

Projetos de alunos são temas na Campus Party Recife 2015

Alunos, egressos e professores do curso de Jogos Digitais, além do professor Dr. Luiz Carlos Marques do Curso de História, apresentarão projetos desenvolvidos na Universidade Católica de Pernambuco com foco em educação e saúde no Palco Marte da Campus Party Recife 2015 (#CPRecife4), que acontecerá entre os dias 23 a 26 de julho de 2015, no Centro de Convenções de Pernambuco – Recife/PE.

Para acompanhar as apresentações na quarta edição do evento é necessário fazer a inscrição. Veja a seguir detalhes das palestras a serem apresentadas no #CPRecife4.

Jogos e Educação: Desvendando a pre-história através de aplicação 3D

O projeto material didático digital, na área da História, foi desenvolvido para engajar alunos de quatro escolas estaduais de ensino médio da Cidade do Recife, a imergir no período paleolítico e descobrir costumes e atividades dos *homo sapiens*. O projeto é uma parceria do Curso de História e do Curso de Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco.

Link do jogo:
www.unicap.br/tecnologicos/jogos/desbravadores (deve ser acessado pelo navegador FireFox ou Explorer)

Palestrantes: *Rennan Cavalcante e Eduardo Galdino, alunos do curso, e os professores Luiz Carlos Marques (História), Anthony Lins e Breno Carvalho.*

Ludicidade e aprendizado: uma maneira divertida de aprender as reações químicas

O trabalho foi desenvolvido por alunos do Curso de Jogos Digitais da Unicap com o objetivo de desenvolver conteúdo digital e interativo para aprendizagem e engajamento de alunos

de escolas públicas e privadas sobre elementos químicos e suas reações. O jogo plataforma apresenta uma nova forma de aprender assuntos da matéria de forma lúdica e inovadora, onde as reações servem para ajudar o personagem a solucionar problemas durante a fase.

Palestrantes: *Bruno Lima e Alana Carneiro, alunos do curso, e os professores Anthony Lins e Breno Carvalho.*

JOGADORES TÓXICOS: uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL

O trabalho faz uma análise dos jogadores tóxicos do jogo League of Legends, verificando quais os tipos de comportamento realizados por esses jogadores e quais as atitudes que as empresas de jogos MOBA têm utilizados para afastar ou 'educar' esse tipo de *gamer*.

Palestrantes: *Vitor Carvalho e Deborah Yume, alunos do curso, e professor Breno Carvalho.*

The MoodKingdom: jogo 3D para deficientes físicos

O projeto utiliza tecnologia Real Sense da Intel para capturar movimentos faciais para interagir com personagens no ambiente 3D. Dessa forma, deficientes físicos podem se divertir com jogos e outras aplicações interativas. O projeto foi um dos vencedores do Real Sense App Challenge 2015, uma competição mundial da Intel.

Palestrante: *Pedro Queiroz (egresso do Curso de Jogos Digitais da Unicap)*