

São Paulo, 20 de julho de 2016

» 25/07/2016 - **Empresa júnior oferece curso sobre o sistema operacional Linux**

Procurar...

Busca

Editorias

[Ciências](#)[Cultura](#)[Educação](#)[Especiais](#)[Esporte e Lazer](#)[Institucional](#)[Meio ambiente](#)[Saúde](#)[Sociedade](#)[Tecnologia](#)[Vídeos](#)

Publicações

- [Hiroshima e Nagasaki](#)
- [Mudanças climáticas](#)
- [O Fio Invisível da Felicidade](#)

Quadro de Avisos

- [Pós-doutorado em Matemática](#)
- [Síndrome de Down](#)
- [Novo blog da BBM](#)

Alunos montam startup para desenvolver jogos eletrônicos

Por [Da Redação](#) - agenusp@usp.brPublicado em 6/abril/2016 | Editoria : [Tecnologia](#) | [Imprimir](#) |Recommend 416

Da Assessoria de Comunicação do IFSC

As longas férias universitárias podem ser um período durante o qual muitos estudantes de graduação e pós-graduação aproveitam para trabalhar em projetos que, ao mesmo tempo em que possam entretê-los, também tragam a oportunidade de colocar em prática os ensinamentos adquiridos durante os cursos. Esse foi o caso de seis estudantes do Instituto de Física de São Carlos (IFSC), do Instituto de Ciências



Estudantes do IFSC, ICMC e UFSCar uniram-se para criar a satartup

Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP e do Departamento de Ciências Ambientais (DCAm) da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), que decidiram unir a paixão por games e seus conhecimentos em computação para dar início à 6 Corp., startup que trabalha no desenvolvimento de jogos para computador e consoles.

“Recentemente, mais dois alunos do IFSC passaram a fazer parte do projeto como trainee, somando oito membros à equipe, sendo dois programadores, três artistas, um engenheiro de software, um gestor de negócios e um programador gráfico”, conta Yvan Cezarino Fernandes, aluno do curso de Bacharelado em Física do IFSC e membro da 6 Corp.

A escolha dos estudantes pelo desenvolvimento de games não foi aleatória, já que esse mercado está em grande expansão no Brasil, e o retorno financeiro também não deixa a desejar. De acordo com Fernandes, a parte mais divertida do trabalho é, justamente, aplicar os conceitos técnicos de diferentes áreas. “Ter físicos trabalhando no jogo é um diferencial de nossa equipe, e a parte gráfica é onde mais conceitos físicos podem ser aplicados”, afirma.

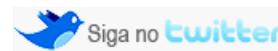
A inspiração dos alunos para o desenvolvimento de um jogo foram dois outros jogos bem conhecidos por aqueles que estão “mergulhados” no mundo dos games: o Super Smash Bros, produzido pela Nintendo, e o Magicka, produzido pela Arrowhead Game Studios.

A equipe, que foi formada há pouco tempo, levou dois meses para desenvolver o jogo em questão, que batizaram com o nome Heroes Under Earth. No momento, os estudantes já possuem uma versão alfa do mesmo, ou seja, uma demonstração do que ele será quando for disponibilizado aos usuários finais. “Essa versão ainda tem poucas features, mas já possui os requisitos mínimos para o entendimento do funcionamento do jogo, o que, na realidade, é 90% do trabalho”, explica Fernandes.

Independente

De acordo com Marcos Raphael Bernardi, também aluno do curso de Bacharelado em Física do IFSC e um dos membros da 6 Corp., o jogo desenvolvido se encaixa na categoria Indie (de “Independente”), e todo trabalho feito até o momento, tanto intelectual quanto financeiro, foi bancado pelos próprios participantes. “Já alugamos uma sala de coworking e temos trabalhados todos os dias, até a madrugada, quando necessário. Já houve, inclusive, alguns investidores que entraram em contato conosco”, conta.

Como já dito anteriormente, a mecânica básica do Heroes Under Earth já foi finalizada, e de maneira incremental, ou seja, permitindo que o jogo possa ser



Leia no **facebook**

Newsletters

Inscriva-se para receber nossa newsletter

Nome: Sobrenome: Empresa: Email:

Vídeos

- [Projeto leva arte para o ensino fundamental](#)



Uso da música no ensino fundamental despertou o gosto pela literatura nos alunos, que já publicaram 2 livros

atualizado com novas ferramentas, posteriormente. “Isso é algo muito bom no mercado de games, pois qualquer jogo tem um pico de vendas e, logo depois disso, elas cessam. Manter a venda de um jogo por mais tempo é algo muito difícil e, ao mesmo tempo, muito importante. Portanto, nossa estratégia atual é criar uma base sólida, que nos permita adicionar novos conteúdos assim que as vendas desse jogo começarem a cair”, explica Fernandes.

Ainda no primeiro semestre de 2016, os membros da 6 Corp. participarão do Brazil’s Independent Games Festival (BIG Festival), concorrendo na categoria de jogos não publicados. De acordo com Marcos Raphael, no segundo semestre, eles pretendem publicar o jogo na Steam, plataforma de games líder mundial distribuição de jogos. “Praticamente todos os jogos que não foram produzidos por grandes empresas de games são vendidos nesta plataforma, mas é claro que as grandes empresas de jogos também estão presentes na Steam. A plataforma oferece uma excelente estrutura para submissão de jogos ainda desconhecidos, e também traz um expressivo retorno do público alvo, através da votação dos melhores games e da garantia de um retorno mínimo aos programadores”, conta Fernandes.

Marcos diz que a equipe da 6 Corp. batalha para que, até o final do ano, a startup torne-se, de fato, uma empresa consolidada em termos jurídicos, e que o game desenvolvido já possa estar disponível para venda até lá. “Além disso, queremos agregar mais pessoas à equipe, tanto para fazer parte dos projetos em andamento, quanto para participar dos novos projetos que deverão surgir. Nossa visão final é tornar nossa empresa a melhor do país no mercado de games”, finaliza Marcos.

Os interessados em fazer parte da 6 Corp. podem entrar em contato através do e-mail raphael5493@gmail.com. Atualmente, fazem parte da 6 Corp. Wender Alves Libório, Andreas Munte Foerster, Yvan Cezarino Fernandes, Rafael Gallo, Gabriel Perez, Marcos Raphael Bernardi, Gabriel Cencic e Gustavo Martins d’Oliveira.

Foto: Pedro Bolle / USP Imagens

Mais informações: (16) 3373-9770

Mais informações

Palavras chave

[computação](#), [ICMC](#), [IFSC](#), [jogos para computador](#), [programação](#), [software](#), [startup](#)

Artigos relacionados

- [Certo, mesmo errado](#)
- [Instituto de São Carlos busca novos times de programação](#)
- [Disputa de programação revela habilidades de alunos](#)

Compartilhe

Recommend 416 people recommend this. Be the first of your friends.

- [Compartilhe no Delicious](#)
- [Compartilhe no Digg](#)
- [Compartilhe no Facebook](#)
- [Compartilhe no LinkedIn](#)
- [Compartilhe no Orkut](#)
- [Compartilhe no Stumblers](#)
- [Compartilhe no Technorati](#)
- [Compartilhe no Tweet](#)

Agência USP de Notícias

[| Créditos](#) | [Direitos autorais](#) | [Newsletter](#) | [Sobre a Agência](#)

Rua da Reitoria, 109 bloco L - 5º andar

CEP 05508-900 - São Paulo - Brasil

+55 11 3091-4411 - E-mail: agenusp@usp.br

Canais - [Artigos RSS de todo o site](#)

[Cursos e palestras](#) | [Editorias](#) | [Publicações](#) | [Quadro de avisos](#)

Editorias

[Ciências](#) | [Cultura](#) | [Educação](#) | [Especiais](#) | [Esporte e Lazer](#)

[Institucional](#) | [Meio ambiente](#) | [Saúde](#) | [Sociedade](#) | [Tecnologia](#)

[Vídeos](#)

© 2000-2016 Universidade de São Paulo



Universidade de São Paulo

[Fale com a USP](#)
[Créditos](#)

[USP.br](#)
[USP hoje](#)
[Ensino](#)
[Pesquisa](#)
[Extensão](#)
[Institucional](#)

Mídias da USP
[Agência USP de Notícias](#)
[EDUSP](#)
[IPTV](#)
[Jornal da USP](#)
[Rádio USP](#)
[Revista Espaço Aberto](#)
[Revista USP](#)
[TV USP](#)

Links úteis
[Reitoria](#)
[Pró-reitorias](#)
[Institutos, Faculdades e](#)
[Escolas](#)
[Graduação](#)
[Pós-graduação](#)
[Webmail](#)
[Lista telefônica](#)
[Serviços de A a Z](#)

Procurar...

[usp.br](#)

[pessoas](#)

