

Mercado Profissional

Desde 2000, Pernambuco tem se destacado em âmbito nacional na área de tecnologia, visto o investimento de empresas como Microsoft, Oracle, Nokia e HP no desenvolvimento de projetos (games e web móvel) realizados pelo Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife (CESAR).

A partir de 2011 foram sendo criadas novas empresas a exemplo da Kokku, Puga Studios e Perna Cabeluda. O curso universitário fomentou o surgimento de startups, como a Icare Games, Playful Games e Mudcrab Studio. Depois disso, as portas se abriram, surgindo empresas como a Raid Hut, Daisu Games, Escribo, Blackzebra Studio, Gorlami!, Ottomotion e tantas outras. São mais de 16 empresas ativas hoje só no Recife, além de startups e grupos de amigos que ainda não 'formalizaram' um estúdio.

A pesquisa da Newzoo Global Games Market Report prevê para o ano de 2020, um faturamento de US\$ 159 bilhões, 49% desta quantia é só de jogos para smartphones. O Brasil é 13º maior mercado de games do planeta e a indústria de videogames movimenta US\$ 1,5 bilhão por ano. Isso demonstra a importância desta indústria em nível global e nacional. A necessidade por mão de obra, de artista à programador em Recife, tem permitido a absorção de nossos egressos por empresas como a Manifesto Games, Kokku, Puga Studios, Raid Hut, Accenture e JoyStreet.

A proposta do Curso Superior Tecnológico em Jogos Digitais da Católica é desenvolver profissionais multimídia, com entendimento em comunicação e games, fomentando e criando novas possibilidades de interação entre consumidor e marca em nosso Estado e país, bem como construindo profissionais habilitados com essa nova era e plataforma digital.