



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