

4

Cursos de nível superior no Brasil para formação de Designers de Games

Este Capítulo apresenta o levantamento realizado dos cursos de nível superior no Brasil voltados para a formação de Designers de Games. Essa pesquisa não objetivava avaliar tais cursos. O levantamento realizado objetivou:

- Compreender melhor o movimento que o meio acadêmico vem realizando no sentido de suprir a formação a nível superior de Designers de Games em nosso país.
- Obter informações curriculares sobre cursos de Design de Games no Brasil, que pudessem contribuir para a elaboração do questionário utilizado para realização das entrevistas com empresários e executivos da indústria brasileira de jogos eletrônicos, uma vez que as mesmas contemplavam questões relacionadas à formação acadêmica do Designer de Games brasileiro.
- Obter informações curriculares sobre cursos de Design de Games no Brasil que pudessem contribuir no processo de análise das entrevistas com empresários e executivos da indústria brasileira de jogos eletrônicos.

Na fase inicial do levantamento foram identificadas as seguintes categorias de cursos de Graduação e Especialização (Lato Sensu) relacionados ao ensino de Design de Games no Brasil:

- a) Cursos de Design de Games:** nesta categoria foram incluídos cursos de Graduação mais especificamente voltados para formação de Designers de Games.
- b) Cursos de Design e Desenvolvimento de Games:** e cursos de Graduação e Especialização (Lato Sensu) voltados a formar profissionais para trabalhar com jogos eletrônicos que possam atuar tanto nas áreas de Design quanto de Informática em Games.
- c) Cursos de Design:** foram identificados Cursos de Graduação em Design e Desenho Industrial em cujas grades curriculares, objetivos e Habilitações

encontram-se conteúdos relacionados ao ensino de Design de Games, mas que se propõem a conceder uma formação mais abrangente em Design e não única e especificamente voltada para Design de Games. Cabe aqui ressaltar que as primeiras iniciativas ocorridas no Brasil no sentido de inserir conteúdos relacionados ao ensino de Design de Games nos cursos de nível superior datam por volta do ano de 2002 e ocorreram no âmbito de cursos de Design e Desenho Industrial, ou seja, anterior a criação de cursos voltados especificamente para a formação de Designers de Games.

Em uma segunda etapa do levantamento os cursos foram elencados para que informações mais detalhadas fossem coletadas a respeito dos mesmos. Uma vez que o levantamento não tinha como foco avaliar os cursos, mas sim obter informações curriculares de cursos específicos para formação de Designers de Games no Brasil, optou-se por não elencar os cursos que se enquadravam na descrição do item “c” acima, ou seja, cursos com formação mais abrangente em Design. Cursos Strito Sensu (Mestrado e Doutorado em Design) existentes no Brasil foram excluídos do recorte da pesquisa pelo mesmo motivo. A tabela de cursos elencados pode ser consultada no Anexo III.

No Brasil as palavras “*Game*” e “Jogos Digitais” são também utilizadas para referir-se a “jogos eletrônicos”, sendo que as mesmas tem sido empregadas na denominação dos cursos.

O levantamento foi realizado entre os anos de 2005 e 2006, e revisto em 2009. A diferença entre a lista de cursos inicialmente elencados e a atual foram três novos cursos surgidos de Design de Games: um deles um curso de Bacharelado e os outros dois de Graduação Tecnológica. Como a revisão realizada não objetivou refazer todo o levantamento, mas acima de tudo atualizá-lo, é possível que cursos surgidos entre os anos de 2006 e 2009 não estejam incluídos na tabela de cursos resultante do levantamento realizado.

Foram coletadas informações mais detalhadas dos cursos nos respectivos sites na Web. Após análise das grades curriculares e objetivos, verificou-se que alguns dos cursos que se enquadravam na descrição do item “b” acima se propunham a formar profissionais que mesclavam habilidades tanto de Design quanto de Programação para Games. No entanto alguns deles apresentavam conteúdo programático e objetivos integralmente voltados a formação de programadores.

Dentre os doze cursos listados, dois são de Especialização (Lato Sensu), oito são de Graduação Tecnológica e dois são Bacharelados.

Os cursos de Bacharelado são ambos na região Sudeste, um na cidade de São Paulo e o segundo em Camboriu, no estado de Santa Catarina.

O curso intitulado “Design de Games” da Universidade Anhembi Morumbi, foi o primeiro curso de Graduação para formação de Bacharéis em Design de Games criado no Brasil. Implementado no ano de 2003, o curso inicialmente recebeu o nome de “Design e Planejamento de Games”, tendo recentemente alterado seu nome para “Design de Games”. De acordo com informações disponibilizadas no web site do curso (Anhembi Morumbi, 2009), as áreas de atuação do profissional formado incluem: a indústria de videogames; empresas de desenvolvimento de jogos; escritórios de design; agências ou escritórios de mídia digital; estúdios de animação. O curso oferece possibilidade para ingresso via Vestibular em caráter semestral, disponibilizando setenta vagas, segundo edital do concurso disponível no site da Universidade. Dentre as unidades de conteúdo inseridas na grade curricular encontram-se: Projetos Interdisciplinares; Criação e Design de Games; Design de Games e Interação; História em Quadrinhos; Animação Vetorial; Roteiro; Desenho Anatômico; Desenho de Ambiente; Modelagem 3D; Animação de Personagens (3D); Games para Web; Design de Interface; Linguagem Audiovisual; Level Design; Inteligência Artificial; Marketing de Games; Lógica de Programação; Ferramentas de Autoria; História do Design. O curso tem duração de quatro anos. A primeira turma do mesmo formou-se no ano de 2006.

O segundo curso brasileiro de Bacharelado voltado mais especificamente a formação de Designers de Games foi implementado no ano de 2008, pela Universidade do Vale do Itajaí - UNIVALI. Intitulado “Design de Jogos e Entretenimento Digital”, o curso tem duração de sete semestres. De acordo com informações divulgadas pelo próprio curso (UNIVALI, 2009) verifica-se que dentre as áreas de atuação do profissional formado foram incluídos setores diversos da área de Entretenimento Digital, e não somente games. O curso oferece quarenta vagas por ano para ingresso de novos alunos. Dentre as disciplinas oferecidas encontram-se disciplinas de Fundamentos de Jogos e Entretenimento Digital, Ergonomia, Roteiro, Fundamentos de Computação, Realidade Virtual, Semiótica, Modelagem Digital, Projeto, Gestão em Design.

Dentre os oito cursos voltados a formação de Tecnólogos, seis deles encontram-se na região Sudeste, nos estados do Rio de Janeiro, Minas Gerais e Espírito Santo, e dois

na região Sul, nos estados do Paraná e Rio Grande do Sul. Verificou-se que entre eles o curso oferecido pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) tem um foco voltado mais especificamente para a formação de Designers de Games. O “Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais”, oferecido pela Universidade Positivo, também opta por um foco mais específico, não voltado a programação. Os cursos restantes, segundo informações obtidas em seus respectivos sites, se propõem a preparar o aluno para atuar tanto em áreas de Design de Games quanto em áreas de Programação para Games. A duração de tais cursos varia de quatro a seis semestres.

Segundo informações disponibilizadas em seu respectivo site na web (PUC-SP, 2009), o curso oferecido pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), intitulado “Curso Superior em Tecnologia Design de Games”, foi implementado no ano de 2006 e oferece cinquenta vagas por ano para ingresso de novos alunos. O curso se diz voltado a todos aqueles que desejam se dedicar ao desenvolvimento de games. No perfil profissional do egresso o curso ressalta características que diferenciam o Designer de Games de outros profissionais e apresenta de forma clara o perfil do profissional que procura formar, não deixando dúvidas que entre os cursos de graduação tecnológica, este é um curso voltado a formação de Designers de Games:

“O profissional de games, embora possua forte interação com outros profissionais, tais como comunicadores, cientistas da computação, artistas e demais profissionais da área conceitual, desde filósofos até pedagogos, não se confunde com nenhum deles. A formação do profissional enfatiza as habilidades interdisciplinares. Do ponto de vista da interdisciplinaridade, ele irá trabalhar com os profissionais de várias ciências, auxiliando no sentido de que o conteúdo gerado por uns se transforme em um jogo eletrônico (game), enquanto que dispõem do auxílio e suporte de outros, como os cientistas da computação, os artistas e designers. A característica fundamental do Designer de Games pode ser situada nas operações de transformação de situações maquímicas em elementos de cultura os mais variados, buscando sempre transformar a relação homem-máquina em uma estrutura de relação lógico-lúdica. Seu foco são os jogos eletrônicos para computador. Ele não se confunde com a área de comunicação, inclusive a emergente TVi, chamada de Televisão Digital Interativa, posto que seu foco reside na organização de um tema ou conteúdo em estruturas de jogo (narrativas e lúdicas). Por outro lado, ele pode ser situado como um importantes fornecedores de tecnologia operativa, de conteúdo ou produto para a futura TVi.” (PUC-SP, 2009)

A grade curricular do referido curso oferece disciplinas condizentes com sua proposta, ou seja, o curso tem um foco voltado para Design de Games, diferentemente dos restantes, que se propõem a preparar o aluno para atuar tanto em áreas de Design de Games quanto em áreas de Programação para Games.

O “Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais”, oferecido pela Universidade Positivo, é, segundo informações coletadas na Web, voltado a “formação de profissionais com capacidade de atuar com excelência na produção de jogos digitais em qualquer uma das etapas que não estejam ligadas exclusivamente à programação. O currículo prevê a formação de profissionais para atuarem diretamente nos setores de planejamento, criação, geração de conteúdo, localização e validação de jogos digitais.”

Os cursos voltados a preparar o aluno para atuar tanto em áreas de Design de Games quanto em áreas de Programação para Games apresentam em geral grades que mesclam disciplinas de ambas as áreas. No que se refere a conteúdos relacionados a área de Design de Games encontramos disciplinas tais como: Elaboração de roteiros, Projeto e Usabilidade de Jogos, Interface/ Desenho e Animação, Design de ambientes e personagens, Fotografia digital e iluminação, Narrativas e comunicação em jogos, Produção e Edição em áudio digital, Técnicas de Ilustração 2D, Level Design, . Dentre as disciplinas com conteúdos voltados a formação de Programadores de Games encontramos: Introdução à Ciência dos Computadores, Lógica Matemática e Computacional, Programação, Programação Orientada a Objetos, Geometria e Cenários (3D), Introdução à Inteligência Artificial , Física/Matemática Aplicada para Jogos, Algoritmos e estrutura de dados, Programação para dispositivos móveis, Programação para redes e Internet, Ferramentas de Autoria. Percebeu-se que alguns desses cursos, embora objetivem formar alunos que possam atuar em ambas as áreas, apresentam um número de disciplinas voltadas a programação para Games bem maior que um número de disciplinas voltadas para a formação de profissionais para atuar na área de Design de Games. Entretanto não é possível, somente através de consultas as grades dos cursos, o quanto balanceada está a distribuição dessas disciplinas, considerando-se os objetivos em relação ao perfil de seus egressos. Tal investigação pode ser explorada em uma futura pesquisa.

Dentre esses, o curso de Jogos Digitais da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, segundo consta em seu site na Web, foi o primeiro curso de graduação tecnológica no Brasil voltado para o segmento de jogos. O curso tem duração de 3 anos.

Foram também localizados cursos a nível de Pós-graduação (Lato Sensu) nas regiões Sudeste e Centro-Oeste.

Conforme dito anteriormente, esse levantamento não objetivou avaliar os cursos. As informações coletadas permitiram compreender melhor o movimento que o meio acadêmico vem realizando ao longo dos últimos seis anos no que se refere à uma

formação específica de Designers de Games no Brasil. As mesmas também foram utilizadas como subsídios para a elaboração dos questionários das entrevistas realizadas com empresários e executivos da indústria brasileira de jogos eletrônicos, bem como no processo de análises das mesmas, cujos resultados serão apresentados no Capítulo a seguir.