



[Home](#)

Grande participação da comunidade marca Jogos Sedentários do Câmpus Tubarão

Seg, 15 de Abril de 2019 11:59



A quarta edição dos Jogos Sedentários do Câmpus Tubarão do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), realizada no último sábado (13), teve recorde de participação. Cerca de 200 competidores, servidores e visitantes estiveram no Câmpus para o evento que está se consolidando no calendário do IFSC e da cidade de Tubarão.

Galeria: veja as fotos dos Jogos Sedentários no Facebook do Câmpus

No total, inscreveram-se 11 equipes de Counter-Strike: Global Offensive e nove de League of Legends, sendo que a disputa foi limitada a cinco equipes por jogo. O Xadrez foi disputado por seis participantes. Os Jogos Sedentários também tiveram modalidades livres de jogos de mesa e videogame, abertos à participação sem necessidade de inscrição.



De acordo com os organizadores, foi a edição com o maior número de pessoas participando das competições e do evento. Primeiro como estudante do curso técnico em Desenvolvimento de Sistemas e agora como estudante do curso superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Dhonatan da Silva participa desde a primeira edição, em maio de 2017, e acompanha a evolução do evento.

"No começo foi meio difícil conseguir os times, mas hoje já tem bastante gente, a cada Jogos aparece mais gente. Chama bastante gente pro IFSC, todo mundo vem, conhece, acaba conhecendo os cursos e por fim tem gente que até acaba vindo estudar aqui no IFSC", diz o aluno.



Em 2019, os Jogos Sedentários foram incorporados ao calendário acadêmico do Câmpus Tubarão. Além disso, outra novidade deste ano foi a realização de oficinas ministradas por professores e também alunos. Os participantes puderam

realizar as oficinas de UI Design, Criação de Jogos Digitais, Desenho vetorial e tratamento de imagens com Software Livre, e Currículo no LinkedIn.

Além de proporcionar um momento de confraternização entre estudantes e servidores, os Jogos Sedentários são uma oportunidade de abrir o Câmpus Tubarão à comunidade, através de um evento que está diretamente relacionado ao eixo da Tecnologia da Informação e Comunicação.

"O objetivo é poder trazer a comunidade para o Câmpus, para estar conhecendo nossa infraestrutura, nossos cursos, nossos servidores. E também fazemos para oportunizar um momento de integração com os alunos do Câmpus", explica o professor Thiago Waltrik, um dos integrantes da comissão organizadora.



Um estudo de 2018 realizado por uma consultoria mostrou que o **Brasil conta com 7,8 milhões de entusiastas dos chamados "e-sports"**, ou seja, pessoas que assistem a torneios de esportes eletrônicos mais de uma vez por mês. O país é líder na América Latina nesse quesito, ficando atrás, no mundo, apenas da China e dos Estados Unidos.

"O mercado de jogos é um mercado em bastante expansão. Para os alunos, principalmente para os alunos do curso técnico em Desenvolvimento de Sistemas, pode ser depois uma oportunidade de atuação. Nós temos no curso superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas alguns alunos que estão trabalhando com o desenvolvimento de jogos e a gente acredita que seja inspirado nesse evento que a gente faz aqui no Câmpus", diz o professor.

Estude no IFSC

*Ficou interessado(a) em estudar no IFSC? Acesse nosso **calendário** e conheça o período de inscrições para cada tipo de curso. Se desejar, deixe o seu e-mail no nosso **Cadastro de Interesse** que enviaremos uma mensagem quando estivermos com processo seletivo aberto.*

Por Comunicação do Câmpus Tubarão do IFSC

Para visualizar PDF você precisa do Adobe Reader: [Clique aqui para baixar.](#)

INSTITUIÇÃO	O CAMPUS	ENSINO	PESQUISA	EXTENSÃO	PORTAL DO INGRESSO
portal do IFSC	portal do aluno	portal de periódicos	blog da semana	departamento de ingresso	

Copyright © 2014 Instituto Federal de Santa Catarina IFSC Câmpus Tubarão
Todos os Direitos Reservados.

