

A platform for the management of a distributed cluster for innovative gaming and animation companies

Pesquisador responsável: [Flávio Soares Corrêa da Silva](#)

Beneficiário: [Flávio Soares Corrêa da Silva](#)

Instituição-sede da pesquisa: [Instituto de Matemática e Estatística \(IME\). Universidade de São Paulo \(USP\). São Paulo, SP, Brasil](#)

Pesquisador responsável no exterior: David Stuart Robertson

Instituição no exterior: [University of Edinburgh, Escócia](#)

Área do conhecimento: [Ciências Exatas e da Terra](#) - [Ciência da Computação](#) - [Metodologia e Técnicas da Computação](#)

Linha de fomento: [Auxílio à Pesquisa - Regular](#)

Processo: 14/50207-3

Vigência: 01 de setembro de 2014 - 31 de agosto de 2016

Vinculado ao auxílio: [12/23375-7 - Ciência experimental de interações](#), AP.R

Convênio/Acordo de cooperação com a FAPESP: [Universidade de Edinburgh](#)

Assunto(s): [Ciência da computação](#) [Animação por computador](#) [Jogos de computador](#) [Cluster industrial](#) [Inovação organizacional](#)

Valor Conc./Desemb. (R\$): 15.390,00 / 13.475,50

Resumo

Animação e jogos de computador são representantes importantes das Indústrias Criativas, dado que seus resultados são produtos e artefatos culturais, cujo valor se fundamenta em conteúdo intangível mais do que na implementação física ou em custos de manufatura. Diferentes projetos se caracterizam por diferentes níveis de amplitude e sofisticação, e as necessidades de recursos variam muito dentre projetos. A organização de companhias como clusters tem se mostrado relevante para garantir sua sustentabilidade, possibilitando que essas companhias se organizem no momento oportuno e sob demanda, como se fossem uma única grande empresa as companhias se encontrarem geograficamente dispersas, mecanismos apropriados devem ser criados para facilitar o intercâmbio de produtos e serviços, monitorar as atividades e comportamento geral de cada companhia e para avaliar a reputação de companhias candidatas antes de convidá-las a participar de uma parceria. Esses mecanismos deveriam dar suporte a normas gerais para comportamento social e de negócios, além de emergir de interações entre companhias. No presente trabalho,

propomos o desenvolvimento da infraestrutura apropriada para suporte à organização de um cluster de inovação distribuído para animação e jogos de computador, com base na web e com suporte aos mecanismos apresentados nos parágrafos anteriores, Nossos objetivos são a construção da infraestrutura proposta e as ferramentas para atualização do comportamento normativo, além do uso dessa infraestrutura para iniciar o desenvolvimento efetivo de um cluster distribuído. (AU)

CDi/FAPESP - Centro de Documentação e Informação da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo

R. Pio XI, 1500 - Alto da Lapa - CEP 05468-901 - São Paulo/SP - Brasil
cdi@fapesp.br - [Converse com a FAPESP](#)