

## COMPUTAÇÃO GRÁFICA

DATA	Horário	PALESTRANTES	TEMA
7	7:40 – 8:30	TADEUS MUCELLI – Curador e criador do Festival de Artes Digitais (FAD)	Computação Gráfica e as Artes Digitais
7	8:30 – 9:20	ARTHUR FURTADO – Diretor-proprietário da D2R, formado em P&P pela Fumec	A Computação Gráfica além da animação e dos efeitos visuais
7	9:40 – 11:20	PAULO EMÍLIO- Diretor-proprietário da Produtora Brókolis	Computação Gráfica como suporte a comerciais e vídeos
8	7:40 – 8:30	GUILHERME DUTRA- Diretor-proprietário da Afirma Criação Audiovisual	Direção de fotografia para cinema e vídeo
8	8:30 – 9:20	MARCELLO MARQUES- Diretor de fotografia premiado e documentarista	Computação Gráfica em séries documentais
8	9:40 – 11:20	CHARLES BICALHO – Diretor e pesquisador de Cinema Etnográfico	Indígenas digitais: do ritual às novas mídias
9	7:40 – 8:30	HUMBERTO REZENDE – produtor de televisão e aluno do Mestrado em Estudos Culturais Contemporâneos da FUMEC	Binge watching e a nova forma de se consumir e produzir séries de televisão
9	8:30 – 9:20	RONALDO ZENÓBIO: pioneiro da CG em Minas e um dos mais atuantes no mercado	Animação 3D e o mercado local
9	9:40 – 11:20	BRUNO CORREA: Diretor-proprietário da Pilha Filmes	Fotogrametria, drones e modelagem 3D

## JOGOS DIGITAIS

DATA	HORÁRIO	PALESTRANTES	TEMA
7	19:00 – 20:40	RONALDO GAZEL- Co-fundador e CEO da Meatballs	Projetando UX/UI com realidade mista
7	21:00 – 21:45	Marcelo Faria– CEO da Playbor	Pré-aceleração e aceleração de empresas de games
7	21:45 – 22:30	BRUNO ASSAD – aluno do Mestrado em Estudos Culturais Contemporâneos da Universidade FUMEC	Jogos locativos e realidade aumentada
8	19:00 – 19:50	MARCOS PAULO – Diretor-proprietário da Gaz Games	Advergames: o lado hard da indústria
8	19:50 – 20:40	HÉLIO XAVIER: Diretor da All3 Games, formado em Jogos pela FUMEC	Opções de carreira do profissional de Jogos Digitais
8	21:00 – 21:40	EDUARDO FARAGE: desenvolvimento independente de games, formado em Jogos pela FUMEC	Produção de indie games em Minas Gerais
8	21:40 – 22:30	PEDRO DOBBIN: modelador free-lancer, formado em Jogos pela FUMEC	Computação Gráfica para jogos digitais

<b>9</b>	19:00 – 19:50	PEDRO ROSCOE: desenvolvedor premiado, mestrando em Design e autor do jogo As Ovelhas Contra- Atacam	O GDD (Game Design Document) e a prototipagem analógica
<b>9</b>	19:50 – 20:40	ARTHUR FURTADO – Diretor-proprietário da D2R, ex-aluno de P&P da Universidade Fumec	A Computação Gráfica em jogos e aplicações interativas
<b>9</b>	21:00 – 21:40	NATAN REBELO - Co- fundador e CEO da Gamelyst	A importância dos jogos digitais no ecossistema de startups
<b>9</b>	21:40 – 22:20	UELI SONDEREGGER – mestre em Estudos Culturais Contemporâneos e ex-aluno de Jogos da FUMEC	Como preparar games e histórias em quadrinhos para o mercado internacional