

BELAS ARTES VESTIBULAR 2023



Muito bem-vindos à Belas Artes!

Você sabe o que significa a palavra “metaverso”? Metaverso é uma nova realidade virtualizada e se refere a um tipo de mundo virtual que tenta reproduzir a realidade por meio de dispositivos digitais. Com a evolução da tecnologia, o tema está cada vez mais presente na sociedade e tem sido muito discutido recentemente.

Segue abaixo um texto que fala um pouco mais sobre a realidade do Metaverso no país, que já começa a gerar empregos nas mais diversas áreas de atuação. Esperamos que o texto possa inspirá-los e auxiliá-los a responder as questões da prova de seu Vestibular.

Leia o texto com atenção e, após a leitura, atenda ao que está proposto.

Metaverso começa a dar emprego no País

Há vagas para novos produtos e tecnologia

Muito se fala em metaverso, que ao que tudo indica é para onde deve migrar, mesmo que parcialmente, boa parte das atividades humanas em um futuro não tão distante. Aulas, trabalho, entretenimento, consumo: tudo deve acontecer nesse novo ambiente digital, que mescla realidade virtual e realidade aumentada.

Segundo a consultoria em tecnologia Gartner, a previsão é que, daqui a quatro anos, 25% das pessoas passem ao menos uma hora por dia no metaverso. E as empresas já enxergam essa tendência de forma prática: 30% delas devem criar serviços e produtos digitais nesse ambiente e em espaços virtuais até 2026.

Se o mercado em geral ainda está entendendo quais serão as oportunidades de trabalho e negócios no universo virtual, algumas companhias já lidam com ele e estão em busca de profissionais especializados no assunto. E não apenas pessoas de tecnologia.

Levantamento realizado pela Cortex, empresa de inteligência em vendas B2B, mapeou 1 milhão de vagas abertas entre outubro e novembro de 2022 e encontrou 14 oportunidades em empresas como Accenture, IM Design e Gutenberg Ventures que citavam metaverso na descrição.

Além de programador, designer 3D e software tester, há procura por profissionais de áreas de marketing, comunicação, RH, comercial, inovação, treinamento e desenvolvimento, que estejam familiarizados com a linguagem.

ADAPTABILIDADE

Segundo Cássia Ban, CEO da escola de programação e robótica Supergeeks, a primeira necessidade é por mão de obra qualificada para encabeçar a revolução que deve ocorrer, cedo ou tarde. Serão necessários desenvolvedores de games, pessoas com conhecimentos em tecnologias de blockchain e web 3.0, criadores de hardware para realidade aumentada, hardwares para hologramas e, no futuro, lentes de contato com tecnologia de realidade aumentada, entre outros.

Além disso, ela fala que o mercado buscará profissionais que também compreendam a área em que se pretende atuar. “Por exemplo, se o desenvolvedor criar uma aplicação que será utilizada para analisar a pele do corpo humano em busca de câncer de pele, é importante que esse profissional tenha conhecimento nessa área”, exemplifica.

Para quem pretende agarrar uma oportunidade no metaverso, a executiva ressalta a importância de aprender a programar e a lidar com tecnologia o quanto antes: “Não importa qual área a pessoa irá escolher, seja engenharia, medicina, direito, todas precisarão de pessoas com conhecimentos em programação e tecnologia.”

Cássia lembra que se trata de um setor em constante transformação e evolução, em que o profissional está sempre aprendendo e desbravando novas tecnologias. “São pessoas que precisam aprender a desaprender e reaprender de forma rápida. A adaptabilidade é um diferencial para prosseguir.”

INTERDISCIPLINARIDADE

Na startup Medroom, que desenvolve soluções virtuais para a educação em saúde como o laboratório de anatomia em VR para alunos de medicina, as duas grandes tarefas do time envolvem modelagem e programação, mas há muitas outras coisas que entram na periferia disso, segundo o CEO e cofundador Vinícius Gusmão.

“Além de game devs¹ e designers 3D, tem (quem faz) a pesquisa com o usuário para conhecer a jornada dele; o designer de espaço, que mescla arquitetura com design de experiência e interface; alguém que tenha preocupação sonora também, para a experiência ter sons tridimensionais, porque aluno não pode ouvir do mesmo jeito se o paciente virtual estiver atrás dele, por exemplo”, enumera.

“Não tem nada de trivial nessa discussão, principalmente envolvendo tecnologia e medicina. Nossos designers, por exemplo, têm de conseguir se comunicar com os médicos porque eles literalmente desenham o que querem e falam o que seria legal, sem se preocupar com nada técnico. Aí, nosso time adapta isso para o conteúdo tecnológico”, Gusmão exemplifica.

¹Game Dev ou Game Developer é o profissional que escreve os códigos que fazem o jogo funcionar.

Segundo ele, esse é inclusive um dos motivos para a equipe da Medroom contar com profissionais que vieram de outras áreas que não a tecnologia, como um cientista social e uma doutora em fisiologia.

Com cursos como modelagem em 3D na bagagem, Luiz Felipe Aroca, de 35 anos, hoje na Medroom, conta que a transição para trabalhar com o metaverso foi progressiva. Durante a graduação em ciências sociais, começou a se aproximar da produção artística, principalmente na área de ilustração e artes plásticas.

ZANATTA, Bianca. Metaverso começa a dar emprego no País. O Estado de S. Paulo, São Paulo. 14 jan 2023. Economia e Negócios.