

Unicap emplaca vários artigos no SBGames 2015

Professores, estudantes e egresso do curso de Jogos Digitais da Unicap tiveram cinco trabalhos aceitos para apresentação no maior evento da América Latina na área de games e entretenimento digital, XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGames, a ser realizado de 11 a 13 de novembro, em Teresina, Piauí. As pesquisas foram aceitas para as trilhas de Cultura e Arte e Design.

Duas pesquisas são frutos da disciplina Metodologia Projetual, ministrada pela professora Dra. Márcia Mendes Campos, com a perspectiva de publicar os melhores resultados da disciplina em congressos ou periódicos acadêmicos, contribuindo com a introdução dos discentes na pesquisa científica.

O trabalho do aluno do 4º módulo, Victor Andrade, intitulado “A hibridização dos jogos analógicos” estuda a interação entre os jogos de tabuleiro clássicos e as plataformas móveis, seja na forma de um aplicativo que auxilia o jogo, seja como o jogo propriamente dito exportado para o dispositivo. Outro trabalho, também orientado pela doutora Campos, é “Representação LGBT na Trilogia Dragon Age”, das alunas do 4º módulo, Letícia Carol e Rany Ferraz, que relata a representação das personagens LGBT dentro da trilogia Dragon Age: como essas personagens são retratadas, como são desenvolvidos seus romances e se existe preconceito em relação à orientação sexual.

Fiquei bastante orgulhoso de ter meu trabalho aceito em um simpósio, ainda mais pelo fato de ser meu primeiro artigo. Espero muito que esta seja a primeira de muitas oportunidades, diz Victor Andrade.



Rany Ferraz (esq.), Letícia Carol, Victor Carvalho, Luiz Henrique e Victor Andrade

Estávamos muito ansiosas e ficamos super felizes quando o resultado saiu. O SBGames é uma excelente oportunidade para mostrarmos o nosso trabalho, externam as alunas Rany e Letícia.

O egresso Victor Carvalho foi encorajado pelos professores e doutorandos Breno Carvalho e Carla Teixeira a submeter o trabalho “JOGADORES TÓXICOS: Uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LoL”, que analisa as características de um jogador com mal comportamento, estabelecendo ainda como definir se um jogador é tóxico, entre outros aspectos dentro do assunto.

Soube da minha aprovação do trabalho através das redes sociais pela professora Carla Teixeira. Fui verificar meu e-mail e estava lá a mensagem de aprovação do ShortPaper. Fiquei bastante contente porque o projeto desenvolvido foi reconhecido como relevante para a comunidade científica.

Agora que a etapa de aprovação passou, espero poder fazer esta oportunidade valer a pena, fazendo uma apresentação que marque a todos no evento, diz Victor Carvalho.



Estudantes, egresso e professores do curso de Jogos Digitais da Unicap

O penúltimo trabalho é do estudante do segundo módulo, Luiz Henrique, com o tema “Dilsinho, devolve meu busu!: o uso do newsgame para denunciar a suspensão do transporte universitário em Moreno, Pernambuco”. O trabalho nasceu como uma ideia fora da Universidade e que obteve apoio dos professores Breno e Carla. O artigo tem como objetivo demonstrar as possibilidades de aplicação de um newsgame no cotidiano, a partir da descrição de como estudantes universitários de Moreno, na Região Metropolitana do Recife (RMR), Pernambuco, produziram o Dilsinho, devolve meu Busu!. O jogo teve a colaboração de amigos de outras IES, Danilo Borges e Anderson Henrique.

Só tenho a agradecer a Deus por essa SURPRESA! A ficha só vai

cair quando o evento estiver rolando. Acredito que além de contar pontos para o mestrado, esse newsgame pode servir como referência para os desenvolvedores indie, pois essa ação é pioneira em relação a jogos indie no formato de newsgame produzidos na Região Metropolitana do Recife, diz Luiz Henrique.

A última pesquisa foi do professor e doutorando Dario Brito, “Dress to Kill: Averiguação histórica da indumentária na veracidade do jogo Assassins Creed II”. O artigo analisa a verossimilhança histórica do figurino do game Assassins Creed II, com o objetivo de descobrir se existe coerência das vestimentas do personagem principal em relação à época e locais onde se desenvolve o enredo. O trabalho foi resultado da orientação do professor para estudantes de outra IES.

O professor Breno Carvalho é coordenador da Trilha de Arte e Design em conjunto com seu orientador do Doutorado em Design na UFPE, Dr. André Neves. O SBGames é organizado pela Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) e também apoiado pela ABRAGAMES, reunindo anualmente pesquisadores, artistas, designers, professores e estudantes de universidades, centros de pesquisa e da indústria de jogos.