

Professor da Universidade do Minho prestigia trabalhos dos alunos do curso de Jogos Digitais

Na tarde de ontem, dia 07, o professor Nelson Zagalo, da Universidade do Minho, Portugal, visitou o campus da Universidade Católica de Pernambuco, em especial, as instalações do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais. O convite foi realizado pelo professor do curso, Rodrigo Medeiros, ao saber da visita de seu ex-orientador de Mestrado à capital do frevo e dos games para dispositivos móveis.

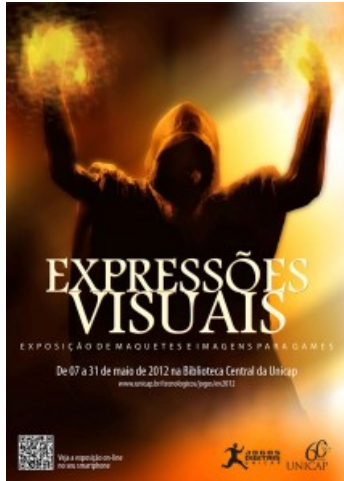


Da esquerda para direita (Bruno Oliveira, Anthony Lins, Breno Carvalho, Nelson Zagalo e Rodrigo Medeiros na Agência Experimental de Relações Públicas – Agerp

Zagalo visitou os laboratórios do curso, onde teve a oportunidade de ouvir parte da trilha sonora para o projetos dos jogos dos alunos do 3º módulo, material desenvolvido na disciplina de Som Digital, ministrada pelo professor Carlos Moura. Também pode conferir o projeto, ainda em desenvolvimento, dos alunos do último módulo do curso, de um

jogos com temática ambiental, usando tecnologia em RA (Realidade Aumentada).

Mas a grande surpresa para Zagalo foram as maquetes do projeto Expressões Visuais, criadas pelos alunos do 1º módulo, fruto da interdisciplinaridade das disciplinas de Expressões Visuais, do professor Dario Brito, e Análise e Produção de Imagens, da professora Márcia Mendes, que foi apresentada no SBGames deste ano. Ele gostou muito do uso de prototipagem analógica (maquetes reais) para estudo de concepção de arte e cenário, além das técnicas de iluminação para efeitos especiais, pois “nesse mundo digital os alunos preferem desenvolver digitalmente os projetos, mas os *concepts* reais são melhores para construir conceitos de arte, visualizar erros no projeto de forma mais clara, além de se fazer uso de uma técnica usada pelas grandes indústrias de games que usam as maquetes e protótipos analógicos para vender a ideia para os investidores como também aos fãs dos títulos”, diz.



O professor ainda conferiu o site da exposição com todas as maquetes e as narrativas dos projetos. “Breno, depois me passe o *link* para mostrá-lo nas minhas aulas em Portugal”, disse o pesquisador que já publicou dois livros: *Emoções interativas, do cinema para os videojogos* (2009), e *Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms* (2011).

Nelson Zagalo é Professor Auxiliar na Universidade do Minho. Fez o doutoramento em Ciências e Tecnologias da Comunicação na Universidade de Aveiro. Na sua tese, “Convergência entre o Cinema e a Realidade Virtual”, desenvolveu novos paradigmas de interação na comunicação afetiva de narrativas em ambientes virtuais de videojogo com características cinematográficas, empregando abordagem multidisciplinar, da qual reuniu psicologia cognitiva, teoria da arte, novas mídias e ciência

da computação. É pesquisador do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, co-diretor do EngageLab e fundador da Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos.