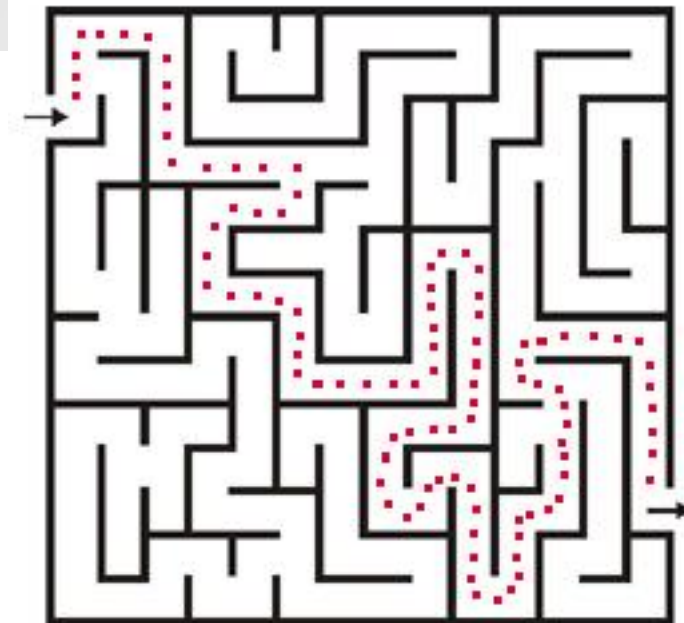


Palestra:

As vias de acesso à indústria de games

De **Gamer** a **Profissional**



Descrição



Conhecer os portões de entrada para a indústria de games e saber quais são as melhores práticas profissionais para ingressar-se com eficiência é primordial para todos aqueles que pretendem um dia trabalhar na produção de games e ampliar suas chances de sucesso profissional na área.

Esta palestra aborda as principais vias de acesso e práticas indispensáveis a serem adotadas para que o profissional tenha suas chances de realização ampliadas dentro da indústria de games. É também demonstrado um panorama sobre as transformações atuais da indústria global e como essas transformações estão se refletindo no cenário da produção nacional.

A apresentação ressalta o papel das plataformas portáteis na produção de games Indies e é finalizada com a discussão sobre a importância de estabelecer uma boa estratégia de divulgação, distribuição e monetização para o sucesso de um projeto.

Tópicos abordados

- **A**s vias de acesso à indústria de games;
- **P**ráticas essenciais que devem ser adotadas para ampliar as chances de sucesso no ingresso à indústria;
- **A**s transformações atuais da indústria de games;
- **C**omo essas transformações estão se refletindo na indústria nacional;
- **A** ascensão do mobile como principal plataforma de produção Indie;
- **A** importância de se estabelecer uma boa estratégia de divulgação, distribuição e monetização.





Público Alvo

- Alunos de cursos relacionados à produção de vídeo games
- Entusiastas de desenvolvimento e design de games
- Desenvolvedores Indies com pouca experiência de mercado



Duração

- De 1h30 a 2h00



Palestrante

Gerson de Sousa trabalhou na produção de dezenas de títulos mundialmente conhecidos, tais como, **Sonic the Hedgehog**, **Sonic Unleashed**, **Empire Total War**, **Bayonetta**, **Killzone 3**, **Football Manager 07**, **Silent Hill Downpour**, entre outros.

Retornou ao Brasil no início de 2012, após 18 anos na Europa, onde adquiriu uma vasta experiência profissional na indústria de vídeo games do Reino Unido. Em Londres, trabalhou na Microsoft, SEGA, e Testronic Labs, como Especialista em Compliance e Coordenador de Compliance e Localização.

Para complementar sua carreira, cursou C++, Games Design, e Modelagem/Animação 3D, e graduou-se em Mídia Digital e Produção de Vídeo Games pela University of the Arts London.

Em seu primeiro ano no Brasil, trabalhou para a Square Enix, como Coordenador e Consultor do concurso Square Enix Latin America Game Contest 2012.

Hoje, é Gerente Executivo da Atragames, Consultor de Práticas Profissionais em Produção de Vídeo Games, e Criador e Coordenador do curso livre “Design e Produção de Games” da Escola Pró Arte.

Para mais informações sobre a apresentação
e orçamentos, entrar em contato com:

Gerson de Sousa



contato@gamesjob.com.br



(19) 9 8391 7184



www.gamesjob.com.br