

Há muito trabalho no entretenimento

Setor de games demanda cada vez mais profissionais especializados, que são escassos no País. Formação passa por várias etapas

Lígia Aguilhar
ESPECIAL PARA O ESTADO

O carioca Pedro Jatobá sempre gostou de jogar videogame. Na infância, passava cinco ou mais horas por dia entre jogos de RPG e ação, fato que hoje o rapaz de 20 anos conta com certo embaraço. Mas o tempo ocupado com isso só aumentou. Hoje são pelo menos oito horas diárias dedicadas aos games, pois o hobby de antes agora é sua profissão. Jatobá faz parte do universo dos 560 profissionais que atuam na produção de jogos no Brasil, setor que integra o mercado de entretenimento digital e cujo faturamento chega a R\$ 87,5 milhões, segundo a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames).

Carente de mão de obra, o mercado de entretenimento digital absorve sobretudo jovens que conhecem e gostam de jogos eletrônicos. “O profissional pode atuar em qualquer mídia digital, como uma revista que esteja criando sua versão digital ou desenvolvendo maquetes para a construção civil. Dentre essas possibilidades, o nicho dos games é um dos maiores”, diz a diretora Cristina Araújo, do Instituto T&T, de ensino e desenvolvimento de games.

O déficit de profissionais se deve ao fato de esse mercado crescer em um ritmo maior do que o número de egressos em universidades e cursos técnicos. Um levantamento da Associação Brasileira de Empresas de Tecnologia da Informação e Comunicação (Brasscom) estima que em 2013 possam faltar até 200 mil profissionais especializados nas diversas áreas de Tecnologia da Informação. “O mercado brasileiro de TI tem crescido acima do PIB e, como o setor permeia várias atividades econômicas, as empresas sentem falta desses profissionais”, diz o diretor da Brasscom, Sérgio Sgobbi. Só para 2010, o crescimento do mercado está estimado em 7%.

Formação. Para trabalhar com entretenimento digital o profissional pode fazer cursos técnicos, com duração média de dois anos, ou buscar a formação universitária. Como não há cursos de graduação específicos, a alternativa é escolher o que mais se aproxime da área. Os mais procura-



Especialista em 3D. Rafael Grasseti, de apenas 22 anos, formata em três dimensões os personagens dos games

O MERCADO BRASILEIRO

Segundo Abragames, o Paraná abriga 33% da indústria de jogos eletrônicos no Brasil; seguido por São Paulo, com 30%, e Rio, com 12%. O número médio de funcionários nas empresas de jogos é 15. O foco principal é o desenvolvimento de jogos para PC (63%) e em segundo lugar para os celulares (22%), proporção que deve mudar consideravelmente com a popularização dos smartphones.

rados são publicidade, desenho industrial e ciências da computação. O problema é que a graduação não tem disciplinas voltadas para o aprendizado da operação dos softwares básicos usados no setor nem para o desenvolvimento de habilidades exigidas como, por exemplo, conhecimento em 3D. Uma alternativa é optar por um curso técnico e complementar a formação na faculdade. É o que fez Jatobá, que chegou a estudar desenho industrial,



Cristina Araújo. “Nicho dos games é um dos maiores”

mas desistiu para fazer um curso técnico e aprender a trabalhar com 3D. Após um ano de estudos ele fez o primeiro estágio e, atualmente, já formado, trabalha fazendo a modelagem de personagens para jogos. “Você tem que estudar muito por conta própria, porque esse é um mercado no qual surgem novas tecnologias todos os dias. É essencial participar de fóruns e ter um bom portfólio”, diz. “Eu já não jogo mais videogame sem que se-



Pedro Jatobá. Ele passa oito horas por dia jogando

ja profissionalmente.” Um bom portfólio é tido como fator essencial para entrar no mercado. A maioria das empresas avalia os candidatos pelo portfólio para só depois considerar o restante. “O mercado está cada vez mais exigente. Nessa área é muito importante que profissional tenha competência e criatividade, o que ele mostra pelo portfólio. Quem quer se destacar desenvolve protótipos, vai a feiras do exterior apresentar seu

● Raio-X

Pesquisa detalhou o perfil do setor de entretenimento eletrônico

43% da produção nacional de software para jogos é destinada à exportação

100% do hardware fabricado se destina ao mercado interno

0,16% é a participação da indústria brasileira no faturamento mundial com jogos eletrônicos

trabalho e o envia às empresas”, diz Cristina.

O salário bruto médio no setor de jogos é de R\$ 2.272,71, segundo levantamento da Abragames. Atualmente, existem 42 empresas que produzem software para jogos eletrônicos no Brasil. Os perfis profissionais mais comuns são de artistas gráficos e programadores, cargos que também recebem os maiores salários. Apesar da crescente demanda por mão de obra, entrar no

Ele recebe de dois a três convites para trabalhar fora

● Com apenas 22 anos, Rafael Grasseti Talo já é um profissional requisitado no mercado internacional de games. Especialista na criação de personagens para jogos em 3D, ele coleciona trabalhos para mais de 30 empresas de fora – principalmente dos EUA, Austrália e Canadá –, além de desenvolver projetos próprios que exhibe em fóruns na internet.

Seu portfólio rende de dois a três convites semanais para trabalhar em empresas estrangeiras, mas ele ainda prefere ficar aqui. “A vantagem de trabalhar em outro país é o salário e os projetos, mais ambiciosos. Mas, por enquanto, prefiro continuar aqui porque a faixa salarial, comparada ao custo de vida lá fora, não é tão diferente”, diz.

Ele começou a trabalhar cedo no mercado de games. Na adolescência, aprendeu com um amigo a criar web sites e passou a buscar tutoriais na internet para mexer em ferramentas mais avançadas. Logo, foi trabalhar numa agência para desenvolver filmes publicitários e aproveitou a oportunidade para aprofundar seus conhecimentos e elaborar um portfólio. Com o tempo, vieram os primeiros convites externos, que levaram o jovem a trabalhar por conta própria em um estúdio que divide com amigos, na capital. O volume de trabalho é tão grande que ele ainda não conseguiu fazer faculdade. “No começo eu sentia falta, porque achei os cursos que fiz superficiais. Mas acabei aprendendo muita coisa trabalhando”, diz. /L.A.

mercado de entretenimento digital pode não ser tão fácil. Segundo o vice-presidente de relações institucionais da Abragames, Emiliano de Castro, o principal gargalo é encontrar profissionais experientes e altamente qualificados. “É fácil encontrar iniciantes com pouca experiência porque essa área seduz muitos jovens que gostam de games. O difícil é encontrar gente qualificada, com experiência e conhecimentos específicos”, explica.

PARA ESTUDANTES Dana oferece 52 vagas de estágios

As inscrições para o programa de estágio 2010 da Dana já começaram, para diversas áreas, como engenharia de produto, manufatura, financeiro e controladoria, compras e fornecedores, vendas e recursos humanos. As inscrições terminam no dia 14 para as vagas disponíveis para o Complexo Industrial em Gravataí (RS), e no dia 28, para as vagas de Sorocaba e Diadema (SP). São 30 vagas para Gravataí e 22 para Diadema e Sorocaba. Mais informações e inscrições no hot site do programa,

em www.dana.com.br/estagio2010.

SALÁRIOS Debate sobre negociação coletiva



A negociação coletiva como instrumento de gestão é tema de debate que a Crivelli Advogados Associados promove em São Paulo (SP), em 12 de maio, com o objetivo de orientar empresários sobre as vantagens

competitivas da negociação coletiva. As empresas normalmente vêm a negociação coletiva como algo que é apenas benéfico aos empregados, mas sua eficácia já tem demonstrado aos empregadores quão eficiente ela pode ser também para a empresa. O palestrante será o advogado Renan Bernardi Kalil. Informações e inscrições pelo telefone (0-11) 3376-0104.

RADIAÇÃO Cena promove curso de proteção radiológica

O Cena/USP (Centro de Energia Nuclear na Agricultura) da USP realizará, entre 7 e 18 de

junho, o curso de Proteção Radiológica, destinado a profissionais que manipulam este tipo de material. O curso, ministrado há 10 anos, objetiva fornecer noções básicas sobre proteção radiológica, além de informar sobre operação e sistemas de manuseio seguro em fontes de radiação, além de atender um dos requisitos para a obtenção do Registro de Pessoas Físicas para o Preparo, Uso e Manipulação de Fontes Radioativas junto à Comissão Nacional de Energia Nuclear (CNEN). As aulas ocorrerão de segunda a sexta-feira, das 13h30 às 18h, em Piracicaba (SP). Informações e inscrições, site www.cena.usp.br.

COPA E OLIMPÍADA Evento sobre potencial do País no esporte

A falta de mão de obra qualificada será um dos problemas a serem solucionados durante a Copa do Mundo em 2014 e a Olimpíada de 2016, que o Brasil sediará. Para debater este e outros temas a Trevisan Escola de Negócios realiza o Seminário “Brasil: uma potência esportiva”, no dia 11 de maio, das 8h30 às 18h, na Rua Bela Cintra, 934, Cerqueira Cesar. O evento abordará também questões como legado, marketing, comunicação e expectativas de negócios. Informações e inscrições, tels.

(0-11) 3138-5253 e 3138-5215, ou e-mail seminarios@trevisan.edu.br; pelo portal www.trevisan.edu.br ou na instituição.

INTERNET MercadoLivre abre vaga para WebDesigner

O MercadoLivre seleciona candidato para a vaga de web designer em São Paulo. O candidato deve ter curso superior completo ou estar cursando o último ano de comunicação social, publicidade e propaganda, design industrial ou design digital. Currículos para empregos@mercadolivre.com até 12/5, com “WebDesigner” no assunto.