

WORKSHOP

CRIANDO JOGOS DO ZERO

AULA 1



[Youtube.com/crieseusjogos](https://www.youtube.com/crieseusjogos)



[@crieseusjogos](https://www.instagram.com/crieseusjogos)

OS FUNDAMENTOS BÁSICOS DE UM DESENVOLVEDOR

> INTRODUÇÃO

Olá! Seja muito bem-vindo ao workshop Criando Jogos do Zero!

Eu sou o Wenes Soares, fundador do portal e canal Crie Seus Jogos e também criador da CSJ Academy.

Durante este workshop eu te mostrarei como você poderá se tornar um desenvolvedor de jogos. Se você está aqui, mostra que está buscando algo mais na sua profissionalização e até mesmo na sua carreira.

Também mostra que você não quer ser só mais um na multidão. Você quer ter satisfação pelo seu trabalho ou mesmo quer um hobby nas horas vagas. E quem sabe poder se destacar pelo seu trabalho e ser reconhecido por isso.

Não importa se você está na estaca zero com desenvolvimento de jogos e se tudo isso é novo para você, assim como também não importa se você já é um estudante ou um desenvolvedor de jogos mais experiente.

Esse workshop abrirá a sua cabeça para uma nova oportunidade no mercado que está crescendo a cada ano, e de uma forma consistente e direta!

> O MERCADO DE GAMES NO BRASIL

Talvez você esteja com medo de entrar nesse mercado. Seja por medo de não conseguir ou por medo de não se ter um retorno esperado e eu te entendo perfeitamente, afinal, já passei por tudo isso.

Então será que vale mesmo a pena tentar desenvolver jogos?

Quando falamos de jogos, estamos falando de um mercado bilionário. Mercado esse, que já fatura mais do que a indústria cinematográfica ou musical, por exemplo.

Para se ter uma ideia, somente em 2018, as empresas brasileiras de desenvolvimento de jogos tiveram um faturamento superior a **1.5 bilhão de dólares**. Isso mesmo, somente jogos feitos no Brasil faturaram mais de **7 bilhões de reais** em 2018!



NEGÓCIOS

Mercado de games no Brasil deve crescer 5,3% até 2022, diz estudo

O faturamento do setor no país atingiu 1,5 bilhão de dólares em 2018, mantendo a posição de liderança na América Latina

Por Agência Brasil
3 ago 2019, 17h43



O número de empresas também só tem crescido. Até o ano passado, já existiam mais de 375 empresas oficializadas em todo o território nacional. Isso sem contar com as equipes ou desenvolvedores que não possuem uma empresa aberta, mas que já faturam com jogos.

Esse número colocou o Brasil, inclusive, como maior desenvolvedor de jogos da América Latina e 13º país em um ranking global. Se falarmos em consumo, o Brasil é o quarto maior consumidor de jogos do mundo. Isso tudo sem mencionarmos a avalanche que está sendo os eSports.

Então já deu para sacarmos que jogos dão dinheiro sim e estão em nosso DNA, não é mesmo?

Mas, o que está realmente faltando aqui no Brasil é a **mão de obra qualificada**. As empresas estão contratando e muito. Mas, falta aquele profissional que realmente saiba fazer o que a empresa exige, afinal de contas, as empresas não vão rasgar dinheiro, não é mesmo?

E essa forma de contratação se dá, além de currículo, principalmente pela **avaliação de portfólio**. Tenho certeza que ao se candidatar para uma vaga, a empresa de games te pedirá um portfólio comprovando que você realmente sabe desenvolver jogos.

Então todos os projetos desenvolvidos por você são de extremo valor. Desde os mais simples até os mais complexos. Confie em mim, eu mesmo fui contratado no primeiro emprego na área por conta de um jogo que eu havia feito e vou contar mais sobre isso depois.

Já ouvi do dono de uma das maiores do Brasil que a empresa dele só contrata por portfólio. Isso confirma o que eu te falei, né?

> QUAIS OS CARGOS DENTRO DE UMA EMPRESA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS?

Talvez você ainda esteja no início de uma promissora carreira e não sabe muito bem qual seria o melhor caminho a seguir para se tornar um profissional da área.

Os grandes estúdios de desenvolvimento de jogos possuem diversos profissionais em sua composição e cada um com sua própria função específica. Estes são alguns:

- **Game Designer** – Responsável pelo planejamento do projeto e comunicação entre a equipe;
- **Artista 2D/3D** – Responsável por criar os assets do projeto;
- **Programador** – O carinha do código que dá vida ao projeto;
- **Level Designer** – Responsável pelo planejamento dos níveis, disposição dos elementos no cenário e composição da cena;
- **Sonoplasta** – Compositor que cria os áudios, tais como efeitos sonoros (SFX) e trilhas (BGM);
- **Tester** – Responsável por encontrar bugs;
- **Produtor** – Muito confundido com gerente de projetos, é responsável pela produção de um projeto.

E os cargos podem possuir subdivisões a depender do porte do estúdio. Por exemplo, podem haver programadores especialistas em determinados campos, como inteligência artificial, interface, determinada engine e etc.

No entanto, os três primeiros cargos citados são, sem dúvidas, os mais procurados dentro da área. Há, inclusive, uma grande oferta de oportunidades principalmente para programadores e artistas.

> COMO COMEÇAR NA ÁREA

Uma pergunta que me fiz para escrever este tópico foi: “se eu estivesse começando hoje, por onde iria?”.

E, para responder a esta questão, eu tive que voltar lá no início de minha jornada, rever meus erros e acertos para só então continuar este texto.

Sem dúvida alguma, caso eu estivesse começando na área hoje, o primeiro conteúdo que estudaria seria game design.

Ok, você não é obrigado a estudar game design, porém, eu só fui descobrir a importância desse campo já depois de “velho”.

O game design é o estudo da composição do seu jogo, basicamente é todo o planejamento do mesmo. Sem um bom game design, um projeto está fadado ao fracasso.

Sabe porque tanta gente começa a desenvolver um jogo e larga o projeto no meio do caminho? Na maioria dos casos isso ocorre por conta de um mau planejamento do projeto.

Imagine só você começar a desenvolver um jogo hoje sem ter nada planejado? Sem sequer saber direito as regras que o jogo terá?

Inclusive, o game design é crucial para a criação de um protótipo! Porém, isso é assunto para outra hora.

Depois disso, eu faria uma pesquisa no mercado em busca de uma game engine que satisfizesse minhas necessidades. Muito provavelmente, eu faria a mesma escolha que fiz há alguns anos (escolhendo a Unity para estudar) mas veria caso a caso de cada ferramenta que temos disponíveis hoje.

Por fim, após escolher uma engine, eu me aperfeiçoaria na ferramenta, estudaria sua linguagem de programação a fundo (caso tivesse uma) e começaria a criar projetos.

Primeiro eu começaria criando projetos bem simples, quem sabe clones de jogos com mecânicas simples como Flappy Bird, Pong, algum Endless runner e etc.

Depois que tivesse obtido um bom conhecimento, partiria para criar meus próprios projetos mais complexos.

> CONCLUSÃO

Espero que este PDF te auxilie. Resolvi escrever com minhas próprias palavras algumas dicas e como não sou um primor em português, já peço desculpas por erros ortográficos.

Este arquivo compõe materiais extras que estou enviando durante o evento **EXCLUSIVAMENTE** em nosso canal no Telegram.