

INF1032 – 2011/2

Empreendimento em Informática

Prof. Newton Braga

Relatório Grupo B – Empresas Intermediárias

Os Empreendedores

Nosso palestrante que nos apresenta a **Solis – Cooperativa de Soluções Livres** é César Brod, formado Engenheiro da Computação, fundador e hoje vice-presidente da Empresa. Ele nos conta que a ela surgiu já como uma cooperativa, em 2003, atuando na região do Vale do Taquari, e foi a primeira cooperativa do sul do país a trabalhar apenas com soluções de Software Livre. A origem da empresa está fortemente ligada à Univates, um Centro Universitário da região, o qual foi o primeiro cliente, quando implementaram o sistema de banco de dados livre PostgreSQL e aceleraram várias ordens de magnitude o processo de vestibular do cliente. Mas a relação da Instituição com a empresa perdura até hoje, com esta usufruindo diretamente da geração de empregos da Solis.

Já a empresa **aQuiris - Game Experience** começou mais tímida - é o que conta Mauricio Longoni, formado em Ciência da Computação e sócio-fundador da empresa, que não nasceu com uma Universidade e nem plano de negócio tinha. Ele e Amilton Diesel começam seus trabalhos criando aplicativos, os quais eles gostavam de chamar de JOGOS, que aplicavam conceitos de rendering 3D de alta qualidade com capacidade de interação virtual. Com isso tiveram seus primeiros clientes de áreas diversas como Arquitetura e Aviação.

Apesar dos objetivos difusos no nascimento da empresa, logo ela se integra ao TecnoPUC e, com sua filosofia sólida, agrega cada vez mais clientes interessados em sua abordagem. Em 2008 é contratado um gerente financeiro, que consolidará a empresa e lhe fará alcançar grandes clientes com seus projetos pequenos e elegantes. Como excelente exemplo cita-se o Super Voley Brasil, jogo de vôlei criado para a Olympicus que se tornou um sucesso incrível tanto online, com milhares de partidas jogadas, quanto offline, em telejornais.

O Empreendimento

O primeiro produto da cooperativa **Solis** foi um sistema de Gestão Acadêmica, o qual se tornou mote principal dos serviços prestados por muito tempo ainda depois. Este é o tipo de ramo onde seu produto não é gerado especial e exclusivamente para um cliente,

mas ao mesmo tempo não se torna “software de prateleira”, como é o caso da maioria dos produtos da Solis, pelo alto nível de customização necessário para atender com efetividade os mais métodos administrativos utilizados por Universidades.

O desenvolvimento do portfólio se deu por conta dos sistemas de gerenciamento de bibliotecas, ramo onde começaram atendendo pequenos clientes, médios, até atingir uma escala de quase 200 bibliotecas atendidas num grande projeto com o Estado de Minas Gerais.

A **aQuiris** se especializou em Unity 3D, uma engine comercial para criação de jogos de complexidade baixa a média mas com gráficos bacaninhas e altíssima portabilidade (web-browsers, móveis e até videogames de última geração). Não só foram a pioneira no uso da ferramenta como se tornou referência mundial, sendo escolhida como desenvolvedora da Demo-Técnica que acompanha a última versão da Engine, o jogo Boot Camp.

Seus projetos são permeados por três visões diferentes: do design (Amilton, o arquiteto), da programação (Mauricio, o computeiro) e da produção (Israel, o comunicador); e desde o início isso deu muito certo. Eles começam brincando com jogos de alta qualidade gráfica e interação simples, o que lhes dá subsídios para desenvolver campanhas publicitárias diferenciadas, criadas usando apenas seus jogos como ferramenta midiática e interativa.

O Produto ou The Catch

O negócio da **Solis** é esperto: já que seus produtos são Software Livre, o que significa que qualquer um poderia implementar suas soluções gratuitamente, eles se focaram no suporte técnico que é dado na instalação e manutenção desses sistemas. Essa faceta do empreendimento pode ser bem expressa pelo ciclo que adotam: Análise de necessidades → Documentação e Plano de Ação → Customização do SW → Treino e Implementação → Suporte de longo prazo. Mas o mix de serviços é ainda mais abrangente: hoje com 50 sócios e 27 cooperandos, eles também oferecem implementação de sistemas de infraestrutura, terceirização em TI e projetos relacionados a Segurança.

Os profissionais da **aQuiris** também são espertos, e objetivos: utilizam uma engine de criação de jogos que não é deles, mas a qual eles dominam como se fosse, com a vantagem de não deter o peso do desenvolvimento e manutenção dela. Os jogos são simples, diretos ao ponto, e essa elegância é destacada pelo palestrante, que ressalta a importância de se focar no objetivo do cliente e não divagar criando features avançadas que atravanquem o desenvolvimento e ainda poluam a mensagem passada. Essas características implicam em uma alta rotatividade de projetos, que são usualmente concluídos em 1 a 2 meses. Vale ressaltar que os rapazes não afunilaram seu portfólio com o tempo, mas seguem oferecendo outros produtos relacionados com amostras, catálogos, realidade virtual, mas sempre se utilizando do know-how do mundo dos games. Além disso, seguem inovando seus produtos ao explorar novos conceitos no mercado de jogos, como o conceito de Free-to-Play: um jogo é

disponibilizado gratuitamente, e o lucro é gerado com a venda de recursos extras a serem utilizados exclusivamente no mundo virtual (e acredite, isso dá uma baita grana!).

Citações e Aforismos



“Qualquer pessoa é um jogador em potencial.” - Premissa, filosofia da empresa.

“Liberdade criativa sem limites é péssimo!” - Filosofando sobre como são os limites impostos aos seres humanos que os impelem a fazer coisas maravilhosas. Num ambiente de trabalho, mais que em outros lugares, a liberdade criativa é fatal à produtividade, de modo que vai contra a objetividade inerente.

“Objetividade e profissionalismo. Isso é um negócio.” - Batendo na mesma tecla da citação anterior.

“Jogo lá fora é comparado a livro, e no Brasil, a bingo.” - Falando sobre como os jogos são mal vistos por aqui, ou tratados com pouco-caso, enquanto lá fora já é coisa séria.



“Um Sistema que está funcionando é um Sistema que está dando resultados pro cliente.” - Caracterização da revolução interna da empresa quando pararam de analisar somente a funcionalidade técnica dos produtos já implementados (“o programa está rodando?”).

“Se um cliente precisar de uma calculadora pra analisar um relatório então pode jogar ele fora, pois não serve de nada.” - Sobre a arte de criar relatórios elegantemente expressivos.

“Um Sistema móvel funcional é aquele onde você faz qualquer coisa à distância de dois cliques.” - Que diz que portar um Sistema para uma plataforma móvel não é simplesmente um desafio de compilar seu software para uma plataforma específica.

“Investimento em Suporte dá mais retorno que em Desenvolvimento.” - Falando sobre retorno financeiro como se fosse o único tipo de retorno possível.

“Gerentes querem expandir de todo jeito, e sobra pra TI vir atrás limpando a sujeira.” - Sobre a dificuldade de escalar sistemas complexos e altamente customizados a interesses diferentes, ou até a legislações diferentes.

Notas do autor

Gostaria rapidamente de fazer alguns comentários sobre esse relatório, que devem esclarecer algumas das decisões que tomei:

1. A estrutura com que exponho os fatos aqui difere da proposta pelo professor. Ainda assim, respeito a parte das diretrizes que fala sobre a não-obrigatoriedade em seguir essas diretrizes. Sobre isso:
 - a. O Módulo Financeiro foi suprimido do relatório, já que a presença dele nas diretrizes não foi prevista em tempo hábil para que os dados fossem devidamente coletados com os palestrantes, ou pelo menos uma boa quantidade deles de maneira que evite da análise ser puramente especulativa (leia-se completamente inútil, levando em conta a formação dos alunos para esse tipo de coisa);
 - b. As perguntas objetivas também foram suprimidas, de maneira que meu juízo de valor (opinião) seja mais efetivamente expresso e distribuído ao longo do texto, tornando este mais pessoal, rico e único.