ZERO HORA
Vestibular
PORTO ALEGRE, **QUARTA-FEIRA**, *15 DE NOVEMBRO DE 2006 – Nº 526*

Inscrições abertas para o Processo Seletivo 2007 com mais de 60 cursos de graduação em 8 campi do RS.
ULBRA
UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL



MIRO DE SOUZA

Estudante de Publicidade, Michele integra grupo de pesquisa da Feevale, que criou o jogo Canibais, cujo personagem principal é Catarina Palse *(ilustração ao lado)*

O futuro no game

Jogos eletrônicos abrem caminho na pesquisa acadêmica

LÚCIA PIRES

Michele Wittmann não é mais a mesma. Pelo menos quando está jogando no computador. Aos 22 anos, a diversão preferida desde menina virou pesquisa, dinheiro e motivação para o trabalho e o futuro profissional. Há um ano, ela integra o grupo de pesquisa do Centro Universitário Feevale, em Novo Hamburgo, que estuda a narrativa dos jogos eletrônicos e construiu o game *Canibais*, baseado no livro homônimo do jornalista David Coimbra, sobre o crime da Rua do Arvoredo.

– Não consigo mais jogar sem analisar, fazer anotações e pensar no lado profissional. Estou apaixonada pela pesquisa. É uma mistura de trabalho e lazer – diz a estudante de Publicidade, bolsista remunerada da Feevale.

Trabalhar em algo que parece só diversão também faz parte do cotidiano de Omar Buede, 23 anos. Aluno do curso de Ciência da Computação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), Omar, que teve seu primeiro videogame (Atari) aos oito anos, tornou-se gerente de pesquisa e desenvolvimento da Zero-Defect, empresa especializada em testes de softwares.

– Faço parte de uma pesquisa multidisciplinar que envolve alunos das faculdades de Informática, Psicologia e Comunicação. Analisamos os principais aspectos de um jogo: o software, a linguagem de computador, o design e o jogador – conta.

De olho nessa realidade, a Zero-Defect, nascida no Tecnopuc, entrou no mercado dos games em 2004 ao conhecer a Hoplon, desenvolvedora de games on-line, e passou a testar o Taikodom, primeiro jogo nacional na Internet com acesso simultâneo por milhares de usuários. O trabalho bem-sucedido rendeu a condição de certificadora de qualidade indicada pela Associação Brasileira das Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos (Abragames) para todo o Brasil.

lucia.pires@zerohora.com.br

A indústria dos games cresce 20% ao ano desde 2003


REPRODUÇÃO

o mercado

Há 55 empresas que desenvolvem games no país, a maioria no Paraná (33%), São Paulo (30%) e Rio de Janeiro (12%). O Rio Grande do Sul é o quinto no ranking (7%) e apresenta o mesmo faturamento do Paraná.

O número médio de funcionários nas empresas é de aproximadamente 15 pessoas, em uma proporção de programadores e artistas (ilustradores e modeladores 3D).

O mercado de games no Brasil está dividido em nichos. A maioria das empresas foca no entretenimento (72%), porém há crescimento de advergames (jogos com vocação publicitária), business games (simulação de negócios, cuja finalidade é o aprendizado) e middlewares (ferramenta necessária para o desenvolvimento e manutenção de jogos).

Há dificuldade em obter as licenças dos kits de desenvolvimento.

Falta distribuição oficial, suporte e incentivos.

Pirataria de 94% causa prejuízo aproximado de U$ 210 milhões

O crescimento do faturamento das empresas foi de quase 40%.

As desenvolvedoras brasileiras faturam cerca de R$ 18 milhões. Incluindo distribuição, embalagem, marketing e publicidade, a estimativa é de R$ 100 milhões

Fonte: pesquisa da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames), realizada entre 21 de fevereiro e 3 de abril de 2005

NESTA EDIÇÃO Confira dicas e testes de química. Página central e 6