

ANIMAECO

ANIMAÇÃO, JOGOS E REALIDADE VIRTUAL

21/11 Segunda-feira

Escola de Belas Artes - Auditório 614

Tema: "Animação, Games e Mercado de trabalho."

13h Credenciamento

13:30h Abertura

14h às 16 h Mesa com:

Alvaro Lima (coord.)

Martha Werneck

Alexandre Martins

Tereza Nascimento

23/11 Quarta-feira

Escola de Comunicação - Auditório Profes-

sor Manoel Maurício (CFCH)

Tema: Games.

14h Credenciamento

14:20h Abertura

14:30h – Ranz Ranzenberg (Azimut)

15:10h Rafael Costa (Olympia Games)

15:50h Guilherme Xavier (Capoeira legends)

16:30h Luis Eduardo Borges (Petrobras)

17:10h Mesa com palestrantes.

25/11 Sexta-feira

Faculdade de Letras - Auditório G-1

Tema: "Animação, Games e Realidade Virtual para Ensinar e Aprender."

9h Credenciamento

9:20h Abertura

9:30h às 11:30h Mesa com:

Kátia Tavares (coord.)

Evaldo Mello,

Daniel Ribeiro,

Rogério Nóboa e

Simome Lima.

22/11 Terça-feira

Escola de Comunicação - Auditório Profes-

sor Manoel Maurício (CFCH)

Tema: Animação.

14:30h Credenciamento

15:00h Abertura

15:30h Estudo de caso - "Obsoleto"

por Heitor Mendonça

16:15h Estudo de caso: Vinhetas TV Globo

Alexandre Romano

17:00h Mesa com os palestrantes, incluindo

Gustavo Rosa e

coordenada por Luciano Saramago.

24/11 Quinta-feira

Escola de Comunicação - Auditório Profes-

sor Manoel Maurício (CFCH)

Tema: Realidade Virtual.

14:30h Credenciamento

14:45h Abertura

15:00h Gabriel Fernandes

15:40h Daniel Ramos Coelho

16:20h Evaldo Mello Sobrinho

17:00h Mesa com os palestrantes,

coordenada por Gerson Cunha.

ANIMAECO

ANIMAÇÃO, JOGOS E REALIDADE VIRTUAL

Coordenadores



Álvaro José Rodrigues de Lima

Doutorando da COPPE/UFRJ, Mestre em Ciências em Arquitetura. Professor da Escola de Belas Artes.



Cristina Jasbinschek Haguenauer

Doutora em Engenharia, Professora da Escola de Comunicação da UFRJ.



Francisco Cordeiro Filho

Doutor em Educação, Professor da Faculdade de Educação.



Gerson Gomes Cunha

Doutor em Engenharia Civil, Pesquisador da COPPE/UFRJ.



Kátia Cristina do Amaral Tavares

Doutora em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem, Professora da Faculdade de Letras da UFRJ.



Luciana Guimarães Rodrigues de Lima

Doutoranda e Mestre em Linguística Aplicada pela UFRJ. Professora da Rede Municipal do Rio de Janeiro.



Luciano Saramago Pinheiro Soares

Doutor pela COPPE/UFRJ, Professor da Escola de Comunicação da UFRJ.

ANIMATECO

ANIMAÇÃO, JOGOS E REALIDADE VIRTUAL

Palestrantes



Alexandre Martins

Tema: Animação e Mercado de trabalho.

Graduado como Bacharel em Artes pela UFRJ. Fundador do estúdio Alexandre Martins de animações, onde ministra aulas de desenho e ilustração. Escritor, produtor fonográfico filiado a ABRAMUS. Correspondente da Academia Marial de Aparecida e da Associação Internacional de Cinema de Animação. Presidente-fundador da Sociedade de Artes e Letras de São Gonçalo, Conselheiro de Cultura de São Gonçalo.



Daniel Ramos Coelho

Tema: Sistemas de Realidade Virtual aplicados na Indústria: Um Tour nas aplicações de Realidade Virtual que atendem aos diversos ramos da indústria, citando exemplos, alguns fabricantes de equipamentos (HW e SW), equipes de trabalho envolvidas, parcerias entre empresas e universidades.

Graduação em Física pela UFMG (2002) e mestrado em Engenharia de Materiais pela UFOP (2010). Trabalha com tecnologia visual voltada para uso profissional e industrial. Doutorando em Ciências na UFU na área de Computação Gráfica e Realidade Virtual.

Daniel Real Assis Ribeiro

Tema: Animação

Há 11 anos trabalha com artes plásticas e design gráfico, formado em desenvolvimento de jogos digitais em 2008 pela UNESA, desde 2007 desenvolve pesquisa e atividades de extensão na área de construção narrativa em multimeios junto ao GEM (Grupo de educação multimídia - UFRJ).



Evaldo Carneiro de Mello Sobrinho

Tema: Games, Serious Games, Virtual Heritage e Realidade Virtual.

Graduado em Letras - UFRJ (1999), Especialista em Gerência de Redes pelo Programa MoT CN - NCE/UFRJ (2005) e Mestrando do Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Linguística Aplicada - PIPGLA/UFRJ. Atua como Gerente do CPD da Câmara Municipal do Rio de Janeiro, tendo participado de projetos interdisciplinares de desenvolvimento de hiper mídias e EaD.



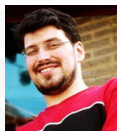
Gabriel Fernandes

Tema: Avanços no uso prático de Realidade Aumentada e outros recursos interação/visualização.

Formado em Desenho Industrial pela UFRJ e com mestrado pela COPPE em Engenharia Civil trabalha como pesquisador, consultor e desenvolvedor de soluções em multimídia, realidade aumentada e animação 3D. Seu foco atualmente aborda pesquisa e desenvolvimento de ferramentas para visualização em engenharia. Também leciona diversas disciplinas em cursos de design e games.

ANIMAECO

ANIMAÇÃO, JOGOS E REALIDADE VIRTUAL



Guilherme Xavier

Tema: Estudo de Caso: Capoeira Legends

CEO, Diretor de Artes e Design e Game Designer da Donsoft Entertainment. Além de palestrante em diversos simpósios e congressos na área do entretenimento eletrônico, lançou em 2009 o premiado jogo Capoeira Legends: Path to Freedom e no ano seguinte, o livro pela editora ZAB intitulado A condição eletrolúdica, no qual explora as principais questões sobre a visualidade nos jogos eletrônicos. Professor de disciplinas acadêmicas relacionadas à imagem e mídia digital, se apresenta também como ludólogo e consultor para estratégias de integração entre entretenimento e atividades educacionais, instrucionais, laborais e artísticas.



Martha Werneck

Tema: Interfaces gráficas no Game Online Lineage II.

Professora do curso de Graduação em Pintura da Escola de Belas Artes/ UFRJ. É graduada em Pintura. Doutoranda em Artes Visuais, Imagem e Cultura, investigando novas mídias e games. Atuou como designer de games entre 2005 a 2007 na empresa Niime Mobile Solutions, no Rio de Janeiro. Hoje trabalha como professora, pesquisadora, pintora e ilustradora.



Ranz Ranzenberger

Tema: Efeitos, composição e edição de alto desempenho com Autodesk Smoke.

Formado em informática, pós-graduado em computação gráfica e cursos nos EUA, atua no mercado 3D à 17 anos. Já trabalhou como consultor e realizou treinamentos para as principais empresas de televisão e produtoras do País como: Tv Globo no departamento de Videographis, dirigida por Hans Donner, inúmeros outros setores, Tv Record e companhias desenvolvedoras de games. Trabalhou na Autodesk, empresa fabricante do 3DS Max, como Application Engineer – coordenando o mercado na área de media & entertainment no Brasil. Também atuou como Demo Artist – apresentando os lançamentos do 3DS Max até a versão 9 e como training Specialist, único do Brasil, fazendo parte do seletor grupo de 12 especialistas mundiais em treinamentos para Autodesk, com significativa capacidade técnica e didática.



Rogério Noboa da Silva Jr.

Tema: Games educativos.

Graduação em letras (português-literaturas) pela UFRJ. Mestre em Linguística Aplicada pela Faculdade de Letras da UFRJ. Especialista em tecnologias na educação pela PUC-RJ. Atualmente é professor de língua portuguesa de escolas do ensino médio e dos cursos de graduação em administração, ciências contábeis e pedagogia do UNIFESO. Pesquisador do Laboratório de Tecnologias da informação e Comunicação da UFRJ (LATEC-UFRJ).

ANIMAECO

ANIMAÇÃO, JOGOS E REALIDADE VIRTUAL



Simone da Costa Lima

Tema: A criação de animações por alunos do Ensino Fundamental.

Mestre em Linguística Aplicada pela UFRJ e especialista em Informática Educativa pela Universidade Castelo Branco. Licenciada em Português-Inglês pela UFRJ, atualmente é professora de Informática Educativa do Colégio Pedro II e mantém o site "Como usar", disponível em <http://comousar.110mb.com/>.



Tereza Cristina Moraes do Nascimento

Tema: Análise da Aplicação de um Game com alunos do Ensino Médio.

Licenciada em Letras, com habilitação para Inglês e Língua Portuguesa pela FEUC desde de 1988. Especialista em Psicopedagogia e Informática Aplicada à Educação. Desde 1991, trabalha no serviço público municipal, lecionando para o ensino fundamental, do 1º ao 5º ano. E desde 1998 trabalha no serviço público estadual, lecionando a disciplina de Língua Portuguesa, no Ciep-165 Brigadeiro Sérgio Carvalho, no ensino médio. Mestre em Linguística Aplicada pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ.

Equipe

Amaro Luiz Daflon
Anderson Peixoto
Andrea Santos Souza
Daniel Tota
Dayane dos Santos
Fernando Prado
Mariana Naegeli
Marcelo Moreno