



apresenta:

# Festival Games For Change América Latina



# 2011

[www.gamesforchange.org.br](http://www.gamesforchange.org.br)

**08+09+10+11  
dezembro  
São Paulo**

ECA-USP  
Museu da Imagem e do Som  
Paço das Artes  
Universidade Mackenzie

## O que é a Games For Change?

A Games For Change é a rede global pioneira na pesquisa, valorização e promoção da relação entre jogos, aprendizagem e transformação social. Atua na América Latina pela parceria com a Cidade do Conhecimento, da USP.

### Objetivo

Promover a pesquisa, a criação, a aplicação e a disseminação de jogos digitais que transformem positivamente a sociedade, a educação, a economia, o ambiente e a cultura.

### História

Fundada em 2004 nos EUA, a Games For Change tornou-se a organização sem fins lucrativos de referência sobre os jogos com potencial de impacto social positivo.

Através de acordo com o grupo de pesquisa, cultura e extensão Cidade do Conhecimento da Universidade de São Paulo e em parceria com Fundação Volkswagen, AMD Foundation e o consórcio europeu PRO-IDEAL (FP7), iniciou-se em 2011 a conexão latino-americana desta rede global.

Sob direção de Gilson Schwartz, professor do Departamento de Cinema, Rádio e TV da ECA-USP e líder da Cidade do Conhecimento e produção executiva de Mario Lapin, a Games For Change Latin America promove em 2011 um ciclo de eventos, concursos e projetos que promovem a convergência entre ludicidade, educação, tecnologia, sustentabilidade, empreendedorismo e transformação social.

### Equipe

**Gilson Schwartz**  
Curador

**Mario Lapin**  
Produtor Executivo

**Francisco Tupy**  
Gestor de Comunidades

**Tom Marques**  
Produtor de Eventos

**Tatiana Tosi**  
Gestora de Relações  
Internacionais

**Tamara Ka**  
Gestora Audiovisual

**Pedro Schwartz**  
Tradutor

**Cristina Flória**  
Secretária de Produção

### Conselho Curador

**André Lemos**

**Esteban Clua**

**Gabriela Campedelli**

**José Luiz Goldfarb**

**Lucia Santaella**

**Lynn Alves**

**Marcelo Coelho**

**Marcia Moura**

**Mario Lapin**

## Festival Games For Change América Latina 2011

O Festival é o principal evento da rede Games for Change no Brasil:

- Mais de 30 horas de atividades, incluindo palestras, apresentações, mesas-redondas, fóruns, oficinas e apresentação de games inovadores!
- Maior evento da América Latina dedicado ao potencial benéfico dos games na educação, saúde, empreendedorismo, transformação social e cultural.
- Conferencistas nacionais e internacionais.
- Lançamento e demonstração de games nacionais e internacionais com objetivos de transformação social, cultural e econômica.
- Premiação do I Concurso Games for Change.
- Atividades distribuídas entre a Cidade Universitária da USP, o Paço das Artes, o Museu da Imagem e do Som (MIS) e Universidade Mackenzie (Consolação).
- Circulação de Moedas Criativas entre participantes presentes e remotos.
- Gratuito, com vagas limitadas.
- Transmissão AO VIVO pela IPTV da USP: <http://www.iptv.usp.br>

### Público-alvo

Estudantes (Ensino Médio e Superior)

Professores de Ensino Fundamental, Médio e Superior

Lideranças sociais e culturais

Gestores públicos em áreas de educação, saúde, empreendedorismo, ciência e tecnologia, políticas sociais e desenvolvimento humano

Artistas e técnicos nos vários segmentos da indústria audiovisual

Game designers, programadores e pesquisadores

Interessados em novas mídias audiovisuais, internet 3.0 e criatividade

## O Jogo do Conhecimento Digital na Cidade Criativa

Gilson Schwartz, Curador

Seriam as cidades criativas do futuro animadas por moedas digitais que representam capitais sociais, culturais, intelectuais e biopolíticos capazes de reconfigurar as regras do próprio jogo financeiro e político global?

A crise financeira, política e social contemporânea pode abrir caminho para novas formas de solucionar problemas em que é impossível separar as atividades do pensar, do fazer e do brincar?

Em que medida o universo pós-massivo dos videogames transmídia abre conexões individuais e coletivas para um novo tipo de transformação radical das nossas formas de viver, inspirado em liberdade, prazer e compartilhamentos tribais?

Estamos preparados para ir além da contradição entre o lúdico e o lúcido, o desejo e a regra, o conteúdo e a forma?

Construir na prática as respostas a essas questões é o nome do jogo da Cidade do Conhecimento da USP. Criada em 2001, a rede partiu do Instituto de Estudos Avançados fiel à aspiração de criar e se associar na praça pública aos lances criativos de grupos sociais, artistas, empresas inovadoras e governos democráticos com a ousadia de brincar de inventar a internet do futuro. Conhecimento como jogo entre linguagem e cidadania que jamais abolirá o acaso.

A expressão “game on” admite pelo menos dois sentidos. O mais simples, binário, essencial, é o de estar ligado, operante, oposto de “off”.

Mas tanto em inglês quanto em português, estar ligado não é apenas uma característica de aparelhos elétricos como lâmpadas, câmeras ou computadores. Ficar “on” significa antenar-se, como um poeta que se liga no que ninguém vê.

Para os engenheiros, artistas, desenvolvedores, pesquisadores, humanistas, trabalhadores e ativistas da Cidade do Conhecimento, estar “on” significa também debruçar-se, pensar, fazer ou criar em torno de algo, estímulo interno ou externo à resolução de problemas. Estar “on” é nessa perspectiva o sintoma de uma vontade singular, local, determinada.

Mais que a “gamificação” da Cidade do Conhecimento, integrar-se à rede mundial Games For Change e à exposição histórica Game On é abrir a Universidade de São Paulo e as instituições parceiras (PUC-SP, Mackenzie, FATECs de Carapicuíba e Ourinhos, Universidade de Taubaté e Colégio da UNITAU, Escola de Aplicação da USP entre outras parcerias com foco em educação e cidadania) para a oportunidade de “conscientificação” dos games.

Importa sim que sejam “games”, porém ainda mais relevante é que sejam brincadeiras ou provocações sobre cenários e temas em que a jogabilidade está a serviço de uma causa, de uma disposição para transformar e resolver problemas contemporâneos.

A Cidade do Conhecimento torna-se um objeto ao mesmo tempo vivo, futurista e já indexado à história universal da cultura do jogo digital.

Sobre o pano de fundo da mais abrangente das revoluções tecnológicas, as atividades dessa “cidade” em rede convergiram para a criação de games comprometidos com a educação e a cidadania. O desafio é identificar nos jogos e no entretenimento digitais uma nova fronteira do humanismo crítico, emancipatório e propositivo, empreendedor e inovador, que se confirme como ethos de um progresso não apenas possível, mas urgente dada a dimensão da crise que abala a velha ordem analógica e desigual.

A criação e o uso de games em processos de educação para a cidadania integram-se a essa tradição em que o pensar, o fazer e o brincar são dimensões indissociáveis de uma educação emancipatória, uma educação para a liberdade com criatividade.

Esse é o jogo da Cidade do Conhecimento, jogo de criar jogos, brincadeira de inventar mundos e nessa curiosidade participativa dar com a reconfiguração das nossas heranças de violência, exclusão e apagamento emocional.

Do lúdico ao lúcido, a cidadania do século 21 exige aprendizagem contínua, imersão numa transformação que se renova em ciclos de interação cumulativa do real, do simbólico e do imaginário. Na cidade criativa que queremos, é preciso criar regras nas quais ganham todos os que apostam no jogo do conhecimento digital. Afinal, é preciso estar com o “game on” para que seja possível mudar as próprias regras do jogo, promovendo a transformação.

# PROGRAMAÇÃO

## 08/12 - QUINTA-FEIRA

	<b>ECA</b> (Auditório Paulo Emílio) 110 lugares / seats	<b>ECA</b> (Auditório Lupe Cotrim) 65 lugares / seats	<b>ECA</b> (Sala 236 / room) 66 lugares / seats
8h00			
8h15	CREDENCIAMENTO / REGISTRATION	CREDENCIAMENTO / REGISTRATION	CREDENCIAMENTO / REGISTRATION
8h30			
8h45			
9h00	CERIMÔNIA DE ABERTURA / OPENING CEREMONY Gilson Schwartz, USP José Felício Goussain Murade, UNITAU André Sturm, MIS Priscilla Arantes, Paço das Artes	FÓRUM "Games indie podem mudar o mundo?" André Assai, SPJam Guilherme Cianfarani Luis Wong, Grupo Avatar, Peru Tulo Soria, Mother Gaia Sabrina Carmona, PUC-SP Pedro, Studio MiniBoss	
9h15			
9h30			
9h45	MESA REDONDA / ROUND TABLE "Lançamento: Jogo da Vida em Trânsito" Eduardo Barros, Fundação Volkswagen Viviane Senna, Instituto Ayrton Senna Gilson Schwartz, USP Irene Rios, EDUTRANEC		
10h00			
10h15			
10h30	COFFEE BREAK 15'	COFFEE BREAK 15'	
10h45	SHOWCASE "Lançamento: Autopolis" Conceição Miranda, Fundação Volkswagen Mario Lapin, Virgo Gilson Schwartz, USP Rodrigo dos Reis, Zeitgeist	FÓRUM "Gamificação: vivendo e aprendendo a jogar ou jogando para aprender a viver?" Martin Restrepo, Editaçua Suely Midori Aoki, Faculdades Integradas Paulista Nina Simões, Parenthood Project Francisco Tupy, Virgo	
11h00			
11h15			
11h30			
11h45	APRESENTAÇÃO / TALK "Neurociência e Educação: o cérebro adolescente e o desejo por novidades" Guilherme Brockington, Brain and Creativity Institute, University of Southern California		
12h00			
12h15 até 13h45		90' almoço / lunch	
13h45	APRESENTAÇÃO / TALK "Jogos, flow e cognição" Maurício Piacentini, PUC/SP	TÉRMINO / END	
14h00			FÓRUM "Transmídia, Crossmedia, Multimídia: Desafios e Oportunidades para Artistas e Game Designers" Alvaro Gabriele, FATEC Carapicuíba Nina Simões, Fragments of Parenthood Ricardo Joseph, Urbanias
14h15	APRESENTAÇÃO / TALK "Literatura, Comunicação e Artes: games como projeto transdisciplinar" Polyana Mustaro, Mackenzie		
14h30	APRESENTAÇÃO / TALK "O lugar do desejo na criação e consumo de games" Luiz Petry, PUC/SP; Aniele Petry, USP Thais Barros, USP		
14h45			
15h00			
15h15	COFFEE BREAK 15'		COFFEE BREAK 15'
15h30	APRESENTAÇÃO / TALK "Cursos e Práticas Pedagógicas: Transformando o Ensino de Jogos" Donnai Rossi, UNESP Bauru		
15h45			
16h00	APRESENTAÇÃO / TALK "A rede Games For Change: Casos e Perspectivas" Gilson Schwartz, USP Mario Lapin, Virgo Marcia Ribeiro, UNITAU, LIGAÇÃO Fabio Botelho Josgrüberg, Metodista Alvaro Gabriele, FATEC Carapicuíba		FÓRUM "Ludologia, Narratologia e Game Design: Roteiros, Engines e Emoções" Gabriela Campedel, USP Luiz Carneiro, PUC-SP Sergio Bairon, USP Luiz Carneiro, PUC-SP
16h15			
16h30			
16h45			
17h00	TÉRMINO / END		TÉRMINO / END

# PROGRAMAÇÃO

## 08/12 - QUINTA-FEIRA

<b>ECA</b> (Sala 223 / room) 28 lugares / seats	<b>ECA</b> (Lab. Multimídia) 24 lugares / seats	<b>MIS</b> (Sala de workshop / Workshop room) 12 lugares / seats	<b>Paço das Artes</b>	
				8h00
CREDENCIAMENTO / REGISTRATION	CREDENCIAMENTO / REGISTRATION	CREDENCIAMENTO / REGISTRATION		8h15
				8h30
				8h45
				9h00
				9h15
				9h30
				9h45
				10h00
				10h15
COFFEE BREAK 15'		OFICINA / WORKSHOP "Playground com Games For Change"	GAMESPAÇO "Ferramentas criativas para o design transformador" Fabrício Barbatana	10h30
SHOWCASE "Urbanias"				10h45
				11h00
				11h15
SHOWCASE "Evoke"				11h30
				11h45
				12h00
	90' almoço / lunch	TÉRMINO / END		12h15 até 13h45
				13h45
TÉRMINO / END				14h00
		PLAY TEST "Conflitos Globais"	GAMESPAÇO "Expedição MEL: Mobile Education Lab" Martin Restrepo, Editaçua	14h15
				14h30
				14h45
				15h00
	COFFEE BREAK 15'			15h15
				15h30
				15h45
				16h00
		PLAY TEST "My Fun City"	GAMESPAÇO "Expedição MEL: Mobile Education Lab" Martin Restrepo, Editaçua	16h15
				16h30
				16h45
				17h00

# PROGRAMAÇÃO

## 09/12 - SEXTA-FEIRA

	<b>Mackenzie</b> (Auditório Wilson Souza Lopes) 99 lugares / seats	<b>MIS</b> (Sala de Workshop / workshop room) 12 lugares / seats
8h00	CRENCIAMENTO / REGISTRATION	CRENCIAMENTO / REGISTRATION
8h15		
8h30		
8h45		
9h00	MESA REDONDA / ROUND TABLE "Games: motivação e comportamento"  Ismar Frango Silveira, Mackenzie Pollyana Mustaro, Mackenzie Nizan Omar, Mackenzie João Mattar, PUC-SP	OFICINA / WORKSHOP "Playground com Games For Change"
9h15		
9h30		
9h45		
10h00		
10h15		
10h30		
10h45		
11h00		
11h15		
11h30	CONFERÊNCIA / CONFERENCE (VIDEO) "No Fun: Failure as the True Subject of all Games" Jesper Jull (Dinamarca)	
11h45		Debate
12h00		
12h15 até 13h45	TÉRMINO / END	
13h45		
14h00		
14h15	MESA REDONDA "Elementos fundamentais para o projeto de games"  Pollyana Mustaro, Mackenzie Esteban Clua, SBC Ricardo Nakamura, USP	
14h30		
14h45		
15h00		
15h15	COFFEE BREAK 15'	
15h30		
15h45	CONFERÊNCIA / CONFERENCE (VIDEO) "From Film to TV: how videogames are changing its defining paradigm" Gonzalo Frasca (Uruguai)	
16h00		
16h15	Debate	
16h30		
16h45		Comentários do Keynote / Comments (Live)
17h00	TÉRMINO / END	

# PROGRAMAÇÃO

## 10/12 - SÁBADO

	<b>MIS</b> (Auditório / Auditorium) 170 lugares / seats	<b>MIS</b> (Sala de Workshop / workshop room) 12 lugares / seats	
8h00	CRENCIAMENTO / REGISTRATION	CRENCIAMENTO / REGISTRATION	8h00
8h15			
8h30			
8h45			
9h00	FÓRUM "Inclusão em jogo: as diferentes fases e condições de vida"  Vitória Kachar, PUC-SP Mariana Helena Morgani, USP Tamara Ka, USP-SP Waldemar de Brígido Junior, Lar São Vicente de Paulo, Piracaja Ana Carolina Gracioso, FATEC Fábio Brussolo, FATEC Andréia Machion, FATEC Álvaro Gabriele, FATEC	OFICINA / WORKSHOP "Playground com Games For Change"	9h00
9h15			
9h30			
9h45			
10h00			
10h15			
10h30			
10h45			
11h00			
11h15			
11h30	FÓRUM PT.1 "Games for Change e o Futuro da Economia Criativa no Brasil" Luiz Sakuda, USP Emiliano de Castro, Atragames Moacyr Alves, Acigames Rodrigo dos Reis, Zeitgeist		
11h45			
12h00			
12h15 até 13h45	90' almoço / lunch	TÉRMINO / END	12h15 até 13h45
13h45			
14h00	FÓRUM PT.2 "Games for Change e o Futuro da Economia Criativa no Brasil" Adolfo Melito (FECOMERCIO) Ludovino Lopes (Câmara-e.net) Esteban Clua (SBGames)		14h00
14h15			
14h30			
14h45			
15h00	COFFEE BREAK 15'		15h00
15h15			
15h30	APRESENTAÇÃO / TALK "Universo criativo Unity" Gustavo Oliveira, Unity Reseller		15h30
15h45			
16h00	APRESENTAÇÃO / TALK "Changing the game" Ward Tisdale, AMD Foundation		16h00
16h15			
16h30	APRESENTAÇÃO / TALK "Moedas Criativas" Gilson Schwartz		16h30
16h45			
17h00	COFFEE BREAK 15'		17h00
17h15			
17h30	FÓRUM "Games na agenda do terceiro setor" Conceição Mirandola, Fundação Volkswagen Mario Lapin, Virgo Tatiana Schreiner, Fundação Certi		17h30
17h45			
18h00			
18h15			
18h30			
18h45			
17h00	TÉRMINO / END		18h45

## PROGRAMAÇÃO

### 11/12 - DOMINGO

	MIS (Auditório) 170 lugares	MIS (Sala de Workshop) 12 lugares
8h00	CREDENCIAMENTO / REGISTRATION TRILHA AMD "Criação de jogos na escola"	
8h15		
8h30		
8h45		
9h00	APRESENTAÇÃO / TALK José Luiz Goldfarb, Prêmio Jabuti, PUC-SP	
9h15		
9h30		
9h45	FÓRUM "MotoAnjos: Projeto, Filme, Game" Gilson Schwartz, Joe Tripician, Luiz Fernando Bicchioni	
10h00		
10h15		
10h30	COFFE BREAK 15'	
10h45	APRESENTAÇÃO / TALK "Gamestar Mechanic" Brian Alspach, E-Line media	
11h00		
11h15		
11h30		
11h45	90' almoço / lunch	
12h00		
12h15 até 13h45		
13h45		
14h00	OFICINA WORKSHOP "Brinciação: a imaginação dos jovens e o poder criativo dos games" (12 vagas)	
14h15		
14h30		
14h45		
15h00		
15h15		
15h30		
15h45		
16h00		
16h15		
16h30	CONFERÊNCIA / CONFERENCE "Transmídia, Storytelling e Games" Michelle Byrd, Games for Change	
16h45	CONFERÊNCIA / CONFERENCE "A ubiquidade dos games" Lucia Santaella, PUC-SP	
16h00		
16h15		
16h30	CONFERÊNCIA / CONFERENCE "Transmídia, Storytelling e Games" Michelle Byrd, Games for Change	
16h45	CONFERÊNCIA / CONFERENCE "A ubiquidade dos games" Lucia Santaella, PUC-SP	
16h00		
16h15		
17h00	COFFE BREAK 15'	TÉRMINO / END
17h15	SHOW MUSICAL "Capoeiras x Caipiras: o Jogo"	
17h30		
17h45		
18h00	PREMIAÇÃO DO CONCURSO GAMES FOR CHANGE GAMES FOR CHANGE AWARDS	
18h15		
18h30		
18h45		
19h00	BRINCADEIRA DE ENCERRAMENTO "Ciranda"	
19h15		
19h30		
19h45	TÉRMINO / END	
20h00		

## CONCURSO

### Concurso Games For Change 2011

A primeira edição do Concurso reconhecerá games e ideias de games eleitos pelo seu potencial benéfico, e alinhados com as diretrizes da Games For Change.

A cerimônia de premiação do Concurso contará com surpresas musicais e performáticas, e ocorrerá no dia 11 de dezembro, das 17h15 às 20h00, no Museu da Imagem e do Som de São Paulo.

Serão apresentadas e premiadas as obras vencedoras das três categorias do Concurso:

#### Playground,

para obras finalizadas, de natureza independente ou financiadas por empresas, governos e outras organizações (3 prêmios)

#### Engenho,

para games não-profissionais cujo processo de criação tenha sido, ele próprio, o principal vetor da aprendizagem e da transformação (1 prêmio)

#### Brinciação,

para ideias livres e inovadoras de futuros projetos de games (2 prêmios).

Para participar da Cerimônia de Premiação solicitamos reserva prévia gratuita pelo portal [www.gamesforchange.org.br](http://www.gamesforchange.org.br).

## ÍNDICE POR PALESTRANTES

Adolfo Melito, FECOMERCIO	10/12 às 13h45 @ MIS
Alexandre Le Voci Sayad	8/12 às 15h30 @ ECA-USP
Alvaro Gabriele, FATEC-Carapicuíba	8/12 às 13h45 @ ECA-USP
Ana Carolina Gracioso, FATEC	10/12 às 9h00 @ MIS
André Assai, SPJam	8/12 às 9h00 @ ECA-USP
André Sturm, MIS	8/12 às 9h00 @ ECA-USP
Andréia Machion, FATEC	10/12 às 9h00 @ MIS
Brian Alspach, Eline Media (EUA)	11/12 às 10h45 @ MIS
Conceição Mirandola, Fundação Volkswagen	8/12 às 10h45 @ ECA-USP
Conceição Mirandola, Fundação Volkswagen	10/12 às 17h15 @ MIS
Eduardo de A. Barros, Fundação Volkswagen	8/12 às 9h30 @ ECA-USP
Emiliano de Castro, ABragames	10/12 às 10h45 @ MIS
Esteban Clua, SBGames	9/12 às 13h45 @ Mackenzie
Esteban Clua, SBGames	10/12 às 13h45 @ MIS
Fábio Brussolo, FATEC	10/12 às 9h00 @ MIS
Fabrcio Barbatana	8/12 às 9h00 @ ECA-USP
Francisco Tupy, Virgo	8/12 às 10h45 @ ECA-USP
Gabriela Campedelli, USP	8/12 às 15h30 @ ECA-USP
Gilson Schwartz, USP	8/12 às 9h00 @ ECA-USP
Gilson Schwartz, USP	10/12 às 16h30 @ MIS
Gilson Schwartz, USP	11/12 às 09h45 @ MIS
Guilherme Brockington, USP, Univ. of Southern California	8/12 às 11h45 @ ECA-USP
Guilherme Cianfarani, USP	8/12 às 9h00 @ ECA-USP
Gustavo Oliveira, Unity Reseller	10/12 às 15h30 @ MIS
Irene Rios, EDUTRANEC	8/12 às 9h30 @ ECA-USP
Ismar Frango Silveira, Mackenzie	9/12 às 9h00 @ Mackenzie
Joe Tripician, MotoAnjos	11/12 às 09h45 @ MIS
José Felício Goussain Murade, UNITAU	8/12 às 9h00 @ ECA-USP
José Luiz Goldfarb, Prêmio Jabuti, PUC-SP	11/12 às 9h00 @ MIS
Julian Migura, OnLegends	10/12 às 13h45 @ MIS
Lucia Santaella, PUC-SP	11/12 às 15h30 @ MIS
Ludovino Lopes, Câmara-e.net	10/12 às 13h45 @ MIS
Luis Wong, Grupo Avatar (Peru)	8/12 às 9h00 @ ECA-USP

## ÍNDICE POR PALESTRANTES

Luiz Fernando Bicchioni	11/12 às 09h45 @ MIS
Luiz Carneiro, PUC-SP	8/12 às 15h30 @ ECA-USP
Luiz Sakuda, USP	10/12 às 10h45 @ MIS
Maria Helena Morgani, USP	10/12 às 9h00 @ MIS
Mario Lapin, Virgo	8/12 às 10h45 @ ECA-USP
Mario Lapin, Virgo	10/12 às 17h15 @ MIS
Martin Restrepo, Editacuja	8/12 às 10h45 @ ECA-USP
Martin Restrepo, Editacuja	8/12 às 14h00 @ ECA-USP
Michelle Byrd, Games For Change (EUA)	11/12 às 16h15 @ MIS
Moacyr Alves, Acigames	10/12 às 10h45 @ MIS
Mourylise Heymer, Fundação Certi	8/12 às 11h30 @ ECA-USP
Nina Simões, Parenthood Project	8/12 às 10h45 @ ECA-USP
Nina Simões, Parenthood Project	8/12 às 13h45 @ ECA-USP
Pedro Schwartz, Iconomia	8/12 às 13h45 @ ECA-USP
Pollyana Mustaro, Mackenzie	9/12 às 9h00 @ Mackenzie
Pollyana Mustaro, Mackenzie	9/12 às 13h45 @ Mackenzie
Priscilla Arantes, Paço das Artes	8/12 às 9h00 @ ECA-USP
Ricardo Joseph, Urbanias	8/12 às 13h45 @ ECA-USP
Ricardo Joseph, Urbanias	8/12 às 10h45 @ ECA-USP
Ricardo Nakamura, USP	9/12 às 13h45 @ Mackenzie
Rodrigo dos Reis, Zeitgeist	8/12 às 10h45 @ ECA-USP
Rodrigo dos Reis, Zeitgeist	10/12 às 10h45 @ MIS
Sabrina Carmona, PUC-SP	8/12 às 9h00 @ ECA-USP
Sergio Bairon, USP	8/12 às 15h30 @ ECA-USP
Silvia Farani, FATEC	10/12 às 9h00 @ MIS
Tatiana Schreiner, Fundação Certi	10/12 às 17h15 @ MIS
Tamara Ka, USP	10/12 às 9h00 @ MIS
Túlio Soria, Mother Gaia	8/12 às 9h00 @ ECA-USP
Vitória Kachar, PUC-SP	10/12 às 9h00 @ MIS
Viviane Senna, Instituto Ayrton Senna	8/12 às 9h30 @ ECA-USP
Waldemar de Brígido Junior, Lar São Vicente de Paulo	10/12 às 9h00 @ MIS
Ward Tisdale, AMD Foundation (EUA)	10/12 às 16h00 @ MIS

## LOCAIS



### USP

Escola de Comunicação e Artes (ECA)  
Departamento de Rádio e TV  
Av. Prof. Lúcio Martins Rodrigues, 443  
Cidade Universitária - CEP 05508-020  
[www.usp.br](http://www.usp.br) / [www.eca.usp.br](http://www.eca.usp.br)



### Museu da Imagem e do Som

Av. Europa, 158 — Jardim Europa  
CEP 01449-000  
(11) 2117.4777  
[www.mis-sp.org.br](http://www.mis-sp.org.br)



### Paço das Artes

Av. da Universidade, 1  
Cidade Universitária  
CEP 05508-040  
(11) 3814.4832  
[www.pacodasartes.org.br](http://www.pacodasartes.org.br)



### Universidade Mackenzie

Rua da Consolação, 930  
Consolação  
CEP 01302-907  
(11) 2114.8000  
<http://www.mackenzie.br>

## MOEDAS CRIATIVAS



Quanto vale uma ideia? O avanço do conhecimento, da ciência e da cultura será afetado pela cultura digital? Qual a relação entre pensar, fazer e brincar? Quais as políticas públicas necessárias para colocar o Brasil em boa posição no jogo da economia do conhecimento globalizada? Pode a sociedade civil inventar moedas locais, comunitárias e criativas? Há novos limites para a propriedade privada na economia da cultura digital que é ao mesmo tempo colaborativa e competitiva?

Essas são algumas das questões do projeto “Moedas Criativas”, premiado em 2009 e 2010 pelo Ministério da Cultura e patrocinada em 2011 pelo Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social - BNDES. No I Festival Games for Change América Latina, as moedas criativas voltam a circular como exemplo de um jogo de aprendizagem e criação de conhecimento.

Os participantes em atividades como palestras e debates serão creditados com **saberes**.

Quem se interessar por oficinas com foco na produção de games, no fazer, ganhará **talentos**.

Quem visitar a exposição “Game On” no MIS, o Paço das Artes no campus da USP ou testar os vários jogos transformadores que são destaque no Festival vai ganhar **alegrias**.

As três moedas são a ponta-de-lança do FMI - Fundo de Moedas Imaginárias que a Cidade do Conhecimento utiliza em seus eventos e projetos.

O extrato de cada cidadão será a base para a emissão de certificados de participação e distribuição de produtos, serviços e conteúdos digitais exclusivos ao longo de 2012.

**Seja um cidadão do conhecimento participando do jogo e acumulando capitais culturais, intelectuais e emocionais.**



## Realização



## Iniciativa



## Apoio institucional



## Parceiros

