

FERNANDO VIVAS



PORTFÓLIO

Designer de jogos

Rodrigo Rocha, Humberto Bandeira e Ivan Medeiros, alunos de ciência da computação, não estudam especificamente games, mas desenvolvem jogos para o projeto Indigente

A demanda por profissionais especializados em design de games não corresponde ao restrito número de opções de formação na área

andréa lemos

Talvez os pais não gostem muito da idéia, mas tem gente que, além de ser viciado em jogar, anda se metendo a criar games. No Brasil, existe apenas um curso de graduação específico nesta área, Planejamento e Design de Games, na Universidade Anhembi Morumbi, em São

Paulo. Mas o pessoal que atua hoje vem de campos como ciência da computação, design, música, publicidade e toma conta de um mercado promissor. Só no Brasil, o negócio com jogos movimentava anualmente mais de R\$ 120 milhões. Nos Estados Unidos, as cifras sobem para quase R\$ 80 bilhões, volume maior que o arrecadado com a bilheteria de cinema norte-americana, segundo informações da assessoria da Jynx, empresa pernambucana especializada em jogos.

Salvador ainda não pode falar muito sobre o assunto, mas a vontade de alguns tem colocado para frente projetos como o Indigente, iniciado por cinco estudantes de ciência da computação da Universidade Federal da Bahia [Ufba].

Em julho do ano passado, os colegas Jailson Brito, 20, Rodrigo Rocha, 20, Ivan Monteiro, 22, Alexandre Amorim, 20, e Humberto Bandeira, 24, resolveram criar um laboratório de pesquisa em jogos. A idéia é abrir um espaço de estudo inexistente na Bahia e mostrar que desenvolver games não é brincadeira, requer conhecimentos e habilidades específicos, além de muita dedicação.

A história de cada um ajuda a explicar a atitude de formação do grupo. Quando tinham 15 e 17 anos, respectivamente, Jailson e Ivan começaram a desenvolver alguns jogos. Na época, a intenção era tentar ganhar dinheiro para fazer vestibular na Unicamp. Mas acabaram não finalizando o projeto.

Jailson acabou criando, junto com Alexandre e Rodrigo, o Arriox, jogo para computador que ficou em segundo lugar no Festival de Jogos Independentes do SBGames [Simpósio Brasileiro de Games], no ano passado. E Humberto fez animações, que apresentou no Festival de Vídeo em 5 Minutos, e agora leva à frente o projeto do motor de jogos, batizado de Inge [Indigente Game Engine].

É neste projeto que os estudantes concentram energia. Humberto explica que o motor agrega ferramentas para fazer qualquer game, como um "esqueleto genérico", desenvolvido a partir de programas livres. Os planos têm boas intenções: colaborar com quem está começando a se aventurar na produção de jogos.

No currículo – O Departamento de Ciência da Computação da Ufba não possui professores especializados em jogos, mas a vice-chefe do departamento, Fabíola Greve, conta que a iniciativa dos estudantes pode atrair mestres interessados.

Para Fabíola, a reformulação no currículo do curso poderá trazer uma linha de estudo voltada para planejamento de design de games. "Este é um campo de atuação novo no Brasil. A Sociedade Brasileira de Computação criou há pouco tempo uma comissão especial na área de jogos, isso significa que existem muitas pesquisas sendo desenvolvidas sobre o tema".

Por enquanto, o jeito é fazer como o grupo Indigente, que leva os trabalhos das disciplinas para o lado dos jogos.