

Empresa Júnior da Unicap promove evento para Startups

Tem uma startup ou ideia para empreender? *Participe do Start: Empreenda Sua Ideia*, evento que a Empresa Júnior da Unicap está promovendo nos próximos dias 29 e 30 de março. Especialistas sobre empreendedorismo vão debater e dar dicas para quem quer alavancar sua ideia. Entre eles, Raul Javales (TNVG), Genésio Gomes (Células Empreendedoras), Rogério Robalinho (Expoideia e Cia de Eventos), Marcos Oliveira (Consultor), Cláudio Nascimento (Cidades Inteligentes), Márcio Walked (Empreendedor e professor da Unicap).



**29 e 30
MARÇO**
19h às 21h30
Empresa Júnior
Unicap

START

empreenda a sua ideia!

Saiba como empreender e apresente sua ideia para uma equipe de especialistas.



A programação do dia 29 inclui bate papo e dicas sobre empreendedorismo. No dia 30 acontecem pitches de startups ou equipes para apresentação de projetos a serem selecionados para o Expoideia, feira de tecnologia, sustentabilidade e cultura. O evento acontece das 19h às 21h30 na sede da Empresa

Júnior Unicap (Rua Almeida Cunha, 352 – Santo Amaro, PE, Brasil). O evento é uma parceria do Expoidea, Cia de eventos, Universidade Católica de Pernambuco, Curso de Jogos Digitais da Unicap e Empresa Júnior Unicap.

Entrada Gratuita! Inscreva-se:
<http://even.tc/start-empreeenda-a-sua-ideia>

Evento na Unicap divulgará vencedores do Desafio Ecorecife 2.0

Na próxima terça-feira (22/03) será divulgado em evento na Unicap os vencedores do Desafio Ecorecife 2.0, promovido pela Secretaria de Meio Ambiente e Sustentabilidade da Prefeitura do Recife em parceria com o Curso de Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco.

O Desafio consistia no desenvolvimento de jogos digitais com o objetivo incrementar e unir a ludicidade e o uso das novas tecnologias às ações transformadoras da Educação Ambiental na cidade do Recife.

Você vai se admirar com os novos jogos da Turminha Manguê e Tal que estão chegando aí.

Dia: 22 de março de 2016

Local: Espaço Receptivo da Unicap (Bloco G)

Horário: 18h30

Entrada Franca

Mais informações no site do Desafio Ecorecife 2.0

Católica lança página de financiamento coletivo em parceria com a Kickante

A Universidade Católica de Pernambuco acaba de lançar, em parceria com a Kickante, plataforma de financiamento coletivo, uma página (<http://unicap.kickante.com.br/>) para que seus alunos, ex-alunos, professores e funcionários façam campanhas de arrecadação de recursos para seus projetos, nas mais diversas áreas. A Unicap é a primeira universidade de Pernambuco e do Nordeste a oferecer esse tipo de parceria com a plataforma.

A página vai apoiar e incentivar todas as boas ideias, além de permitir a troca de experiências e novas informações com os inventores, investidores e outros usuários de maneira simples e fácil. Basta cadastrar-se para ganhar o suporte necessário e viabilizar os projetos.

A parceria entre a Católica e a Kickante teve início na Campus Party Recife, quando houve um encontro com representantes do site brasileiro de crowdfunding. “Devido às notícias de destaque nacional e internacional de nossos ex-alunos e do nosso curso de Jogos Digitais, representantes da Kickante entraram em contato conosco com o objetivo de motivarmos projetos na área de jogos de nossos alunos”, explica o coordenador do curso de Jogos Digitais da Unicap, Breno Carvalho. A ideia evoluiu e decidiu-se ampliar a oportunidade para todos os alunos, ex-alunos, professores e funcionários da Universidade.

“A Kickante acredita na inovação, na criatividade e no

empreendedorismo. Fazer parceria com a Unicap é uma forma de apoiarmos os alunos, ex-alunos, professores e funcionários da instituição com seus projetos, sobretudo na área de games, oferecendo toda a assessoria para que arrecadem recursos através do financiamento coletivo. Consideramos de extrema importância essa aproximação junto à instituição”, enfatiza Tahiana D’Egmont, CEO da Kickante.



Saiba mais

A Kickante é uma plataforma de financiamento coletivo (crowdfunding) criada no Brasil em 2013, fundada pelos irmãos Candice e Diogo Pascoal e liderada pela CEO e sócia Tahiana D’Egmont. Atualmente a empresa é o principal case desse segmento no país, com mais de 18 mil campanhas lançadas, além de mais de R\$ 21 milhões arrecadados.

De acordo com o Banco Mundial, essa modalidade de financiamento tem se tornado um mercado bilionário. As estimativas da CEO da Kickante, Tahiana D’Egmont, são de que o Brasil corresponderá, até 2025, a uma fatia de 10% de todo capital levantado em crowdfunding no mundo.

Está aberta seleção para bolsistas de pesquisa

Professores dos cursos de Jornalismo, Jogos Digitais, Fotografia estão selecionando alunos bolsistas para o Programa de Iniciação Científica (Pibic) da Universidade Católica de Pernambuco. O estudante interessado deve entrar em contato diretamente com os professores possíveis orientadores via email, conforme recomendações abaixo, até o dia 09 de março, quarta-feira. O assunto do email deve ser "Seleção PIBIC".

Os bolsistas selecionados devem manifestar interesse por um dos projetos que compõem o chamado projeto guarda-chuva intitulado ESTUDO EXPLORATÓRIO DA INDÚSTRIA CRIATIVA EM PERNAMBUCO: O CASO DO PORTO DIGITAL, o qual possui coordenação geral da professora e pesquisadora Aline Grego. Ao todo, oito subprojetos estão vinculados ao guarda-chuva, dos quais seis poderão contar com estudantes bolsistas de iniciação científica.

Além deste, também há vagas para o projeto interdisciplinar dos cursos de Jogos Digitais e História da IES, intitulado PARA QUE A LDB E O PNLD NÃO SE TORNEM LETRA MORTA: pesquisa, desenvolvimento, aplicação e validação de material didático digital no âmbito do PIBID UNICAP, coordenado pelo professor e pesquisador Dr. Luiz Carlos Luz Marques (História) e os orientadores professores Breno Carvalho e Anthony Lins (Jogos Digitais).

Para se candidatar a uma das vagas, é imprescindível preencher os requisitos previstos no item 4 do 19o Edital PIBIC/UNICAP (2016/2017) disponível no seguinte endereço: <https://ww1.unicap.br/pesquisa/pages/wp-content/uploads/2016/01/19%C2%BA-EDITAL-PIBIC-UNICAP-2016.2017.pdf>. A lista de professores aptos a selecionar bolsistas nesse momento está disponível neste link: <https://ww1.unicap.br/pesquisa/pages/wp-content/uploads/2016/02/PROV%C3%81VEIS-ORIENTADORES-PIBIC-2016-2017.pdf>

Os subprojetos para os quais haverá seleção de bolsistas de

iniciação científica, bem como os respectivos professores/pesquisadores por eles responsáveis, encontram-se abaixo listados.

Projeto História – *Para que a LDB e o PNLD não se tornem letra morta*, coordenado professor e pesquisador Dr. Luiz Carlos Luz Marques (História) e os orientadores professores Breno Carvalho e Anthony Lins (Jogos Digitais). Interessados devem entrar em contato via o email: breno25@gmail.com

Subprojeto – *Estudo exploratório sobre a indústria de jogos em Pernambuco: análise histórica e das potencialidades do setor no Porto Digital*, coordenado pela professora Carla Patrícia Teixeira (Jornalismo, CCS), desenvolvido em parceria com os professores Breno Carvalho (Jogos Digitais, CCS) e Anthony Lins (Jogos Digitais, CCS)

Interessados devem entrar em contato via o email: carla.teixeira3@gmail.com

Subprojeto – *Investigação sobre os sentidos compartilhados e processos de inovação nas empresas do Porto Digital*, coordenado pelo professor DARIO BRITO ROCHA JÚNIOR (Jornalismo, CCS), desenvolvido em parceria com os professores Jarbas Agra (Jogos Digitais, CCS) e Carolina Monteiro (Fotografia, CCS)

Interessados devem entrar em contato via o email: dariobrito@gmail.com

Subprojeto – *O percurso da indústria criativa no Recife: resgate histórico e pistas para o futuro*, coordenado pela professora ALINE MARIA GREGO LINS (Jornalismo, CCS)

Interessados devem entrar em contato via o email: amgrego@unicap.br

Subprojeto – *Análise das ações do Porto Digital para o fomento da indústria audiovisual em Pernambuco*, coordenado pelo professor CLÁUDIO ROBERTO DE ARAÚJO BEZERRA (Jornalismo, CCS); Interessados devem entrar em contato via o email: claudiobezerra05@gmail.com

Subprojeto – *Políticas Públicas, gênese e evolução institucional: o Porto Digital e as Indústrias Criativas em Pernambuco*, coordenado pelo professor JULIANO MENDONÇA DOMINGUES DA SILVA (Jornalismo, CCS), em parceria com o professor do curso de Economia José Alexandre Ferreira.

Interessados devem entrar em contato via o email: juliano@unicap.br

Subprojeto – *Trabalho imaterial no Porto Digital*, coordenado pelo professor LUIZ CARLOS PINTO JÚNIOR (Jornalismo, CCS)
Interessados devem entrar em contato via o email: lula_pinto@riseup.net

Coordenador de Jogos Digitais participará do 5º Festival do Videogame



O coordenado do curso de Jogos Digitais da Unicap, professor Breno Carvalho, participará do 5º Festival do Videogame de Pernambuco que acontecerá no dia 13 de março na ExpoLab a partir das 10h. O evento mistura jogos, tecnologia e cultura geek, terá em sua programação uma mesa-redonda que debaterá sobre a formação dos profissionais de TI, na qual terá a participação do coordenador do curso.

A 5ª edição do Festival do Videogame ainda vai trazer uma mostra bem interessante contando a história dos videogames, uma exposição sobre 20 anos do PlayStation, sala temática para

comemorar os 20 anos de Pokémon, workshops, dubladores e youtubers gamers. Quem curte RPG vai encontrar um cantinho preparado para amantes do gênero – que também contempla a turma dos card games. A organização prepara um divertido “esquenta” para o filme Batman vs Superman, analisando quem poderia levar a melhor nesse duelo.

A ExpoLab fica na avenida Governador Carlos de Lima Cavalcanti, 100, bairro do Derby, Recife. Mais informações e inscrição em 5º Festival do Videogame.

Fonte: BitBlog

Habilidades tecnológicas que serão obrigatórias no futuro

Antigamente, você deveria ter curso básico de informática e datilografia. Saber apenas os programas do pacote Office não impressiona mais um recrutador, principalmente se sua área for ligada a comunicação digital ou TI.

Segundo Max Bavaresco, sócio-diretor da Sonne Branding, as barreiras entre os mundos virtual e físico, *online* e *offline*, estão se tornando quase inexistentes. Por isso, se você é artista, designer, comunicador ou quer ser um *game designer* precisa adquirir conhecimentos cada vez mais profundos de tecnologia para desempenhar suas funções.

Veja a seguir 5 delas, listadas por três especialistas:

1. Noções de programação

Na visão do empresário Ernesto Haberkorn, sócio-fundador da TOTVS e diretor da TI Educacional, faz toda a diferença

conhecer os mecanismos por trás das máquinas – tanto para usá-las melhor quanto para conversar “de igual para igual” com os colegas de TI.

Você não precisará necessariamente dominar linguagens ou escrever programas, mas um mínimo conhecimento do “idioma” da programação será útil para fazer solicitações mais precisas – e com mais chances de serem atendidas – ao setor técnico.

2. Fluência em dispositivos móveis

De acordo com Haberkorn, a maioria das pessoas usa de 5% a 10% das funções presentes em seus smartphones e tablets. No futuro, será necessário apropriar-se cada vez mais das possibilidades presentes nesses aparelhos.

O fenômeno da mobilidade também põe em evidência plataformas de videoconferência e trabalho remoto, segundo Martina Zago, gerente da Randstad Professionals. “O trânsito só piora nas grandes cidades e a presença física no escritório está perdendo importância”, explica ela. “Todos precisarão saber como se conectar e como usar sistemas de trabalho a distância no futuro”.

3. Cultura digital

Uma frase célebre do sociólogo alemão Georg Simmel (1858-1918) diz que o culto não é o indivíduo que sabe tudo, mas sim aquele que sabe onde consultar aquilo que não sabe.

Ter uma cultura digital é saber onde encontrar informações, apps, ferramentas e sistemas necessários para cumprir uma determinada tarefa – será uma competência cada vez mais exigida pelo mercado de trabalho, afirma Eduardo Bahiense, da Controller Education.

4. Familiaridade com a nuvem e a cibersegurança

Cada vez mais empresas têm aderido à “cloud computing”, computação em nuvem, para armazenar dados de forma prática e segura. Essa tendência afetará a rotina de trabalho em diversas áreas, diz Martina.

Segundo Haberkorn, todos precisarão ter uma ideia de como funcionam os procedimentos de segurança, como eles podem ser quebrados e como evitar armadilhas.

5. Noções sobre análise de dados

Análise estatística e mineração de dados foram as competências mais buscadas pelos recrutadores brasileiros em 2015 no LinkedIn. O dado aponta para uma preocupação cada vez maior com a gestão do chamado “big data”.

Segundo Martina, entender o conceito de “big data” e os mecanismos básicos por trás da coleta e da análise dos dados permite que um profissional saiba fazer as perguntas certas sobre o assunto e participe mais ativamente da estratégia trilhada pela sua empresa.

Fonte: EXAME.com

Realizações de 2015

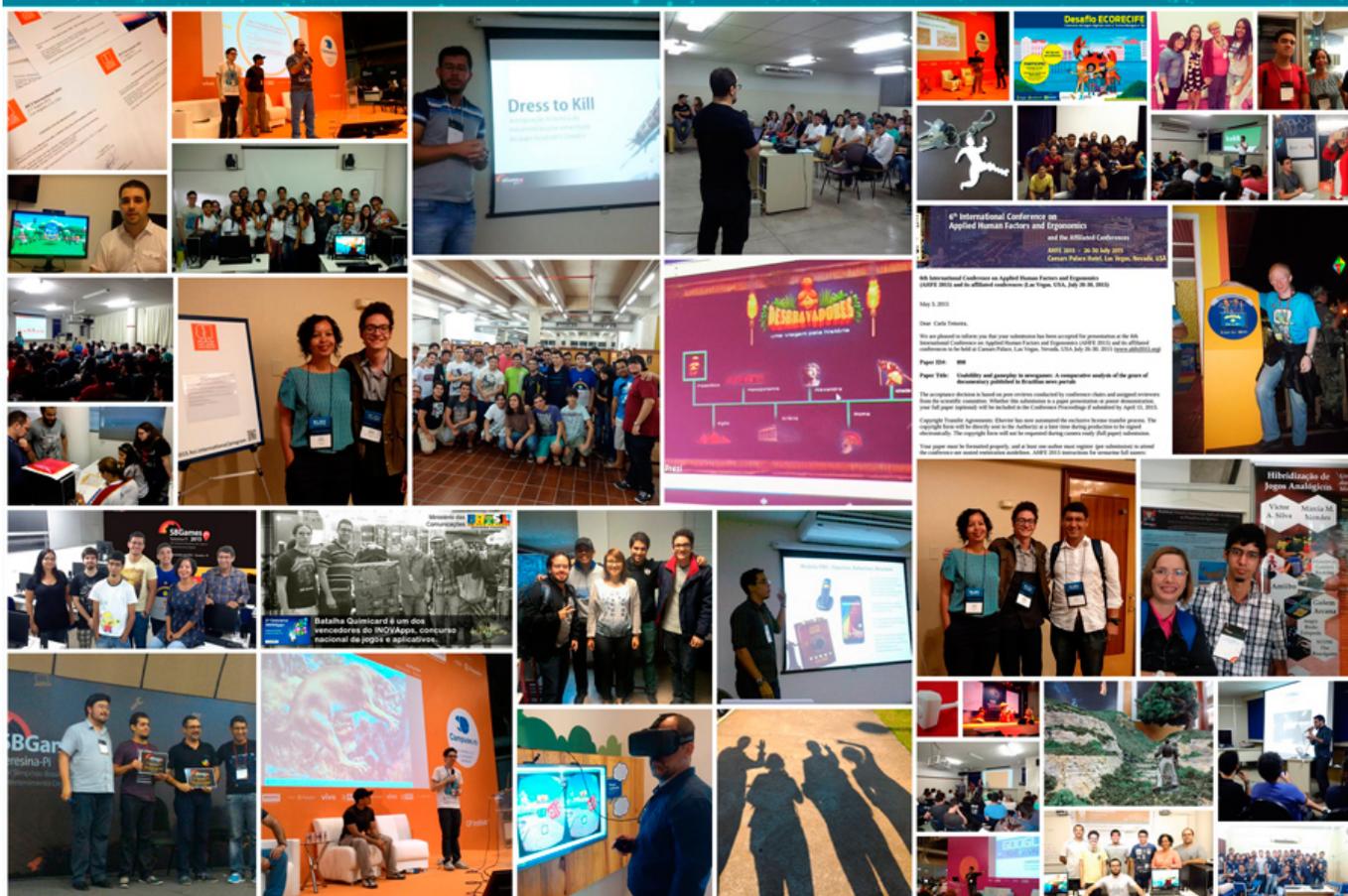
No ano em que o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco completa cinco anos de atividade, alunos, professores e egressos participaram de eventos acadêmicos e de mercado tanto nacional e internacionalmente, a exemplo da Campus Party Recife, Brazil Gets Unreal, SBGames, Congresso de Branding, AHFE e HCI2015, com apresentação de artigos científicos, publicados em anais e capítulo de livro.

Além destas participações em eventos, egressos do curso conquistaram premiações como o concurso InovaApps do Ministério da Comunicação, com o jogo Batalha Quimicard, da equipe de Daniel Nipo; a competição mundial da Intel, o Real Sense App Challenge, com o projeto The MoodKingdom, de autoria

de Pedro Queiroz, e a Game Jam Portugal, vencida pela equipe formada pelos estudantes do Mestrado de Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais da Ubi, Rennan Raffaele, Bruno Lima e Eduardo Galdino (egressos da Unicap), além de Bruna Silva e Vitor Rolo, com o projeto "Magic Race".

O Curso deseja que o ano de 2016 seja repleto de novas conquistas acadêmicas e profissionais como o ano de 2015. Feliz Natal e um Próspero Ano Novo a todos os gamers.

QUE 2016 SEJA TÃO EXTRAPOWER QUANTO FOI 2015. FELIZ NATAL E PRÓSPERO ANO NOVO.



Vestibular 2016 para Jogos Digitais da Unicap

Faça a sua inscrição para o vestibular da Unicap para o curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais. O curso além de prepara o aluno para o mercado ainda o habilita para a carreira docente, possibilitando ao formando, desenvolver conhecimento em especializações, mestrado ou doutorado.

Desde sua criação em 2010, o curso forma profissionais para o mercado de trabalho, além de incentivar o empreendedorismo na região, apoiando o surgimento de *startups* no Porto Digital e na Incubadora do Instituto de Tecnologia de Pernambuco – ITEP. Também, nossos egressos têm participado de pesquisas científicas apresentadas em eventos nacionais, como o Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), Campus Party Recife e internacionais, a exemplo do *17th International Conference on Human-Computer Interaction (HCI)*, realizado em Los Angeles. Recentemente, o curso teve cinco egressos aprovados no Mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos em Portugal, Universidade da Beira Interior.

As inscrições para o Vestibular 2016 da Universidade Católica de Pernambuco estão abertas e poderão ser feitas até 29 de novembro de 2015. A taxa de inscrição é R\$ 130,00, com desconto de 50% para candidatos que estudaram todo o ensino médio em escola pública. O Vestibular 2016 vai oferecer 3.110 vagas em 32 cursos.

A seleção será feita exclusivamente pelas provas objetivas e mais uma redação. No entanto, os candidatos poderão optar por não fazer a dissertação da Católica e usar a nota da redação do Enem 2014. As provas estão marcadas para os dias 12 e 13 de

dezembro.

Outras informações pelo telefone 2119-4143 ou pelo site:
<https://www1.unicap.br/vestibular>

Conheça um pouco o curso de Jogos da Unicap

O curso Tecnológico em Jogos Digitais tem consonância com as diretrizes curriculares nacionais para a organização e funcionamento dos cursos superiores de tecnologias e com os objetivos institucionais da Católica, e de acordo com os princípios que norteiam a nossa caminhada (o Projeto Pedagógico Institucional-PPI e o Plano de Desenvolvimento Institucional – PDI).

Geral

Formar profissional qualificado e comprometido com as demandas do mercado de jogos, com domínio de conceito, técnica e tecnologia para multiplataformas e que seja capaz de atuar de forma criativa, crítica, inovadora e ética nas mais diversas áreas.

Específicos

a) Desenvolver no aluno o pensamento crítico relacionado com as possibilidades criativas e inovadoras imprescindíveis para o desenvolvimento de projetos 2D e 3D de social games, *adverg*games e *serious games* para multiplataformas (internet, dispositivos móveis e *smart TVs*);

b) Favorecer a formação técnico-científica do aluno e a compreensão do processo tecnológico, para atuação nos campos do planejamento, gestão e execução de empreendimentos e projetos no campo dos jogos digitais, desenvolvendo atividades específicas da prática profissional em consonância com as demandas mundiais, nacionais e regionais;

c) Fomentar no aluno a capacidade para compreender o jogo

digital e sua aplicabilidade e importância em múltiplos segmentos de mercado, tendo como prioridade a ética e a responsabilidade social;

d) Capacitar o aluno para a solução de problemas, incentivar o desenvolvimento da capacidade empreendedora do aluno, e orientá-lo sobre a necessidade do contínuo aperfeiçoamento profissional.

Perfil Profissional

O aluno formado no curso Tecnológico em Jogos Digitais da Católica será capaz de elaborar diagnósticos e propostas para os desafios de sua futura ação profissional, por meio do desenvolvimento de competências e habilidades criativas, inovadoras e sempre atualizado com as demandas e as necessidades do mercado de trabalho e da própria sociedade em nível regional, nacional e internacional.

Para isso deverão ser desenvolvidas as seguintes habilidades e competências:

A – Visão abrangente e crítica dos fatores determinantes e dos impactos decorrentes do processo tecnológico em Jogos Digitais, através dos Conteúdos Gerais e interdisciplinares de linguagem, comunicação e cultura, somados a Conteúdos Específicos, voltados para a teoria e técnica dos games.

B – Capacidade de inovar na produção de conhecimento e na aplicação de tecnologias em Jogos Digitais através de Conteúdos Específicos que apontam para reflexões teóricas e para as práticas experimentais na produção de jogos.

C – Comportamento empreendedor na criação e administração de bens e serviços relacionados aos jogos e aplicações gamificadas com Conteúdos Específicos de empreendedorismo e questões legais sobre o uso e comercialização de jogos.

D – Atitudes éticas e responsáveis em relação à produção de games e ao seu uso.