

Desenvolvimento de Jogos. Por onde começar?

Palestrante: M.Sc. Thiago Ribeiro de Azeredo

Resumo: Os jogos eletrônicos já fazem parte da nossa realidade há algum tempo, mas ainda não é fácil entender que é um software. A criação deste tipo de software requer um conhecimento específico que, apesar de não ser obrigatoriamente complexo, nem sempre é fácil de ser obtido. Por onde começar? Como realmente funciona? Quais ferramentas preciso para desenvolver? Estas são algumas perguntas que serão tratadas nesta palestra.

Curriculum: Graduado em Ciência da Computação pela Universidade Candido Mendes - Campos em 2006, tendo como fruto do trabalho final um jogo de corrida em 3d utilizando inteligência artificial. Mestre em Pesquisa Operacional e Inteligência Computacional pela Universidade Candido Mendes - Campos em 2012, onde técnicas de visão computacional foram aplicadas para controlar o jogo da graduação sem toque. Co-orientou trabalhos de graduação na área de realidade virtual, realidade aumentada e jogos. Esteve à frente da equipe de desenvolvimento de software do Censanet trabalhando com criação de webservices, aplicações web, aplicações desktop, jogos educacionais, utilização de bancos de dados SQL e NoSQL, entre outras atividades. Atualmente atua no Censanet idealizando novos produtos e serviços.



Secretaria de Educação
Profissional e Tecnológica



Ministério
da Educação



Ministério
da Educação

