

/ Colunistas



categoria : **multiplataforma** | 17.07.2009 / 10h07 | comentários : 17 | média geral: / 10 votos

TAMANHO DO TEXTO

Mundo Tech

autor: mauro

Formado em Jornalismo pela Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL) em 2008, Mauro Barreto trabalha na redação da Adrenaline, em Florianópolis, desenvolvendo pautas, produzindo artigos, entrevistas e atualizando o site com notícias sobre os segmentos em que a Adrenaline atua. Também assina a coluna "Mundo Tech", onde comenta sobre assuntos relevantes do mercado de Games e Tecnologia. Até hoje é viciado em Street Fighter II e não troca seu iPod por nada.

[ver textos anteriores nesta coluna](#)

Por dentro dos estúdios de games

autor: mauro

O que é preciso para trabalhar com games?

O que é preciso pa

Você não precisa necessariamente ser formado em design de jogos, até porque ainda são muito poucas as faculdades que oferecem o curso no Brasil, mas não se engane: a grande maioria dos profissionais que trabalha nos estúdios tem alguma formação acadêmica, vindos de diversas áreas. Cursos que valorizem a programação, como processamento de dados, são bem-vindos, assim como demais cursos de tecnologia e informática. A parte criativa abraça formados em design, marketing, comunicação social e artes. Administradores também têm sua chance, para cuidar da parte burocrática da empresa.

"São profissionais de áreas complementares", enfatiza Fernando Chamis, CEO da empresa paulistana **Webcore Games**. E é importante considerarmos isso, afinal a produção de um game é um processo que passa por diversas etapas, desde a elaboração do conceito ao contato com o cliente e com o público. Para isso, são necessários ótimos marketeiros e publicitários, além de assessores de imprensa e profissionais afins. Na área criativa, há papéis para desenhistas, ilustradores, escritores, e até músicos. Na catarinense **Hoplon Infotainment**, por exemplo, o responsável pela trilha sonora do game Taikodom tem um estúdio todo à disposição, onde fica "trancafiado" compondo músicas com o auxílio de uma guitarra, um teclado, softwares, e alguns bonecos do Sonic e dos Cavaleiros do Zodíaco.

"Temos profissionais de todo tipo: desde o artista conceitual que desenha à mão ao modelador 3D, que trabalha com renderização de imagens e texturização, programadores de diversas estirpes, designer de interface, testador, suporte, pessoal de conteúdo (roteiristas), músicos, e gente de T.I., com qualificação para operar mainframe", conta Tarquínio Teles, CEO da Hoplon. No entanto, não basta ter um "talento bruto", já que as empresas valorizam muito quando o profissional tem uma certa experiência e visão do mercado – ou seja, tenha um entendimento prévio de como funciona essa indústria. Afinal, apesar de "vender diversão", os games não deixam de ser um negócio, que, como todos os outros, não são feitos à base de brincadeira.

