

# Formação em Computação e o Mercado de Jogos Digitais: Uma Análise da Preparação dos Egressos da UFPB

## *Formation in Computing and the Digital Games Market: An Analysis of the Preparation of UFPB Graduates*

Danielle Victória S. Eustáquio<sup>1</sup>, Danielle Rousy D. Ricarte<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Centro de Informática – Universidade Federal da Paraíba (UFPB) – João Pessoa, PB –  
Brazil

<sup>2</sup>Departamento de Informática – Universidade Federal da Paraíba

danielle.victoria.eustaquio@gmail.com, danielle@ci.ufpb.br

**Abstract. Introduction:** *The gaming industry continues to rise, and the demand for qualified professionals is increasing, requiring the expansion of courses in public institutions that provide essential knowledge for the development of digital games. Objective:* This study aims to analyze the preparation of graduates in Computer Science and Computer Engineering from the UFPB (Federal University of Paraíba) Computer Science Center to meet the demands of the national and international gaming market. **Methodology:** This is an exploratory research, including a literature review and field research, which allowed for identifying the competencies required by the global gaming market and the profile of UFPB graduates. **Results:** It is observed that the Computer Science undergraduate program provides more knowledge aligned with the gaming industry, although still at a generalist level.

**Keywords:** Computer Science Undergraduate, Digital Game Development, Digital Games Market.

**Resumo. Introdução:** *A indústria de jogos continua em ascensão, e aumenta a demanda por profissionais qualificados, exigindo a expansão de cursos em instituições públicas que ofereçam conhecimentos essenciais para o desenvolvimento de jogos digitais. Objetivo:* Este trabalho busca analisar a preparação dos egressos de Ciência da Computação e Engenharia de Computação do Centro de Informática da UFPB para atender às demandas do mercado de jogos nacional e internacional. **Metodologia:** Trata-se de uma pesquisa exploratória, com revisão bibliográfica e pesquisa de campo, que permitiram identificar as competências exigidas pelo mercado global de jogos e o perfil dos egressos da UFPB. **Resultados:** Observa-se que a graduação em Ciência da Computação proporciona mais conhecimentos alinhados à indústria de jogos, embora ainda em um nível generalista.

**Palavras-chave:** Desenvolvimento de Jogos Digitais, Graduação em Computação, Mercado de Jogos Digitais.

## 1. Introdução

A indústria de jogos digitais continua em franca expansão no cenário global e deve seguir crescendo até 2027, conforme projeções do Sebrae Digital (2023). Nesse contexto, destaca-se o protagonismo do Brasil, que lidera o mercado de jogos na América Latina,

segundo a Revista Olist (2023). No entanto, como aponta Rocha (2022), ainda são necessários maiores investimentos por parte do poder público para o fortalecimento do setor. Um dos principais campos que demanda atenção é a educação, já que a crescente demanda por profissionais qualificados acompanha a complexidade inerente ao desenvolvimento de jogos digitais (Santos et al., 2017).

Para a formação de profissionais capacitados é fundamental a disponibilização de cursos universitários em tecnologia que contemplem de forma mais detalhada informações essenciais para o desenvolvimento de um jogo, tais como: computação gráfica, engenharia de som, design, roteiro, entre outros (Eustáquio, 2024).

O Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames) apresenta um Fórum de Ensino de Jogos Digitais que traz perspectivas acerca dos perfis de cursos desde livres até pós-graduações, elaboração de pesquisa acadêmica no ramo, sobretudo grade curricular das graduações, como pontua Carvalho (2021).

Embora essa temática seja debatida, nota-se que a oferta de graduações em jogos digitais ou na área de tecnologia, que forneçam alguma base de conhecimento para o desenvolvimento de jogos, é ainda insuficiente ou escassa em universidades públicas do Brasil. Esse cenário é visto nos cursos de computação ofertados por instituições públicas como a Universidade Federal da Paraíba (UFPB), pois eles não estão em consonância com requisitos básicos solicitados pelas vagas amplamente divulgadas pelas plataformas de ofertas de empregos, como Glassdoor<sup>1</sup>, Gupy<sup>2</sup>, LinkedIn<sup>3</sup>. Além disso, essa realidade proporciona a “quebra de expectativa” de parte dos ingressantes em computação que optam pelos cursos com o objetivo de aprender a construir jogos digitais em algum momento na graduação, conforme ressaltado por Eustáquio (2024).

Dessa forma, este trabalho tem como objetivo analisar a relação entre as graduações de Ciência da Computação e Engenharia de Computação do Centro de Informática da UFPB e os requisitos do mercado de trabalho nacional e internacional na área de desenvolvimento de jogos digitais, sobretudo entender o perfil profissional necessário para ingressar nessa área.

## 2. Trabalhos Correlatos

Os estudos relacionados a esta pesquisa foram fundamentais para destacar diferentes perspectivas sobre a formação profissional na área de desenvolvimento de jogos digitais e sobre o perfil ideal do profissional na indústria de jogos. Carvalho (2019) resalta a importância da qualificação de profissionais para o mercado nacional de jogos digitais, pontuando que essa discussão tem sido recorrente no Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames) desde 2016. Apesar do crescimento na oferta de cursos de graduação voltados à tecnologia, muitos ainda oferecem suporte limitado para aqueles que desejam ingressar na indústria de jogos. Mesmo cursos específicos, como Jogos Digitais e Design de Games, necessitam aprimorar a interdisciplinaridade em seus currículos.

Outro aspecto relevante abordado pelo autor remete às modalidades de ensino e aos tipos de instituições que ofertam cursos na área. A maioria das graduações em jogos digitais é oferecida por instituições privadas na região Sudeste, predominantemente na

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.glassdoor.com.br>. Acesso em: março, 2024.

<sup>2</sup> Disponível em: <https://portal.gupy.io>. Acesso em: março, 2024.

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.linkedin.com/>. Acesso em: março, 2024.

modalidade presencial, já na região Nordeste prevalecem os cursos na modalidade a distância. Ademais, a participação do ensino superior público nesse setor ainda é reduzida.

Diante desse cenário, Carvalho (2019) destaca a necessidade de ampliar a oferta de cursos que contemplem a multidisciplinaridade essencial à produção de jogos e propõe um modelo curricular voltado às instituições interessadas em consolidar essa formação.

Além disso, Carvalho (2021) enfatiza a crescente discussão sobre a necessidade de preparar profissionais para a indústria brasileira de jogos digitais. Seu estudo aborda diversos aspectos, como perfis de cursos (livres, técnicos, graduação e pós-graduação), incentivo à pesquisa acadêmica, parcerias entre corporações e instituições de ensino, experiências internacionais e estrutura curricular dos cursos. O estudo destaca que apenas dois cursos predominam no mercado: Design de Games e Jogos Digitais, sendo majoritariamente ofertados na modalidade EAD por instituições privadas. O autor alerta para a baixa participação do ensino público nesse segmento, representando apenas 0,27% da oferta total, um panorama que tem se mantido inalterado ao longo dos anos.

Outro estudo relevante, realizado por Giri e Stolterman (2022), analisa as experiências vividas por profissionais da indústria de jogos digitais, destacando suas necessidades e desafios. O estudo foi conduzido por meio de entrevistas com desenvolvedores e executivos de estúdios, permitindo identificar problemas recorrentes enfrentados no setor. Entre os principais desafios mencionados pelos entrevistados estão atrasos nas operações diárias devido à falta de liderança eficiente, indefinição de papéis, ausência de uma linguagem padronizada de design, falhas na formalização de processos (incluindo documentação, bibliotecas e pipeline de desenvolvimento) e escassez de educadores especializados em design de jogos. Para contornar esses desafios, os autores sugerem estratégias para fortalecer a indústria, tais como desenvolvimento de expertise por meio de um conjunto estruturado de níveis e métricas de avaliação da maturidade dos estúdios, oferta de treinamentos em gestão e reformulação dos programas de design de jogos, visando a formação de profissionais mais bem preparados para atender às demandas do setor.

Os estudos apresentados fornecem um panorama sobre a formação de profissionais para a indústria de jogos digitais, ressaltando a importância da qualificação acadêmica para o desenvolvimento do setor. No entanto, ainda persistem desafios significativos, como a escassez de cursos especializados, dificuldades na liderança e na comunicação dentro dos estúdios e a necessidade de maior participação do ensino público na oferta de graduações voltadas à área. Dessa forma, há uma demanda urgente por iniciativas que promovam a melhoria da formação acadêmica, o fortalecimento das instituições de ensino e a integração entre universidades e a indústria, a fim de preparar profissionais capacitados para enfrentar os desafios do mercado de jogos digitais no Brasil.

Diante do apresentado, este trabalho busca compreender a aderência da formação do egresso em Computação como um profissional de desenvolvimento de jogos, tendo como base a formação de uma universidade pública.

### **3. Metodologia**

O processo da metodologia deste trabalho foi realizado em três etapas: revisão bibliográfica, pesquisa e comparativo dos dados coletados.

A revisão bibliográfica permitiu constatar o perfil do profissional da área de jogos digitais e dos egressos dos cursos de bacharelado de Ciência da Computação e Engenharia

de Computação da UFPB. Nessa fase, foram encontrados documentos no: “Google Scholar”, repositórios do SBGames e da UFPB, que serviram para coletar informações acerca da área de jogos digitais, bem como a Proposta Pedagógica Curricular (PPC) dos cursos em Computação ofertados pela UFPB.

Na etapa da pesquisa, foram coletados e tratados dados obtidos através de 16 plataformas de recrutamento, como mostra a Tabela 1, a fim de compreender os perfis dos profissionais requisitados pelo mercado global de jogos digitais. Para a escolha desses dados, foram selecionados cargos que apresentassem no título termos como; “jogos” ou nomes de ferramentas utilizadas para produzir um jogo digital, sobretudo requisitos que estivessem se referindo à produção de um jogo. A partir disso, foram analisadas as seguintes informações: cargos ofertados, graduações solicitadas e conhecimentos exigidos.

**Tabela 1. Vagas e tipos de funções por plataformas de recrutamento**

Plataforma	Número de vagas	Tipos de funções
LinkedIn	3	Desenvolvedor de jogos
Glassdoor	9	Desenvolvedor de jogos
Indeed	3	Engenheiro, desenvolvedor e designer de jogos
Gupy	2	Desenvolvedor de jogos
99jobs	1	Designer de jogos
Catho	2	Programador e designer de jogos
SimplyHired	3	Designer de jogos
Trabalha Brasil	2	Designer de jogos
Infojobs	1	Designer de jogos
Eurojobs	1	Direção de jogos
International Career and Jobs	3	Desenvolvedor e designer de jogos
Himalayas	3	Desenvolvedor de jogos
Expresso Emprego	1	Testador de jogos
Reed	6	Engenheiro e designer de jogos
Remote Ok	3	Programador e designer de jogos
Seek	7	Engenheiro, desenvolvedor e designer de jogos

No comparativo dos dados coletados, foi realizada uma comparação com as informações advindas das etapas da metodologia anteriormente descritas. Assim, foi possível verificar se a preparação que os egressos de Ciência e Engenharia de Computação recebem ao longo da graduação aderem às solicitações postas pela indústria global de jogos.

#### 4. Resultados e discussões

A pesquisa ocorreu entre março e abril de 2024, contando com cinquenta vagas coletadas em plataformas que ofertam empregos na área de jogos tanto para o Brasil como outros

países. Nessas plataformas, palavras-chave foram inseridas nas caixas de busca para localizar cargos voltados ao ramo de jogos, sendo elas: desenvolvedor de jogos, jogos, game developer, game e game designer. Esse processo foi essencial para compreender o perfil profissional solicitado na área de desenvolvimento de jogos no mercado global, bem como elaborar tabelas que agrupassem os cargos, graduações e os conhecimentos requeridos para as vagas disponibilizadas. O presente trabalho apresenta um recorte dessa base de dados construída<sup>4</sup>.

#### 4.1. Perfil do egresso do Curso de Ciência da Computação

Para compreender o perfil do egresso foi necessário analisar as disciplinas e as ementas das mesmas presentes no PPC do curso. Moraes et al. (2022) salienta que o curso de Ciência da Computação (CC) ofertado pela Universidade Federal da Paraíba prepara o egresso para construir aplicações e infraestruturas eficientes que sirvam de aparato para as necessidades da população, como também desenvolver conhecimento técnico e moderno. Dentro dessa perspectiva, no tocante a grade curricular do mesmo, é visto que conteúdos como: Programação Orientada a Objetos (POO); Modelos de processo de software; SQL (Structured Query Language); Técnicas de levantamento de requisitos; Prototipação e Teste de software são requisitos básicos solicitados pelo mercado global para a construção de um software. Assim, a Figura 1 apresenta um breve recorte de algumas disciplinas obrigatórias trabalhadas no curso de Ciência e que norteiam compreender se o perfil do egresso está alinhado com as habilidades requeridas pela indústria de jogos digitais. Ademais, para um conhecimento mais detalhado da grade curricular, recomenda-se a análise do PPC (Moraes et al., 2022).

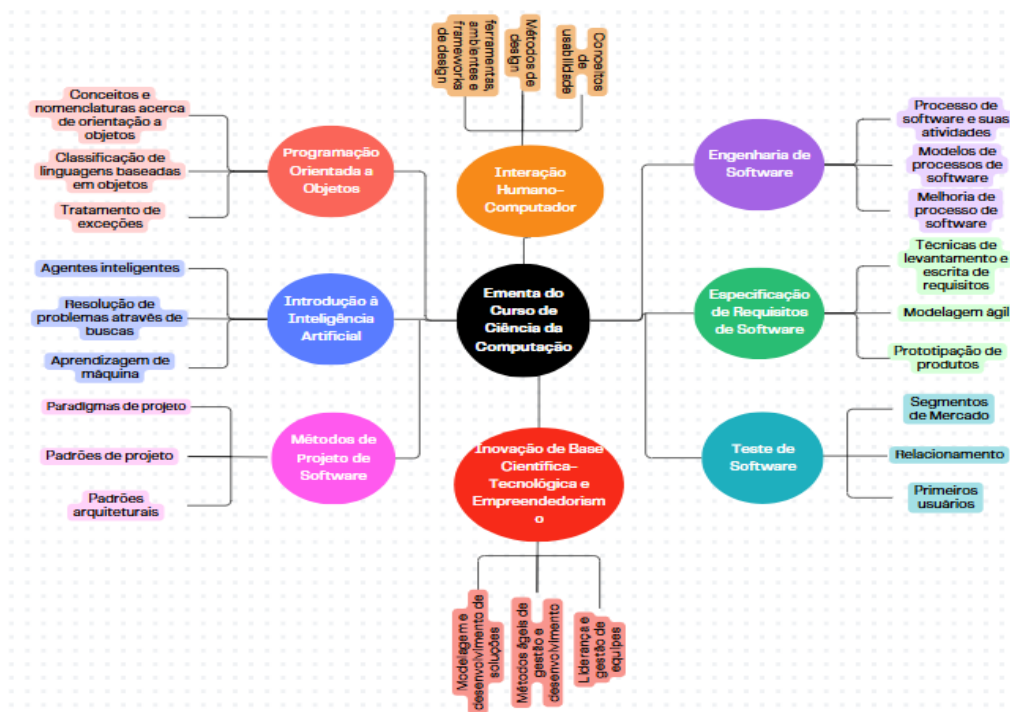


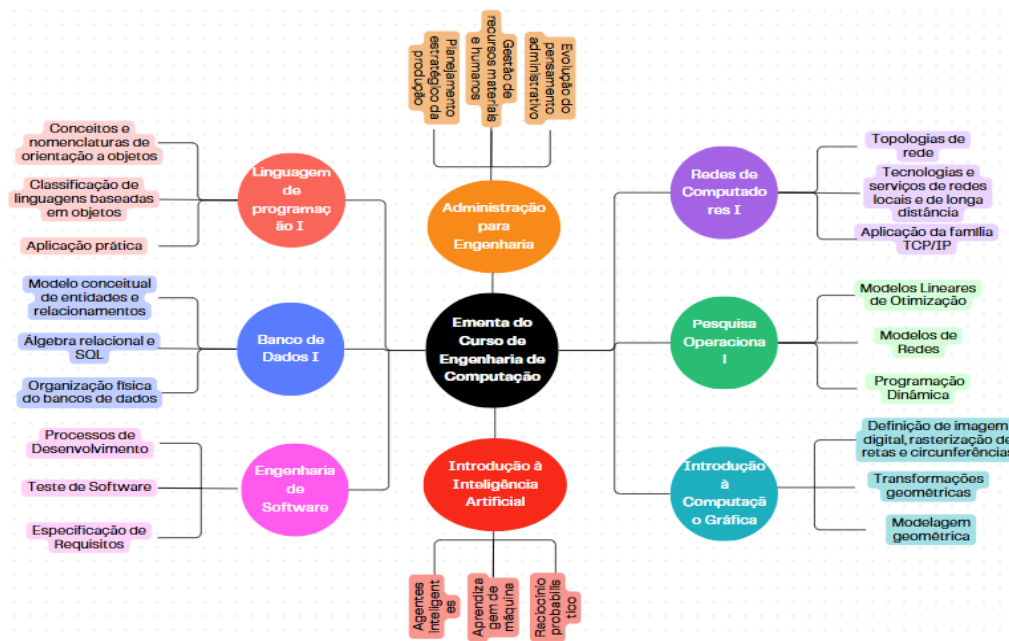
Figura 1. Disciplinas presentes na grade curricular de Ciência da Computação

<sup>4</sup>Base de dados completa com dados processados. Disponível em: [https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/32495/1/Danielle%20Vict%c3%b3ria%20Soares%20Eust%c3%a1quio\\_TCC.pdf](https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/32495/1/Danielle%20Vict%c3%b3ria%20Soares%20Eust%c3%a1quio_TCC.pdf)

## 4.2. Perfil do egresso do Curso de Engenharia de Computação

A percepção do perfil do egresso ocorreu com a investigação das disciplinas e suas respectivas ementas dispostas no PPC do curso de Engenharia de Computação (EC), da mesma forma como ocorreu com o curso de CC. Conforme ressalta Siebra et al. (2015), o curso de EC do Centro de Informática oferecido pela UFPB almeja formar indivíduos aptos a trabalharem com hardware e software, seja para construir e conduzir experimentos e interpretar resultados, criar e realizar manutenção de sistemas dedicados e embarcados, mas também planejar e coordenar projetos. Desse modo, a Figura 2 dispõe de um breve recorte de conhecimentos abordados ao longo da graduação e que permitem compreender se o graduado possui as competências e habilidades solicitadas pelo mercado de jogos.

Nesse contexto, é possível observar que algumas áreas do conhecimento estão diretamente associadas ao mercado global de jogos digitais, como: Requisitos; Modelagem e Teste de software. Tais conteúdos são abordados em ambos os cursos, porém com diferentes níveis de aprofundamento. Por exemplo, no curso de CC, há uma disciplina específica que trata de forma mais aprofundada o processo de testes de software. Já em EC, esse tema é introduzido de maneira mais geral dentro da disciplina de Engenharia de Software.



**Figura 2.** Disciplinas presentes na grade curricular de Engenharia de Computação

## 4.3. Mercado Nacional de Jogos

**Tabela 2.** Recorte das vagas ofertadas ao mercado nacional de jogos digitais

Cargo	Graduação exigida	Conhecimentos exigidos	Plataforma
Desenvolvedor de	-	PixiJS, ThreeJS, JavaScript, WebSockets e desenvolvimento de jogos.	LinkedIn

jogos JavaScript			
Desenvolvedor de jogos júnior	Engenharia de Computação ou Ciência da Computação	Unity, C#, desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis, ferramentas de controle de versão e testes de software.	Glassdoor
Desenvolvedor de Jogos	-	Design de jogos, C++, Java, C, Unity, Unreal, Cryengine, APIs, OpenGL e WebGL.	Glassdoor
Desenvolvedor de jogos	Ciência da Computação ou cursos correlatos	Programação orientada a objetos, desenvolvimento iOS/Android, criação e manutenção de documentação técnica.	Indeed
Artista 2D/UI	-	Metodologias ágeis, jogos para dispositivos móveis, IA, produção artística e Photoshop.	Indeed
Designer de jogos e Desenvolvedor Unity	Desenvolvimento de jogos	Documentos de Design de jogos, C#, APIs Unity e fundamentos de IA.	Gupy
Professor de Design de Jogos	Área de jogos (diferencial)	C# ou C++, desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis, Unity/Unreal, modelagem 3D, técnicas e metodologias de engenharia de software e otimização de código.	Catho
Designer UX Sênior	-	Pesquisas de usuários, testes de usabilidade, Adobe XD, Sketch ou Figma, metodologias ágeis.	SimplyHired
Designer de produto UX/UI	Design Gráfico, Design de Interação, Interação Humano-Computador ou áreas afins	Design centrado no usuário, Adobe Creative, Sketch ou Figma, processos de desenvolvimento de jogos, Unity, Unreal Engine, UI/UX para jogos móveis e metodologias de teste de usuário.	SimplyHired

Designer	-	Desenvolvimento de jogos, Adobe xd, Sketch, figma, metodologias ágeis: scrum e kanban.	Trabalha Brasil
Professor Júnior de Design	-	Princípios de design gráfico e jogos e tecnologias emergentes.	Infojobs

Ao analisar a Tabela 2, observa-se que os cargos mais ofertados são Professor de Desenvolvimento de Jogos, Desenvolvedor de Jogos e Designer de Jogos. Quanto ao nível de escolaridade exigido pelo mercado nacional, constata-se que parte das vagas não requer formação superior específica, enquanto outras demandam diplomas em áreas afins à tecnologia, como Ciência da Computação e Engenharia de Computação. Esse cenário re-flete a escassez de cursos especializados em jogos digitais em universidades públicas.

Além disso, mesmo as graduações em CC ou EC, os conhecimentos necessários para o desenvolvimento de jogos são abordados de forma superficial ou genérica, focando em conceitos amplos de construção de um software. Tais cursos, frequentemente, não contemplam competências específicas e amplamente demandadas pelo mercado, tais como: Técnicas de desenvolvimento de jogos; Linguagens de programação especializadas; Desenvolvimento para plataformas mobile; Ferramentas, como, Figma; Tecnologias de realidade virtual; Computação em nuvem e Motores de jogos (game engines).

#### 4.4. Mercado Internacional de Jogos

**Tabela 3. Recorte das vagas ofertadas ao mercado internacional de jogos digitais**

Cargo	Graduação exigida	Conhecimentos exigidos	Plataforma
Programador de jogos	-	C, C++ ou Java e desenvolvimento de jogos	Glassdoor
Desenvolvedor de jogos	Qualquer uma	Desenvolvimento de jogos, Unity, C# e design de jogos.	Glassdoor
Diretor de Jogos	-	Mecânica de jogos tradicionais, liderança, organização, marketing, metodologias de construção e teste de jogos.	Eurojobs
Designer líder de jogos	Ciência da Computação, Arte, Design de Jogos ou áreas afins	Função de liderança de design, mecânica e sistemas de jogo, psicologia competitiva jogador, ferramentas de design e pipelines de produção.	International Career and Jobs



Designer de Jogos	-	Design de jogos, desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis e criação de documentação de projeto.	International Career and Jobs
Desenvolvedor de jogos C++	-	C++, frontend, POO, multithreading, teste de unidade, desenvolvimento Android ou IOS e desenvolvimento de jogos.	Himalayas
Desenvolvedor Unity	Ciência da Computação ou áreas afins	Unity, C#, processos desenvolvimento de jogos, modelagem e animação 3D e sistemas de controle de versão.	Himalayas
Desenvolvedor de jogos web	Ciência da Computação, Desenvolvimento de Jogos, Engenharia de Software ou áreas afins	Desenvolvimento de jogos, React.js, Node.js, C#, .NET, SQL, animação e design gráfico.	Reed
Desenvolvedor .NET, .NET 8, C#	-	Desenvolvimento de jogos, C#, SQL-Server, Azure, Angular 17, Solid, microserviços, RESTful, NET, JavaScript, HTML5 e SQL Server .	Reed
Designer líder de UI/UX	-	Desenvolvimento de jogos, UI/UX, Adobe Photoshop, Illustrator, comunicação, liderança, Unreal Engine.	Remote Ok
Engenheiros/desenvolvedores de software de videogame	Em Engenharia	Desenvolvimento de jogos, C++, arquitetura de hardware de computador e sistemas embarcados.	Seek
Desenvolvedor de jogos online	Desenvolvimento de jogos ou áreas afins	Windows, HTML, JavaScript, SQL, design UX, desenvolvimento de jogos e processo de desenvolvimento ágil.	Seek

A Tabela 3 destaca os principais cargos na área de jogos digitais: Diretor de Jogos, Desenvolvedor de Jogos e Designer de Jogos. Quanto à escolaridade exigida, observa-se que, tanto no mercado nacional quanto no internacional, a formação superior específica — em Computação, Engenharia ou áreas correlatas — nem sempre é uma exigência. São raros os casos em que se demanda formação acadêmica diretamente voltada para jogos digitais.

Quanto aos conhecimentos demandados pela indústria internacional, constata-se similaridade com o mercado nacional, incluindo conhecimento em: Processo de desenvolvimento de jogos; Motores de jogos (game engines); Linguagens de programação;

Desenvolvimento para plataformas mobile; Metodologias ágeis; Otimização de código; Programação orientada a objetos; e, Ferramentas, como, Figma.

Diante desses dados, torna-se evidente que ambos os cursos de Computação da UFPB oferecem apenas noções básicas para os egressos que almejam ingressar no mercado de jogos, uma vez que a formação teórico-prática proporciona uma visão abrangente sobre desenvolvimento de software em geral, sem enfoque específico no desenvolvimento de jogos.

Cabe ressaltar que conhecimentos como Java, desenvolvimento web e mobile, por exemplo, estão presentes apenas na grade curricular de CC, sendo alguns deles abordados em disciplinas optativas. Além disso, é importante destacar a ausência de conteúdos como: Realidade virtual; Computação em nuvem; Adobe Photoshop; e Unity (motor de jogos).

Dessa forma, os egressos desses cursos necessitam buscar complementação técnica por meio de cursos especializados na área de jogos para suprir essas lacunas formativas.

## 5. Considerações finais

O trabalho buscou compreender o perfil dos egressos em Ciência e Engenharia de Computação da UFPB, sobretudo o perfil do profissional exigido tanto no mercado nacional como internacional, além de trazer uma reflexão da baixa oferta de cursos superiores no ramo de jogos digitais por parte das instituições públicas, o que reflete na baixa ou inexistente exigência de graduação nas vagas ofertadas no mercado de trabalho.

Além disso, é fundamental ressaltar que os dois cursos analisados possuem uma certa aderência ao mercado de jogos, embora ela não seja satisfatória. Assim, o egresso necessita fazer cursos complementares para conquistar habilidades e competências (em ferramentas, por exemplo) na construção de um jogo digital, as quais são pouco trabalhadas nos cursos. Com isso, os cursos poderiam ofertar projetos de extensão com enfoque em ferramentas, metodologias e linguagens de programação para o desenvolvimento de um jogo digital.

Ademais, é importante destacar algumas dificuldades e limitações enfrentadas na condução desta pesquisa. Entre elas, destacam-se: a escassez de publicações recentes sobre a indústria de jogos; a análise restrita aos cursos da área de Computação ofertados pela UFPB; a ausência de padronização nas nomenclaturas de funções no mercado de desenvolvimento de jogos, o que dificulta comparações mais precisas; e a baixa adesão das empresas à pesquisa realizada por meio de formulário no Google Forms, cujo objetivo era identificar os principais conhecimentos demandados de profissionais que desejam ingressar nesse mercado.

Como perspectivas futuras, propõe-se ampliar a análise para incluir os Projetos Pedagógicos de Curso (PPCs) de Ciência da Computação e Engenharia de Computação de outras universidades federais brasileiras, além de buscar informações diretamente com as empresas sobre os desafios enfrentados na contratação de profissionais qualificados. Também se sugere a realização de entrevistas com egressos desses cursos, a fim de compreender se atuam no setor de jogos digitais e quais obstáculos enfrentaram no início da carreira. Por fim, compreender o perfil dos profissionais que já atuam na área poderá subsidiar a formulação de propostas alinhadas ao marco legal dos jogos no Brasil.

## 7. Referências

- Carvalho, Alan Henrique Pardo de. (2019). Uma proposta de currículo para o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais. SBC – Proceedings of SBGames. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/198154.pdf>. Acesso em: 26 mar. 2025.
- Carvalho, Alan Henrique Pardo de. (2021). Panorama e perspectiva sobre a formação profissional na graduação para a Indústria Brasileira de Jogos Digitais. SBC – Proceedings of SBGames. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2021/IndustriaFull/218185.pdf>. Acesso em: 26 mar. 2025.
- Eustáquio, Danielle Victória Soares. (2024). Sou Egresso em Computação, Estou Preparado para Ingressar no Mercado de Jogos Digitais? Monografia. Universidade Federal da Paraíba. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/32495>. Acesso em: 26 mar. 2025.
- Giri, Nandhini; Stolterman, Erik. (2022). An Exploratory Study on Game Developer Needs and Game Studio Challenges. HCI International - Late Breaking Papers. Interaction in New Media, Learning and Games. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/365737402\\_An\\_Exploratory\\_Study\\_on\\_Game\\_Developer\\_Needs\\_and\\_Game\\_Studio\\_Challenges](https://www.researchgate.net/publication/365737402_An_Exploratory_Study_on_Game_Developer_Needs_and_Game_Studio_Challenges). Acesso em: 26 mar. 2025.
- Moraes, Alan Kelon Oliveira de et al. (2022). Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação. Universidade Federal da Paraíba - UFPB. Disponível em: [https://sig-arq.ufpb.br/arquivos/2023172236b8e05255304a806d019c43c/PPC\\_Bacharelado\\_Cincia\\_da\\_Computao\\_2023.pdf](https://sig-arq.ufpb.br/arquivos/2023172236b8e05255304a806d019c43c/PPC_Bacharelado_Cincia_da_Computao_2023.pdf). Acesso em: 01 abr. 2025.
- Planilha das Demandas do mercado segundo as plataformas de recrutamento. (2024). Disponível em: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1K01NR5fgamxxswl5L2CzlObKbsrF0iO4kXdTUPuomkU/edit?usp=sharing>. Acesso em: 31 mar. 2025.
- Revista Olist. (2023). Mercado de Games no Brasil em 2023: números e tendências do setor. Disponível em: <https://olist.com/blog/pt/como-vender-mais/inteligencia-competitiva/mercado-de-games-no-brasil/>. Acesso em: 18 jun. 2025.
- Rocha, Matheus. (2022). Mercado de games cresce no país e atrai cada vez mais empreendedores. Folha de S. Paulo. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2022/08/mercado-de-games-cresce-no-pais-e-atrai-cada-vez-mais-empresarios.shtml>. Acesso em: 18 jun. 2025.
- Santos et al. (2017). Levantamento de requisitos no desenvolvimento de jogos. Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. Disponível em: <https://www2.sbc.org.br/csbc2017/public/files/4-encompif/1.pdf>. Acesso em: 26 mar. 2025.
- Sebrae Digital. (2023). Tendências para a indústria de Games em 2024. Disponível em: <https://digital.sebraers.com.br/blog/mercado/tendencias-para-a-industria-de-games-em-2024/>. Acesso em: 18 jun. 2025.
- Siebra, Claurton de Albuquerque et al. (2015). Projeto Pedagógico de Curso. Reformulação Curricular. Graduação em Engenharia de Computação. Universidade Federal da

Paraíba - UFPB. Disponível em: <https://sig-arq.ufpb.br/arquivos/2017044103d931492155c63a5f1f33b2/PPC-EngComputacao-V8.pdf>. Acesso em: 01 abr. 2025.