



ENGENHARIA MECÂNICA E MECATRÔNICA

# Engenheiro formado no Insper escolhe mercado de games para atuar e empreender

Gustavo Braga desenvolveu do zero um jogo que já tem nome e investidor: Paradoxical, cuja versão demo já está disponível

Por [Bruno Toranzo](#) • 13/11/2025 17h



O Brasil está entre os principais mercados do mundo em jogos digitais. Oito a cada dez brasileiros têm o hábito de consumir jogos digitais. Quase metade pertence à geração Y. Os dados fazem parte do PGB Data Insights, estudo que mapeia o comportamento de consumo da audiência de jogos digitais. Muito dinheiro circula nesse setor globalmente, com os cálculos girando em torno de R\$ 1,1 trilhão, de acordo com a GamesIndustry.biz.

Formado em [Engenharia de Computação](#) no Insper, Gustavo Braga optou por seguir a carreira na indústria de computação gráfica, mais especificamente no desenvolvimento de jogos. "Sempre gostei de jogos e já tinha certeza de que faria isso desde o começo do curso. Até tentei outras áreas, como cibersegurança, com alguns projetos na USP (Universidade de São Paulo) voltados para inteligência artificial, mas o que gosto mesmo é de programar com o uso de habilidades bastante voltadas para matemática e física", explica.

Por isso, ao longo do curso, em todas as matérias, Gustavo trouxe a abordagem das aulas para o universo dos jogos, aplicando o conhecimento obtido para se desenvolver nessa atividade. Ele observa que muitos engenheiros vão trabalhar em outras áreas, incluindo instituições financeiras, não considerando o universo dos games. "Sempre vi a necessidade de criar coisas e, por isso, acho que tenho um lado artístico apurado. Os jogos, dentro da computação, permitem esse processo criativo, motivo pelo qual não me vejo fazendo outra coisa", diz.

Seu PFE (Projeto Final de Engenharia), hoje chamado de [Capstone](#), inserido na computação gráfica, foi desenvolvido para a NTT Data, empresa japonesa de serviços e consultoria em tecnologia da informação com projetos voltados para a indústria de forma geral. "Não tinha ainda relação com games, mas essa experiência me ajudou muito, resultando inclusive em uma oportunidade profissional, já que fui chamado para trabalhar lá depois do PFE. Atuei nessa empresa por mais de dois anos", relembra o ex-aluno. Desde cedo, Gustavo já desenvolvia jogos, inclusive em competições voltadas para isso como os hackathons muito comuns nas áreas de tecnologia. "Alguns desses jogos foram expostos em feiras de games, trazendo uma visibilidade muito positiva para meu trabalho", afirma.

O engenheiro conta que seu principal jogo desenvolvido se deu ainda na época da graduação como projeto final da matéria voltada para jogos. "Até hoje, o Insper mostra o Rouge Noir, que atraiu muitos jogadores, nas feiras de games que a instituição de ensino participa", relembra. Com esse portfólio, tornou-se possível, na sua avaliação, entrar em uma empresa voltada para jogos. "Esse é um mercado difícil que depende de indicação e de projetos concretos com jogos para mostrar", diz.

Na Doge Labs, empresa focada em realidade virtual multiplayer, Gustavo trabalhou de forma remota nos jogos Big Ballers, que tem 400 mil usuários ativos, e Deadeye. "A empresa com sede em Nova York tem como foco a criação de jogos para os óculos de realidade virtual da Meta chamados de Meta Quest. Pude trabalhar com gente do mundo inteiro, contribuindo para o sucesso desses jogos, que têm uma comunidade numerosa."

A possibilidade de atuar como professor assistente no Insper, nas matérias de ciência da computação e computação gráfica, surgiu logo depois dessa oportunidade. "O Insper me chamou para conversar com os alunos em sala de aula. Foi justamente aí que percebi o quanto gosto de interagir com os estudantes, de estar no Insper, um lugar em que sempre me senti bem. Perguntei então ao Insper se poderia entrar como professor auxiliar e aqui estou", diz.

## Vida de empreendedor

Além disso, neste momento, o engenheiro optou por empreender, desenvolvendo do zero um jogo que já tem nome e investidor: Paradoxical, cuja versão demo está disponível no [Steam](#). Ele comenta que faz tudo que se pode imaginar relacionado ao jogo, tirando a parte de modelagem, que fica com dois artistas colaboradores. "Se preciso de uma casa ou de árvores, peço para eles desenharem. Depois disso, adiciono as possibilidades de interação com esses elementos", explica.

Segundo Gustavo, sua especialidade está na programação, no "game design", que é a parte mais humana dos jogos, tendo aprendido esse conhecimento no Insper. "Sempre tive incentivo da instituição, que deu liberdade para aprender. Também sou grato pela exposição do meu jogo pelo Insper na Gamescom, uma das maiores feiras do mundo, e pela rede de contatos proporcionada."

O empreendedor comenta que há diversos desafios no trabalho de desenvolver um jogo. É preciso primeiro pensar no tipo de jogo que deseja fazer — imaginando nesse processo a experiência que os jogadores gostariam de ter. "Meu jogo é bem específico, envolvendo ilusão de ótica por meio da utilização de portais nos ambientes ou nas fases. É um estilo bem diferente de outros jogos. Preciso pensar em como traduzir essa ilusão de ótica para o jogador, de forma que ele entenda e consiga jogar de forma natural, sem que haja interrupções na experiência, como um pixel quebrado na tela", pontua.

[Aluno](#) [Alumni](#) [Professor](#) [Colaborador](#)



[Cursos](#) [Quem somos](#) [Comunidade Transforme](#) [Pesquisa](#) [Conteúdos](#) [Unidades Acadêmicas](#) [Corpo Docente](#) [Fale Conosco](#)

mercado de jogos é bem competitivo, com muitos lançamentos diariamente, motivo pelo qual é necessário ser bastante assertivo nos games ofertados", finaliza.



[Cursos](#)

[Quem Somos](#)

[Comunidade Transforme](#)

[Campus](#)

[Consulta de Registros de Diplomas](#)

[Informações Acadêmicas](#)

[Fale Conosco](#)

[Visite o Insper](#)

[Portal Privacidade](#)



Consulte aqui o cadastro da instituição no sistema e-MEC.

Rua Quatá, 300, Vila Olímpia  
São Paulo/SP - Brasil  
CEP 04546-042  
Fone: (11) 4504-2400



©2025, Insper. Todos os direitos reservados.