

TRANSFORMANDO HOBBIES EM NEGÓCIOS: O ESTUDO DE CASO DO NERDPROJECT NO MUNICÍPIO DE PATOS DE MINAS/MG.

Congresso Nacional Online de Empreendedorismo, 2ª edição, de 21/09/2020 a 23/09/2020
ISBN dos Anais: 978-65-86861-28-0

ALVARENGA; Felipe Artur da Silva¹, GANDOLFI; Peterson Elizandro²

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar o caso do empreendedorismo com a temática Nerd conhecido como NerdProject, especificamente em relação ao processo de criação e consolidação do projeto, e dos seus resultados e impactos. Esse projeto foi criado no ano de 2012 por estudantes do curso de Publicidade com o objetivo de gerar entretenimento, conhecimento e incentivar o empreendedorismo entre jovens e adultos através dos vários itens do universo nerd. Identificado como um nicho de negócios, a cultura nerd há algum tempo faz parte e está presente desde o dia a dia de crianças na escola, de adultos em rodadas de negócios ou decisões empresariais milionárias. Nesse sentido, atualmente identifica-se um cenário onde as maiores bilheterias do cinema são filmes de super heróis baseados em quadrinhos clássicos, campeonatos de jogos digitais em todo o mundo possuem premiações maiores que grandes campeonatos de futebol, e tanto empresas quanto escolas já entenderam o poder da gamificação para melhor processos de aprendizado, potencializar resultados e engajar equipes. Este trabalho utiliza a metodologia estudo de caso e a coleta de dados foi elaborada por meio do levantamento de dados e informações juntos aos criadores, além do processo de observação participante. Em termos de criação e consolidação, os resultados mostram que o NerdProject cresceu em Patos de Minas criando ações ano após ano. O projeto nasceu com um evento em outubro de 2012, com uma palestra, dois campeonatos e aproximadamente 50 pessoas. Posteriormente se tornou a Maratona NerdProject, evento principal da marca, realizado anualmente no primeiro trimestre. Para o ano de 2020 a oitava edição da Maratona recebeu aproximadamente 600 pessoas em fevereiro. A programação incluiu 8 campeonatos, 4 estandes de empresas parceiras, 11 palestras, exposição de trabalhos de artistas locais, entre várias outras atividades que foram enriquecendo a programação ao decorrer dos anos. Além da Maratona, a marca NerdProject realizou diversas ações na cidade como transmissão de campeonatos nacionais, encontros de jogos de tabuleiro, minicursos de gamificação empresarial, parcerias com organizadores independentes de toda a cidade, dentre outros. Em termos de impactos, com a frequência de eventos foi possível perceber o empoderamento que o NerdProject trouxe à cidade. Além disso, o atual administrador do projeto, foi selecionado em 2018 como organizador oficial da Game Jam Plus (competição internacional de produção de jogos), evento o qual reuniu pela primeira vez em Patos de Minas jovens e adultos interessados em desenvolver games de forma profissional, incluindo a cidade no cenário nacional de produção de jogos. Em consequência do NerdProject, no decorrer destes 8 anos, pode-se verificar a criação de outros projetos independentes como gráfica e consultoria focada a escritores independentes, canais do YouTube, times fixos de esportes eletrônicos, grupos esportivos de treino de batalhas medievais, canais de transmissão de jogos ao vivo, campeonatos escolares, dentre vários outros projetos que sempre tiveram espaço expositivo e dentro do NerdProject.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura Nerd, NerdProject, Jogos, games.

¹ NerdProject, fasalink@hotmail.com

² UFU - Universidade Federal de Uberlândia, petersongandolfin@gmail.com