

# Desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis é área promissora para jovens que querem se destacar na carreira e na sociedade

Ao lado dos celulares com acesso à internet, o mercado de aplicativos não para de crescer. Todos os dias um novo app é lançado, seja para colocar um efeito a mais na fotografia, seja para detectar radares em ruas e avenidas ou para listar os restaurantes de uma cidade. A verdade é que já existe aplicativo para quase tudo atualmente. Com tantos novos negócios, a expectativa é que o segmento movimente em torno de US\$60 bilhões por ano em 2014, segundo a Gartner, empresa de pesquisa especializada em tecnologia.

[Siga a SECT no Twitter!](#)

Mas se a ideia de ter um aplicativo entre os mais baixados atrai muitos desenvolvedores, a possibilidade de fazer a diferença, melhorando a vida de outras pessoas através de um serviço inovador, tem despertado a atenção de muitos jovens que decidem atuar neste mercado. Outra característica da área é o fato de privilegiar o talento das pessoas, permitindo rápido crescimento dentro de empresas ou com negócios próprios.

André Santee, 24 anos, por exemplo, começou a se interessar por tecnologia e programação quando ainda tinha 14 anos. Por conta da afinidade, deu início à faculdade de ciência da computação, que abandonou ainda no segundo semestre para cursar ciências sociais: “Decidi fazer um curso que poderia agregar mais à minha vida pessoal”. A mudança de curso, porém, não o impediu de continuar a trabalhar no desenvolvimento de softwares, atividade na qual conta com a ajuda dos pais e de amigos. Hoje, além atuar na empresa de desenvolvimento de aplicativos **Jera**, é sócio-fundador de outra empresa no segmento, o Studio Blackdog, e ainda desenvolve projetos pessoais.

O que Santee faz questão de destacar é que não há preparação fácil: “Quando comecei, o conteúdo em português sobre o assunto era bem escasso ou técnico demais para o meu nível. Tive de buscar em livros e revistas, e muita coisa em inglês. E aprendi bastante coisa na base da tentativa e do erro”, lembra.

---

**Conheça alguns aplicativos desenvolvidos pelos jovens da matéria: [mobiHz - transmissão de rádios online para Android \(Jera\)](#)**

**[Taxi Simples - calcula tarifa de táxi nas maiores cidades brasileiras \(Studio Blackdog\)](#)**

**[Gasosa - calcula a melhor opção de combustível para carros Flex \(Jera\)](#)**

**[SP-Arte - Expõe informações e mapas da exposição \(Powerflasher\)](#)**

## Curiosidade é fundamental

O esforço pode trazer resultados expressivos: o aplicativo Gasosa, que calcula a melhor opção de combustível para motoristas de carro Flex, desenvolvido pela Jera, por exemplo, já foi baixado quase 10 mil vezes. No entanto, tanto para obter o conhecimento técnico, quanto para ter boas ideias, é preciso curiosidade.

Bruno Fernandes, 24 anos, sócio de Santee no [Studio BlackDog](#), afirma que muitos projetos, como o próprio Gasosa, desenvolvido por ele e posteriormente aperfeiçoado por outros membros da empresa, surgem da curiosidade dos desenvolvedores, antes mesmo de eles se profissionalizarem. Fernandes acrescenta que, na maioria das vezes, não é uma equipe de 50 pessoas que está por trás de um aplicativo, mas apenas um “curioso” com boas ideias.

No seu caso, ele conta que viveu de perto a popularização dos computadores, o que o levou a se interessar pela área. A afinidade o fez correr atrás de fóruns no antigo Irc, além de apostilas e manuais técnicos, tendo em vista produzir seus próprios programas e aplicações. Agora, com o avanço dos celulares, ele acredita que cada vez mais jovens vão criar apps, já que com o maior acesso aos aparelhos, cresce a vontade de as pessoas produzirem seus próprios aplicativos e conteúdos customizados.

A proximidade do mundo dos dispositivos móveis não está restrita às novas gerações: Jefferson Moreira, 27 anos, um dos fundadores da Jera, conta que, quando a empresa só desenvolvia softwares para clientes, era difícil explicar para seus familiares o que eles faziam. No entanto, quando começaram a

---

atuar com plataformas móveis, todos passaram a dar sugestões de problemas que os aplicativos poderiam resolver.

A ideia, continua Moreira, é sempre buscar uma maneira criativa para desenvolver aplicações para áreas como entretenimento, mobilidade urbana, educação etc. O sucesso dos apps de games para dispositivos móveis é facilmente mensurado: o jogo Vikings vs. Zombies, por exemplo, desenvolvido pela Jera para plataforma Android, chegou a 240 mil downloads, oferecendo uma solução simples e gratuita de entretenimento na tela do celular.

A partir da sua experiência, Moreira sugere que os interessados em atuar com aplicativos estudem sobretudo a plataforma Android, baseada em software livre e em franco crescimento: “É uma área sensacional, que desperta em nós o sentimento que podemos realmente ajudar as pessoas com a construção de algum aplicativo”. E acrescenta: “Mas não ache que irá ficar milionário fazendo apps, isso é muito raro. Pense apenas em se divertir”.

**Estudante gerencia equipe de desenvolvedores** Característica comum das áreas de informática e tecnologia, o desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis também proporciona uma oportunidade de crescimento acelerado dentro de empresas.

Luiz Lukesic é um desses garotos que com apenas 22 anos assumiu o cargo de gerente de produção de aplicativos em uma multinacional estabelecida no Brasil, a [Powerflasher](#). Cursando o último ano de ciências da computação na Universidade Paulista (Unip), ele conta que mesmo com pouca experiência corporativa, comanda uma equipe de desenvolvedores que já criou soluções móveis para bancos, empresas, além do setor público. Aliando as demandas dos clientes à proposta de promover melhorias no cotidiano das pessoas - como o app de um shopping que traz os horários de cinemas, agenda de eventos especiais e mapa do local -, Lukesic diz que mesmo quando se trata de um produto privado, o aplicativo pode ser um serviço de utilidade pública, e é isso que atrai tantas pessoas para esse mercado.

**Imagem 2: Para Jefferson Moreira, o desenvolvimento de aplicativos deve ser divertido para o jovem (Divulgação).** Fonte: [Instituto Claro](#), por Marcelo Modesto