

# BLENDER 3D: COMPROVAÇÃO DO POTENCIAL DO MODELO “BAZAR” DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE LIVRE

**Wille Marcel Lima Malheiro<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal de Sergipe e estudante do Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Exatas e Tecnologia da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia.

O Blender é um software para criação de conteúdo 3D, tais como animações e jogos eletrônicos. Inicialmente desenvolvido como software proprietário (código-fonte fechado), este não conseguiu se sustentar no mercado, levando a empresa à falência. Algum tempo depois, seu código-fonte foi disponibilizado como software livre. Com a mudança, curiosamente, este conseguiu manter um ritmo elevado de desenvolvimento, adquirindo uma alta qualidade técnica, como revelam algumas produções recentes realizadas com o mesmo. Assim, a pesquisa objetivou investigar os fatores que levaram o Blender a alcançar tal estágio de qualidade técnica e de sustentabilidade econômica, estabelecendo relações com o modelo “bazar” de desenvolvimento de software livre, definido por Eric Raymond na obra “A catedral e o bazar”. Além disso, estabelecemos comparações entre as estratégias de sustentabilidade adotadas pela comunidade do Blender e a de outros softwares livres, com base nas informações disponibilizadas nos websites destes softwares. Como resultado, compreendemos que a comunidade do Blender possui uma estrutura bastante organizada, contando com uma fundação sem fins lucrativos com a função de obter recursos financeiros e coordenar o desenvolvimento do software. Em relação às fontes de financiamento, percebemos que o Blender conta com doações de usuários, venda de produtos numa loja eletrônica, realização de cursos e desenvolvimento de projetos de filmes de animação e de jogos eletrônicos, com o objetivo de divulgar e desenvolver novos recursos ao software. Em relação às estratégias de sustentabilidade de outros softwares livres, percebemos que o Blender difere principalmente por não contar com patrocínio de empresas e pela realização dos “open projects”, sendo estes, portanto, uma grande inovação. Notamos também que o número atual de desenvolvedores do Blender é superior ao da época em que este era proprietário. A trajetória do Blender pode ser vista, portanto, como uma comprovação do potencial do modelo bazar de desenvolvimento.

**Palavras-chave** – Ciência da Computação, Software Livre, Desenvolvimento de Software