



SAIBA MAIS
www.unisc.br/voltare
voltare@unisc.br
(51) 3717.7309



Egresso: Augusto Bulow

Formado em Ciência da Computação, Augusto Bulow criou, junto com Gustavo Bulow, a Espaço Informática, uma empresa de desenvolvimento e autoria de softwares multimídia interativos, sediada em Venâncio Aires (<http://www.hades2.com>)

Augusto Bulow cresceu no que se poderia chamar de Era Atari, quando os videogames começaram a aparecer de verdade e os primeiros computadores pessoais começaram a ser vendidos. No caso dele, o pai sempre teve interesse em tecnologia, e Augusto teve acesso a computadores desde muito cedo.

Fascinado pelo poder das máquinas já naquela época, optou pela Informática. “Durante o curso, ainda me perguntava se realmente era isso que queria como profissão, porque também gostava de trabalhar com criação, com criatividade. Mas essas dúvidas foram embora quando vislumbrei a possibilidade de criar jogos para computador, aliando a técnica com a criatividade.”

Apaixonado por jogos de computador e videogames, a possibilidade de criá-los foi quase um sonho para Augusto. “Percebi que, mesmo saindo um pouco do foco do curso, os conhecimentos que estava adquirindo serviriam como uma boa base para iniciar esse tipo de trabalho. Na hora do trabalho de conclusão, de tema livre, envolvi-me numa ampla pesquisa, que foi realmente o primeiro passo nessa direção. O trabalho resultou em um mini-game, e a boa repercussão que ele teve me deu mais segurança”.

Saindo da faculdade, a aposta foi na criação de jogos. O primeiro trabalho profissional foi comercializado não só no Brasil, mas em outros países da América do Sul e na Europa. “A partir daí as coisas começaram a acontecer: encontramos clientes, tivemos uma encomenda de um segundo jogo por parte de uma empresa inglesa, e assim por diante. Hoje temos quatro jogos produzidos, e publicações em mais de quinze países pelo mundo – em praticamente todos os continentes.”

A formação do perfil profissional

Augusto cita, de forma especial, a disciplina de Empreendimentos como importante na formação de seu perfil profissional. “Essa disciplina me ajudou a esquematizar a criação de uma empresa própria, e a observar mais cuidadosamente todos os aspectos envolvidos nisso.”

O que não dá para esquecer, na Unisc

“Honestamente, a hora do cafezinho, a confraternização com amigos e amigas do mesmo e de outros cursos é realmente memorável”.

O mais legal na profissão

“Nossos produtos têm uma ampla distribuição, e é muito legal observar o retorno a respeito dos jogos desenvolvidos. A gente pode observar que as pessoas curtem o que estamos fazendo, e divertem-se com nosso trabalho – e esse é nosso objetivo principal. Além disso, a própria produção dos jogos é algo divertido. Dependendo de mim, sigo trabalhando com isso até o final de minha vida, ou talvez um pouco antes disso...”

Planos para o futuro

“Continuar produzindo mais jogos, sempre tentando inovar, e perseguindo aquele que pode ser o nosso sucesso, o grande jogo que vai nos colocar definitivamente entre os grandes desenvolvedores, em nível mundial. Podem sempre esperar novidades de nossa empresa, e pelo menos um bom jogo por ano”.