

Alunos de Jogos Digitais são vencedores da GameJam+ Recife

Nos dias 03, 04 e 05 de agosto os alunos do quarto módulo do Curso de Jogos Digitais, Arthur Ângelo, Mateus Germoglio, Valmir Neto e Vitor Omena participaram da jornada Game Jam+ no Recife, competição nacional para desenvolvimento de um game durante 48 hora ininterruptas. Para eles, a primeira experiência nesse tipo de evento foi congratulada com sabor de vitória.

A GameJam+ é uma competição diferente de outras game jam, pois nesse evento tem um foco mais mercadológico e levou os participantes a fazerem não só um game, mas construir um plano de negócios e de marketing. Além disso, também existem diversas premiações e categorias. Cada cidade terá dois vencedores, o primeiro colocado do Juri Técnico e o primeiro da votação popular.

Nesta segunda edição, o evento ocorreu simultaneamente em dois períodos, de 27 a 29 de julho, e de 3 a 5 de agosto, e teve a participação de 14 cidades, a exemplo do Recife, Rio de Janeiro, São Paulo, Aracaju, Natal. A GameJam+ é o maior evento desta categoria da América Latina e contou com o patrocínio de grandes nomes como a Unity e a Unicef.



Equipe vencedora: Mateus Germoglio (à esquerda), Arthur Ângelo, Valmir Neto e Vitor Omena (à direita)

Segundo o aluno Mateus Germoglio, “por ser a nossa primeira Jam, realmente foi uma surpresa para nós termos ganhado, fomos sem grandes ambições para adquirir conhecimento e conhecer novas pessoas e, trabalhamos dando o nosso melhor”.

O projeto dos alunos que tirou o primeiro lugar é intitulado FLY ME, um *advergame* em que o jogador precisa controlar um pequeno avião com o objetivo de soltar uma carga de suprimentos em um local específico, ajudando uma comunidade carente. Com a mecânica e a arte sendo bastante flexíveis, o jogo também tem a perspectiva de atender anunciantes, que possivelmente usem o produto como uma ação de marketing.



Tela Inicial do Jogo Fly Me



Gameplay do projeto

Para o aluno Arthur Ângelo “eu não imaginava que iria ganhar essa game Jam, eu só queria fazer um joguinho que fosse legal e aprender mais coisas mais no processo, porém aconteceu que ganhamos a game Jam entre vários outros jogos e ideias incríveis apresentadas no evento. Só tenho a agradecer a Deus, a todos os membros talentosos da minha equipe, a minha família e os meus professores do Curso de Jogos”.

Foi uma experiência divertida porém difícil por conta do tempo que tínhamos para finalizar o projeto. Foi nossa primeira game jam e fiquei bastante surpreso de termos ganhado a disputa, pois os demais desenvolvedores também eram bem qualificados, diz o aluno Vitor Omena.

Para um dos organizadores, o diretor executivo da empresa Daisu, Harry Florencio, “a Game Jam Plus é um evento muito importante para comunidade de jogos em todo o país. Poucos eventos reúnem diversas cidades interagindo por um objetivo comum. A GJ+ com certeza vai ser muito boa no sentido de aquecer o mercado, conectar os desenvolvedores e atrair a atenção de instituições nacionais e internacionais como o Senac, a Unity Technologies, a UNICEF entre vários outros”.

Foi uma experiência muito boa e a comunicação efetiva é a parte mais importante. Vencer foi uma surpresa considerando que era nossa primeira vez em uma game jam, mas estou orgulhoso, comenta o aluno Valmir Neto.

No fim, a repercussão do evento ajuda a fomentar o mercado e a integrar aquelas pessoas que querem trabalhar na área, mas que não possuem muito conhecimento de como funciona, diz Harry Florencio.

Para conferir o projeto acesso o link do jogo para plataforma PC: <https://arthorius159.itch.io/fly-me>

Os vencedores irão participar da segunda e última fase da GameJam+ no Rio de Janeiro, em novembro deste ano. **Parabéns a toda equipe e sucesso na próxima etapa!**