



RESUMO DO MINICURSO

MC.03 - Introdução ao Desenvolvimento de Jogos com Unity

Ministrante: Élisson Michael Fernandes Meirelles Araújo

RESUMO: Neste minicurso vamos conhecer um pouco da arquitetura de um jogo no motor Unity e seus principais componentes e conceitos envolvidos. Através de um exemplo, na prática, vamos conhecer como funciona o sistema de captura de comandos do usuário, o sistema de colisões e um pouco da linguagem de programação C# e da criação de scripts para objetos de jogo.

Mini CV do Ministrante

- **Élisson Michael Fernandes Meirelles Araújo**

Bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF) de Campos dos Goytacazes (2012), onde trabalhou dois anos em um projeto sobre jogos fisicamente interativos. Mestre em Engenharia e Ciência dos Materiais (2015) pela UENF, onde desenvolveu um protótipo de um provador virtual de roupas usando realidade aumentada, o motor de jogos Unity e o Kinect da Microsoft. Atualmente está finalizando o Doutorado na UENF, onde está desenvolvendo aplicativos mobile para o ensino-aprendizagem de química. Para isso usa a linguagem de programação C# em conjunto com a game engine Unity. Professor da Faculdade Redentor em Itaperuna e da Faculdade Cândido Mendes em Campos dos Goytacazes. Já atuou como professor substituto no ensino técnico de informática no Instituto Federal Fluminense de Bom Jesus e no ensino de programação para engenharias na UENF. Tem mais de cinco anos de experiência com desenvolvimento web, em especial, a linguagem de programação Ruby e o framework Ruby on Rails. Trabalhou nas empresas Transeletron e easySubsea, onde já prestou serviços de desenvolvimento de software remotamente para uma empresa Norueguesa chamada Odda Technology.