

|               |  |
|---------------|--|
| <b>14:30h</b> | <b>Opening Session</b>   |
| <b>14:45h</b> | <a href="#">[1st Talk]</a> <b>ADC: animar, desanimar, continuar</b><br><i>Speaker:</i> Victor Martins (Pixel Nerve)                    |
| <b>15:30h</b> | <a href="#">[2nd Talk]</a> <b>Depois do Multitouch</b><br><i>Speaker:</i> Miguel Fonseca (Edigma)                                      |
| <b>16:15h</b> | <a href="#">[3rd Talk]</a> <b>O desenvolvimento de videojogos em Portugal</b><br><i>Speaker:</i> Prof. Verónica Orvalho (FCUP/IT/SPCV) |
| <b>17:00h</b> | <b>Closing Session</b>   |

## **[1<sup>st</sup> Talk] ADC: animar, desanimar, continuar (Victor Martins)**

### **[Description]**

Apresentação do programador Victor Martins, seus processos e trabalhos na área criativa e design. Ao longo da sua vida profissional, Victor atravessou diferentes áreas e visões aprendendo com os seus erros e de terceiros. Neste talk Victor introduz o seu trabalho e como chegar a resultados, alguns inesperados e/ou desesperados.

### **[Bio]**

Victor Martins, também conhecido como V\* é um amante da arte generativa e media interactiva, focando-se na computação gráfica. Tem estado envolvido desde o início dos anos 90 com o movimento de arte digital chamado Demoscene. O seu trabalho abrange dos efeitos visuais em tempo real à simulação de fenómenos da natureza seguindo um diferente ponto de vista.

### **[Web]**

<http://www.pixelnerve.com>

## **[2<sup>nd</sup> Talk] Depois do Multitouch (Miguel Fonseca)**

### **[Description]**

O Multitouch como tecnologia está descoberto e é estável, fácil e disponível em displays de 2” até 200”. O que vem depois da tecnologia?

### **[Bio]**

Miguel Fonseca é fundador da DISPLAX - Interactive Systems, especializada na produção de sistemas de interactividade, baseados em TOUCHSCREEN, GESTURE e MULTITOUCH.

A revista EXAME Informática premiou-a com o primeiro lugar na categoria INOVAÇÃO em 2010.

### **[Web]**

[www.edigma.com](http://www.edigma.com)

[www.displax.com](http://www.displax.com)

## **[3<sup>rd</sup> Talk] Desenvolvimento de videojogos em Portugal (Prof. Verónica Orvalho)**

### **[Description]**

A indústria e o desenvolvimento de jogos em Portugal, a SPCV (Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos) e o seu papel nos meios académicos e industriais.

### **[Bio]**

Verónica Costa Orvalho born in 1976, mother of a lovely boy. Holds a Ph.D. in Software Development (Computer Graphics) from Universitat Politècnica de Catalunya (2007), where her research centered on "Facial Animation for CG Films and Videogames" . She has been working in IT companies, such as IBM and Ericsson , and Film companies, like Patagonik Film Argentina since 1994. She has given many workshops and has international publications related to game design and facial animation in conferences like SIGGRAPH and Symposium in Computer Animation . She has received international awards for several projects: "Photorealistic facial animation and recognition", "Face Puppet" and "Face In Motion".

Now, she is a full time professor of Porto University, head of the Porto INteractive Center and Computer Graphics group, and co-founder and CTO of Face In Motion (<http://www.faceinmotion.com>).

She is also a former research member at the Event Computational Lab (<http://moving-event.org/>) working on virtual reality and character animation. Current and past collaborations include several film and game companies (Blur Studios , Electronic Arts , Microsoft Portugal , Dygra Films), and research groups (Stanford University , Universitat Politècnica de Catalunya ). Her current research focus on developing new methods related to motion capture, geometric modeling and deformation, and real time animation.

She is also a founder and member of the board of the SPCV - Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos (Portuguese Society of Videogames' Sciences).

### **[Web]**

<http://www.dcc.fc.up.pt/~veronica.orvalho>

<http://www.spcvideojogos.org>