

Ricardo Alexandre Correia

ricardo.alexandre.correia@gmail.com | ricardo@rubberchickengames.com

Formação Académica:

Setembro de 2003–Setembro de 2008

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa
Licenciatura em Design de Comunicação

Setembro de 2010–Julho de 2011

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa
Curso de Especialização em Design de Comunicação e Novos Media

Experiência Profissional:

Maio de 2019–presente

Sony PlayStation
Coordenador do programa PlayStation Talents

Janeiro de 2015–Dezembro 2018

Observador
Colunista de videojogos

Dezembro de 2014–presente

The Indigent Studio
Argumentista/Ilustrador/Communications Officer

Julho de 2014–presente

Rubber Chicken Games
Editor-in-Chief

Setembro de 2013–Julho de 2014

Rubber Chicken Games
Editor

Novembro de 2012–Setembro de 2013

Rubber Chicken Games
Redactor

Outubro de 2011–presente

Sociedade Nacional de Belas-Artes
Professor de Introdução à Ilustração e Ilustração Avançada

Agosto de 2009–presente

Laboratoires Théa
Designer de Comunicação

Janeiro–Agosto de 2009

Atelier NósnaLinha
Ilustrador

Setembro de 2009–presente

Freelancer

Ilustrador/Designer de Comunicação

Agosto de 2008

Scorzio e B'lizard

Concept Artist

Organizações e co-organizações de eventos e conferências:

Indie X 2018, FIL

Lisboa Games Week 2018, FIL

Indie Dome 2017, FIL

Lisboa Games Week 2017, FIL

Lisbon Games Conference 2016, ISCTE

Indie Dome 2016, FIL

Lisboa Games Week 2016, FIL

Lisbon Games Conference 2016, ISCTE

Specweek 2013, Pavilhão de Macau

Fórum Fantástico 2008, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa

DST: Design Sexualmente Transmissível, 2008, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa

Specweek 2008, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa

Participações em Eventos/Programas:

Moderador do painel “Os 55 anos de *Doctor Who*” no Sci Fi LX 2018, no Instituto Superior Técnico, em Julho de 2018.

Painel “Jogos em Multiplataformas” no Sci Fi LX 2018, no Instituto Superior Técnico, em Julho de 2018.

Moderador da sessão inaugural do Lisboa Games Week 2017, sob o tema “Criar e Desenvolver Videojogos: Oportunidades e Desafios”, na FIL, em Novembro de 2017.

Apresentador do lançamento mundial do videogame *Dakar 18*, em Novembro de 2017.

Moderação do debate: “O mercado contemporâneo de videogames” no LGW 2017, na FIL, em Novembro de 2017.

Moderação do debate “Ainda existe lugar para as grandes conferências ao estilo E3?” no Lisbon Games Conference 2017, no ISCTE, em Outubro de 2017.

Participação no painel “Sustentabilidade nos Videojogos” no Sci Fi Lx 2017, no Instituto Superior Técnico, em Julho de 2017.

Palestra “Videojogos - Como Cativar, Nortear e Estimular?” no evento Games For Good, na Universidade Europeia, com Maria João Andrade, em Maio de 2017.

Painel “Realidade e Mercado para Estúdios Portugueses de Videojogos” no LGW 2016, na FIL, em Novembro de 2016.

Debate com Phil Elliot no Lisbon Games Conference 2016, sob o tema “Realities of the current indie market”, no ISCTE, em Outubro de 2016.

Moderação do painel anual “Videojogos: o Estado da Arte” no Fórum Fantástico, na Biblioteca Orlando Ribeiro, de

2014 até ao presente, em Lisboa.

Moderador do painel “O que é um bom videojogo?” no Lisbon Games Conference 2016, no ISCTE, em Outubro de 2016.

Convidado do programa da Sporting TV Sofá Verde, sob o tema “O Mercado dos Videojogos”, em Novembro de 2015.

FNAC Gaming Zone, orador, de Dezembro de 2014 até Março de 2018, moderador de Março de 2018 até ao presente.

Moderação do painel de “Criação e Ensino dos Videojogos em Portugal” no Specweek 2013, no Pavilhão de Macau, em Março de 2013.

Convidado Especial da Tertúlia de BD de Lisboa, em Novembro de 2009.

Participante na Convenção da Universidade de Lisboa, 2007.

Intervenção no programa da RTP1 Prós e Contras sob o tema “O Futuro do Ensino Superior”, em 2007.

Participação no programa da RTP2 Sociedade Civil, sob o tema “Política Participada”.

Associativismo e participação cívica:

Vice-Presidente da Mesa de Assembleia Geral da Grinding Mind, Associação para a Promoção de Vivência Saudável da Atividade de Videojogos, Janeiro de 2017 até ao presente.

Presidente da Mesa de Assembleia Geral da AMJA, 2016–presente.

Suplente da Direcção da Sociedade Nacional de Belas Artes, de 2016 a 2017.

Membro da Comissão Instaladora e Sócio Fundador da Associações de Moradores do Jardim da Amoreira (AMJA), 2012.

Presidente da Mesa de Assembleia-Geral da AEFBAUL de 2007-2008 e 2010-2011.

Membro do Conselho de Acção Social da Universidade de Lisboa de 2005 a 2008.

Vice-Presidente da Mesa de Assembleia-Geral do Fórum Académico para a Informação e Representação Externa de 2005-2008.

Presidente da Comissão de Política Educativa do Conselho-Geral da Associação Académica da Universidade de Lisboa (AAUL) de 2007 a 2008.

Membro do Conselho-Geral da AAUL, de 2007 a 2008.

Membro da Comissão Fundadora da AAUL em 2007.

Membro da Comissão de Integração do IPL e UL, 2006 a 2007.

Membro da Comissão Coordenadora do Senado da Universidade de Lisboa, de 2005 a 2008.

Membro da Assembleia de Representantes da FBAUL, de 2006 a 2008.

Membro do Conselho Pedagógico da FBAUL, de 2007 a 2008.

Membro do Conselho Directivo da FBAUL, 2006 a 2008.

Fundador e Presidente do IMAGINArte, núcleo de ilustração e Banda-Desenhada da FBAUL, de 2005 a 2006, e seu Vice-Presidente de 2006 a 2007.

Fundador e Presidente do núcleo de Literatura e Escrita da FBAUL, TORTúlia, em 2005.

Presidente da Direcção da Associação de Estudantes da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (AEFBAUL), de 2005 a 2007.

Vogal da Direcção da AEFBAUL, de 2004 a 2005.

Vogal da Direcção da Associação de Estudantes da Escola Secundária Vitorino Nemésio, de 2001 a 2002.

