# Game Developer-2021-1

Índice [[ocultar](http://www.sourceinnovation.com.br/wiki/Game_Developer-2021-1#)]

* [1 Evolução na profissão](http://www.sourceinnovation.com.br/wiki/Game_Developer-2021-1#Evolu.C3.A7.C3.A3o_na_profiss.C3.A3o)
* [2 Descrição da atividade atual](http://www.sourceinnovation.com.br/wiki/Game_Developer-2021-1#Descri.C3.A7.C3.A3o_da_atividade_atual)
* [3 Requisitos mínimos para exercer a profissão](http://www.sourceinnovation.com.br/wiki/Game_Developer-2021-1#Requisitos_m.C3.ADnimos_para_exercer_a_profiss.C3.A3o)
* [4 Ferramentas usadas no dia-a-dia](http://www.sourceinnovation.com.br/wiki/Game_Developer-2021-1#Ferramentas_usadas_no_dia-a-dia)
* [5 Tecnologias envolvidas](http://www.sourceinnovation.com.br/wiki/Game_Developer-2021-1#Tecnologias_envolvidas)
* [6 Ética profissional](http://www.sourceinnovation.com.br/wiki/Game_Developer-2021-1#.C3.89tica_profissional)
* [7 Upload da apresentação](http://www.sourceinnovation.com.br/wiki/Game_Developer-2021-1#Upload_da_apresenta.C3.A7.C3.A3o)
* [8 Dúvidas](http://www.sourceinnovation.com.br/wiki/Game_Developer-2021-1#D.C3.BAvidas)

# Evolução na profissão[[editar](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&veaction=edit&vesection=1) | [editar código-fonte](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&action=edit&section=1)]

**Como foi a evolução (acadêmica e profissional) até chegar na sua posição atual?**

* Comecei como competidor nas maratonas de programação.
* Devido a minha dedicação nas competições e aos resultados que eu vinha obtendo, eu consegui bolsas de estudo na Algar Telecom para continuar meus estudos e incentivar o investimento nas competições. Essa iniciativa da Algar deu início ao que hoje se tornou o instituto Uber Hub Code Club.
* Entrei para a UFU no curso de Ciência da Computação, onde estudo até hoje.
* Na universidade participei de diversas competições, fui classificado para a final nacional da Maratona SBC de programação nos anos de 2016 (BH), 2017 (Foz do Iguaçu), 2018 (Salvador) e 2019 (Campina Grande). Além das competições nacionais, fui medalhista e campeão da maratona mineira de programação, além de competições individuais.
* Os meus resultados nas competições me permitiram me destacar na fase de currículo dos processos seletivos de grandes empresas (BigTechs) e devido a isso consegui estágios em grandes empresas, sendo elas: Google, Wildlife Studios e Facebook.

**Quais foram as principais formações (certificação, especialização, curso, etc) extra-curriculares?**

* Estudo de C/C++, Algoritmos, Estruturas de dados e técnicas de Resolução de Problemas focadas pra competições de programação

# Descrição da atividade atual[[editar](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&veaction=edit&vesection=2) | [editar código-fonte](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&action=edit&section=2)]

**O que efetivamente faz o profissional na sua condição?**

* Como desenvolvedor de jogos o seu papel é criar uma experiência de jogo divertida e interessante para o usuário, que seja ao mesmo tempo visualmente atrativa.
* O objetivo do jogo é fazer com que o usuário goste de jogar e queira passar o máximo de tempo possível imerso no jogo.

**O que entrega como resultado?**

* Os resultados geralmente são medidos por:
  + Quantidade de downloads
  + Quantidade de clicks (no caso de Playables) desempenho se comparado a versões anteriores do mesmo jogo

# Requisitos mínimos para exercer a profissão[[editar](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&veaction=edit&vesection=3) | [editar código-fonte](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&action=edit&section=3)]

**Cite alguns soft skills necessários para quem tem intenção de seguir essa carreira?**

* Saber trabalhar em equipe. Isso inclui:
  + Buscar ajuda quando necessário
  + Saber expressar suas ideias
  + Ter humildade para aceitar que as ideias que você expôs nem sempre serão as ideias corretas
  + Ouvir e buscar entender o que o outro está te dizendo
  + Saber assumir os próprios erros e aprender com eles
* Independência
  + Gastar um tempo tentando pensar em formas de solucionar o problema antes de pedir ajuda.
    - Pesquisar no google antes costuma evitar um monte de pedidos de ajuda desnecessários
  + Ter bem definido na sua cabeça qual o problema que você está enfrentando, e saber listar o que você já tentou fazer para resolvê-lo antes de buscar ajuda
* Comunicação
  + Aprender a se comunicar de forma clara e objetiva.
  + Não assumir que a outra pessoa saiba o que você está falando. Sempre que puder contextualizar então contextualize. Adicionar screenshots, links, geralmente faz um email/mensagem/documento mais rico e fácil de entender.

**Sugira alguns hard skills.**

* Saber bem uma linguagem de programação.
  + Melhor que saber várias superficialmente
  + Frameworks você aprende conforme necessário
* Algoritmos, Estruturas de dados
  + Independente da área, se você quer se destacar como programador, precisa dominar algoritmos e estruturas de dados
* Tecnologias de desenvolvimento de jogos podem ser úteis durante a atuação (mas não necessariamente são necessárias para iniciar na carreira)
  + Unity, C#, Javascript, C++, Java, Modelagem 3D, Photoshop
* Geometria Analitica vetorial e fisica basica
  + Todo desenvolvedor de jogos precisa manipular diariamente objetos no espaço, e a ferramenta utilizada pra fazer isso é a geometria analítica. Vetores, retas, semi retas, distâncias, forças, etc.

# Ferramentas usadas no dia-a-dia[[editar](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&veaction=edit&vesection=4) | [editar código-fonte](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&action=edit&section=4)]

**Cite algumas ferramentas, tecnologias ou metodologias das quais depende para sucesso nas atividades.**

* Unity, C# são as principais
* Javascript, Java, C++, Modelagem 3D e Photoshop podem ser úteis também dependendo da área de atuação

# Tecnologias envolvidas[[editar](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&veaction=edit&vesection=5) | [editar código-fonte](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&action=edit&section=5)]

**Sugira alguma tecnologia que possa ser pesquisada por esta equipe e que possa servir de base para futura aplicação nessa profissão.**

* Unity, C#, Javascript, Modelagem 3D e Photoshop
* Pesquisa: C#

Prazo: 13/05

# Ética profissional[[editar](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&veaction=edit&vesection=6) | [editar código-fonte](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&action=edit&section=6)]

**Pode dar algum exemplo já vivido por você ou por alguma outra pessoa sobre aspectos éticos na profissão, seja positivo ou negativo?**

* Uso de dados do usuário para obter informações sobre um jogo. Às vezes o acesso a algum dado do usuário iria contribuir para o melhor desenvolvimento de um playable, mas muitas das vezes isso era antiético dado que o usuário não iria estar ciente do uso dessa informação.
* Durante a minha entrevista para estágio na WildLife, falei inicialmente para o entrevistador que não detinha o interesse de ter uma contratação na empresa pois já tinha uma promessa de estágio no facebook. A empresa viu isso como algo positivo, pelo fato de eu ser direto, e a mesma não tratou isso de forma negativa, pelo contrário, tentaram me convencer a ficar na empresa mas sem me pressionar, e isto foi ético por parta da empresa.

# Upload da apresentação[[editar](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&veaction=edit&vesection=7) | [editar código-fonte](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&action=edit&section=7)]

* Tem apresentação? Faça o upload aqui.

# Dúvidas[[editar](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&veaction=edit&vesection=8) | [editar código-fonte](http://www.sourceinnovation.com.br/w/index.php?title=Game_Developer-2021-1&action=edit&section=8)]

* **Qual seria um exemplo de ética dentro da empresa?**
  + Desde a entrevista na WildLife já sabia que teria um outro estágio no Facebook após um tempo, poderia falar ou não, caso falasse poderia perder a vaga pois 5 meses depois teria que pedir as contas para entrar no outro estágio, a empresa gostou desta postura e contrataram mesmo assim, a empresa adotou a postura de “tentar ganhar” o Gustavo do Facebook. Ao final do estágio a WildLife fez a proposta de efetivar o Gustavo mesmo sem ele ter terminado o ensino superior. Não houve pressão por parte da WildLife devido ao estágio futuro
* **Sobre usar física e geometria no desenvolvimento de jogos, a empresa explica as mecânicas que devem ser programadas ou o programador que descobre o que usar?**
  + Quando os requisitos são passados, são passados por “não técnicos”, que descrevem o comportamento do jogo para o desenvolvedor, não importando com como esses requisitos são implementados.
* **Você já chegou lá sabendo bastante de GAAL ou teve que aprender durante o estágio ? É um requisito pesado na hora da entrevista?**
  + Na entrevista não é cobrado geometria analítica, pois há uma falta de programadores, o que mais é cobrado é saber estrutura de dados e algoritmos, são feitos testes similares a maratonas de programação. O básico de geometria computacional é algo que se aprende muito com maratonas de programação, de resto é tudo ensinado durante o próprio estágio.
* **O que levou a continuar na área?**
  + Durante o tempo de estudo para maratona houve um momento que toda a vida era resumida a estudo de maratonas, na época não haviam referências de programadores que estavam no caminho que estava trilhando, isso desmotivou a estudar e o fez buscar analisar outras oportunidades de carreira, ao falar com os professores Luiz Cláudio e João Pedro entendeu que suas habilidades seriam extremamentes bem utilizadas na computação
* **Como era o ambiente durante o estágio do Google?**
  + A empresa entende que exaurir o funcionário diminui a produtividade, então o ambiente era bem tranquilo. A cultura da empresa é tratar o funcionário e o ambiente de forma leve, querendo eficiência porém entendendo que o bem estar do funcionário é mais importante que a entrega.
* Um jog AAA tambem nao ficaria defasado se tiver um desenvolvimento anormal?
* Como você estudava para as maratonas?lendo código? resolvendo desafios?
* Vocês já precisaram abrir mão de uma game engine, como unity, em algum projeto? Se sim, foi por razões de custo de processamento?
* Como é a interação entre as equipes no desenvolvimento de jogos?
* "Quais os maiores benefícios e os maiores desafios enfrentados no estágio da Google?
* Como foi o processo para conseguir tentar o estágio na Google o no Facebook?"
* Qual linguagem você recomenta para quem quer começar desvolver um game? E qual engine você recomenda ?
* A carreira de game developer é estressante ?
* Como você fez para conseguir entrar em empresas tão grandes? Foi indicação por causa das boas colocações nas maratonas?
* Gostaria de saber como estudar a lingagem de programação para jogos no caso C# para unity e C++ para Unreal. Pois ja começei os estudos em C# mas quando fui tentar usar no unity vi que é muito diferente. Como se adaptar?