

Alunos de Curitiba são finalistas da Imagine Cup

Luiz Henrique Gomes Monclar, 26 anos, passou pelas graduações de Engenharia Ambiental, Artes Visuais e Relações Internacionais sem concluir nenhuma. Depois de um período longe dos estudos e dedicado exclusivamente à sua banda, o próximo passo era cursar Mídias Digitais. Durante a peregrinação por algumas instituições de ensino, Monclar se deparou com um banner na entrada da Universidade Positivo (UP) que determinou o futuro dele.

Sem saber, ele encontrou o que buscava no curso de Tecnologia em Jogos Digitais. A afinidade foi tão grande que Monclar seguiu direto para a pós-graduação em Aplicativos para Jogos Digitais e, em poucos dias, pode ser o dono de um título que nunca tinha almejado. O jogo *Liaison*, desenvolvido em parceria com os colegas Eduardo Schildt, Rhandros Dembicki e Robson Keidy Sewo, é finalista mundial da Imagine Cup 2014, conhecida como a principal competição para estudantes de tecnologia, promovida pela Microsoft.

Entre os dias 29 de julho e 2 de agosto, o grupo estará em Seattle, nos Estados Unidos, para a premiação da etapa internacional do torneio. Ao todo, são 34 países participantes da fase final, com projetos nas categorias games, inovação e cidadania. Caso vença o desafio, a equipe receberá US\$ 50 mil e terá espaço para divulgar o game no Festival Penny Arcade Expo (PAX), promovido em Seattle, Boston e Melbourne.

Trabalho

O quarteto começou a trabalhar com o desenvolvimento de jogos durante a faculdade. Schildt e Dembicki chegaram a participar do torneio, em 2012, em Sidney, com outra equipe. Para Monclar, ganhar prêmios ou saber onde trabalharia não eram questões que o preocupavam. “Quando comecei, não sabia onde ia trabalhar. Só seguia um sonho. Minha família sempre apoiou, tanto que sou game designer e meu irmão fez o mesmo curso e é programador”, diz.

Desde que começou a trabalhar no *Liaison*, em dezembro de 2013, o grupo tem se empenhado para avançar o projeto, conciliando o tempo entre estudos, trabalho, e o game. O jogo não precisa estar pronto para o prêmio e a previsão é de que esteja finalizado em um ano. “Não sabemos como estará o nível dos outros jogos na competição, mas estamos contando com o apoio dos professores, mesmo sem ser trabalho do curso ou TCC”, conta Monclar.

Liaison

Jogo de plataforma desenvolvido para PC e Xbox, o *Liaison* tem como narrativa a aventura encarada por um menino e seu cachorro. No desenrolar da história, os dois se separam e sombras começam a

persegui-los. Apenas juntos e intercalando jogadas, os personagens conseguem resolver os quebra-cabeças e passar pelos desafios.

Não é preciso dominar softwares para fazer curso de jogos digitais

Entre as opções para estudar jogos digitais em Curitiba estão dois cursos tecnológicos, duas especializações e um curso técnico. Expandindo os horizontes, também é possível buscar formação e outros conteúdos em cursos on-line de grandes estúdios americanos – que trazem técnicas específicas para cada área – e livros em inglês de autores que trabalham na área de Game Design. As dicas são do professor da Universidade Positivo Michael Bahr, orientador do projeto *Liaison*.

Ele comenta que não é preciso dominar softwares para buscar formação na área de games. “O aluno, com raras exceções, entra no curso sem nunca ter aberto um programa 3D. Mas, durante um ano, ele verá as possibilidades da ferramenta e como aplicá-las em um jogo tridimensional”, conta. Para interessados na área, é importante estar antenado nos aplicativos para celular e tablete e em produtos ligados à educação. “São os dois grandes focos que geram renda para o desenvolvedor de jogos atualmente. A grande maioria, ao entrar no ramo, quer fazer apenas jogos para console ou PC, mas a nossa realidade é outra”, afirma. **(AC)**.

Fonte: Vida na Universidade/ Gazeta do Povo

Data: 21 de julho