

PASSOS, Ketry Gorete Farias dos. **O fluxo de informação no processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos**. 2012. 223 p. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

**BANCA:** Prof. Dr. Gregório Jean Varvakis Rados - PGCIN/UFSC (Orientador)  
Prof. Dr. Vinícius Medina Kern - PGCIN/UFSC  
Prof. Dr. Fernando Álvaro Ostuni Gauthier - EGC/UFSC  
Prof. Dr. Márcio Matias - CIN/UFSC

**RESUMO:**

O setor de jogos eletrônicos tem-se destacado no cenário internacional como um dos segmentos mais dinâmicos da tecnologia da informação. No Brasil, este setor sofreu uma grande evolução, mesmo considerado incipiente em relação a outros países, permanecendo em franca ascensão, principalmente, no estado de Santa Catarina que tem aumentado o número de empreendedores com canais internacionais de vendas e interesses no desenvolvimento sócio econômico na área de jogos eletrônicos e entretenimento digital. O processo de desenvolvimento de produtos requer das indústrias do setor, a preocupação com o fluxo informacional do processo com o propósito de melhor gerenciá-lo e obter vantagens e benefícios no gerenciamento das informações. Observando a importância em desenvolver produtos de qualidade para a indústria de jogos eletrônicos, bem como do fluxo informacional pertencente no processo, a presente dissertação tem por objetivo analisar o fluxo de informação no processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos, tendo como referencial de modelo do fluxo informacional de Curty (2005). O universo da pesquisa foi composto por empresas brasileiras de jogos eletrônicos, as quais fazem parte da amostra a equipe de desenvolvimento. A pesquisa configura-se como um estudo de caso, a qual analisou o fluxo de informação sob quatro perspectivas: 1) Fontes e canais de informação; 2) Barreiras de busca e acesso à informação; 3) Determinantes para seleção das fontes e canais de informação; e 4) Motivação de busca por informação. Além disso, somam-se à análise, dois componentes do fluxo informacional: atores e o processo de desenvolvimento de produtos. A partir da análise das entrevistas semiestruturadas foi possível identificar que o fluxo de informação pode seguir características verticais ou horizontais de acordo com a modalidade gerencial da empresa. Identificou-se que artistas, game designers e programadores atuam em diferentes áreas de desenvolvimento e possuem diferenças no que se refere ao grau de importância, frequência de uso e as razões do não uso, bem como barreiras, determinantes e aspectos motivacionais de busca por informação. Logo, identificou-se que artistas, game designers e programadores atribuíram alta importância no uso de fontes de informação do tipo informais e

externas enquanto que no uso de canais de informação uma diferença foi encontrada já que artistas e game designers atribuíram maior relevância aos canais do tipo informais e internos enquanto que os programadores aos do tipo formais e externos. Com relação ao uso das fontes e canais de informação observou-se que a maioria destas são advindas da Internet como o Google e os blogs e/ou sites, portanto, ressalta-se a importância da Internet e das tecnologias da informação e da comunicação para o processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos. Mapearam-se também as principais fontes e canais de informação pertinentes à indústria de jogos eletrônicos como: associações nacionais e internacionais, eventos, cursos de graduação no Brasil, periódicos eletrônicos, revistas, teses e dissertações, blogs e/ou sites e as principais empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicas associadas à ABRAGAMES (Associação Brasileira dos Desenvolvedores de jogos digitais). Conclui-se que os aspectos analisados na pesquisa possibilitam agregar valor à informação de uso e para tomada de decisão do projeto de desenvolvimento de jogos eletrônicos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Fluxo da Informação. Indústria de jogos eletrônicos. Gestão da Informação. Fontes de Informação da Indústria de jogos eletrônicos.