

Mercado e Carreira em Desenvolvimento de Jogos

Rafa Skoberg

Desenvolvedor de Jogos

LinkedIn: @RafaSkoberg



Sobre mim

- Do áudio aos jogos
- Minecraft e Roblox
- · Grashers e Patosaur
- LinkedIn: @RafaSkoberg



Objetivo Geral

Mostrar como é a vida profissional na indústria de jogos, como jogos são feitos, e por onde começar.



Pré-requisitos

- ✓ Gostar de jogos!
- ✓ Gostar de estudar!
- ✓ Gostar de inglês!



Conteúdo Programático

- ☐ Sobre o expert
- ☐ Indústria de jogos no Brasil
- **☐** Possíveis carreiras
- ☐ Pesquisa de cargos
- ☐ Por onde começar?
- Dicas para a sua carreira



Indústria de Jogos no Brasil



Possíveis Carreiras



Possíveis Carreiras

- Programação
- Arte Gráfica
- Game Design
- Audio Design
- Narrativa
- Tester (QA)
- Produção
- Marketing



Programação

- Gameplay
- Al
- Network
- Ferramentas
- GFX / Shaders



Arte Gráfica

- Arte 2D
- Arte 3D
- Animação
- Arte Conceitual
- UI / UX
- Tech Art



Audio Design

- Efeitos Sonoros
- Trilhas Sonoras
- Programação de Áudio



Game Design

- Prototipagem
- Arquitetura dos sistemas
- Idealização do jogo
- Balanceamento
- UX
- Level Design



Pesquisa de Cargos



Pesquisa de Cargos

- Lista de estúdios associados à Abragames
- Canal "The Gamer Inside Brasil" ☆



Por Onde Começar?



Estudar

- Estudar
- Estudar
- Estudar



Portifólio

- Portifólio
- Portifólio
- Portifólio



Portifólio

- Github para programadores.
- ArtStation para artistas.
- Itch.io para jogos finalizados.
- Sites próprios para portifólios profissionais.
- Notion para portifólios flexíveis.



Dicas Para a Sua Carreira



Plano de Aprendizado

- Objetivo final
- Passo a passo
- Inspirações e motivações



Publicar Jogos!

- Desenvolver protótipos.
- Finalizar projetos do começo ao fim.
- Sempre manter o escopo pequeno.



Portifólio

- Portifólio
- Portifólio
- Portifólio



Networking

Conversar com pessoas que já estão na indústria.