



Graduação  Pós-Graduação  
 Artigo completo  Relato de prática  Resumo expandido

## **MERCADO BRASILEIRO DE JOGOS DIGITAIS: demandas, competências e oportunidades para designers e artistas**

**Thiago da Silva Baldez**  
Universidade Federal de Santa Maria  
thiago.baldez@acad.ufsm.br

**Fabiane Vieira Romano**  
Universidade Federal de Santa Maria  
fabiromano@gmail.com

### **RESUMO**

O mercado brasileiro de jogos digitais vem ampliando sua relevância econômica e criativa, abrindo espaço para diferentes perfis profissionais ligados à arte, ao design e ao desenvolvimento de experiências interativas. Nesse contexto, designers e artistas ocupam papel central na criação de personagens, interfaces, cenários, animações e demais elementos visuais, embora ainda haja carência de informações sistematizadas sobre oportunidades de atuação e competências exigidas nesse mercado. Este estudo tem como objetivo identificar demandas e oportunidades para designers e artistas no mercado brasileiro de jogos digitais. A pesquisa caracteriza-se como exploratória e descritiva, desenvolvida a partir do levantamento e análise de dados setoriais, revisão bibliográfica e documental e aplicação de questionário com 19 profissionais da área. Os resultados apontam crescimento expressivo da indústria, predominância do segmento mobile e valorização de competências ligadas à arte, ao design, ao portfólio, ao networking, ao domínio técnico e à proficiência em inglês. Conclui-se que o setor oferece oportunidades promissoras, mas exige formação consistente e atualização contínua.

**Palavras-chave:** Jogos Digitais; Design; Mercado de Trabalho; Economia Criativa; Inovação.

## 1 INTRODUÇÃO

No Brasil, a expansão da indústria de jogos digitais tem intensificado a demanda por profissionais capazes de atuar na construção visual, funcional e narrativa dos jogos. Em escala global, o setor mantém trajetória de crescimento e, no contexto brasileiro, esse movimento se expressa tanto pela ampliação do número de estúdios e produtos quanto pelo fortalecimento de uma cadeia produtiva que envolve tecnologia, arte, design e desenvolvimento de experiências interativas (Cardoso; Gusmão; Harris, 2023; Schaeffer, 2022).

Esse cenário é especialmente relevante para designers e artistas, uma vez que a criação de personagens, interfaces, cenários, animações e demais elementos visuais constitui parte central do desenvolvimento de jogos digitais. Apesar disso, ainda há pouca sistematização, sobretudo para estudantes e profissionais em formação, sobre as oportunidades concretas de atuação, as competências mais valorizadas e os caminhos de entrada nesse segmento.

Diante disso, o presente estudo teve como objetivo identificar demandas e oportunidades para designers e artistas no mercado brasileiro de jogos digitais, investigando o perfil do setor, as habilidades técnicas requeridas, as ferramentas utilizadas e os modos de inserção profissional. A pesquisa caracteriza-se como exploratória e descritiva, desenvolvida a partir de três frentes complementares: revisão bibliográfica e documental, levantamento e análise de dados do mercado brasileiro de jogos digitais e aplicação de um questionário com 17 perguntas a 19 profissionais atuantes na área.

O instrumento de coleta foi organizado em cinco blocos temáticos: perfil profissional, trajetória de ingresso na indústria, ferramentas e tecnologias utilizadas, demandas do mercado e perspectivas de futuro. Essa organização permitiu articular dados setoriais e percepções de profissionais inseridos no mercado, ampliando a compreensão sobre a formação e a atuação de designers e artistas nesse campo.

## 2 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Os dados levantados evidenciam que a expansão do setor de jogos digitais no Brasil não se limita ao aumento do número de estúdios, mas envolve também diversificação de funções, ferramentas e formas de inserção profissional. Entre os resultados identificados, destacam-se a projeção de US\$ 206 bilhões para o mercado global até 2025, o lançamento de mais de 2.600 jogos no Brasil entre 2020 e 2022 e o crescimento de mais de 1000% da força de trabalho em

nove anos, passando de 1.278 profissionais, em 2014, para 13.225, em 2023 (Cardoso; Gusmão; Harris, 2023). O estudo também evidencia a existência de mais de 1.000 estúdios em atividade no país, com forte concentração nas regiões Sul e Sudeste e predominância do segmento mobile, que reúne 67% dos estúdios mapeados (Cardoso; Gusmão; Harris, 2023).

No plano estrutural, observa-se ainda que 70% das empresas desenvolvem propriedades intelectuais próprias e 40% prestam serviços para terceiros, o que caracteriza um setor híbrido, no qual convivem produção autoral, terceirização e prestação de serviços especializados (Cardoso; Gusmão; Harris, 2023). Essa configuração amplia as possibilidades de inserção profissional, mas também exige versatilidade técnica e capacidade de adaptação a diferentes modelos de negócio.

As áreas de arte e design aparecem em posição central na composição da força de trabalho da indústria, respondendo por 37% dos profissionais mapeados no setor (Cardoso; Gusmão; Harris, 2023). Entre as demandas mais recorrentes, destacam-se serviços de arte, gamificação e animação, bem como atividades relacionadas à criação de personagens, UI/UX, ilustração 2D, modelagem 3D e concept art. Esses resultados reforçam que a participação de designers e artistas não é periférica, mas estruturante na cadeia produtiva dos jogos digitais.

Em relação às ferramentas e tecnologias, observou-se forte recorrência do pacote Adobe, do Blender e de softwares como ZBrush, Figma, Unity e Unreal Engine, além de ferramentas de organização de fluxo de trabalho, como Slack e Trello. Na pesquisa com os 19 respondentes, também foram mencionados After Effects, Toon Boom e Substance Painter/Designer como recursos frequentes no cotidiano profissional. Esse conjunto sugere que a formação necessária para atuar no setor ultrapassa o domínio de um único software, exigindo familiaridade com diferentes linguagens visuais, processos de produção e ambientes colaborativos.

Os resultados do questionário também evidenciaram que os caminhos de entrada na indústria estão fortemente associados ao networking, à divulgação de trabalhos em redes sociais e plataformas profissionais, como Behance e ArtStation, e à participação em game jams. Entre os conhecimentos considerados desejáveis para quem pretende ingressar no setor, destacam-se domínio do inglês, fundamentos da arte e do design, anatomia, linguagem visual, noções de liderança e gestão de equipes e capacidade de solucionar problemas. Além disso, um portfólio consistente, boa apresentação e domínio técnico aparecem como fatores de diferenciação no processo de inserção profissional.

Quanto às perspectivas futuras, os profissionais apontaram crescimento contínuo do setor, avanço tecnológico e uso da inteligência artificial como apoio a tarefas repetitivas,



liberando maior tempo para atividades criativas e estratégicas. Tal percepção converge com diretrizes que reconhecem o potencial de expansão do setor no Brasil e sua relevância econômica, cultural e tecnológica (Schaeffer, 2022).

### 3 CONCLUSÕES

A análise realizada confirma que o mercado brasileiro de jogos digitais constitui um campo promissor para designers e artistas, especialmente em atividades ligadas à criação visual, à experiência do usuário, à modelagem, à animação e ao desenvolvimento de personagens. O crescimento do setor, a diversidade de modelos de atuação e a ampliação do número de estúdios reforçam seu potencial como espaço de inserção profissional.

Ao mesmo tempo, os resultados mostram que o ingresso e a permanência nesse mercado dependem de formação técnica consistente, domínio de ferramentas específicas, proficiência em inglês, construção de portfólio e capacidade de estabelecer redes de contato. Nesse sentido, o texto evidencia demandas reais da indústria e contribui para orientar percursos de qualificação e entrada profissional no setor.

### REFERÊNCIAS

CARDOSO, Marcos V.; GUSMÃO, Cláudio; HARRIS, Jonathan J. (org.). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2023**. São Paulo: ABRAGAMES, 2023.

SCHAEFFER, Maria Giovana H. **Diretrizes e estratégias Programa Game RS (2022-2030)**. Porto Alegre: ADJogosRS, 2022.