# Coordenador do Curso participa do 1º Fórum de Ensino de Jogos Digitais

No último dia 6 de setembro de 2016 ocorreu a primeira edição do Fórum de Ensino de Jogos Digitais, com a participação de profissionais, professores e coordenadores de Curso de Jogos de todo o país. Atualmente existem, segundo os organizadores do evento, 80 instituições de ensino de cursos relacionado aos Jogos em todo o país, tanto em nível técnico quanto nível de ensino superior.

Durante o evento, o professor e coordenador Breno Carvalho, participou da mesa sobre o tema "Parcerias: como identificar parceiros para os cursos de jogos digitais? O que esperar (e não esperar) deles?", apresentando um histórico do curso além das conquistas do Curso junto a  iniciativa privada e pública desde o ano de 2010.

Os tópicos discutidos no evento estão a regulamentação e diferenças entre os cursos técnicos, de graduação (bacharelados e tecnólogos) e pós-graduação, as expectativas de alunos, instituições de ensino e empresas sobre os cursos, a questão de inovações no ensino de jogos digitais, as parcerias entre instituições de ensino e fornecedores de tecnologia; por sim, o a importância e porque fazer *Benchmarking* internacional.

> *O evento foi bem interessante aos participante, pois foi possível descobrir que as dificuldades da área acadêmica dos Jogos e os desafios de cada curso são bem parecidos independentemente da região, completou o professor Breno Carvalho.*

Durante as apresentações foi interessante perceber que as

problemáticas são as mesmas, a exemplo da questão da importância da estudo e da pesquisa para os alunos, formas de estimular o discente a produção de qualidade, a questão das evasões, e para onde o egresso está indo, além das expectativas para o perfil de profissional por parte da indústria nacional.

Discussão sobre perfil do estudante de Jogos

Professores participantes do evento

Porfessor Breno Carvalho fala sobre parcerias na Unicap

Umas as preocupações no evento foi sobre o desinteresse dos alunos para o estudo e desenvolvimento de jogos bem elaborados. Outro ponto foi a questão do Enade, pois há uma

multiplicidade de perfis de projetos pedagógicos de cursos, que vão de programação, arte e comunicação, não havendo um padrão curricular nacional.

De acordo com o professor Allan Carvalho (Fatec São Caetano do Sul, Faculdade Impacta, IGDA-SP), um dos organizadores, o Fórum foi um sucesso e deve seguir como programação que antecede as futuras edições do SBGames.

O evento foi uma iniciativa conjunta da Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital (CE-Jogos) da Sociedade Brasileira de Computação – SBC, da Associação Brasileira de Desenvolvedoras de Jogos Digitais – Abragames e da International Game Developers Association – IGDA na perspectiva de discutir a formação de profissionais para a área de desenvolvimento de jogos digitais no Brasil.