



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2014: SIC - XXVI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2014
<b>Local</b>	Porto Alegre
<b>Título</b>	Empreendedorismo intensivo em conhecimento na indústria de jogos digitais
<b>Autor</b>	ALINE LETICIA KONO CAMPOS
<b>Orientador</b>	DANIEL GUSTAVO MOCELIN

## **Empreendedorismo intensivo em conhecimento na indústria de jogos digitais**

O mercado de jogos digitais é um dos novos segmentos econômicos mais bem sucedidos do mundo e apresenta grande potencial para a geração de trabalho, emprego e renda. O Brasil sempre se destacou com um dos maiores mercados consumidores de jogos digitais, mas nunca se destacou tanto quanto recentemente como produtor de games. Oportunidades têm surgido para a abertura de novos empreendimentos no setor. No início de 2014, o BNDES publicou um relatório sobre o mapeamento da indústria brasileira e global de games, demonstrando interesse em investir no segmento. A indústria de jogos digitais no país está crescendo, e seus profissionais estão cada vez mais capacitados a criar produtos inovadores. O presente estudo analisa o caso de uma pequena empresa gaúcha do segmento de games, localizada em um *cowork* na cidade de Porto Alegre, tendo como foco interpretativo a habilidade social dos agentes empreendedores (Fligstein). O desenvolvimento de jogos virtuais exige mão de obra altamente qualificada, profissionais de áreas como ciências da computação, informática, *design* e artes, que produzem *softwares* voltados a atividades lúdicas e que transitam no campo do entretenimento. Busca-se investigar a forma como a empresa foi criada, considerando os recursos mobilizados, as redes e as estratégias dos agentes empreendedores, para se inserir diante do novo cenário nacional na indústria de games. Para isso, serão utilizados dados do Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de jogos digitais do BNDES e entrevista com um empreendedor, profissional desenvolvedor de jogos, sobre a origem de seu negócio, desenvolvimento e desafios.