

Gamers vão a competição internacional, em Campinas

M. Germano/JP

Criar um jogo no prazo de 48 horas unindo criatividade e inovação. Esse é o desafio apresentado pela GGJ (Global Game Jam), evento que reúne desenvolvedores de games de vários países nos dias 26, 27 e 28 de janeiro. Um grupo piracicabano participa da competição pela terceira vez e exemplifica o aquecimento do mercado tecnológico no Brasil.

A equipe, formada por sete membros, se reunirá para a GGJ no Instituto de Computação da **Unicamp (Universidade Estadual de Campinas)**, em Campinas. O principal objetivo é o aprendizado e troca de experiências e, talvez, tornar o projeto elaborado durante o evento comercializável. "Criar um jogo é um desafio também de organização e trabalho em equipe. Trabalhar de forma harmoniosa é desafiador e isso faz com que sempre tenhamos de superar nossos limites", explica Luis Henrique Fedrizze, 23 anos, bacharel em Ciência da Computação.

O aumento no fatura-



Cleyton e sua turma se preparam para criar um jogo em dois dias na GGJ

mento do setor, cujo mercado vem se aquecendo mesmo em anos de crise econômica, mostra que o futuro do mundo dos jogos eletrônicos é promissor. "Os games estão cada vez mais inseridos no nosso cotidiano, seja para uma simples diversão ou para aplicações em educação, saúde e treinamento corpora-

tivo. Isso abre um leque de novas possibilidades para smartphones, PCs e videogames", diz o programador Cleyton Luis Palauro, coordenador do projeto.

Ele explica que evitar vício nos jogadores também é uma preocupação dos desenvolvedores. "Como tudo na vida, o excesso pode ser prejudicial. Várias empre-

sas do segmento possuem políticas para essa abordagem e dispõem de recursos para dar suporte aos pais. A decisão da OMS é boa para auxiliar médicos e especialistas sobre como diagnosticar e lidar com isso", afirma Cleyton, que recomenda: "jogue com moderação e faça pausas regulares". (Samuel Pancher