

## BOX – Entrevista com Ex-aluno

Ele sempre gostou muito de jogar videogame, mas não considera esta atividade como a principal para se dar bem na área de Design de Games. Diretor de Áudio de uma empresa especializada em sonorização para games, **Antonio Teoli** conta um pouco sobre sua rotina de trabalho e dá dicas para quem quer ingressar nesta área.

### Como você descobriu a vocação para essa área?

Sempre fui apaixonado por videogames e jogos desde meus 4 anos. Conforme fui amadurecendo, o desejo de jogar ainda continuava jovem e cada vez mais eu sentia que esse, até então hobby, iria me acompanhar até o final da vida. Quando comprei uma revista de games que mencionava um curso superior nessa área não tive dúvida, prestei o vestibular.

### Como é sua rotina de trabalho?

Atuo na área desde o início de 2003, quando comecei numa empresa chamada Devworks. Fiquei lá até junho de 2008 onde fiz a composição de músicas para mais de 430 jogos. Hoje sou Diretor de Áudio de uma empresa em Santa Catarina, a Hoplon, responsável pelas composições, orquestrações, mixagens, criação dos efeitos sonoros, direção de dublagens e criação de mecânicas sonoras.

### Que dicas você pode dar a seus futuros colegas de trabalho?

Só jogar videogames não é o ideal para quem quer ingressar nessa área. O mais importante é correr atrás de outras coisas como criar alguns jogos sozinho ou com amigos, seja de tabuleiro, de cartas, de web, o importante é exercitar o cérebro a se acostumar a criar com facilidade. Além disso, buscar informações sobre as áreas relacionadas aos jogos de forma em geral, sobre a criação do jogo, os processos, os custos, as dificuldades e facilidades enfrentadas, fazer um curso sobre a área que você pretende exercer dentro dos games e assim por diante. O curioso é que os quatro anos da facul foi período em que menos joguei na vida, pois criar e jogar são coisas quase opostas.

COMENTAR

IMPRIMIR

SHARE 