

Escolhas Profissionais

- **Abordagens:**

1) As escolhas profissionais de vocês, suas expectativas e sonhos, como também medos e inseguranças; **feito**

2) Os caminhos necessários para formação e qualificação profissional, pesquisando e destacando as universidades e programas de pós-graduação referência na área pretendida, trazendo exemplos; **feito**

3) O mercado de trabalho, conhecendo as possibilidades de atuação existentes na profissão desejada; **feito**

4) Desafios da profissão: reflitam sobre como as mudanças e precarização do mundo do trabalho impactam na profissão pretendida, ou ainda, como esta pode contribuir para reparar, atenuar ou auxiliar em problemas/consequências advindas da precarização do trabalho. **feito**

- **Introdução:**

Aqui explicaremos o básico sobre a área da tecnologia, após isso, explicaremos de forma mais incisiva sobre a área que cada um quer seguir dentro do ramo de tecnologia.

Frequentemente vemos notícias sobre a grande quantidade de vagas nos setores da tecnologia - a BRASSCOM calcula que em 5 anos serão criados quase 800 mil novos postos, mas o Brasil forma pouco mais de 53 mil profissionais de tecnologia por ano - o que deve abrir um déficit de 532 mil pessoas para trabalhar na área ([Link](#)) - além da oferta de emprego, também são muito comentados o bom salário - segundo uma análise da Robert Half,

maior empresa de recrutamento especializado do mundo, que englobava 33 áreas dentro de, ou relativamente próximas a TI, a faixa salarial para iniciantes (juniors) nessa área costuma ser de 4,5~5k, tendo sido o salário mais baixo 3,1k para designers de UI/UX. Além disso, para pessoas de nível intermediário/alto a faixa costuma variar entre 10~20k, e para "Chiefs", um valor de até 40k ([Link](#)) - oportunidades para desenvolvimento no mercado, devido a grande disponibilidade de vagas e cursos, e

- **Expectativas e contra-expectativas**

Aqui diremos nossas metas dentro deste ramo, qual caminho queremos seguir.(abordagem 1)

Arthur Pinto:

Gabriel Vianna:

Isaac Werneck:

Leonardo Queiroz:

Luís Felipe Pinheiro:

-Área de atuação: Ciência da computação

-Expectativas: Pretendo me graduar em ciência da computação, a área de ciência da computação aborda o desenvolvimento de softwares no geral, mas também pode ensinar conceitos relativos a jogos, uso de ferramentas, metodologias de trabalho e desenvolvimento no meio tecnológico etc. Embora queria me especializar no ramo de jogos, quero ter uma formação ampla para que não fique muito preso dentro de uma única área de atuação no mercado. Para isso, tenho como plano cursar essa área na Uerj, embora goste de sonhar mais alto com faculdades como UFJF ou USP, não acho que conseguiria passar para estas tão facilmente. Após cursar ciência da computação, pretendo fazer uma pós em tecnologia da informação ou análise de sistemas, e uma pós em jogos digitais, a área de atuação que quero seguir. Por fim, quero me tornar um desenvolvedor de jogos que trabalhe home-office e receba um salário na faixa de 10~15 mil reais, isso é claro, após muitas especializações, inicialmente pretendo receber um salário de 3~5 mil reais.

-contra-expectativa: além da dificuldade de ingressar em uma faculdade, caso ingresse, não sei se terei condição financeira de me manter bem. Além disso, após terminar, terão se passado 6~7 anos, e atualmente há uma grande divulgação da área de tecnologia, o que eu acredito que pode fomentar a formação nessa área, aumentando a competitividade e desvalorização dela. Também vale mencionar que com a evolução das ferramentas, softwares e I.A dentro do ramo da tecnologia, podemos esperar uma desvalorização do programador, assim como houve e há a desvalorização de diversos outros setores com o avanço de tecnologias facilitadoras, um exemplo disso são as industriais da beleza e pornográficas que estão trocando atores e modelos reais por imagens de modelos feitos por I.A.

Moreno Ramos:

Naan Lorena:

Ryan Romão:

Com isso, fechamos a parte mais pessoal da apresentação e começamos a pesquisar dados mais concretos sobre a área

- **As áreas de atuação:**

Explicaremos nossas áreas de atuação nos focando principalmente na formação, função, o que faz, com o que trabalha etc. Mas evitando abordar tanto a questão do mercado e salário, pois será abordada mais à frente(abordagem 2)
→talvez fundir área de atuação e mercado.

Ciência da computação:

Desenvolvimento de jogos(Moreno):

Análise de sistemas(Ryan):

Desenvolvimento web(Gabriel):

- **O mercado de trabalho**

Abordaremos de forma mais profunda o primeiro tópico, além de falar sobre coisas como as oportunidades de emprego, salário, condições, etc.

Vantagens:

As vantagens gerais

Desvantagens:

Desvantagens gerais e de cada um

As áreas de atuação:

As vantagens, desvantagens, oportunidades, salários etc, de cada um de acordo com sua área de atuação

- **O que esperar**

O que podemos esperar para o mercado, para isso devemos considerar:

-Desvalorização do trabalho;

-Abertura de vagas;

-Ramos em Ascensão etc.

- **Conclusões, comentários e considerações finais**

Por fim, explicaremos as conclusões que tiramos com a nossa pesquisa (será que é uma boa área? Teremos uma boa estabilidade? Ainda pretendemos seguir pelo mesmo caminho?) e deixaremos em aberto para discussões. Caso queiram comentar algo depois do trabalho, podem deixar aqui, mas não é obrigatório.

- **Referências:**

<https://www.google.com/amp/s/g1.globo.com/google/amp/economia/concursos-e-emprego/noticia/2021/01/26/abertura-de-vagas-em-tecnologia-cresce-mais-de-600percent-em-sao-paulo-em-2020-veja-cargos-em-alta.ghtml>

<https://g1.globo.com/google/amp/jornal-nacional/noticia/2022/09/29/sobram-vagas-no-setor-de-tecnologia-no-brasil-por-falta-de-profissionais-qualificados.ghtml>

<https://www.google.com/amp/s/g1.globo.com/google/amp/tecnologia/noticia/2022/05/07/salarios-em-ti-veja-quanto-paga-cada-carreira-na-area-segundo-consultoria.ghtml>