



Java proporciona grande jogo de lucro para operadoras

Como já é esperado, o J2ME(Java2 Micro Edition), ganha mercado e proporciona rentabilidade para operadoras.

As grandes operadoras começam a explorar o rico mercado de games disponíveis para celulares. Estão todas à procura de parceiros, modelos de negócio e padronização.

No Japão, o gigante de mobilidade a NTT DoCoMo, decidiu utilizar as tecnologia já existentes no mercado, ou seja, não inovou, entre elas está o velho HTML, http, Gif, MIDI e Java.

As operadoras aqui no Brasil também não querem ficar reinventando a roda, ou seja, pretendem seguir os exemplos de sucesso ocorridos no mundo e talvez utilizar a mesma estratégia da gigante DoCoMo.

Os jogos desenvolvidos para celulares em Java vêm dando uma excelente expectativa para o mercado. Os para as operadoras Brasileiras. As operadoras, já estão montado suas estratégias: a TIM do Brasil está em fase de escolha dos jogos e definição dos preços a serem cobrados no País. A TIM pretende entrar no mercado com 20 games. A Oi começou os testes com uma plataforma da Siemens para oferecer jogos gratuitos aos usuários dos modelos M50 e C55. A Nokia montou uma grande estrutura, apresentada no evento JustJava que ocorreu em 26 e 27/04/2003 e promovido pela JUG SouJava www.justjava.com.br. Sua estrutura consiste em incentivos aos desenvolvedores, uma página para manter os jogos construídos a nível mundial, e o que é melhor, um repasse de 60% a 40% do faturamento de cada jogo. Realmente, existe um grande investimento nesta área.

Em 2003 o mercado de download de games para celulares deverão render cerca de US\$ 250 milhões de receita ao redor do mundo, sendo a estimativa para 2007 de US\$3.5. Não existe estudos para o mercado

brasileiro, mas as empresas como podemos ver, estão todas motivadas. A meu ver, temos um grande mercado, tanto para as operadoras quanto para nós desenvolvedores.

A avanço do Java vem já há muito tempo crescendo. Com esta nova onda de micro dispositivos, ele só veio ocupar seu lugar de origem, pois a Java foi criada exatamente para operar em pequenos componentes, graças ao Dreams Teams (James Gosling e um grupo de pessoas). <http://java.sun.com>.

A Java em 2002 estava em cerca de 44,9 milhões (11%) de aparelhos celulares e 2003, até o momento, 86,4 milhões (19%) de celulares já tem Java. Estima-se para 2004 151,8 milhões (30%) de aparelhos com Java. *Fonte – revista:TeleTime – ZelosGroup*

É ou não é para se apostar em Java? Java, sem dúvidas, é uma alternativa para desenvolvimento de aplicações para pequenos dispositivos. Em contato com o fórum <http://www.msdnbrasil.com.br/forum>ShowForum.aspx?ForumID=29> onde o assunto **roSoft - EVB x J2ME - Java e Indicação**, não se percebe uma segurança para o mesmo tipo de desenvolvimento utilizando .Net e EVB.

A linguagem de programação Brew da famosa Qualcomm também não chega ser uma boa alternativa: os desenvolvedores tem que ter licença para desenvolvimento com Brew. Apesar de estar presente em celulares do padrão CDMA, não existem muitos modelos que suportam o Brew (temos o CDM9500 da Audiovox Toshiba e T720 da Motorola).

Uma surpresa agradável surgiu em San Diego – March 13, 2003, referente ao Brew e Java(J2ME): no site da Qualcomm tem a prova que não há como remar contra a imensa onda que é a Java Java(J2ME). A Qualcomm já tem no Brew compatibilidade com J2ME, ou seja, J2ME e Brew agora são parceiros. http://www.cdmatech.com/press/releases/2003/030313_java.html É melhor pegar um "Jacaré" nesta imensa onda chamada Java2(J2ME).

Ray da Costa
Fac.: Unisantana
www.ray.system.nom.br
e-mail-webmaster@ray.system.nom.br