

Egressos de Jogos são vencedores no Desafio EcoRecife 2.0

Na última terça-feira (22/03) foi realizada a cerimônia de premiação do Desafio Ecorecife 2.0, promoção da Secretaria de Meio Ambiente e Sustentabilidade da Prefeitura do Recife em parceria com o Curso de Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco. O evento aconteceu no Espaço Receptivo da Unicap, bloco G , às 19h. Nessa segunda edição do Desafio Ecorecife concorreram 16 (dezesseis) participantes, com jogos para PC/web, dispositivos móveis e óculos de Realidade Virtual.

O evento apresentou as cinco equipes vencedoras, das quais duas eram formadas por egressos do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais. “Isso vem demonstrar a qualidade da formação proporcionada pelo curso e a forte presença da Universidade Católica como instituição de ensino e de fomento à área de Jogos”, destaca o coordenador do curso de Jogos Digitais, Breno Carvalho.



Daniel Nipo, egresso do curso de Jogos e organizador do concurso, apresenta os jogos premiados

Os ex-alunos da Unicap, Felipe Malafaia e Miguel Carvalho ficaram em 2º lugar com o jogo *Ecombinando*. O 3º lugar foi para a dupla Anderson Santos e Bernardo Porto, também egressos do curso, com o jogo *Preservando Recife*.

Como é bom finalmente ter a sensação dizer “eu sou desenvolvedor de jogos”. Porque na faculdade de jogos você sente muito do modo que é trabalhar numa equipe de desenvolvimento de jogos, mas ter uma recompensa de desenvolvimento de jogos traz um sentimento diferente, diz Malafaia.

Durante a cerimônia, cada um dos vencedores falou um pouco sobre a participação no concurso. Segundo Felipe Malafaia, “já conhecíamos o concurso de antes, mas somente esse ano decidimos entrar (tardiamente inclusive). O bom do concurso é que ele tenta unir dois pontos que são muitas vezes discordantes, a tecnologia e o meio ambiente e ainda ajuda os desenvolvedores de Pernambuco a terem oportunidade de mostrar trabalho e a força independente que tem.”

Acho um grande incentivo para a produção de jogos locais, os projetos aprovados são bem variados em gêneros e complexidade, o que mostra que o concurso é democrático e aberto para todo tipo de participante, sendo profissional ou não, diz Anderson Santos.

Classificação Geral:

- 1º Lugar: *Mangue e Tal Vs Dr. Lixo;*
- 2º Lugar: *Ecombinando;*
- 3º Lugar: *Preservando Recife;*
- 4º Lugar: *Mangue e Tal – Marco Zero;*
- 5º Lugar: *Jô Por Um Recife Mais Verde.*

Nós já conhecíamos o concurso, mas viemos participar apenas desta edição. É de grande importância termos algo do gênero em Pernambuco, ajuda a incentivar a cultura de games local e, por causa do tema do mesmo também ajuda na conscientização ambiental, diz Miguel Carvalho.

Participaram da cerimônia o coordenador do Curso, Breno Carvalho, o egresso do curso e funcionário da prefeitura, Daniel Nipo, a secretária de Meio Ambiente e Sustentabilidade, Cida Pedrosa, o secretário Executivo de Sustentabilidade, Carlos Maurício Fonseca Guerra e a Gerente de Sustentabilidade, Inamara Mélo, além dos alunos do Curso de Jogos, familiares dos premiados e organizadores do concurso. Cida Pedrosa falou da importância dos jogos como ferramenta para a divulgação e sensibilização sobre o meio ambiente, ressaltando que se sentia muito feliz com o resultado do projeto e esperava pela realização da edição 3.0 do concurso.

Todos os jogos estarão disponíveis no site do Concurso e nos Ecomúcleos da Prefeitura do Recife, localizados no Parque da Jaqueira e no Jardim Botânico.



Alunos e professores do Curso de Jogos da Unicap



Professor Breno Carvalho inicia a cerimônia



Cida Pedrosa fala sobre a importância do Concurso e dos Jogos



O primeiro colocado e a Secretária Cida Pedrosa



Professor Breno Carvalho, e os vencedores Felipe Malafaia e Miguel Carvalho



Daniel Nipo premia a equipe terceira colocada



Organizadores do concurso e o 5º colocado



Os vencedores Malafaia, Bernardo e Anderson



Vencedores do Concurso e equipe organizadora