o coordenador do curso de Jogos Digitais da Católica, Anthony Lins, a aula foi resultado de uma articulação feita pelo curso, com o objetivo de apresentar aos alunos, as iniciativas para o fomento de projetos e o ecossistema empreendedor existente no Porto Digital. Participaram do evento, além dos alunos e do coordenador do curso, os professores Flávio Dias, Jarbas Agra, Juliana Miranda, Felipe Calado, Luca Pacheco e o coordenador da Combogó – Agência de Soluções Interativas do curso, Breno Carvalho.







André Araújo fala da plataforma de empreendedorismo do Porto Digital

A aula foi resultado de uma articulação feita pelo curso, com o objetivo de apresentar aos alunos, as iniciativas para o fomento de projetos e o ecossistema empreendedor existente no Porto Digital, diz o coordenador do Curso, Anthony Lins.

André Araújo apresentou a palestra Inovação, Valor e Empreendedorismo, na qual abordou os conceitos associados à cultura de inovação, revelando caminhos na área de negócios em que os profissionais de Jogos Digitais podem estar inseridos, entendendo toda a complexidade que permeia o mercado de jogos e tecnologia da informação e comunicação. André Araújo fez, ainda, um convite para todos acompanharem o Porto Digital na Web para saber as novidades, editais e eventos.



Para Anthony Lins, a importância desse evento foi “a participação dos alunos interagindo com o palestrante durante e após a apresentação, quando foram conhecer as instalações do prédio, onde puderam verificar de perto toda a estrutura de alto nível disponível no local para os empreendedores interessados em trabalhar seus projetos com viés de

inovação.”

Assista ao vídeo sobre o novo prédio do Porto Digital, no link ao lado
<https://www.facebook.com/portodigital/videos/1333519586668771/>

Fonte: Assecom

Alunos de Jogos Digitais apresenta game sobre lenda amazônica no Intercom Nordeste 2017

Alunos do curso de Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco irá apresentar um game sobre o boto cor-de-rosa e a etnia Ticuna durante o Intercom 2017, que será realizado entre os próximos dias 29 de junho e 1º de julho, em Fortaleza. Será a primeira participação do Curso no evento.

O trabalho é fruto de uma pesquisa desenvolvida pelos alunos do 2º período Augusto Bulhões, Eduardo Temporal, Mourick

Ramos, Naelson Tomaz, Remilton Ferreira, Renato Oliveira e Yaerger Yatta. A orientação é dos professores Anthony Lins e Breno Carvalho, coordenadores do curso e da Agência Experimental Combogó, respectivamente.



Equipe do projeto: Naelson Tomaz, Eduardo Temporal, Yaerger Yatta, Mourick Ramos, e Augusto Bulhões

O jogo é baseado no mito da criação da tribo Ticuna, etnia que povoa boa parte da floresta Amazônica. Segundo o mito, os deuses transformaram os peixes em homens e estes homens se tornaram a nação Ticuna, que significa povo pescado do rio.

“Apesar de o elemento principal girar em torno da tribo e sua relação com os deuses criadores, foram adicionados outros mitos da floresta para enriquecer ainda mais o universo narrativo”, diz um trecho da introdução do trabalho.

O personagem principal do jogo é um boto cor-de-rosa. É por meio dele que o jogador poderá embarcar numa jornada de aventura, conhecimento e, principalmente, resgate, seja o resgate da relação do boto com sua família ou o resgate de sua identidade cultural. Entre as principais influências do game está o Ecco The Dolphin, lançado em 1992 para o Mega Drive da Sega, além do conceito de exploração encontrado em jogos das franquias Metroid e Castlevania.

“A proposta é de que o jogo cumpra seu papel como ferramenta de entretenimento e ao mesmo tempo se aproveite de uma abordagem menos formal e mais dinâmica em relação a elementos culturais, para assim promover o interesse e integração da cultura indígena numa sociedade que não tem o hábito de consumir este tipo de conteúdo”, detalha a equipe nos objetivos do jogo.

Fonte: Assecom

Agência Combogó Unicap cria game para o Católica In



O Católicas In é um evento anual voltado para alunos do Ensino Médio de escolas públicas e privadas, que tem como principal objetivo contribuir para que os estudantes escolham a profissão que querem seguir de forma mais consciente. Nesse sentido, durante o período de 22 a 26 de maio, a Católicas estará com suas portas abertas para que os jovens conheçam mais sobre cada profissão, a partir da participação em oficinas e visitas a laboratórios, clínicas, agências e salas de aula.

Este ano, a agência Combogó, vinculada ao curso de Jogos Digitais, criou um game para o evento. O coordenador da Combogó Unicap, Breno Carvalho, fala sobre essa novidade: “A proposta visual deste ano do Católicas In é inspirada num jogo clássico, que é o Mário. Por isso, o Reitor da universidade, Padre Pedro Rubens, solicitou a criação de uma animação que contribuísse com a divulgação do evento. Decidimos, então, criar um advergame, no qual os jovens pudessem interagir e, assim, se interessar ainda mais pelo Católicas In”.



O advergame tem duas fases, com alguns obstáculos, que foram nomeados pela equipe de criação da agência de: devorador de conhecimento. Os elementos que o avatar recolhe durante a caminhada são livros, que representam o conhecimento adquirido durante o período universitário.

Para conferir o game criado pela Combogó, basta acessar o site: <https://www.combogounicap.com.br/catolicain2017/>

Fonte: Assecom

Combogó Unicap cria mutação jogável para celebrar a Páscoa

A Agência Combogó Unicap desenvolveu uma Mutaç o Jog vel em sua marca para celebrar a semana Pascal. O usu rio deve ajudar

o Sr. Coelho a encontrar o maior número de ovos para a Páscoa. Esse tipo de mutação na marca é a primeira desenvolvida pela agência. A proposta é tornar a semana Pascal, deste ano, mais divertida. O projeto possui duas versões, para web e para smartphones, com sistema operacional Android.

A produção do projeto durou cerca de 15 dias, compreendendo todas as etapas de criação do conceito, desenvolvimento e testes. Contou com a participação de todos os membros atuais da Agência, os alunos do curso de Jogos Digitais, Caio Vinícius, Carlos Barros, Ednaldo Junior, Eduardo Temporal, Fábio Assis, Igor Fialho, Lucas Pedon, Mourick Ramos, Romildo Santos, Vinícius Omena, Tomaz Pessoa e, os alunos de Ciência da Computação, Catherine Aussourd e Lucas Vinícius. O projeto foi orientado pelos professores Breno Carvalho e Anthony Lins (Coordenador do Curso de Jogos Digitais da Unicap). A parte de *game design* e efeitos sonoros foram desenvolvidos por Ednaldo Junior, a arte de Vinícius Omena e programação de Romildo Santos.

O conceito de Marca Mutante Jogável foi fruto da pesquisa de mestrado do professor e coordenador da Agência, Breno Carvalho.

“Observam-se, numa identidade dinâmica, traços da assinatura matriz, com mutação de elementos gráficos da marca, apresentando-se de maneira consistente e contemporânea, além da inserção de recursos audiovisuais e interativos, regidos por uma narrativa com objetivo claro, regras que propõem a tomada de decisão por parte do usuário em um determinado tempo/espaço e contempla o jogador com resultados quantificáveis”, diz Carvalho.



Divirta-se e Feliz Páscoa!!

<http://www.combogounicap.com.br/pascoa2017>

Projeto de extensão do IFPE Cabo de Santo Agostinho e agência Combogó Unicap realiza ação em escola

Promover o aprendizado de maneira inovadora utilizando tecnologias e games tem sido uma ação de alguns professores no Brasil. Exemplo disso, o professor Felipe Casado e seu bolsista Augusto SOBRENOME estão desenvolvendo um projeto de extensão (PIBEX) chamado *Gamificação e tecnologia no ensino de língua inglesa*. A proposta é criar um aplicativo para dispositivo móvel com estratégias de games para o ensino de língua inglesa em sala de aula. O projeto é uma parceria do Instituto Federal de Pernambuco (IFPE), Campus Cabo de Santo Agostinho, com a agência de soluções interativas Combogó Unicap, da Universidade Católica de Pernambuco.

Na segunda-feira (27), o professor de português e inglês da Universidade Católica de Pernambuco, Felipe Casado, que também leciona no IFPE Cabo de Santo Agostinho, e seu bolsista Augusto Aquino, do curso de Logística do IFPE, realizaram mais

uma visita à Escola Professor Antônio Benedito da Rocha, na Cidade Garapu, no Cabo de Santo Agostinho, para premiar os alunos.



A turma selecionada para a aplicação foi o 8º ano A da escola Professor Antônio Benedito da Rocha, cujo responsável é o professor de inglês Luiz Carlos da Rocha. Nesta etapa inicial, foi proposto aos alunos que sugerissem um nome para o aplicativo, um nome para o personagem principal e a criação de um desenho desse personagem, que servirá de inspiração para os criadores do *app*. A banca, composta por Felipe, Augusto, Luiz Carlos e o diretor da escola, José Alberto Costa, selecionou os vencedores.

“Agradecemos pelo apoio da Escola Professor Antônio Benedito da Rocha os diretores Clarice da Silva Barbosa e José Alberto da Costa, além do professor Luiz Carlos da Rocha, que nos têm recebido de portas abertas” – professor Felipe Casado.

A aluna Maria Eduarda Macário propôs o nome do aplicativo *Game of Cabo*, o aluno Willian Marllow sugeriu o nome do personagem *Agostinho*, já a aluna Maria Jamili foi a autora do desenho que servirá de inspiração para a criação do personagem do jogo. Todos foram devidamente premiados com chocolates e ingressos para o filme *Power Ranger*, como forma de retribuir a colaboração e o envolvimento tão espontâneo no projeto que, apesar de estar em processo de construção, já ganhou muitos apoiadores!

Fonte: Assecom