

1º CENSO DA INDÚSTRIA BRASILEIRA DE JOGOS DIGITAIS

COORDENAÇÃO

AFONSO FLEURY

LUIZ OJIMA SAKUDA

JOSÉ HENRIQUE DELL OSSO CORDEIRO

ACOMPANHA
VOCABULÁRIO
DA **IBJD**



GEDIGames

Núcleo de Política e
Gestão Tecnológica



*DAVID NAKANO * IVELISE FORTIM DE CAMPOS * PAULO BASTOS TIGRE * DAVID DE OLIVEIRA LEMES * EMANOEL
LORETO QUERETTE * EVÓDIO KALTENECKER RETTO DE QUEIROZ * FRANCISCO LIMA CRUZ TEIXEIRA * GILSON SCHWARTZ
* GUILHERME ANDERS * JOÃO HENRIQUE RANHEL RIBEIRO * LIDIA GOLDENSTEIN * LUIS CARLOS PETRY * REINALDO
AUGUSTO DE OLIVEIRA RAMOS * SILVIO VANDERLEI ARAÚJO SOUSA * ANITA CAVALEIRO DE MACEDO CABRERA *
CAROLINA DE MOURA GRANDO * TATIANA MELANI TOSI E COLABORADORES*

I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais

Com Vocabulário Técnico sobre a IBJD

Coordenação

Afonso Fleury

Luiz Ojima Sakuda

José Henrique Dell’Osso Cordeiro

*David Nakano * Ivelise Fortim de Campos * Paulo Bastos Tigre * David de Oliveira Lemes * Emanuel Loreto Querette * Evódio Kaltenecker Retto de Queiroz * Francisco Lima Cruz Teixeira * Gilson Schwartz * Guilherme Anders * João Henrique Ranhel Ribeiro * Lidia Goldenstein * Luis Carlos Petry * Reinaldo Augusto de Oliveira Ramos * Silvio Vanderlei Araújo Sousa * Anita Cavaleiro de Macedo Cabrera * Carolina de Moura Grando * Tatiana Melani Tosi e Colaboradores*



São Paulo, 2014

FLEURY, Afonso; SAKUDA, Luiz Ojima, CORDEIRO, José H. D.

I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, com Vocabulário Técnico sobre a IBJD / David Nakano * Ivelise Fortim de Campos * Paulo Bastos Tigre * David de Oliveira Lemes * Emanuel Loreto Querette * Evódio Kaltenecker Retto de Queiroz * Francisco Lima Cruz Teixeira * Gilson Schwartz * Guilherme Anders * João Henrique Ranhel Ribeiro * Lidia Goldenstein * Luis Carlos Petry * Reinaldo Augusto de Oliveira Ramos * Silvio Vanderlei Araújo Sousa * Anita Cavaleiro de Macedo Cabrera * Carolina de Moura Grandó * Tatiana Melani Tosi e Colaboradores – 2014.

159 páginas. ; 17,6 cm X 25 cm, Edição Digital.

Pesquisa do GEDIGames, NPGT, Escola Politécnica, USP, para o BNDES, 2014.

1. Indústria Brasileira de Jogos Digitais; 2. Censo da Indústria; 3. Vocabulário Técnico; 4. Terminologia Técnica; 5. Perfil das Empresas; 6. Empresas Desenvolvedoras de Jogos Digitais; 7. Perfil do Desenvolvimento de Jogos Digitais; 8. Forma de Distribuição de Produtos; 9. Formas de Financiamento; 10. Internacionalização; 11. Perspectivas de Faturamento; 12. Propriedade Intelectual em jogos Digitais; 13. Diretório de Empresas Nacionais de Desenvolvimento de Jogos Digitais; 14. Associações Nacionais de Jogos Digitais; 15. Vocabulário Básico; 16. Qualificações na Indústria de Jogos Digitais.

NPGT / Escola Politécnica / USP

Realização: GEDIGames | NPGT

Dados de Contato & Correspondência

GEDIGames

E-mail: contato@gedigames.com.br

<http://www.gedigames.com.br/>

NPGT

Av. Prof. Luciano Gualberto, 908 - FEA 1 - Sala B 114, Cidade Universitária - São

Paulo - 05508-900 / (11) 3818-4011 e 3091-5969 - E-mail: npgtusp@usp.br

<http://www.fea.usp.br/npgtusp/>

Equipe de Coordenação Executiva & Científica

Afonso Fleury

Coordenador da Pesquisa - Escola Politécnica - USP

Davi Nakano

Vice-Coordenador de Pesquisa - Escola Politécnica – USP

Luiz Ojima Sakuda

Gerente Técnico da Pesquisa - Escola Politécnica - USP

José Henrique Dell Osso Cordeiro

Gerente Administrativo da Pesquisa - Escola Politécnica – USP

© 2014 por GEDIGames, NPGT. Os direitos dessa obra foram integralmente cedidos ao Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social.

Esta pesquisa foi executada pelo GEDIGames, NPGT, por meio de financiamento não reembolsável com recursos do Fundo de Estruturação de Projetos (FEP) do BNDES. O conteúdo dos capítulos é de exclusiva responsabilidade dos autores, não refletindo, necessariamente, a opinião do BNDES.

Coordenação do Projeto

Afonso Carlos Correa Fleury
Davi Noboru Nakano
José Henrique Dell'Osso Cordeiro
Luiz Ojima Sakuda

Pesquisadores

Anita Cavaleiro de Macedo Cabrera
Carolina de Moura Grando
David de Oliveira Lemes
Emanoel Loreto Querette
Evódio Kaltenecker Retto de Queiroz
Francisco Lima Cruz Teixeira
Gilson Schwartz
Guilherme Anders
Ivelise Fortim de Campos
João Henrique Ranhel Ribeiro
Lidia Goldenstein
Luis Carlos Petry
Paulo Bastos Tigre
Reinaldo Augusto de Oliveira Ramos
Silvio Vanderlei Araújo Sousa
Tatiana Melani Tosi

Colaboradores

Arlete dos Santos Petry
Cristina Froes de Borja Reis
Fernando Júlio de Freitas
Jonathan Sapsed
Luiz Edmundo Machado
Marcos Vinicius Cardoso
Mathijs de Vaan
Pollyana Notargiacomo Mustaro
Sueli Ribera

Bolsistas

Carlos Schetini Perroti Spegiorin
Diogo Kenji Nojimoto
Eliseu Mizushima
Fernando Jorge Kanaan Ramos
Ricardo Tadashi Kotsubi Júnior
Vitor Henrique Uemura Biscuola

Equipe de Revisão, Capa, Editoração & Diagramação

Caio José Ribeiro Chagas
Janaina Azevedo Corral
Laís Akemi Margadona
Horácio Corral
Rodolfo Beccari de Oliveira

Título: I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, com Vocabulário Técnico da IBJD

Pesquisa: Projeto de Pesquisa FEP Games, Contrato BNDES Nº 12.2.0431.1

Instituição Realizadora: GEDIGames, NPGT, Escola Politécnica.

Instituição de Fomento: BNDES

Apresentação: Julho, 2014.

Resumo

Este censo foi realizado com o intuito de entender, identificar, obter perfil e categorizar as empresas e os indivíduos atuantes na Indústria Brasileira de Jogos Digitais (IBJD). O censo da IBJD foi realizado para levantar informações precisas e acuradas acerca das Empresas, Desenvolvedores e Associações no que se refere a Distribuição Geográfica, Perfil Corporativo e Comercial das Empresas Desenvolvedoras, Faturamento Anual, Fundação, Recursos Humanos, Número de Jogos Desenvolvidos por período, Plataformas de Desenvolvimento e *Engines* mais utilizadas, Metodologia de Desenvolvimento de Software, Ferramentas de Desenvolvimento, Financiamento e Investimento, Formas de Distribuição dos Produtos, Internacionalização e Perspectivas de Faturamento com negócios internacionais, além de informações sobre a Propriedade Industrial dos Jogos Digitais e outros produtos desenvolvidos, sua proteção e processos de Patente. O Censo também analisa os principais desafios das empresas da indústria para os próximos 5 anos e apresenta um diretório das Empresas desenvolvedoras de Jogos Digitais em território nacional, acrescida de uma lista de associações do setor. Por fim, para que todo o Censo seja compreendido em sua totalidade, segue um Vocabulário Técnico especializado, com a terminologia básica e essencial, os títulos de qualificação e responsabilidades na indústria entre outros verbetes e inserções pertinentes à compreensão do texto.

Palavras Chaves: Jogos Digitais, Indústria Brasileira, Censo da Indústria, Indústria Brasileira de Jogos Digitais, IJD, IBJD, Competitividade, Inovação, Recursos Humanos, Financiamento, Crescimento das Empresas, Competitividade Internacional, Vocabulário Técnico, Terminologia Técnica, Perfil das Empresas, Empresas Desenvolvedoras de Jogos Digitais, Perfil do Desenvolvimento de Jogos Digitais, Forma de Distribuição de Produtos, Formas de Financiamento, Internacionalização, Perspectivas de Faturamento, Propriedade Intelectual em Jogos Digitais, Diretório de Empresas Nacionais de Desenvolvimento de Jogos Digitais, Associações Nacionais de Jogos Digitais, Vocabulário Básico, Qualificações na Indústria de Jogos Digitais.

Abstract

This census has been conducted in order to understand, identify, categorize and profile of the companies, businesses and individuals active in the Brazilian Digital Games Industry (BDGI). The census organizes information about the BDGI Companies, Developers and Associations regarding Geographic Placement, Corporate and Business Profile concerning the Companies, Annual Revenue, Foundation, Human Resources, Number of Games Developed by period, Development Platforms and which *Engines* are used more often, Software Development Methodology, Tools for Development, Finance and Investment, Forms of Products Distribution, Internationalization and Prospects regarding incomes related to International business, plus information on Industrial Property for Digital Games and other developed products, their protection and patent processes. The Census also makes an estimate of the main challenges for companies in the industry for the next 5 years and has a complete directory of Digital Games developing companies in the country, plus a list of associations. Finally, for the full and complete understanding of this Census, follows a specialized technical vocabulary, with relevant terminology concerning to the basic and essential vocabulary, the qualifications and responsibilities in the industry among other entries and inserts relevant to understanding the text.

Keywords: Digital games, Brazilian Industry, Census of Industry, Brazilian Industry of Digital Games, DGI, BDGI, Competitiveness, Innovation, Human Resources, Finance, Business Growth, International Competitiveness, Technical Vocabulary, Terminology Technique Profile of Companies, Companies game developers digital, Profile digital Game Development, Product Distribution Form, Forms of Financing, Internationalization, Perspectives Billing, Intellectual Property in digital Games, National Directory of Companies digital Game Development, National Associations of digital Games, Basic Vocabulary, Qualifications in Digital Game Industry.

Resumen

Este censo se llevó a cabo con el fin de conocer, identificar, categorizar y obtener el perfil de las empresas y particulares que trabajan en la industria brasileña de Juegos digitales (IBJD). El censo de IBJD se llevó a cabo para recaudar información precisa y exacta sobre las Empresas por distribución Geográfica y Asociaciones, Desarrolladores respecto a la distribución geográfica, Perfil Corporativo y Distribución de los desarrolladores de las empresas comerciales, ingresos anuales, Fecha de Fundación, Recursos Humanos, Número de juegos desarrollados por período, Plataformas de desarrollo y *engines* más usados, Metodología utilizada en el Desarrollo de Software, Herramientas de Desarrollo, Finanzas e Inversiones, formas de distribución de los productos, internacionalización y perspectivas de ingresos con los negocios internacionales (especialmente en lo que respecta a los mercados atendidos y planificación a medio plazo), además de información sobre la Propiedad Industrial de Juegos digitales y otros productos desarrollados, su protección y procesos de patentes. El Censo también presenta una estimativa de los principales retos de las empresas en la industria para los próximos 5 años y cuenta con un completo directorio de empresas desarrolladoras de Juegos Digitales en el país, además de una lista de asociaciones de la industria. Por último, para sea posible comprender el Censo en su totalidad, sigue un vocabulario técnico especializado, con la terminología relevante al vocabulario básico y esencial, las cualificaciones y responsabilidades en la industria y entre otras entradas pertinentes a la comprensión de las inserciones de texto.

Palabras claves: Juegos digitales, industria brasileña, Censo de la Industria, Industria Brasileña de juegos digitales, IJD, IBJD, competitividad, innovación, recursos humanos, finanzas, crecimiento empresarial, competitividad internacional, vocabulario técnico y terminología técnica, Perfil de Empresas, empresas desarrolladoras de juegos digitales, Perfil del desarrollo de juegos digitales, Forma Distribución del producto, formas de financiación, internacionalización, perspectivas de ingresos, propiedad intelectual en los juegos digitales, Directorio Nacional de Empresas de Desarrollo de Juegos Digitales, Asociaciones Nacionales de Juegos digitales, vocabulario básico, Cualificaciones en la Industria de Juegos digitales.

Índice

GLOSSÁRIO – Siglas & Abreviaturas	16
1 Introdução	26
2 Metodologia	31
3 Distribuição Geográfica	34
4 Perfil das Empresas Desenvolvedoras	37
4.1 <i>Faturamento das empresas</i>	37
4.2 <i>Ano de fundação das empresas</i>	37
4.3 <i>Recursos Humanos</i>	38
4.3.1 Número de colaboradores	38
4.3.2 Proporção entre funcionários e sócios	39
4.3.3 Gênero	40
4.4 <i>Afiliação das empresas</i>	41
4.5 <i>Prêmios</i>	42
4.6 <i>Principal atividade das empresas</i>	43
4.7 <i>Perfil de gastos das empresas</i>	43
5 Perfil dos Jogos Desenvolvidos	46
5.1 <i>Categorias e número de jogos desenvolvidos</i>	46
6 Perfil do Desenvolvimento dos Jogos Digitais	49
6.1 <i>Plataformas de desenvolvimento atuais e planejadas</i>	49
6.2 <i>Uso de engines</i>	51
6.3 <i>Uso de metodologias para desenvolvimento de software</i>	53
6.4 <i>Uso de ferramentas de autoria & modelagem 3D</i>	53
6.5 <i>Outras ferramentas</i>	54
7 Formas de distribuição	57
8 Formas de financiamento	59
9 Internacionalização da empresa e perspectivas de faturamento	62

9.1	<i>Mercados atendidos e planos para os próximos 24 meses</i>	62
9.2	<i>Perspectiva de Faturamento para os próximos 24 meses</i>	64
10	Propriedade Intelectual	66
10.1	<i>Desenvolvimento de propriedade intelectual (PI)</i>	66
10.2	<i>Proteção da propriedade intelectual</i>	66
11	Principais desafios das empresas	69
12	Diretório de Empresas	72
12.1	<i>Amazonas</i>	72
12.2	<i>Bahia</i>	72
12.3	<i>Ceará</i>	72
12.4	<i>Distrito Federal</i>	72
12.5	<i>Espírito Santo</i>	73
12.6	<i>Goiás</i>	73
12.7	<i>Minas Gerais</i>	74
12.8	<i>Pará</i>	74
12.9	<i>Paraíba</i>	74
12.10	<i>Paraná</i>	75
12.11	<i>Pernambuco</i>	75
12.12	<i>Piauí</i>	76
12.13	<i>Rio de Janeiro</i>	76
12.14	<i>Rio Grande do Sul</i>	77
12.15	<i>Santa Catarina</i>	79
12.16	<i>São Paulo</i>	80
13	Lista de Associações	85
13.1	<i>Abragames</i>	85
13.2	<i>Acigames</i>	85
13.3	<i>ADJOGOS-RS</i>	86
13.4	<i>ACATE – Vertical Games</i>	86
13.5	<i>IGDA</i>	86
13.5.1	<i>IGDA-Curitiba</i>	87
13.5.2	<i>IGDA-Recife</i>	87

13.5.3	IGDA-Rio	87
13.5.4	IGDA-RS	87
13.5.5	IGDA –São Paulo	88
13.6	<i>UBV&G</i>	89
14	Referências	91
15	Vocabulário de Termos Técnicos referentes à IBJD	93
15.1	<i>Vocabulário Básico da Indústria de Jogos</i>	94
15.2	<i>Levantamento das Qualificações na Indústria de Jogos</i>	135
15.3	<i>Levantamento dos Títulos e Responsabilidades na Indústria de Jogos</i>	136
	Apêndice I – Equipe	146
16.1	<i>Coordenação</i>	147
16.2	<i>Pesquisadores</i>	150
16.3	<i>Colaboradores</i>	158
16.4	<i>Bolsistas</i>	159
16.5	<i>Equipe de Revisão, Capa, Editoração & Diagramação</i>	159

Índice de Figuras

Figura 1- Gastos com recursos humanos e infra estrutura	44
Figura 2- Gastos com marketing e negócios	44
Figura 3 - Perspectiva de faturamento	64
Figura 4 - Propriedade intelectual	66
Figura 5 - Proteção da propriedade intelectual	67

Índice de Tabelas

Tabela 1-Distribuição Geográfica das Empresas	35
Tabela 2 - Faturamento das empresas no ano de 2013	37
Tabela 3 - Ano de fundação das empresas	37
Tabela 4 - Número de pessoas por empresas	39
Tabela 5 - Sócios e colaboradores por setor da empresa	40
Tabela 6 – Afiliação das empresas às associações	41
Tabela 7 - Jogos desenvolvidos e empresas por categoria de jogos	46
Tabela 8 - Plataformas de desenvolvimento atuais e planejadas (continua)	50
Tabela 8 - Plataformas de desenvolvimento atuais e planejadas (continuação)	51
Tabela 9 – Uso de <i>Engines</i>	52
Tabela 10 – Uso de Metodologias de desenvolvimento de software	53
Tabela 11 – Uso de ferramentas de autoria	54
Tabela 12- Uso de outras ferramentas	55
Tabela 13 - Distribuição dos produtos	57
Tabela 14- Principais formas de financiamento que a empresa utilizou e/ou pretende utilizar	59
Tabela 15-Formas de internacionalização das empresas	62
Tabela 16- Mercados atendidos e planos para os próximos 24 meses	63
Tabela 17 - Desafios para as empresas nos próximos 5 anos	69

GLOSSÁRIO

Siglas e Abreviaturas

GLOSSÁRIO – Siglas & Abreviaturas

Em caso de dúvidas sobre o significado das siglas e abreviaturas utilizadas nesta obra, e em outras relacionadas, o presente glossário servirá para dirimir tais dúvidas, além de indicar a primeira ocorrência do termo, e apresentar um significado conceitual e prático para o termo / entrada.

ABES	Associação Brasileira das Empresas de Software, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Exerce a missão de representação setorial nas áreas legislativa e tributária, a proposição e orientação de políticas voltadas ao fortalecimento de cadeia de valor da Indústria Brasileira de Software e Serviços
ABRADI	Associação Brasileira das Agências Digitais, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Entidade de classe, sem fins lucrativos, que defende os interesses das empresas desenvolvedoras de serviços digitais no Brasil.
Abragames	Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Entidade sem fins lucrativos com o objetivo de fortalecer a indústria nacional de desenvolvimento de jogos.
Acigames	Citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Associação criada com a finalidade de representar e regulamentar a indústria e comércio dos jogos eletrônicos e incentivar culturalmente a área de games no Brasil.
ADJOGOSRS	Associação dos Desenvolvedores de Jogos Digitais do Rio Grande do Sul, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais".
ApexBrasil	Agência Brasileira de Promoção de Exportação e Investimentos, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Atua para promover os produtos e serviços brasileiros no exterior e atrair investimentos estrangeiros para setores estratégicos da economia brasileira.

ASSESPRO	Associação de Empresas Brasileiras de Tecnologia da Informação, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Entidade sem fins lucrativos, regida por seus Estatutos Sociais, criada com o intuito de representar empresas privadas nacionais produtoras e desenvolvedoras de software, produtos e serviços de tecnologia da informação, telecomunicações e internet.
ASTEPS	Associação de Startups e Empreendedores Digitais, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Associação que busca funcionar como base de apoio para Startups em Brasília, DF.
BIG Festival	Brazil's Independent Games Festival, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". Festival internacional de jogos digitais com palestras e rodadas de negócios, é o principal evento de negócios da IBJD
BGD	Brazilian Games Developers Exports Program, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Programa sem fins lucrativos criado pela ABrGames com o objetivo de fortalecer a IBJD.
BGS	Brasil Game Show, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Um dos principais eventos do segmento da América Latina.
BNDES	Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Empresa pública federal, com sede em Brasília, cujo principal objetivo é financiar de longo prazo a realização de investimentos em todos os segmentos da economia, de âmbito social, regional e ambiental.
BrGames	Programa de Fomento à Produção e Exportação do Jogo Eletrônico Brasileiro, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais".
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". Fundação do Ministério da Educação (MEC), desempenha papel

fundamental na expansão e consolidação da pós-graduação stricto sensu (mestrado e doutorado) em todos os estados da Federação.

CEDIN

Centro de Desenvolvimento de Empresas Nascentes citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais" e "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais"

CENA

Centro de Empresas Nascentes, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais" e "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". O Centro de Empresas Nascentes é uma incubadora de empresas de base tecnológica vinculada à Fundação de Fomento à Tecnologia e à Ciência, que opera no campus da Faculdade de Tecnologia e Ciências, FTC, na Avenida Paralela, em Salvador.

CERTI – CELTA

citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais" e "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". A Fundação CERTI é uma organização de pesquisa, desenvolvimento e serviços tecnológicos especializados que proporciona soluções inovadoras para a iniciativa privada, governo e terceiro setor. É uma instituição independente e sem fins lucrativos. A Fundação CERTI foi responsável pela criação, em 1986, de uma das primeiras incubadoras de empresas do Brasil a contar com um processo formal de incubação – o Centro Empresarial para Laboração de Tecnologias Avançadas (CELTA).

CESAR

Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais" e "Proposição de Políticas Públicas direcionadas à Indústria Brasileira de Jogos Digitais". O C.E.S.A.R é um centro privado de inovação que utiliza engenharia avançada em Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) para solucionar problemas complexos para empresas e indústrias de diversos setores, a exemplo de telecomunicações, eletroeletrônicos, automação comercial, financeira, mídia, energia, saúde e agronegócios.

CIETEC

Centro de Inovação, Empreendedorismo e Tecnologia, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais" e "Mapeamento

da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". É uma associação civil sem fins lucrativos de direito privado estabelecida com a missão de promover o desenvolvimento da Ciência, Tecnologia e Inovação, incentivando a transformação do conhecimento em produtos e serviços inovadores e competitivos.

CNPq

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". Agência do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI), tem como principais atribuições fomentar a pesquisa científica e tecnológica e incentivar a formação de pesquisadores brasileiros.

FABESB

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". É uma instituição pública de fomento à pesquisa acadêmica que provê bolsas e auxílios para o fomento da pesquisa científica e tecnológica em todas as áreas do conhecimento.

FAPEMIG

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". É uma instituição pública de fomento à pesquisa acadêmica que provê bolsas e auxílios para o fomento da pesquisa científica e tecnológica em todas as áreas do conhecimento.

FAPERJ

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". É uma instituição pública de fomento à pesquisa acadêmica que provê bolsas e auxílios para o fomento da pesquisa científica e tecnológica em todas as áreas do conhecimento.

FAPESC

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Santa Catarina, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". É uma instituição pública de fomento à pesquisa acadêmica que provê bolsas e auxílios para o fomento da pesquisa científica e tecnológica em todas as áreas do conhecimento.

FAPESP

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". É

uma instituição pública de fomento à pesquisa acadêmica que provê bolsas e auxílios para o fomento da pesquisa científica e tecnológica em todas as áreas do conhecimento.

FEEVALE

citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais" e "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". Mantida pela Associação Pró-Ensino Superior em Novo Hamburgo (Aspeur), uma entidade sem fins lucrativos e reconhecida como de utilidade pública federal, estadual e municipal, a Universidade Feevale é uma instituição que atua em todos os níveis de formação.

FILE

Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais" e "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". Um festival de arte em novas mídias que acontece anualmente em São Paulo desde 2000 e eventualmente em algumas outras cidades do mundo.

FINEP

Financiadora de Estudos e Projetos, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". É uma empresa pública brasileira de fomento à ciência, tecnologia e inovação em empresas, universidades, institutos tecnológicos e outras instituições públicas ou privadas sediada no Rio de Janeiro.

Fumsoft

citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais" e "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". Fumsoft é uma instituição científica e tecnológica sem fins lucrativos que atua, desde 1992, na indução do desenvolvimento da cadeia produtiva de Tecnologia da Informação (TI) em Minas Gerais.

Fundação Softville

citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Presta serviços de incubação para a criação de empresas de base tecnológica.

GDA-PB

Game Developers Association - Paraíba, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Associação de empresas de desenvolvimento de Jogos Digitais na Paraíba.

IBJD

Indústria Brasileira de Jogos Digitais, citado em: "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais"

Ibope	Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". É uma das maiores empresas de pesquisa de mercado da América Latina. A empresa fornece um amplo conjunto de informações e estudos sobre mídia, opinião pública, intenção de voto, consumo, marca, comportamento e mercado, no Brasil e em mais 14 países.
IDATE	citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". Empresa de consultoria que faz análise de mercado de telecomunicações, da internet, e de mídia.
IGDA	<i>International Game Developers Association</i> , citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Organização independente e sem fins lucrativos voltada aos desenvolvedores de Jogos Digitais.
Instituto Inova	citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Associação civil de interesse público que congrega mais de 40 empresas de tecnologia.
INTEC	Incubadora Tecnológica de Curitiba, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". Primeira incubadora de base tecnológica do Paraná, é vinculada ao Instituto de Tecnologia do Paraná (TECPAR).
INTUEL	Incubadora Internacional de Empresas de Base Tecnológica da UEL, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais" Incubadora de empresas de base tecnológica, vinculada a UEL (Universidade Estadual de Londrina).
ITEP	Instituto de Tecnologia de Pernambuco, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Associação civil de direito privado sem fins econômicos, qualificada como organização social. Centro de referência regional na oferta de soluções tecnológicas para o setor produtivo, visando à modernização e ao desenvolvimento sustentável de Pernambuco e da Região Nordeste.
JDE	Jogos Digitais Educacionais, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais".

- MIDI** Tecnológico, incubadora MIDI Tecnológico, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Presta serviços de incubação a Empreendimentos de Base Tecnológico que têm como principal insumo os conhecimentos e as informações técnico-científicas, apoiando o processo de desenvolvimento de pequenas empresas nascentes.
- PNAD** Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". É uma pesquisa feita pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em uma amostra de domicílios brasileiros que, por ter propósitos múltiplos, investiga diversas características socioeconômicas da sociedade, como população, educação, trabalho, rendimento, etc., entre outros temas que são incluídos na pesquisa de acordo com as necessidades de informação para o Brasil.
- PwC** PricewaterhouseCoopers, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". É uma das maiores prestadoras de serviços profissionais do mundo. Resumidamente, ela presta os serviços de auditoria, consultoria e outros serviços acessórios para todo tipo de empresas e no mundo inteiro.
- SBC** Sociedade Brasileira de Computação, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". A SBC é uma sociedade científica que reúne estudantes, professores e profissionais da Computação e Informática de todo o Brasil. O principal objetivo desta instituição é incentivar a pesquisa e o ensino em Computação.
- SBGames** Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Constitui-se no maior e mais importante evento acadêmico da América Latina na área de games e entretenimento digital que reúne anualmente pesquisadores, artistas, designers, professores e estudantes de universidades, centros de pesquisa e da indústria de jogos.

SBGames é organizado pela Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital da SBC (Sociedade Brasileira de Computação) e também apoiado pela ABrGames.

SC-Games

citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Polo de empresas desenvolvedoras de Jogos Digitais de Santa Catarina.

SEBRAE

Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Serviço social autônomo que objetiva auxiliar o desenvolvimento de micro e pequenas empresas, estimulando o empreendedorismo no país.

Softex

Associação para Promoção da Excelência do Software Brasileiro, citado em: "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais". Executa, desde 1996, iniciativas de apoio, desenvolvimento, promoção e fomento para impulsionar a Indústria Brasileira de Software e Serviços de TI

TecVitoria

citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais" e "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". A Incubadora de Empresas de Base Tecnológica TecVitória é uma associação civil, sem fins lucrativos, com personalidade jurídica de direito privado e prazo indeterminado de duração, criada em dezembro de 1995 numa parceria entre Governos, Universidade e Entidades empresariais capixabas, como resultado da percepção da importância de se promover a produção de bens e serviços de alto conteúdo tecnológico.

TIC Kids Online Brasil

citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". Realizada pela primeira vez em 2012 pela CETIC.br (Centro de Estudos Sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação) a pesquisa TIC Kids Online Brasil é realizada entre adolescentes de 9 a 16 anos que sejam usuários de Internet e tem como foco central medir as oportunidades e os riscos relacionados ao uso da Internet. As entrevistas são realizadas com as próprias crianças e os adolescentes e também com seus pais/responsáveis.

UNCTAD

Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento, citado em "Mapeamento da Indústria Brasileira e

Global de Jogos Digitais". Foi estabelecida em 1964, em Genebra, Suíça.

Vesta Incubator

citado em "1o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais" e "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais". Incubadora de estúdios de Jogos Digitais, baseado na cidade de Florianópolis.

Capítulo 1

Introdução

1 Introdução

O levantamento de dados primários sobre a indústria é fundamental para o mapeamento das necessidades do setor. Este relatório se concentrou no principal elo da cadeia de valor: os desenvolvedores. As próximas edições deverão incluir também outros atores, como distribuidores, consultores, fornecedores de serviços especializados, como áudio e vídeo, e profissionais desenvolvedores autônomos. Os estudos anteriores não tiveram o caráter de censo, embora ainda sejam importantes para compreender a evolução do setor até o momento. Dois estudos feitos em 2005 merecem destaque: Abragames (2005) e Softex (2005). Embora com dados convergentes, algumas discrepâncias podem gerar dúvidas sobre a fotografia do setor na época, devido à amostra da época ser muito pequena.

Em 2004, o Plano Diretor da Promoção de Jogos Eletrônicos do Brasil (Abragames, 2004) foi publicado, construído por diversos atores do ecossistema. O documento possui uma visão geral da indústria de Jogos Digitais e propõe 13 ações de políticas públicas relacionadas a 4 áreas: aperfeiçoamento do ambiente de negócios e infraestrutura da indústria de desenvolvimento de jogos, criação de um cenário favorável à cultura e à economia dos jogos no Brasil, aumento da competitividade internacional das desenvolvedoras brasileiras e incentivo à inovação e ao desenvolvimento de talentos.

No ano seguinte, um dos primeiros estudos sobre o perfil do setor (Abragames, 2005) foi publicado, e menciona a existência de tentativas de estabelecer uma IBJD desde a década de 80, e uma empresa em funcionamento desde 1992 (com 13 anos na época do estudo). O trabalho mapeou 55 desenvolvedoras em atividade, das quais 23% tinham até 3 anos e 53% tinham até 5 anos. O perfil geográfico do número de empresas destacava o Paraná

(33%), São Paulo (20%), Rio de Janeiro (12%) e Pernambuco (9%); enquanto o faturamento entre estes estados e o do Rio Grande do Sul eram equilibrados. O desenvolvimento era voltado para PCs (66%), com o celular já no segundo lugar (23%) e console com 11%.

A pesquisa mapeou também o perfil dos profissionais da indústria. O mapeamento foi novamente feito pela ABrGames em 2008 a partir de 42 empresas que empregavam 560 profissionais e exportavam 43% da sua produção (ABrGames, 2008).

Outro estudo importante foi feito pela Softex (2005) com 22 empresas, que mostrou algumas particularidades da cadeia de valor brasileira, destacando a importância das empresas de publicidade e operadoras de telefonia celular, indicando a produção de *Advergames* e jogos para celulares. Um terço destas empresas tinham sido criadas há menos de 2 anos; e as demais possuíam menos de 5 anos, com exceção de apenas 4: duas com 7 anos; uma com 8 anos e uma com 11 anos. 77% funcionavam com menos de 20 pessoas, com uma média de 13 colaboradores por empresa. Os dados de faturamento também mostravam a predominância de micro e pequenas empresas, com apenas 3 dos 20 respondentes com faturamento acima de 500 mil reais no ano de 2004. A concentração geográfica na pesquisa acompanhava o perfil da pesquisa feita pela ABrGames (2005): Paraná também liderava o ranking com 8 empresas (39,13%), seguidos de São Paulo e Rio de Janeiro, com 5 empresas cada (26,09% cada). Duas empresas eram de Pernambuco, duas do Rio Grande do Sul e uma de Santa Catarina. A fonte de financiamento principal era o capital próprio (66,67%). O principal segmento de mercado-alvo era o de PCs (17 empresas, 72%). *Advergames* eram produzidos por 7 empresas (29,17%), mesmo número de desenvolvedores para celular. Poucos desenvolviam para consoles (5 empresas) e apenas 2 empresas produziam Jogos Digitais Educacionais, e 3 produziam jogos de treinamento. O estudo da Softex (2005) também mapeou o mercado de Jogos

Digitais e elaborou propostas para políticas públicas com 21 ações em 5 áreas: criação de empresas de games, apoio a empresas na fase de gestação, apoio a empresas nas fases de crescimento e maturação, apoio ao software livre, e incentivo à inovação e ao desenvolvimento de talentos.

Perucia, Balestrin e Verschoore (2011) fizeram uma pesquisa em 2007 com 22 das 26 empresas associadas à ABragames no período estudado. Todas caracterizavam-se como micro ou pequenas empresas e tinham uma média de 17 funcionários.

Em 2012, a Acigames (2012) divulgou uma pesquisa que relatou ter 104 empresas participantes, que correspondiam a 524 pessoas. Nesta amostra, o perfil é principalmente de empresas pequenas e jovens. 16% faturava até 100 mil reais, 50% entre 100 mil e 500 mil, 19% entre 500 mil e 1,5 milhão, 14% entre 1,5 milhão e 5 milhões; e 1% acima de 5 milhões. Em relação ao pessoal, 60% possuíam menos de 10 funcionários, 21% entre 10 e 20 funcionários, 12% entre 20 e 50; e 7% com mais de 50 funcionários. Em relação à distribuição geográfica, 35% de São Paulo, 13% do Rio de Janeiro, 12% de Rio Grande do Sul, 9% do Paraná, e 32% de outros estados. As empresas que possuíam até um ano somavam 26%; de 2 a 5 anos, 40%; 5 a 10 anos, 26%; com mais de 10 anos, 13%. Este perfil foi parcialmente validado por esta primeira pesquisa, que conseguiu acessar um volume maior de empresas.

Finalmente, Cardoso (2013) levantou uma amostra de 150 empresas entre desenvolvedores, publicadoras, distribuidores, membros da imprensa e pesquisadores, da qual conseguiu 65 respostas e projetou a existência de cerca de 240 empresas. Nesta amostra, empresas de até 1 ano correspondiam a 16%; 1 a 2 anos, 24%; entre 2 e 5 anos, 27%; entre 5 e 10 anos, 14%; e acima de 10 anos, 10%. Em relação ao tipo de jogo desenvolvido pela empresa, 77% responderam os Jogos de Entretenimento; 39%, Jogos Digitais Educacionais; 27% desenvolvem *Serious Games*; e 30% *Advergames*. Neste levantamento, subiu

o número de empresas com jogos para dispositivos móveis (69%) e jogos para a web (57%); já é significativamente maior para os computadores (44%), para redes sociais (34%), para empresas (23%), entre outros. Para o financiamento, os recursos próprios continuam com 70%, com 20% de capital de risco; 19% com investimento da matriz; e 17% de investimento público. Em relação ao número de colaboradores, 59% possui menos que 9 colaboradores; 34% entre 10 e 49; 3% possui 50 a 99; e apenas 3% possuem mais de 99. Como a pesquisa incluiu publicadoras, algumas empresas são muito grandes: 74% com faturamento de até 2,4 milhões, 9% com 2,4 a 16 milhões, e os restantes 9% acima de 16 milhões.

Esta primeira edição se concentrou no principal elo da cadeia de valor: os desenvolvedores. As próximas edições deverão incluir também outros atores, como distribuidores, consultores, fornecedores de serviços especializados como áudio e vídeo, e profissionais desenvolvedores autônomos.

Como os estudos relacionados tiveram alcance limitado, o objetivo da pesquisa foi levantar dados acerca das empresas desenvolvedoras, tais como o perfil das empresas, o perfil dos jogos desenvolvidos, as ferramentas e metodologias com os quais os desenvolvedores fazem seus jogos, além de explorar aspectos com relação ao marketing, faturamento, e a internacionalização das empresas e propriedade intelectual.

Capítulo 2

Metodologia

2 Metodologia

Com relação ao instrumento, foi utilizado um questionário com perguntas fechadas e abertas. O questionário foi construído pela equipe, com base em pesquisas internacionais sobre desenvolvedores. Para a construção do perfil econômico da empresa, utilizou-se os intervalos de faturamento definidos pelo SEBRAE e pelo BNDES.

Após a construção do questionário, a pesquisa foi divulgada de várias formas, e ficou disponível *online* nas datas de 09 a 31 de janeiro de 2014.

A lista inicial de contatos de empresas e desenvolvedores brasileiros foi composta por diversas fontes: a base principal foi a lista de empresas de Cardoso (2013), que foi complementada pelas listas de associados disponíveis em janeiro de 2014 nos websites da ABrGames e da Acigames, das listas de participantes das reuniões abertas de planejamento estratégico do programa Brazilian Game Developers, e de fontes colaborativas como o GameDevsBR (<https://docs.google.com/spreadsheets/ccc?key=0Am6GZSXwObSwdGM1M1MybXpLT3pUZHdpTGRCS1dMY1E#gid=0>)

Essas listas foram consolidadas e filtradas, retirando diversos registros de empresas que não estão mais ativas. Após esta consolidação, foi enviado um mailing convidando para o preenchimento da pesquisa.

O questionário também foi divulgado nas redes sociais, dando-se preferência às comunidades de desenvolvedores do Facebook, tais como "*Boteco Game*" e "*Video Games Brasil*"; e nas comunidades do LinkedIn "*Games Brasil*" e "*Brazilian Game Developers*" (que não é relacionada com o BGD, Brazilian Games Developers Export Program, programa sem fins lucrativos criado pela ABrGames).

Além disso, a pesquisa foi divulgada aos associados das instituições parceiras que congregam desenvolvedores (Abragames, Acigames e os capítulos brasileiros do IGDA).

Foi feito um *follow up* telefônico para as empresas que compuseram o mailing inicial, solicitando aqueles que não haviam preenchido a pesquisa que o fizessem. Algumas informações consideradas distantes da curva foram checadas com os respondentes.

Foram **recebidos 135 questionários completos**, e, excluindo os duplicados, foram consideradas **133 respostas válidas**. Destas, **129 concordaram em divulgar seus dados cadastrais** para composição do diretório que está disponível no final deste documento.

Capítulo 3

Distribuição Geográfica

3 Distribuição Geográfica

Nas empresas pesquisadas, é possível ver uma **concentração das empresas no estado de São Paulo** (36,24%), seguidos pelos estados do **Rio Grande do Sul** (10,74%), **do Rio de Janeiro** (8,05%) e **Santa Catarina** (7,38%), o que mostra que as empresas se concentram nas regiões sul e sudeste. É possível que essa concentração seja explicada pelo fácil acesso à internet, as ferramentas de desenvolvimento, e as oportunidades de negócios. Também pode ser explicado pela concentração geográfica de cursos preparatórios e universidades que tem cursos de desenvolvimento em Jogos Digitais. Na região **Nordeste, destaca-se o estado de Pernambuco**, provavelmente pela existência do Porto Digital, polo que agrega diversas empresas de tecnologia; por isso, Pernambuco apresenta um caso bem sucedido de desenvolvimento e implantação de política pública. Há **poucos desenvolvedores na região Norte**, cenário que tende a modificar-se a partir da operação do estúdio de desenvolvimento da Samsung em Manaus. Apenas um desenvolvedor afirmou, apesar de ser brasileiro, estar fisicamente em outro país (EUA).

Tabela 1-Distribuição Geográfica das Empresas

Estado	Empresas	%
São Paulo - SP	54	36,24%
Rio Grande do Sul - RS	16	10,74%
Rio de Janeiro - RJ	12	8,05%
Santa Catarina - SC	11	7,38%
Pernambuco - PE	10	6,71%
Paraná - PR	8	5,37%
Distrito Federal - DF	7	4,70%
Minas Gerais - MG	6	4,03%
Paraíba - PB	6	4,03%
Bahia - BA	5	3,36%
Espírito Santo - ES	5	3,36%
Ceará - CE	4	2,68%
Amazonas - AM	1	0,67%
Goiás - GO	1	0,67%
Pará - PA	1	0,67%
Piauí - PI	1	0,67%

Fonte: I Censo da IBJD

Capítulo 4

Perfil das Empresas Desenvolvedoras

4 Perfil das Empresas Desenvolvedoras

4.1 Faturamento das empresas

Foi solicitado que as empresas brasileiras informassem o seu faturamento global. Como vemos abaixo, a maior parte das empresas que compõe a amostra teve como faturamento em 2013 até 240 mil reais. Isso demonstra que a indústria é composta predominantemente por pequenas e médias empresas (PME).

Tabela 2 - Faturamento das empresas no ano de 2013

Faturamento	Empresas	%
Até R\$ 240 mil	93	74,4%
Entre R\$ 240 mil e R\$ 2,4 milhões	27	21,6%
Entre R\$ 2,4 milhões e R\$ 16 milhões	5	4%

Fonte: I Censo da IBJD

4.2 Ano de fundação das empresas

Apenas 13 empresas não declararam seu ano de fundação. Entre as que declararam, 73,4% está em funcionamento entre 1 a 5 anos, sendo que destas, 52,6% tem até três anos de funcionamento.

Tabela 3 - Ano de fundação das empresas

ANO	N	%	ANO	n	%	ANO	n	%
1996	1	0,8%	2004	4	3,3%	2009	13	10,8%
1997/98	0	0,0%	2005	4	3,3%	2010	12	10,0%
1999	2	1,7%	2006	5	4,2%	2011	20	16,7%
2000	2	1,7%	2007	7	5,8%	2012	23	19,2%
2001	3	2,5%	2008	2	1,7%	2013	20	16,7%
2002	1	0,8%	De 6 a 10 anos	22	18,3%	Até 5 anos	88	73,4%
2003	1	0,8%						
Mais de 10 Anos	10	8,3%	Não declarado	13		TOTAL	120	100,00%

Fonte: I Censo da IBJD

Isso demonstra que a grande maioria das empresas ainda está em estágio inicial de suas atividades. Além disso, o fato de haver poucas empresas com mais de 6 anos (18,3% entre 6 a 10 anos e apenas 8,3% com mais de 10 anos), demonstra que a longevidade das empresas é baixa, com alto índice de fechamento e abertura de novos estúdios.

Muitas empresas também podem ter surgido pela facilidade do desenvolvimento para jogos em *mobile* e *web*, que se tornaram uma tendência do ano de 2009 em diante, o que evidencia existência de barreiras mais baixas para a entrada de empresas focadas no segmento mobile. Antes desta data, o desenvolvimento de jogos era bastante focado em consoles e jogos para PCs, o que era mais caro e exigia equipamentos específicos. A evolução da internet de banda larga e o maior acesso às ferramentas de desenvolvimento também podem explicar o aumento progressivo da criação das empresas.

4.3 Recursos Humanos

4.3.1 Número de colaboradores

A média do número de profissionais por empresa é de 8,5 pessoas, entre sócios e funcionários. Apenas cinco empresas (3,8%) declararam contar com 30 pessoas ou mais, entre sócios e funcionários, tendo a maior 50 pessoas. Seis (4,5%) declararam ter entre 21 e 29 pessoas; e 22 declararam ter entre 11 e 20 pessoas. As demais 100 (75,2%) declararam ter 10 ou menos pessoas, sendo que 41 (30,8%) possuem entre 6 e 10 pessoas e quase metade (59 empresas, 44,4%) possuem até 5 pessoas.

Tabela 4 - Número de pessoas por empresas

Quantidade de Pessoas	Número de Empresas	%
De 30 a 50	5	3,8%
De 21 a 29	6	4,5%
De 11 a 20	22	16,5%
De 6 a 10	41	30,8%
Até 5	59	44,4%
TOTAL	133	100,0%

Fonte: I Censo da IBJD

Estes números estão alinhados com os dados de faturamento das empresas da tabela 2, onde 93 empresas (74,4%) faturavam até 240 mil reais anuais.

4.3.2 Proporção entre funcionários e sócios

As empresas informaram o número de pessoas que trabalham nas organizações. Nas empresas pesquisadas, o número total de trabalhadores nestas 133 empresas foi de 1.133. Destes, 392 são sócios e 741 são colaboradores. É possível verificar que quem se ocupa do setor administrativo e financeiro são os sócios, sendo que os profissionais ficam mais envolvidos nas áreas de artes e design, de programação, e gestão de projetos. Chama a atenção a baixa alocação de recursos humanos para o setor de marketing e vendas (tanto sócios como funcionários), se comparado aos setores de artes e computação. Isso mostra que as empresas alocam a maioria dos seus recursos nos processos de construção dos jogos, mas se preocupam menos com a parte administrativa e a parte de vendas. Isso parece ser uma tendência geral na indústria de jogos de publicação digital. Contudo, precisa ser melhor investigado em pesquisa posterior. Considerando o total de 133 empresas, a maioria dos sócios (100) gerencia a parte financeira e administrativa. Aqui também se deve levar em conta o fato de que em pequenas empresas, muitas vezes, tanto sócios quanto funcionários ocupam o papel de “faz-tudo”, atuando de formas diversas.

Tabela 5 - Sócios e colaboradores por setor da empresa

Setor	Membro	Quantidade de integrantes
Administrativo/Financeiro	Sócios	100
	Colaboradores	53
Arte/ Design	Sócios	104
	Colaboradores	263
Programação/ Gestão de Projetos	Sócios	124
	Colaboradores	272
Marketing/ Vendas	Sócios	48
	Colaboradores	69
Outros	Sócios	16
	Colaboradores	84
TOTAL	Sócios	392
	Colaboradores	741

Fonte: I Censo da IBJD

4.3.3 Gênero

Dos 1.133 trabalhadores, 85% são homens (967) e apenas 15% são mulheres (173). Isso mostra grande viés de gênero, mas acompanha o cenário internacional, onde o número de mulheres na indústria de jogos é baixo. No Reino Unido, por exemplo, apenas 6% dos trabalhadores na área de games são mulheres¹. Apesar da pequena participação feminina na indústria brasileira, ainda assim ela é ligeiramente maior do que a reportada por outros países. Uma das possíveis explicações para isso é o alto número de micro e pequenas empresas. Estas pequenas empresas, além de trabalharem com títulos mais jogados por mulheres, como jogos casuais para dispositivos móveis, também podem ter uma visão menos sexista do que as grandes empresas de console, que produzem títulos mais voltados ao mercado masculino.

¹MP highlights lack of women in games industry

<http://www.gamesindustry.biz/articles/2013-04-26-mp-highlights-lack-of-women-in-games-industry>

4.4 Afiliação das empresas

Com relação à filiação a associações, vemos que parcela significativa dos desenvolvedores não pertence a nenhuma instituição (35,29%). Das associações, a mais citada é a Abragames (21,93%), seguida pelos capítulos do IGDA (12,30%) e pela Acigames (9,63%).

Alguns dados são importantes para o entendimento desta tabela: o primeiro, é que o dado exibido abaixo é auto declarado, e não fornecido pelas instituições; em segundo, o mailing foi divulgado para os associados destas 3 instituições, então é esperada maior representatividade; em terceiro, existem desenvolvedores que se consideram como parte de uma associação, mas não fazem parte dela de maneira formal.

O IGDA é uma associação que congrega apenas indivíduos e não empresas. No Brasil, podemos destacar os capítulos do Rio de Janeiro, Recife, Curitiba e São Paulo como os mais representativos.

Tabela 6 – Afiliação das empresas às associações

Associações que a empresa é afiliada	Empresas	%
Abragames	41	21,93%
Acigames	18	9,63%
ADJOGOSRS <i>Associação dos Desenvolvedores de Jogos Digitais do Rio Grande do Sul.</i>	14	7,49%
ASTEPS <i>Associação de Startups e Empreendedores Digitais (DF)</i>	3	1,60%
GDA-PB <i>Game Developers Association - Paraíba</i>	5	2,67%
Play Recife	6	3,21%
Tenho profissionais associados ao IGDA	23	12,30%
Não sou associado a nenhuma instituição	66	35,29%
Outras associações	11	5,88%

Fonte: I Censo da IBJD

No item outras associações, também foram citadas: Instituto Inova, SOFTEX, ABRADI, ITEP, ASSESPRO, ABES, MIDI Tecnológico, Fundação Softville, ABRADI, SC-

Games (Polo de empresas desenvolvedoras de games de Santa Catarina), e a BGD (*Brazilian Game Developers*). Alguns dessas instituições, embora tenham sido citadas, não são associações formais de representação de classe. Um exemplo é a BGD, que embora congregue desenvolvedores e seja uma parceria da ApexBrasil com a ABrGames, não possui papel representativo do segmento de desenvolvimento de jogos. Vale ressaltar que era possível marcar mais de uma afiliação.

4.5 Prêmios

Diversas empresas citaram terem sido contempladas com prêmios por seus jogos. Esses prêmios são importantes para dar visibilidade ao trabalho de jovens desenvolvedores: mostram seu mérito e os auxiliam a ter um currículo mais forte. Os prêmios são considerados como cartões de visita para os desenvolvedores. Porém, na prática, eles pouco ajudam na divulgação do produto ou em suas vendas.

A lista das premiações é extensa (a lista completa pode ser consultada no diretório das empresas), entretanto, em sua grande maioria, são prêmios de pequeno porte e restritos ao território nacional. Os festivais mais citados são SBGames, Brasil Game Show, Game World, SEBRAE e *Game Jams*. Outros prêmios estão relacionados a festivais universitários, concursos de empreendedorismo, e festivais de outras áreas tais como, por exemplo, comunicação e publicidade.

Os prêmios recebidos de instituições fornecedoras de ferramentas (como o *Imagine Cup Microsoft*, *Intel* e *Unity Awards*), e de eventos internacionais como o *International Serious Play Awards*, *Independent Games Festival* e *Innovate-Casual Games Association* aparecem com menor frequência (apenas uma citação cada um).

Embora não sejam prêmios, a seleção para editais governamentais (BrGames) e Mostras (FILE, Festival Internacional de Linguagens Eletrônica), também foram citados.

4.6 Principal atividade das empresas

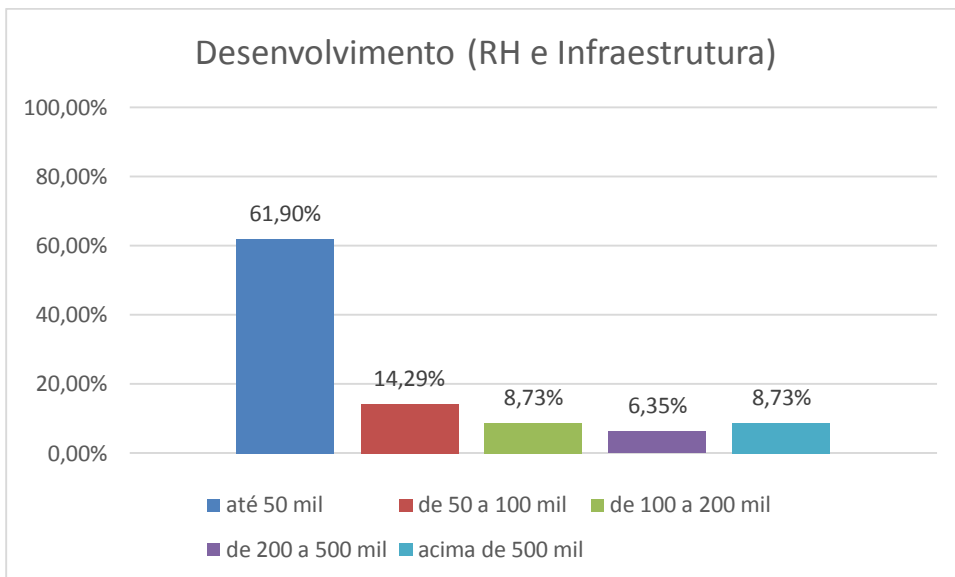
A grande maioria das empresas (80%) tem como principal atividade o desenvolvimento de jogos. Vinte por cento das empresas relataram desenvolver outras atividades, como, por exemplo, o desenvolvimento de aplicativos, jogos analógicos (tabuleiro, cartas), computação gráfica para publicidade, *e-commerce*, simuladores, *softwares*, tecnologias educacionais, *websites*, e vídeos 3D. Além disso, podem prestar outros serviços como a preparação de apresentações profissionais e consultorias diversas ligadas a jogos. Outras atividades citadas foram a revenda de outros títulos e a função de publicadora.

43

4.7 Perfil de gastos das empresas

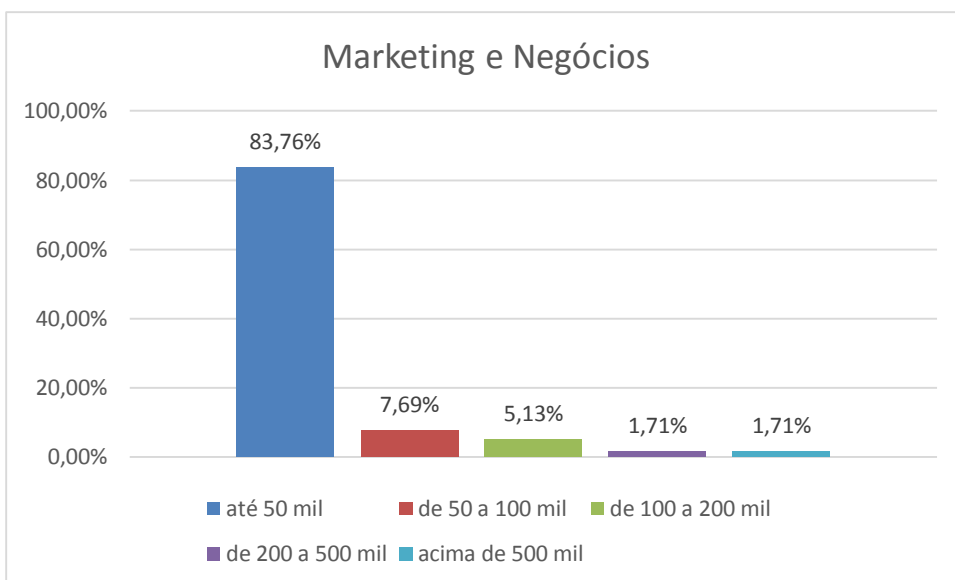
Nas figuras abaixo, vemos que o gasto com os recursos de marketing é baixo, se comparados aos gastos com infraestrutura e recursos humanos. O desenvolvimento de Jogos Digitais depende exclusivamente dos computadores e das pessoas, portanto, um perfil justificável. O que chama a atenção é o baixo investimento em marketing, apontando, novamente, para o fato de que possivelmente as empresas produzem jogos, mas não investem na comercialização de seus produtos – como já apontava a Tabela 5, que mostra que há poucos funcionários alocados no setor de marketing e vendas. Outra explicação para este dado é o fato de que uma grande quantidade de jogos é feita por encomenda, o que dispensa o investimento em marketing.

Figura 1- Gastos com recursos humanos e infra estrutura



Fonte: I Censo da IBJD

Figura 2- Gastos com marketing e negócios



Fonte: I Censo da IBJD

Capítulo 5

Perfil dos Jogos Desenvolvidos

5 Perfil dos Jogos Desenvolvidos

5.1 Categorias e número de jogos desenvolvidos

No ano de 2013, as 133 empresas produziram 1.417 títulos de jogos. Na tabela a seguir, a distribuição das empresas e dos jogos por gênero:

Tabela 7 - Jogos desenvolvidos e empresas por categoria de jogos

Categoria de Jogos	Jogos	% Jogos	Empresas	% Empresas
Advergames	189	13,3%	40	30,1%
Entretenimento	509	35,9%	130	97,8%
Jogos de Entretenimento desenvolvidos para Terceiros (clientes internacionais)	188	13,3%	18	13,5%
Jogos de Entretenimento desenvolvidos para Terceiros (clientes nacionais)	84	5,9%	32	24,1%
Jogos de Entretenimento Próprios	237	16,7%	80	60,2%
Serious Games	678	47,9%	64	48,1%
Jogos de Treinamento e Corporativos	52	3,7%	20	15,0%
Jogos Digitais Educacionais	621	43,8%	39	29,3%
Jogos para Saúde	5	0,4%	5	3,8%
Simuladores com uso de hardware específico	23	1,6%	10	7,5%
Outros tipos de Jogos Digitais	18	1,3%	7	5,3%
TOTAL	1.417		133	

*As empresas podiam marcar mais de um tipo de jogo
Fonte: I Censo da IBJD

Embora quase todas as empresas declarem produzir Jogos de Entretenimento (97,8%), especialmente Jogos de Entretenimento próprios (60,2%), os jogos mais produzidos são os Jogos Digitais Educacionais (43,8%), seguidos dos jogos de entretenimento próprios (16,7%).

Em relação às empresas, após as categorias já citadas, destaca-se a parcela de desenvolvedores que desenvolvem *Advergames* (30,1%) e que possuem clientes

internacionais (13,5%), o que ilustra respectivamente a inserção na indústria de publicidade e em cadeias globais de valor. Os *Serious Games* são também em sua maioria encomendados por outras empresas com os setores de treinamento (15%) e educação (29,3%). Os jogos para saúde foram pouco mencionados (3,8%).

Em relação aos jogos, após as categorias já citadas, os Jogos de Entretenimento para clientes nacionais e internacionais (13,3% e 5,9%) são os mais produzidos.

Entretanto, há um destaque para algumas empresas dentro de seus respectivos setores. Por exemplo, na área educacional, apenas uma empresa produziu 117 jogos educativos; na área de entretenimento, uma das empresas produziu 58 jogos.

Capítulo 6

Perfil do Desenvolvimento dos Jogos Digitais

6 Perfil do Desenvolvimento dos Jogos Digitais

6.1 Plataformas de desenvolvimento atuais e planejadas

Com relação aos jogos que são desenvolvidos, a maior parte das empresas desenvolve jogos para PCs (*Windows*), para a *web*, e para dispositivos móveis (tanto para os sistemas *Android* quanto *iOS*). Isso pode ocorrer pela facilidade de desenvolvimento destas plataformas, as baixas barreiras de entrada no mercado, bem como a demanda dos clientes. Além disso, há entraves técnicos com relação ao desenvolvimento para consoles, uma vez que é preciso obter uma licença de desenvolvedor para fazer jogos para estas plataformas.

Há poucos jogos para as redes sociais, o que pode ser explicado por alguns fatores: grandes empresas dominam o mercado, sendo que a concorrência é muito difícil; há um declínio do interesse dos usuários pelos jogos em redes sociais; e além disso, há uma grande dificuldade na monetização desses jogos, que ficam bastante dependentes das redes sociais para poder vender.

Já com relação aos jogos que as empresas pretendem desenvolver, ainda há o sonho do desenvolvimento para a indústria de consoles. Chama a atenção a intenção de desenvolvimento para o *Windows Phone*. Trata-se de plataforma ainda não muito explorada e que ainda não é dominada por grandes atores, o que pode se tornar um mercado atrativo caso o *smartphone* da Microsoft consiga se estabelecer no mercado, sobretudo em função da aquisição da divisão de celulares da Nokia. Atualmente a Microsoft e seu sistema operacional *Windows Phone* possuem 4,4% de participação de mercado no segmento de *smartphones*.

Tabela 8 - Plataformas de desenvolvimento atuais e planejadas (continua)

Plataforma	Status	n	% de empresas
PC - Windows	Desenvolve Hoje	83	62%
	Próximos 24 meses	37	28%
PC - Mac	Desenvolve Hoje	51	38%
	Próximos 24 meses	34	26%
PC - Outros	Desenvolve Hoje	28	21%
	Próximos 24 meses	25	19%
Web (Browsers)	Desenvolve Hoje	84	63%
	Próximos 24 meses	26	20%
Redes Sociais - Facebook	Desenvolve Hoje	52	39%
	Próximos 24 meses	30	23%
Redes Sociais - Google Plus	Desenvolve Hoje	8	6%
	Próximos 24 meses	9	7%
Redes Sociais - Outras	Desenvolve Hoje	3	2%
	Próximos 24 meses	5	4%
Mobile - iOS	Desenvolve Hoje	100	75%
	Próximos 24 meses	46	35%
Mobile - Android	Desenvolve Hoje	108	81%
	Próximos 24 meses	39	29%
Mobile - Windows Phone	Desenvolve Hoje	39	29%
	Próximos 24 meses	59	44%
Mobile - Outros	Desenvolve Hoje	16	12%
	Próximos 24 meses	29	22%

Fonte: I Censo da IBJD

Tabela 9 - Plataformas de desenvolvimento atuais e planejadas (continuação)

Plataforma	Status	n	% de empresas
Console - Xbox	Desenvolve Hoje	4	3%
	Próximos 24 meses	22	17%
Console - PlayStation 3	Desenvolve Hoje	6	5%
	Próximos 24 meses	25	19%
Console - Wii	Desenvolve Hoje	1	1%
	Próximos 24 meses	8	6%
Console Portátil - DS	Desenvolve Hoje	3	2%
	Próximos 24 meses	6	5%
Console Portátil - 3DS	Desenvolve Hoje	5	4%
	Próximos 24 meses	11	8%
Console Portátil - Vita	Desenvolve Hoje	8	6%
	Próximos 24 meses	25	19%
Console Portátil - Outros	Desenvolve Hoje	2	2%
	Próximos 24 meses	5	4%
Console - Xbox One	Desenvolve Hoje	4	3%
	Próximos 24 meses	31	23%
Console - PlayStation 4	Desenvolve Hoje	5	4%
	Próximos 24 meses	27	20%
Console - Wii U	Desenvolve Hoje	5	4%
	Próximos 24 meses	16	12%
Consoles Emergentes	Desenvolve Hoje	11	8%
	Próximos 24 meses	23	17%
TV Digital	Desenvolve Hoje	6	5%
	Próximos 24 meses	17	13%
Outros Dispositivos	Desenvolve Hoje	12	9%
	Próximos 24 meses	10	8%
TOTAL DE EMPRESAS		133	100%

Fonte: I Censo da IBJD

6.2 Uso de engines

As ferramentas mais utilizadas são *Unity* (79,7%), tecnologia própria (18%) e *Cocos 2D* (13,53%). Chama a atenção o número de desenvolvedores que trabalham com tecnologia própria, uma vez que para o desenvolvimento essa é uma das opções

mais onerosas; além disso, os desenvolvedores brasileiros não têm tradição nesse desenvolvimento. É possível que nesta questão alguns desenvolvedores tenham marcado essa resposta, mas na verdade se utilizam de uma construção própria a partir de códigos gratuitos disponibilizados na web, também mostrando a dependência de tecnologia.

A *engine Unity* se destaca pois possui grande capacidade de desburocratizar o desenvolvimento, facilitando a criação de novos projetos, de forma mais simples e com interface amigável, baixando drasticamente o custo de desenvolvimento, permitindo investimentos menores.

A grande maioria das ferramentas citadas possui uma versão básica gratuita e uma versão premium paga ou com limitação de royalties, tais como *Unity*, *Corona*, *Cocos 2D* e *Unreal (UDK - Unreal Development Kit)*. Outro ponto importante é que algumas ferramentas, como a *Corona* e *UDK*, possibilitam uso gratuito por empresas que possuem receita anual de até 100 mil dólares, sendo que a partir deste ponto o usuário deve dividir os lucros com a empresa que possui a ferramenta.

Tabela 10 – Uso de Engines

Engine utilizada	Quantidade de empresas que utilizam	Porcentagem de empresas que utilizam
Unity	106	79,7%
Tecnologia Própria	25	18,8%
Cocos 2D	18	13,53%
Blender	13	9,77%
Corona SDK	11	8,27%
Construct2	11	8,27%
GameMaker	8	6,02%
Flash	8	6,02%
Unreal3 (UDK)	7	5,26%
Marmalade	2	1,5%
CryEngine	1	0,75%
Outros	16	12,03%

Fonte: I Censo da IBJD

6.3 Uso de metodologias para desenvolvimento de software

Vemos na tabela abaixo que existe uma preferência por métodos ágeis, especialmente *Scrum* (60%), embora os métodos tradicionais (*Cascata* 4,5% e *PMBOK* 11,3%) também tenham sido citados. O frequente uso de *Scrum* mostra a grande influência da indústria de TI sobre o desenvolvimento de jogos. A porcentagem de respondentes que declara não utilizar nenhuma metodologia é de 25,6%. A falta de uso de qualquer metodologia de desenvolvimento de software é preocupante e demonstra a falta de profissionalização da indústria.

Outras metodologias citadas fora *Agile*, Desenvolvimento Ágil, *Design Card Game*, *Feature Driven*, *HCD* e Mapas mentais. Algumas empresas citaram que utilizam ferramentas modificadas do *Scrum*. O modo e extensão do uso das metodologias merecem um estudo posterior mais aprofundado.

Tabela 11 – Uso de Metodologias de desenvolvimento de software

Metodologia	Cascata (Waterfall)	PMBOK	Scrum	Nenhuma	Outro
Empresas	6	15	81	34	13
%	4,5%	11,3%	60,9%	25,6%	9,8%

Fonte: I Censo da IBJD

6.4 Uso de ferramentas de autoria & modelagem 3D

Uma ferramenta de autoria permite integração de mídias, conteúdo, recursos de arte e áudio, e o seu empacotamento, que produz uma compilação, o *Building* ou *Package*, além de um executável. As ferramentas de autoria mais utilizadas são o Pacote Adobe, o *Blender* e o *3DStudio Max*. O pacote Adobe é o mais utilizado e completo, o que também mostra a dependência dos desenvolvedores de determinados fabricantes. Devemos também salientar que são pacotes bastante caros, tanto os da Adobe quanto os *softwares* da *Autodesk* (*3DS Max*, *Maya*, *Softimage XS*).

Tabela 12 – Uso de ferramentas de autoria

Ferramenta de autoria	Empresas	%
Pacote Adobe	109	81,95%
Blender	48	36,09%
3DS Max	44	33,08%
Maya	26	19,55%
Outra (Especifique)	16	12,03%
Gimp	12	9,02%
Pacote Corel	5	3,76%
Softimage XSI	4	3,01%
Cinema 4D	2	1,50%

* A empresa pode utilizar de mais de uma ferramenta.

Fonte: I Censo da IBJD

6.5 Outras ferramentas

As outras ferramentas utilizadas se referem ao desenvolvimento de partes do jogo ou com relação a integração com os processos de monetização e propaganda. São as chamadas API (*application programming interface*). Chama atenção o baixo número de empresas que se utilizam de ferramentas e aplicativos de monetização. Uma das possíveis explicações seria a de que muitos jogos desenvolvidos são feitos por encomenda (tais como os Jogos Digitais Educacionais ou *Advergames*), o que dispensa esse tipo de sistema. Entretanto, como foi visto na Tabela 7, há uma grande quantidade de jogos de entretenimento. Isso poderia indicar que muitos desses jogos não contam com integração a sistemas de monetização, pagamentos e serviços de propaganda. Esse dado pode ser ligado a Figura 2, onde será visto que os recursos estão mais alocados a produção do jogo em si do que no marketing e nas vendas. Apesar destes dados requererem análise mais profunda, é importante ter em mente que muitos desenvolvedores podem estar produzindo seus jogos e depois tendo dificuldades em monetizá-los ou lucrar com eles.

Tabela 13- Uso de outras ferramentas

Ferramenta	Empresas	%
<i>User Analytics</i>	40	30,08%
<i>Ad Services</i>	37	27,82%
Distribuição	28	21,05%
Monetização	22	16,54%
Testes	17	12,78%
Pagamentos	15	11,28%
Outros	15	11,28%
Baas	7	5,26%
Otimização	7	5,26%
Segurança	6	4,51%

Fonte: I Censo da IBJD

Capítulo 7

Formas de Distribuição

7 Formas de distribuição

No quadro abaixo, pode-se perceber que, uma vez que a maioria dos jogos produzidos são para PCs, *web*, e dispositivos móveis, as principais formas de distribuição são as lojas de aplicativos, lojas de *download* digital, e *sites* próprios. Apesar das redes sociais aparecerem com destaque, na Tabela 14 apenas 35% dos jogos são produzidos para esta plataforma. Acredita-se que os jogos são divulgados nas redes sociais, mas não necessariamente distribuídos por elas. Ainda existe o sonho de muitos desenvolvedores de ter seus jogos divulgados por uma publicadora, o que mostra que as empresas ainda sonham em participar do mercado de consoles, e talvez ainda se sintam marginalizadas de não participar deste meio.

Tabela 14 - Distribuição dos produtos

Modo de Distribuição	Status	n	% de empresas
Embarcado em hardware - celulares, tablets e smartphones	Atual	17	13%
	Próximos 24 meses	24	18%
Embarcado em hardware - simuladores	Atual	8	6%
	Próximos 24 meses	5	4%
Instalação nos equipamentos do cliente (ex. treinamento)	Atual	21	16%
	Próximos 24 meses	5	4%
Lojas de Aplicativos Móveis	Atual	89	67%
	Próximos 24 meses	35	26%
Lojas de Download Digital	Atual	52	39%
	Próximos 24 meses	41	31%
Meios Físicos (Revistas, CDs, DVDs, etc)	Atual	7	5%
	Próximos 24 meses	3	2%
Portais de Jogos Online	Atual	25	19%
	Próximos 24 meses	23	17%
Redes Sociais	Atual	46	35%
	Próximos 24 meses	22	17%
Site Próprio	Atual	50	38%
	Próximos 24 meses	22	17%
Streaming	Atual	1	1%
	Próximos 24 meses	7	5%
Terceiros (distribuidores, publishers, etc)	Atual	17	13%
	Próximos 24 meses	34	26%
TOTAL DE EMPRESAS		133	100%

Fonte: Censo da IBJD

Capítulo 8

Formas de Financiamento

8 Formas de financiamento

Na tabela abaixo, vemos que a maioria das empresas utiliza como principal fonte de financiamento recursos próprios, da família, ou de outros indivíduos (64,7%). Além disso, as incubadoras são a segunda forma de financiamento mais utilizada (26,3%), seguida dos recursos não reembolsáveis (18,8%). Essas formas de financiamento também atestam o tamanho das empresas (micro, pequenas e médias).

Tabela 15- Principais formas de financiamento que a empresa utilizou e/ou pretende utilizar

Fonte de Financiamento	Utilização	n	% de empresas
Incubadora de empresas	Já usei	35	26%
	Pretendo buscar	16	12%
Fundadores, família, amigos e outros indivíduos	Já usei	86	65%
	Pretendo buscar	1	1%
Aceleradora privada	Já usei	7	5%
	Pretendo buscar	19	14%
Financiamento colaborativo virtual (crowdfunding)	Já usei	7	5%
	Pretendo buscar	48	36%
Recursos não-reembolsáveis	Já usei	25	19%
	Pretendo buscar	39	29%
Empréstimos subsidiados (linhas especiais)	Já usei	5	4%
	Pretendo buscar	17	13%
Incentivos fiscais (leis de apoio à cultura, inovação e outro)	Já usei	13	10%
	Pretendo buscar	59	44%
Investimento Anjo (angel investing)	Já usei	19	14%
	Pretendo buscar	38	29%
Capital Empreendedor (venture capital)	Já usei	6	5%
	Pretendo buscar	42	32%
Publisher Nacional	Já usei	7	5%
	Pretendo buscar	38	29%
Publisher Internacional	Já usei	10	8%
	Pretendo buscar	55	41%
TOTAL DE EMPRESAS		133	100%

Fonte: I Censo da IBJD

As incubadoras citadas foram: Softville, CENA, Base tecnológica de Itajubá, CEDIN, Celta/CERTI, CIETEC, Parque Tecnológico da Paraíba, CESAR, FEEVALE, Porto Mídia (Porto Digital), Incubadora Tecnológica de Santa Maria, TecVitoria, Unitec,

Fumsoft, MIDI Tecnológico, Incubadora Tecnológica de Mogi das Cruzes, Incubadora de Base Tecnológica de Brasília, CIETEC, ITEP, e Vesta Incubator, mostrando o importante papel que estas desempenham para as empresas. Praticamente todas as empresas (com exceção de uma) acreditam que a incubadora teve papel importante e fundamental no desenvolvimento da formação empreendedora e da estruturação do negócio. Isso também demonstra a importância da integração empresa-universidade.

Os recursos não reembolsáveis mais citados foram de instituições estaduais como FAPESP, FABESB, FAPESC, FAPEMIG, FAPERJ, além da FINEP e do CNPq. Isso demonstra que boa parte da produção de jogos nacionais está vinculado a projetos de pesquisa e universidades.

Com relação ao financiamento que as empresas pretendem buscar, as principais formas são os incentivos fiscais (44,4%), publicadoras internacionais (41,4%) e *Crowdfunding* (36,1%). Esses dados podem mostrar também o desconhecimento das empresas sobre as diversas formas de financiamento.

Capítulo 9

Internacionalização da empresa e perspectivas de faturamento

9 Internacionalização da empresa e perspectivas de faturamento

Apesar de 22% das empresas declararem que não tem relação com o mercado internacional, 38% têm clientes em outros países e 32% contrataram serviços no exterior. Apenas 13 empresas têm representantes comerciais em outros países. Esses dados mostram que, apesar do desenvolvimento ser feito de forma global, há pouca representação comercial, e portanto, baixas vendas no exterior.

Tabela 16-Formas de internacionalização das empresas

Modo de internacionalização	Empresas	%
Participou como expositor ou palestrante em eventos	37	28%
Participou de missões comerciais internacionais	31	23%
Tem clientes em outros países	51	38%
Tem representantes comerciais em outros países	13	10%
Tem escritórios comerciais em outros países	3	2%
Tem unidades produtivas em outros países	4	3%
Contratou serviços no exterior	42	32%
Não tenho relação com o mercado internacional	29	22%
Outros:		
Contatos comerciais e de instituições de pesquisa	1	0,75%
Participou de feiras e eventos setoriais no exterior	1	0,75%
Negociação com publicadoras para distribuição e marketing	1	0,75%
Pretende lançar o novo produto no exterior	1	0,75%
Parceiros comerciais internacionais	1	0,75%
Desenvolvimento de um jogo em parceria com a universidade estrangeira.	1	0,75%
Divulgação dos produtos por meio de sites	1	0,75%
Desenvolve <i>networking</i> com diversos players de mercado da Ásia (Coréia, Índia e China), Europa (Alemanha e França), América (México, EUA)	1	0,75%
Distribuição digital dos jogos	1	0,75%
Tem <i>site</i> e produtos em outros idiomas	1	0,75%
Vende pelo <i>Google Play</i> e <i>App Store</i>	1	0,75%

Fonte: I Censo da IBJD

9.1 Mercados atendidos e planos para os próximos 24 meses

Na tabela abaixo, vemos que 94% das empresas atende o mercado nacional. Depois deste, o maior mercado é o estadunidense. Vemos que há intenção dos

desenvolvedores de atenderem ao mercado global, mais especificamente à América Latina. Há intenção de trabalhar em todas as partes do globo, e possivelmente as empresas marcaram várias opções para refletir o mercado global. A falta de interesse em produzir nacionalmente nos próximos 24 meses também mostra a intenção de globalização das empresas.

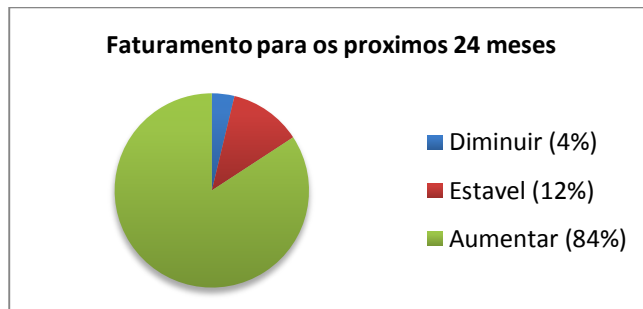
Tabela 17- Mercados atendidos e planos para os próximos 24 meses

Região	Perspectiva	n	% de empresas
Brasil (mercado nacional)	Atual	125	94%
	Próximos 24 meses	33	25%
América Latina	Atual	37	28%
	Próximos 24 meses	63	47%
Estados Unidos	Atual	62	47%
	Próximos 24 meses	60	45%
Canadá	Atual	39	29%
	Próximos 24 meses	35	26%
Europa Ocidental	Atual	43	32%
	Próximos 24 meses	40	30%
Europa Oriental	Atual	29	22%
	Próximos 24 meses	28	21%
Japão	Atual	23	17%
	Próximos 24 meses	33	25%
China	Atual	22	17%
	Próximos 24 meses	40	30%
Outros países da Ásia	Atual	21	16%
	Próximos 24 meses	32	24%
África	Atual	21	16%
	Próximos 24 meses	24	18%
Oceania	Atual	25	19%
	Próximos 24 meses	28	21%
TOTAL DE EMPRESAS		133	100%

Fonte: I Censo da IBJD

9.2 Perspectiva de Faturamento para os próximos 24 meses

Figura 3 - Perspectiva de faturamento



Fonte: I Censo da IBJD

A perspectiva de faturamento da maioria das empresas é aumentar suas vendas (84%). Aqui não é possível saber se trata-se apenas de um desejo dos empresários ou se de fato há uma previsão de entrada de recebimentos nos próximos 24 meses. Muitas empresas, quando questionadas sobre os próximos desafios, citam a palavra “sobreviver” (ver item 14), o que se contrapõe a este dado.

Capítulo 10

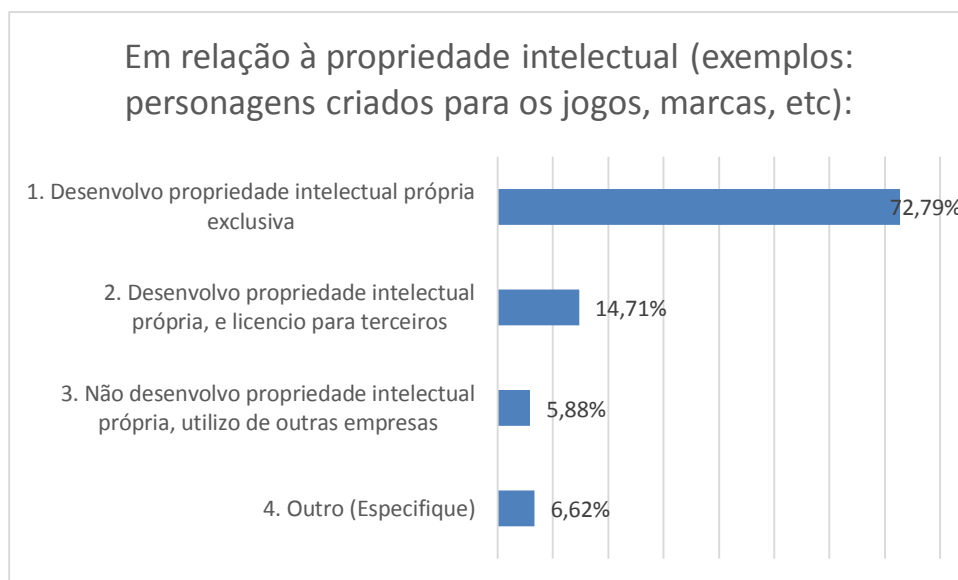
Propriedade Intelectual

10 Propriedade Intelectual

10.1 Desenvolvimento de propriedade intelectual (PI)

Na tabela abaixo, é possível perceber que 72,9% das empresas desenvolve a própria propriedade intelectual.

Figura 4 - Propriedade intelectual

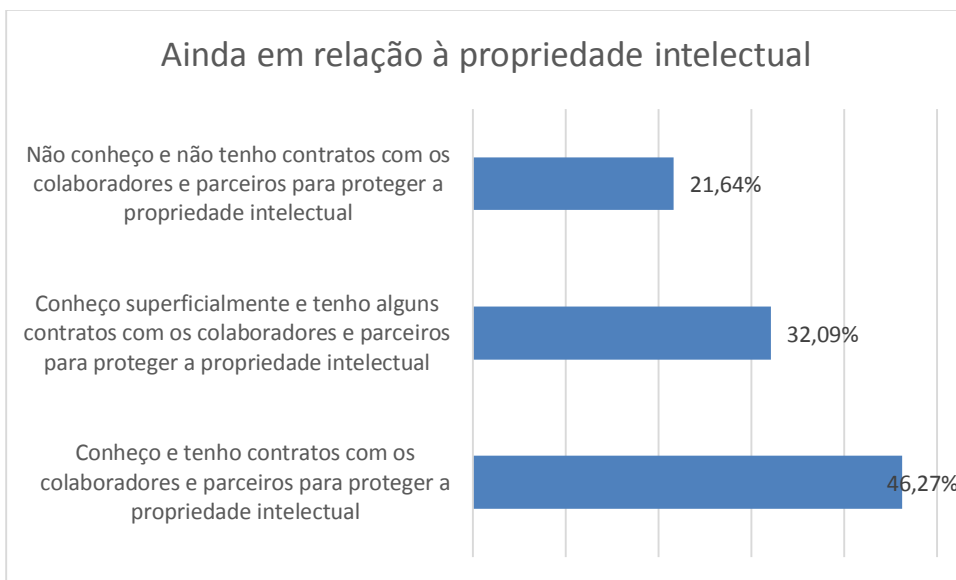


Fonte: I Censo da IBJD

10.2 Proteção da propriedade intelectual

Na tabela que se segue, apenas 46% dos desenvolvedores afirmam conhecer e ter contratos que garantam a proteção de propriedade intelectual.

Figura 5 - Proteção da propriedade intelectual



Fonte: I Censo da IBJD

Capítulo 11

Principais Desafios das empresas

11 Principais desafios das empresas

Diante das respostas das empresas ao serem questionadas a respeito dos desafios para os próximos cinco anos, percebeu-se a formação de 11 categorias, como segue tabela abaixo.

Tabela 18 - Desafios para as empresas nos próximos 5 anos

Categorias	n	%
Vender produtos / Lucrar / Levantar Capital	39	19%
Estabelecer-se no mercado / Ter sucesso / Manter capital estável	39	19%
Ampliar mercado / Atingir novos clientes / Expandir negócio	34	16%
Atingir mercado internacional	26	12%
Focar / Gerar produtos próprios	24	11%
Desenvolver para novas plataformas / Consolidar-se em plataforma	13	6%
Melhorar qualidade / quantidade de produção	9	4%
Sobreviver	9	4%
Outros objetivos específicos da empresa em questão	8	3%
Aperfeiçoar e / ou ampliar mão de obra / administração	7	3%
Manter algo bom já presente	5	2%
Total	213	100%

*As empresas podiam escrever mais de um desafio
Fonte: I Censo da IBJD

A categoria mais comum, com 39 respostas, reflete a necessidade por parte das empresas de conseguir recursos financeiros, seja por meio de financiamentos ou de vendas. O que revela que muitos desenvolvedores de Jogos Digitais no Brasil ainda não são capazes de lucrar com seus produtos e tem dificuldade em comercializá-los. Isto é corroborado ainda pela categoria denominada sobrevivência (9) que revela um desejo de se estabelecer no mercado como uma empresa de sucesso, com capital estável ou crescente. Estas respostas parecem mostrar preocupação em não precisar fechar as portas, e em conseguir pagar as contas para “sobreviver” ao mercado nacional instável. Mas a tabela também mostra que esta é uma preocupação menos frequente do que a de obtenção de sucesso (39).

Treze empresas percebem a necessidade de procurar novas plataformas para seus jogos, como *tablets*, *smartphones* e / ou consoles, ou de se consolidar e

fortalecer sua participação nestas. Outras (34) visavam ampliar seu mercado, buscar novos clientes ou expandir seus negócios para outras áreas de desenvolvimento ou territórios nacionais. Talvez mais ambiciosas, 26 respostas visavam chegar ao mercado internacional, ou ao menos adquirir sua atenção. O foco na produção própria, ou seja, jogos criados pela equipe para suprir seus desejos, sonhos e necessidades, ao invés de atender aos pedidos de terceiros, foi apontado como um desafio 24 vezes. Isso reflete também o sonho de conseguir sucesso com jogos próprios de entretenimento, como visto na tabela que versa sobre as intenções de desenvolvimento de jogos.

Dois desejos presentes, ainda que pouco comuns, eram o de aperfeiçoar a equipe, tornando-a maior, mais competente, e comprometida (com apenas 7 respostas); ou melhorar a qualidade ou quantidade da produção e desenvolvimento de jogos (com 9 respostas). Cinco empresas responderam de maneira a demonstrar o desejo de manter algo já valorizado, como uma alta taxa de crescimento ou a constante inovação. Oito empresas, ainda, responderam com objetivos e desafios bastante específicos a elas, não sendo possível adequá-las à nenhuma das categorias previamente citadas.

É importante ressaltar que diversas empresas tiveram respostas que podiam ser classificadas em mais de uma categoria, com desafios que se mostram complexos e plurais. Ainda assim, parece que a maioria tem como sua principal preocupação a monetização, buscando estabilizar-se no mercado e crescer, ampliando sua produção e clientela.

Capítulo 12

Diretório de Empresas

12 Diretório de Empresas

12.1 Amazonas

Petit Fabrik

Site: petitfabrik.com
Facebook: [petitfabrik](https://www.facebook.com/petitfabrik)
LinkedIn: [linkedin@petitfabrik.com](https://www.linkedin.com/company/petitfabrik.com)
Email de contato: natasha.hardy@petitfabrik.com
Cidade: Manaus, AM
Fundação: 2012
Associado a: Abragames

12.2 Bahia

Contra Labs

Site: contralabs.com
Facebook: [ContraLabs](https://www.facebook.com/ContraLabs)
LinkedIn: [linkedin.com/company/contra-labs](https://www.linkedin.com/company/contra-labs)
Email de contato: contato@contralabs.com
Cidade: Salvador, BA
Fundação: 2013
Associado a: Acigames

Grupo De Pesquisa Comunidades Virtuais

Site: comunidadesvirtuais.pro.br
Facebook: [.brcv](https://www.facebook.com/.brcv)
LinkedIn: N/D
Email de contato: lynnalves@gmail.com
Cidade: Salvador, BA
Fundação: 2006
Associado a: Abragames

Virtualize Soluções Digitais Criativas

Site: virtualizesolucoes.com.br
Facebook: [pt-br.virtualize.solucoes](https://www.facebook.com/pt-br.virtualize.solucoes)
LinkedIn: [linkedin.com/company/virtualize-interatividade-digital](https://www.linkedin.com/company/virtualize-interatividade-digital)
Email de contato: contato@virtualizesolucoes.com.br
Cidade: Salvador, BA
Fundação: 2007
Associado a: ABRADI - Associação Brasileira dos Agentes Digitais

12.3 Ceará

Fan Game Studio

Site: fanstudios.com.br
Facebook: [FanStudios](https://www.facebook.com/FanStudios)
LinkedIn: [linkedin.com/company/fan-studios](https://www.linkedin.com/company/fan-studios)
Email de contato: contato@fanstudios.com.br
Cidade: Fortaleza, CE
Fundação: 2010

Fan Studios

Site: fanstudios.com.br
Facebook: [FanStudios](https://www.facebook.com/FanStudios)
LinkedIn: [linkedin.com/in/thiagoattianesi](https://www.linkedin.com/in/thiagoattianesi)
Email de contato: thiago.attianesi@gmail.com
Cidade: Fortaleza, CE
Fundação: 2010

Valente Studio

Site: valentestudio.com.br
Facebook: [ValenteStudio](https://www.facebook.com/ValenteStudio)
LinkedIn: [linkedin.com/company/valente-studio?trk=company_name](https://www.linkedin.com/company/valente-studio?trk=company_name)
Email de contato: contato@valentestudio.com.br
Cidade: Fortaleza, CE
Fundação: 2011

Virtue Studio

Site: virtuestudio.com
Facebook: [virtuestudio](https://www.facebook.com/virtuestudio)
LinkedIn: N/D
Email de contato: contato@virtuestudio.com
Cidade: Fortaleza, CE
Fundação: 2001

12.4 Distrito Federal

Bad Minions

Site: badminions.com
Facebook: [badminions](https://www.facebook.com/badminions)
LinkedIn: N/D
Email de contato: bminionscontact@gmail.com
Cidade: Brasília, DF
Fundação: 2011

Behold Studios

Site: beholdstudios.com.br
Facebook: Behold Studios
Linkedin: N/D
Email de contato: contato@beholdstudios.com.br
Cidade: Brasília, DF
Fundação: 2009
Associado a: Abragames

Delta Creatures

Site: deltacreatures.net
Facebook: deltacreatures
Linkedin: linkedin.com/company/delta-cratures
Email de contato: contato@deltacreatures.net
Cidade: Brasília, DF
Fundação: 2010

Fira Games

Site: firagames.com.br
Facebook: FiraGames
Linkedin: linkedin.com/company/fira-soft
Email de contato: contato@firasoft.com
Cidade: Brasília, DF
Fundação: 2011

Give Me Five Entertainment Group

Site: gmfgames.com
Facebook: gmfgames
Linkedin: linkedin.com/company/give-me-five-entertainment-group
Email de contato: contato@gmfgames.com
Cidade: Brasília, DF
Fundação: 2010
Associado a: Acigames

Harpa Game Studio Ltda Me

Site: harpagamestudio.com
Facebook: harpagamestudio
Linkedin: linkedin.com/company/harpa-game-studio
Email de contato: contact@harpagamestudio.com
Cidade: Aguas Claras, DF
Fundação: 2010
Associado a: ASTEPS - Associação de Startups e Empreendedores Digitais

Newcreat Games

Site: newcreatgames.com
Facebook: newcreatgames
Linkedin: N/D
Email de contato: hello@newcreatgames.com
Cidade: Brasília, DF
Fundação: 2013

12.5 Espírito Santo

Blue Pixel

Site: bpixel.com.br
Facebook: bpixelgames
Linkedin: linkedin.com/company/2914167
Email de contato: bpixel@bpixel.com.br
Cidade: Vitória
Fundação: 2011
Associado a: Abragames, Acigames

Extinto Gamer

Site: extintogamer.com.br
Facebook: extintogamer
Linkedin: http://www.linkedin.com/company/extinto-gamer
Email de contato: contato@extintogamer.com.br
Cidade: Vila Velha, ES
Fundação: 2012

Interama

Site: interama.net
Facebook: interamadev
Linkedin: http://br.linkedin.com/company/interama-games
Email de contato: contato@interama.net
Cidade: Vitória, ES
Fundação: 2005
Associado a: Abragames

Pixtoy

Site: pixtoy.com
Facebook: pixtoysocial
Linkedin: linkedin.com/company/pixtoy
Email de contato: hello@pixtoy.com
Cidade: Vitória, ES
Fundação: 2012
Associado a: Abragames

12.6 Goiás

Gameblox Interactive

Site: gameblox.com.br
Facebook: gameblox
Linkedin: linkedin.com/company/pixtoy
Email de contato: hello@pixtoy.com
Cidade: Goiânia, GO
Fundação: 2009
Associado a: Abragames, Acigames, ASTEPS - Associação de Startups e Empreendedores Digitais (DF)

12.7 Minas Gerais

Gilp Studio

Site: gilpstudio.com
Facebook: GILP.Studio
LinkedIn: linkedin.com/company/gilp-studio
Email de contato: gilp@gilpstudio.com
Cidade: Uberlândia, MG
Fundação: 2013

Ilusis

Site: ilusis.com
Facebook: pt-br.ilusisgames
LinkedIn: linkedin.com/company/ilusis-interactive-graphics/
Email de contato: rodrigo.mamao@ilusis.com
Cidade: Belo Horizonte, MG
Fundação: 2008
Associado a: ABragames, Acigames

Keepplay Game Estúdios

Site: keepplay.com
Facebook: KeepplayGameStudios
LinkedIn: br.linkedin.com/pub/ricardo-guiotti/8/742/aa2
Email de contato: ricardo.guiotti@keepplay.com
Cidade: Itajubá, MG
Fundação: 2007
Associado a: ABragames

Ludic Side Game Studio

Site: ludicside.com
Facebook: ludicside
LinkedIn: linkedin.com/company/ludic-side-game-studio/
Email de contato: contato@ludicside.com
Cidade: Belo Horizonte
Fundação: 2013

Stormfree Studios

Site: stormfree.com.br
Facebook: stormfreestudios
LinkedIn: linkedin.com/pub/vitor-lanna/89/a97/311
Email de contato: contato@stormfree.com.br
Cidade: Belo Horizonte, MG
Fundação: 2013

12.8 Pará

Guest 3D

Site: guest3d.com.br
Facebook: guest3d
LinkedIn: linkedin.com/company/guest-3d
Email de contato: contato@guest3d.com.br
Cidade: Belém, PA
Fundação: 2010

12.9 Paraíba

Flowkore

Site: flowkore.com
Facebook: flowkore
LinkedIn: N/D
Email de contato: contato@flowkore.com
Cidade: Joao Pessoa, PA
Fundação: 2012
Associados a: GDA-PB

Kaipora Digital

Site: kaipora.com
Facebook: kaiporadigital
LinkedIn: kaipora.com/linkedin
Email de contato: contato@kaipora.com
Cidade: Campina Grande, PA
Fundação: 2012
Associados a: GDA-PB - Paraíba, tem profissionais associados ao IGDA

Prosperity Games

Site: prosperitygames.net
Facebook: ProsperityGames
LinkedIn: linkedin.com/company/2854565?trk=tyah&trkInfo=tas%3Aprosperity%20games%20Cidex%3A1-1-1
Email de contato: schuttelanz@gmail.com
Cidade: Solânea, PB
Fundação: 2012
Associados a: Acigames, GDA-PB

Rubikisoft

Site: rubikisoft.com
Facebook: rubikisoft
Linkedin:
linkedin.com/company/rubikisoft?trk=company
_name
Email de contato: caaina@rubikisoft.com
Cidade: Campina Grande, PB
Fundação: 2012
Associados a: GDA-PB

Thinkbox Games

Site: thinkboxgames.com
Facebook: thinkboxgames
Linkedin: N/D
Email de contato: contato@thinkboxgames.com
Cidade: João Pessoa, PB
Fundação: 2011
Associados a: Acigames

12.10 Paraná

Arena 46 Games

Site: arena46.com.br
Facebook: arena46
Linkedin: N/D
Email de contato: alvir@arena46.com.br
Cidade: Francisco Beltrão, PR
Fundação: 2012
Associados a: Abrugames

Dynamic Games Entertainment

Site: dynamicgames.com.br
Facebook: pages/Heavy-Truck-Racing/507420012656979?ref=hl
Linkedin: N/D
Email de contato:
emerson@dynamicgames.com.br
Cidade: Mamborê, PR
Fundação: 2004

Lptech Business Solutions

Site: lptech.com.br
Facebook: lptechbrasil
Linkedin: N/D
Email de contato: contato@lptech.com.br
Cidade: Curitiba, PR
Fundação: 2008
Associados a: profissionais associados ao IGDA

Magic Time Studio

Site: magictimestudio.com.br
Facebook: N/D
Linkedin: N/D
Email de contato:
time@magictimestudio.com.br
Cidade: Curitiba, PR
Fundação: N/D

Ogg Simulação Empresarial

Site: ogg.com.br
Facebook: N/D
Linkedin: N/D
Email de contato: comercial@ogg.com.br
Cidade: Curitiba, PR
Fundação: 2005

Oniria

Site: oniria.com.br
Facebook: oniria
Linkedin: linkedin.com/company/oniria
Email de contato:
rodrigo.martins@oniria.com.br
Cidade: Londrina, PR
Fundação: 2003

Red Stomp

Site:
redstompstudio.hospedagemdesites.wssite
Facebook: RedStomp
Linkedin: N/D
Email de contato: redstompstudio@gmail.com
Cidade: Londrina, PR
Fundação: 2012

12.11 Pernambuco

Best In Games Hut Ltda

Site: bighutgames.com
Facebook: bighutgames
Linkedin:
linkedin.com/company/3200490?trk=tyah&trklIn
fo=tas%3ABigHut%2Cidx%3A1-1-1
Email de contato: contact@bighutgames.com
Cidade: Recife, PE
Fundação: 2012
Associados a: Play Recife, tem profissionais
associados ao IGDA

Granada Studio

Site: granadastudio.com.br
Facebook: GranadaStudio?ref=hl
LinkedIn: N/D
Email de contato: granadainteractiva@gmail.com
Cidade: Recife, PE
Fundação: 2009
Associado a: Tem profissionais associados ao IGDA

Jynx Playware

Site: jynx.com.br
Facebook: jynx
LinkedIn: N/D
Email de contato: fredvasconcelos@jynx.com.br
Cidade: Recife, PE
Fundação: 1999
Associados a: ABragames, Play Recife, Tem profissionais associados ao IGDA

Kokku

Site: kokkugames.com
Facebook: KokkuGames
LinkedIn: N/D
Email de contato: thiago@kokkugames.com
Cidade: Recife, PE
Fundação: 2011
Associados a: ABragames, Play Recife, tem profissionais associados ao IGDA

Manifesto Game Studio

Site: manifestogames.com.br
Facebook: pagesManifesto-Games233553220062209
LinkedIn: linkedin.com/company/118031
Email de contato: info@manifestogames.com.br
Cidade: Recife, PE
Fundação: 2005
Associados a: Play Recife, tem profissionais associados ao IGDA, SOFTEX

Mudcrab Studio

Site: mudcrabstudio.com
Facebook: MudcrabStudio
LinkedIn: N/D
Email de contato: mudcrab@mudcrabstudio.com
Cidade: Recife, PE
Fundação: 2013

Playful/ Brainon

Site: brainongames.com
Facebook: plataformabrainon
LinkedIn: br.linkedin.com/pub/perseu-bastos/5b/700/152
Email de contato: contato@brainongames.com
Cidade: Recife, PE
Fundação: 2011
Associados a: Play Recife, tem profissionais associados ao IGDA

Rapp'S Studio

Site: rappstudio.com
Facebook: RAppsStudio
LinkedIn: N/D
Email de contato: contato@rappstudio.com
Cidade: Recife, PE
Fundação: N/D
Associados a: ITEP

Wisdom Labs

Site: wisdom-labs.com
Facebook: wisdomlab
LinkedIn: N/D
Email de contato: flavio.barbosa@wisdom-labs.com
Cidade: Recife, PE
Fundação: N/D

12.12 Piauí

Sertão Games

Site: sertoagames.com
Facebook: sertoagames
LinkedIn: N/D
Email de contato: contato@sertoagames.com
Cidade: Teresina, PI
Fundação: 2012

12.13 Rio de Janeiro

Donsoft Entertainment

Site: donsoft.com.br
Facebook: N/D
LinkedIn: linkedin.com/company/donsoft-entertainment
Email de contato: contato@donsoft.com.br
Cidade: Niterói, RJ
Fundação: N/D
Associados a: Tem profissionais associados ao IGDA

Finalboss

Site: finalboss.com
Facebook: finalbosscom
Linkedin: Marcio Vivas
Email de contato: marciovivas@finalboss.com
Cidade: Rio de Janeiro, RJ
Fundação: 2001

Icon Games

Site: icongames.com.br
Facebook: pagesIcon-Games370830707029
Linkedin: N/D
Email de contato: contato@icongames.com.br
Cidade: Rio de Janeiro, RJ
Fundação: 2009

Mti Studio

Site: mtistudio.com
Facebook: mtistudio
Linkedin: linkedin.com/pub/flavio-montanaro/20/84b/b93
Email de contato: flavio.montanaro@mtistudio.com
Cidade: Rio de Janeiro, RJ
Fundação: 2011
Associados a: Atragames

Oktagon Games

Site: oktagongames.com
Facebook: OktagonGames
Linkedin: linkedin.com/company/oktagon-games?trk=company_name
Email de contato: ronaldo@oktagongames.com
Cidade: Rio de Janeiro, RJ
Fundação: 2009
Associados a: Atragames, tem profissionais associados ao IGDA

Pandora Game Studio

Site: pandoragamestudio.com.br
Facebook: pandoragamestudio
Linkedin: linkedin.com/company/pandora-game-studio/
Email de contato: pandora@pandoragamestudio.com.br
Cidade: Rio de Janeiro, RJ
Fundação: 2012
Associados a: Atragames, tem profissionais associados ao IGDA

Playerum

Site: playerum.com.br
Facebook: playerum
Linkedin: linkedin.com/company/playerum
Email de contato: rubens@playerum.com.br
Cidade: Rio de Janeiro, RJ
Fundação: 2010
Associados a: Atragames

Ratto

Site: ratto.co
Facebook: RattoSoftware
Linkedin: linkedin.com/company/ratto-ci-ncia-em-internet
Email de contato: contato@ratto.co
Cidade: Rio de Janeiro, RJ
Fundação: 2009
Associados a: Acigames

Riachuelo Games

Site: riachuelogames.com.br
Facebook: riachuelogames
Linkedin: linkedin.com/profile/view?id=83117328&trk=nav_responsive_tab_profile
Email de contato: info@riachuelogames.com.br
Cidade: Saquarema, RJ
Fundação: 2004
Associados a: Acigames, tem profissionais associados ao IGDA

Teczelt

Site: fazgame.com.br
Facebook: pagesTecZelt214952868620703
Linkedin: linkedin.com/pub/carla-zeltzer/14/450/758
Email de contato: carla.zeltzer@fazgame.com.br
Cidade: Rio de Janeiro, RJ
Fundação: 2012

12.14 Rio Grande do Sul

Aquiris Game Studio

Site: aquis.com.br
Facebook: aquis
Linkedin: company/318345?trk=tyah&trkInfo=tas%3Aaquiris%2Cidx%3A1-1-1
Email de contato: manfredini@aquiris.com.br
Cidade: Porto Alegre, RS
Fundação: 2007
Associados a: Atragames, Acigames, ADJOGOSRS

Atomic Rocket Entertainment

Site: atomicrocket.com.br
Facebook: AtomicRocketGames
Linkedin: [linkedin.com/company/atomic-rocket-entertainment](https://www.linkedin.com/company/atomic-rocket-entertainment)
Email de contato: atomicrocketstudio@gmail.com
Cidade: Porto Alegre, RS
Fundação: 2013
Associados a: ADJOGOSRS, tem profissionais associados ao IGDA

Audax Dreams

Site: audaxdreams.com
Facebook: N/D
Linkedin: N/D
Email de contato: saldanha@audaxdreams.com
Cidade: Porto Alegre, RS
Fundação: 2009
Associados a: ADJOGOSRS, tem profissionais associados ao IGDA

Epopeia Entretenimento Digital

Site: epopeiaed.com.br
Facebook: [epopeiaed?fref=ts](https://www.facebook.com/epopeiaed?fref=ts)
Linkedin: N/D
Email de contato: ivan@epopeiaed.com.br
Cidade: Porto Alegre, RS
Fundação: 2011
Associados a: ADJOGOSRS

Grin

Site: grincreative.ws
Facebook: GrinCreativeStudio
Linkedin: [company/grin-creative](https://www.linkedin.com/company/grin-creative)
Email de contato: grin@grincreative.ws
Cidade: Portão, RS
Fundação: 2013
Associados a: ADJOGOSRS

Imgnation Studios

Site: imgnation.com.br
Facebook: [imgnationstudios](https://www.facebook.com/imgnationstudios)
Linkedin: [company/imgnation-studios](https://www.linkedin.com/company/imgnation-studios)
Email de contato: contato@imgnation.com.br
Cidade: Santa Maria, RS
Fundação: 2010
Associados a: ADJOGOSRS

Izyplay Game Studio Ltda

Site: izyplay.com.br
Facebook: [izyplay](https://www.facebook.com/izyplay)
LinkedIn: [rafiro](https://www.linkedin.com/company/rafiro)
Email de contato: rafael.rodriques@izyplay.com.br
Cidade: Pelotas, RS
Fundação: N/D
Associado a: ADJOGOSRS ABRADI

Kayumo

Site: kayumo.com
Facebook: [kayumo](https://www.facebook.com/kayumo)
Linkedin: [linkedin.com/company/kayumo](https://www.linkedin.com/company/kayumo)
Email de contato: contact@kayumo.com
Cidade: Porto Alegre, RS
Fundação: 2009
Associados a: ADJOGOSRS

Ludema Game Studio

Site: ludema.com.br
Facebook: [ludema](https://www.facebook.com/ludema)
Linkedin: [marsal branco](https://www.linkedin.com/company/marsal-branco)
Email de contato: marsal@ludema.com.br
Cidade: Novo Hamburgo, RS
Fundação: 2009
Associados a: Atragames

Luderia

Site: playluderia.com
Facebook: [playluderia](https://www.facebook.com/playluderia)
Linkedin: [linkedin.com/company/3583945?trk=tyah&trkInfo=tas%3ALuderia%20%2Cidx%3A1-1-1](https://www.linkedin.com/company/3583945?trk=tyah&trkInfo=tas%3ALuderia%20%2Cidx%3A1-1-1)
Email de contato: contato@playluderia.com
Cidade: Santa Maria, RS
Fundação: 2012
Associados a: ADJOGOSRS

Monsterbed

Site: monsterbed.com.br
Facebook: [monsterbedgamestudio](https://www.facebook.com/monsterbedgamestudio)
Linkedin: N/D
Email de contato: contato@monsterbed.com.br
Cidade: Porto Alegre, RS
Fundação: 2013
Associados a: ADJOGOSRS

Napalm Studio

Site: napalmstudio.com.br
Facebook: [napalmstudiogames](https://www.facebook.com/napalmstudiogames)
Linkedin: [linkedin.com/company/napalm-studio](https://www.linkedin.com/company/napalm-studio)
Email de contato: contato@napalmstudio.com.br
Cidade: Porto Alegre, RS
Fundação: N/D
Associados a: Acigames, ADJOGOSRS

Rockhead Games

Site: rockheadgames.com
Facebook: N/D
Linkedin: [linkedin.com/company/rockhead-games](https://www.linkedin.com/company/rockhead-games)
Email de contato: contact@rockheadgames.com
Cidade: Porto Alegre, RS
Fundação: 2010
Associados a: ADJOGOSRS

Swordtales

Site: swordtales.com
Facebook: Swordtales
LinkedIn: N/D
Email de contato: vitor.severo@swordtales.com
Cidade: Porto Alegre, RS
Fundação: 2012
Associados a: ADJOGOSRS

Urizen Technology

Site: urizen.com.br
Facebook: urizentech
LinkedIn: urizen-technology
Email de contato: urizen@urizen.com.br
Cidade: Caxias Do Sul, RS
Fundação: 2009

12.15 Santa Catarina

9Heads Game Studios

Site: 9heads.com
Facebook: 9heads
LinkedIn: N/D
Email de contato: contact@9heads.com
Cidade: Florianópolis, SC
Fundação: N/D

Casthalia Estúdio

Site: casthalia.com.br
Facebook: N/D
LinkedIn: N/D
Email de contato: casthalia@casthalia.com.br
Cidade: Florianópolis, SC
Fundação: 2000

Cat Nigiri

Site: catnigiri.com
Facebook: catnigiri
LinkedIn: linkedin.com/company/cat-nigiri
Email de contato: contact@catnigiri.com
Cidade: Florianópolis, SC
Fundação: 2012
Associados a: Profissionais associados ao IGDA, MIDI Tecnológico

Céu Games

Site: ceugames.com
Facebook: ceugamesbrazil
LinkedIn: linkedin.com/company/c-u-games/products?trk=top_nav_products
Email de contato: contato@ceugames.com
Cidade: Joinville, SC
Fundação: N/D
Associados a: Fundação Softville

Crazy Minds Game Studio

Site: crazyminds.net
Facebook: crazymindsgamestudio
LinkedIn: linkedin.com/company/crazyminds-game-studio/
Email de contato: contact@crazyminds.net
Cidade: Florianópolis, SC
Fundação: 2010

Flipflop Games

Site: flipflopgames.com
Facebook: flipflopgames
LinkedIn: linkedin.com/company/flipflop-games
Email de contato: info@flipflopgames.com
Cidade: Florianópolis, SC
Fundação: 2014

Insignia Games

Site: insignia-games.com
Facebook: InsigniaGames
LinkedIn: br.linkedin.com/in/kleberseixas/
Email de contato: contact@insignia-games.com
Cidade: Florianópolis, SC
Fundação: 2006

Maqna Interactive Ltda

Site: maqna.com.br
Facebook: MaqnaInteractive
LinkedIn: linkedin.com/company/maqna-interactive
Email de contato: contact@maqna.com.br
Cidade: Florianópolis, SC
Fundação: 2012

Númera

Site: numeracom.br
Facebook: NumerasolucoesSistemas
LinkedIn: br.linkedin.com/pub/daniel-lemos-teixeira/71/a83/744/
Email de contato: daniel@numera.com.br
Cidade: Florianópolis, SC
Fundação: 2006

Portable Slots

Site: portableslots.com
Facebook: pagesPortable-Slots312511145524346
LinkedIn: linkedin.com/company/1491635
Email de contato: contact@portableslots.com
Cidade: Florianópolis, SC
Fundação: 2012

12.16 São Paulo

2Mundos

Site: 2mundos.net
Facebook: 2Mundos
LinkedIn: linkedin.com/company/2mundos
Email de contato: info@2mundos.net
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2011
Associados a: ABragames

3Dvoyage

Site: 3dvoyage.com.br
Facebook: 3dvoyage
LinkedIn: N/D
Email de contato: almiro@3dvoyage.com.br
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2011
Associados a: ABragames, tem profissionais associados ao IGDA

44 Toons Interactive

Site: 44toons.com
Facebook: 44toons
LinkedIn: N/D
Email de contato: 44@44toons.com
Cidade: Sao Paulo, SP
Fundação: 1996
Associados a: ABragames

Animagames

Site: animagames.com.br
Facebook: animagames
LinkedIn: N/D
Email de contato: contato@animagames.com.br
Cidade: Botucatu, SP
Fundação: 2004

Bivissoft

Site: bivissoft.com.br
Facebook: bivissoft
LinkedIn: br.linkedin.com/company/bivissoft
Email de contato: bivissoft@bivissoft.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2011

DayDreamLab

Site: www.daydreamlab.com.br
Facebook: N/D
LinkedIn: N/D
Email de contato: ddlab@ddlab.com.br
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2006
Associados a: ABragames

Educaderia

Site: educaderia.com.br
Facebook: Educaderia
LinkedIn: linkedin.com/company/educaderia
Email de contato: contato@educaderia.com
Cidade: Campinas, SP
Fundação: 2013

Estudio Catavento Games

Site: catavento.art.br
Facebook: cataventogames
LinkedIn: N/D
Email de contato: catavento@catavento.art.br
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2013

Falcone Games

Site: falconegames.com
Facebook: wolfnimeoficial
LinkedIn: linkedin.com/profile/view?id=64997542
Email de contato: contato@falconegames.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2013

Fire Horse Studio

Site: firehorse.com.br
Facebook: firehorsestudio
LinkedIn: N/D
Email de contato: contact@firehorse.com.br
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2013

Flux Game Studio

Site: fluxgamestudio.com
Facebook: FluxGameStudio
LinkedIn: linkedin.com/company/flux-game-studio
Email de contato: paulo@fluxgamestudio.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2012

Hive Digital Media

Site: hive.com.br
Facebook: hive
LinkedIn: N/D
Email de contato: info@hive.com.br
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2007
Associado a: ABragames, Acigames

Imax Games (Selos: Dead Mushroom E Uga Games)

Site: imaxgames.com.br
Facebook: [imaxgames](https://www.facebook.com/imaxgames)
LinkedIn: [br.linkedin.com/pub/maximiliano-marques/6/701/b54/](https://www.linkedin.com/pub/maximiliano-marques/6/701/b54/)
Email de contato: info@imaxgames.com.br
Cidade: São Carlos, SP
Fundação: 2005

Insane

Site: insanegames.com.br
Facebook: [insane.gamess](https://www.facebook.com/insane.gamess)
LinkedIn: [linkedin.com/company/insane-media](https://www.linkedin.com/company/insane-media)
Email de contato: contato@insanemedia.com.br
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2009

Insolita Studios

Site: insolitastudios.com
Facebook: [insolitastudios](https://www.facebook.com/insolitastudios)
LinkedIn: [linkedin.com/company/insolita-studios](https://www.linkedin.com/company/insolita-studios)
Email de contato: winston@insolitastudios.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2006
Associado a: Abragames

Izotonic Games

Site: izotonic.com.br
Facebook: [Izotonic](https://www.facebook.com/Izotonic)
LinkedIn: [linkedin.com/company/izotonic-studios?trk=company_name](https://www.linkedin.com/company/izotonic-studios?trk=company_name)
Email de contato: contato@izotonic.com.br
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2012

Jmberaldo Criações

Site: jmberaldo.com
Facebook: N/D
LinkedIn: [br.linkedin.com/in/jmberaldo/](https://www.linkedin.com/in/jmberaldo/)
Email de contato: joao.beraldo@gmail.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2011

Kiduca - Plataforma Educacional

Site: kiduca.com.br
Facebook: [kiduca](https://www.facebook.com/kiduca)
LinkedIn: N/D
Email de contato: jorge@kiduca.com.br
Cidade: Sorocaba, SP
Fundação: 2012
Associado a: Acigames

Loud Noises

Site: loudnoises.com.br
Facebook: [shoutloudnoises](https://www.facebook.com/shoutloudnoises)
LinkedIn: [linkedin.com/vsearch/p?company=Loud+Noises&trk=prof-exp-company-name](https://www.linkedin.com/vsearch/p?company=Loud+Noises&trk=prof-exp-company-name)
Email de contato: shout@loudnoises.com.br
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: N/D

Ludo Educativo

Site: ludoeducativo.com.br
Facebook: [ludoeducativo](https://www.facebook.com/ludoeducativo)
LinkedIn: N/D
Email de contato: games@apto.com.br
Cidade: São Carlos, SP
Fundação: N/D

Maya

Site: maya.im
Facebook: [Maya.Trends](https://www.facebook.com/Maya.Trends)
LinkedIn: [linkedin.com/company/793598](https://www.linkedin.com/company/793598)
Email de contato: contato@maya.im
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2007

Miris Mind

Site: mirismind.com
Facebook: [MirisStudio](https://www.facebook.com/MirisStudio)
LinkedIn: [linkedin.com/company/miris-mind](https://www.linkedin.com/company/miris-mind)
Email de contato: miris@mirismind.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2011

Mukutu

Site: mukutu.com.br
Facebook: N/D
LinkedIn: N/D
Email de contato: mktvirtual@mktvirtual.com.br
Cidade: Santos, SP
Fundação: 2001

Odin Game Studio

Site: odingamestudio.com.br
Facebook: [odingamestudio](https://www.facebook.com/odingamestudio)
LinkedIn: [linkedin.com/in/alexandre-kikuchi](https://www.linkedin.com/in/alexandre-kikuchi)
Email de contato: alexandre@odingamestudio.com.br
Cidade: Osasco, SP
Fundação: 2012

Ovni Studios

Site: ovnistudios.com
Facebook: [ovnistudios](https://www.facebook.com/ovnistudios)
LinkedIn: [linkedin.com/ovnistudios](https://www.linkedin.com/company/ovnistudios)
Email de contato: tiago@ovnistudios.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2007
Associado a: Atragames

Pocket Trap

Site: pocket-trap.com
Facebook: [pockettrap](https://www.facebook.com/pockettrap)
LinkedIn: N/D
Email de contato: caprino@pocket-trap.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2013
Associado a: BGD - *Brazilian Game Developers*

Proage

Site: proage.com.br
Facebook: N/D
LinkedIn: N/D
Email de contato: paulus@proage.com.br
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2002

Puro Game

Site: purogame.com
Facebook: [www.fb.comPuroGame](https://www.facebook.com/PuroGame)
LinkedIn: N/D
Email de contato: contato@purogame.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2011

Qubyte Interactive

Site: qubyteinteractive.com
Facebook: [qubyteinteractive?](https://www.facebook.com/qubyteinteractive/)
LinkedIn: [linkedin.com/company/qubyte-interactive](https://www.linkedin.com/company/qubyte-interactive)
Email de contato: contact@qubyteinteractive.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2009

Redalgo

Site: redalgo.com
Facebook: [Redalgo?ref=ts&fref=ts](https://www.facebook.com/Redalgo?ref=ts&fref=ts)
LinkedIn: [linkedin.com/profile/view?id=106676676&trk=av_responsive_tab_profile](https://www.linkedin.com/profile/view?id=106676676&trk=av_responsive_tab_profile)
Email de contato: diogo.beltran@redalgo.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2004
Associado a: ASSESPRO - Associação das Empresas Brasileiras de Tecnologia de Informação, ABES - Associação Brasileira das Empresas de Software

Royal 3D

Site: royal3d.com.br
Facebook: [Royal.3D](https://www.facebook.com/Royal.3D)
LinkedIn: N/D
Email de contato: marcos@royal3d.com.br
Cidade: Campinas, SP
Fundação: 2013

Sioux

Site: sioux.com.br
Facebook: [sioux](https://www.facebook.com/sioux)
LinkedIn: [linkedin.com/company/617646?trk=prof-exp-company-name](https://www.linkedin.com/company/617646?trk=prof-exp-company-name)
Email de contato: contato@sioux.com.br
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2011
Associado a: Atragames, Acigames

Skyjaz Games

Site: skyjaz.com
Facebook: [skyjazgames](https://www.facebook.com/skyjazgames)
LinkedIn: [linkedin.com/company/skyjaz-games](https://www.linkedin.com/company/skyjaz-games)
Email de contato: contato@skyjaz.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2012

Tapps Games

Site: tappsgames.com
Facebook: [tappshq](https://www.facebook.com/tappshq)
LinkedIn: [linkedin.com/company/tapps-games](https://www.linkedin.com/company/tapps-games)
Email de contato: contact@tappsgames.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2010

Tawstudio Entertainment

Site: tawstudio.com
Facebook: [TawStudio](https://www.facebook.com/TawStudio)
LinkedIn: [linkedin.com/company/tawstudio-entertainment](https://www.linkedin.com/company/tawstudio-entertainment)
Email de contato: contato@tawstudio.com
Cidade: Pindamonhangaba, SP
Fundação: 2010

Thoth Games

Site: thothsimuladores.com.br
Facebook: [THOTH Simuladores Avançados](https://www.facebook.com/THOTH%20Simuladores%20Avan%C3%A7ados)
LinkedIn: [THOTH Simuladores Avançados](https://www.linkedin.com/company/THOTH%20Simuladores%20Avan%C3%A7ados)
Email de contato: Contato@thothsimuladores.com.br
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2011
Associado a: Atragames, tem profissionais associados ao IGDA

Tlön Studios

Site: tlonstudios.com
Facebook: [pagesTl%C3%B6n-Studios/577651022288244](https://www.facebook.com/pages/Tl%C3%B6n-Studios/577651022288244)
LinkedIn: [linkedin.com/company/tl%C3%B6n-studios](https://www.linkedin.com/company/tl%C3%B6n-studios)
Email de contato: horacio@tlonstudios.com
Cidade: Bauru, SP
Fundação: 2014

Trendstockr

Site: trendstockr.com
Facebook: [trendstockr](https://www.facebook.com/trendstockr)
LinkedIn: [linkedin.com/company/tweetstockr](https://www.linkedin.com/company/tweetstockr)
Email de contato: hello@trendstockr.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2013
Associado a: Abragames, Acigames

Trixter Interativa

Site: trixter.com.br
Facebook: [trixtergames](https://www.facebook.com/trixtergames)
LinkedIn: [linkedin.com/company/3482317](https://www.linkedin.com/company/3482317)
Email de contato: contato@trixter.com.br
Cidade: Barueri, SP
Fundação: 2011
Associado a: Acigames

Twisted Key Entertainment

Site: twistedkey.com
Facebook: [twistedkey](https://www.facebook.com/twistedkey)
LinkedIn: [linkedin.com/company/2258774?trk=tyah&trklnfo=tas%3Atwisted%20key%2Cidx%3A1-1-1](https://www.linkedin.com/company/2258774?trk=tyah&trklnfo=tas%3Atwisted%20key%2Cidx%3A1-1-1)
Email de contato: contact@twistedkey.com
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 2011

Vortex Game Studios

Site: vortexgamestudios.com.br
Facebook: [vortexstudios](https://www.facebook.com/vortexstudios)
LinkedIn: N/D
Email de contato: alexandre.ribeiro@vortexgamestudios.com.br
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: N/D

Webcore Games

Site: webcoregames.com.br
Facebook: [webcore](https://www.facebook.com/webcore)
LinkedIn: [linkedin.com/company/webcore-games](https://www.linkedin.com/company/webcore-games)
Email de contato: webcore@webcore.com.br
Cidade: São Paulo, SP
Fundação: 1999
Associado a: Abragames

Youth Lab Desenvolvimento De Jogos Eireli

Site: edinteractive.cc
Facebook: [EDINTERACTIVE](https://www.facebook.com/EDINTERACTIVE)
LinkedIn: [linkedin.com/company/escrit-rio-digital?trk=company_logo](https://www.linkedin.com/company/escrit-rio-digital?trk=company_logo)
Email de contato: fabio.lima@edinteractive.cc
Cidade: Campinas, SP
Fundação: 2013

Zaxistools

Site: zaxistools.com.br
Facebook: [zaxistools](https://www.facebook.com/zaxistools)
LinkedIn: N/D
Email de contato: zaxistools@gmail.com
Cidade: Mogi Das Cruzes, SP
Fundação: 2009
Associado a: Acigames

Capítulo 13

Lista de Associações

13 Lista de Associações

As associações listadas na pesquisa foram contatadas e foi solicitado que fizessem uma breve apresentação de si mesmas. Os textos abaixo foram informados por um responsável escolhido pela instituição. Algumas instituições não responderam a solicitação a tempo de serem incluídas no relatório.

13.1 Abragames

A Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames) é a principal entidade de representação dos desenvolvedores de Jogos Digitais, tendo sido fundada em 2004. A principal iniciativa hoje é o BGD, Projeto Setorial de Exportação *Brazilian Game Developers*, em parceria com a ApexBrasil, Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos, e tem o objetivo de fortalecer a Indústria Brasileira de Jogos Digitais, capacitando e criando novas oportunidades de negócios para as empresas brasileiras no mercado internacional. São 35 empresas associadas ao Projeto. As ações iniciais do Projeto se referiram ao planejamento estratégico, que contou com a participação dos pólos mais importantes de desenvolvimento (São Paulo, Brasília, Porto Alegre, Recife e Rio de Janeiro); missão no Canadá, com 28 integrantes, entre empresas desenvolvedoras e agentes de governo, com o intuito de busca do conhecimento das políticas públicas implantadas naquele país, *benchmark* para o setor; MIGS: Montreal International Game Show, as empresas aproveitaram para participar do maior mercado de desenvolvimento de Games do Canadá; GDC e Game Connection: o Projeto prepara-se para participar com 16 empresas da Game Connection America e GDC, em março de 2014.

13.2 Acigames

A Associação Comercial, Industrial e Cultural dos Jogos Eletrônicos do Brasil (Acigames) foi fundada em setembro de 2010 a partir do projeto Jogo Justo, que busca reduzir a alta carga tributária nos jogos eletrônicos no Brasil. Possui 2 filiais internacionais, sendo uma em Miami nos EUA e outra em Livorno na Itália. Hoje conta com 147 filiados nacionais e 4 filiados internacionais. Foi a criadora de programas como CENJE (Cadastro das Empresas Nacionais de Jogos Eletrônicos) e também de

eventos como o Fórum do Comércio de Games no Brasil e Retrogames Brasil. A Acigames detém a curadoria e a coordenação dos eventos como Campus Party a mais de 4 anos e da E-show Brazil. Seu presidente também é o titular do conselho de jogos eletrônicos e digitais pelo Ministério da Cultura na Secretaria do Áudio Visual.

13.3 ADJOGOS-RS

É a Associação dos Desenvolvedores de Jogos Digitais do Rio Grande do Sul, e conta com 26 empresas associadas. A ADJOGOS trabalha em parceria com o IGDA – RS, uma vez que o foco da associação são as empresas e o foco do capítulo do IGDA é o desenvolvedor.

13.4 ACATE – Vertical Games

A Associação Catarinense de Empresas de Tecnologia (ACATE), fundada em 1986, possui mais de 380 associadas diretas e cerca de 300 empresas associadas por meio dos Polos Tecnológicos regionais do Estado. Dentre as 12 Verticais de Negócios hoje estruturadas, encontra-se a Vertical Games que possui 8 empresas participantes, bem como parcerias como o Projeto Novos Talentos, que apoiam o desenvolvimento das ações do grupo. A Associação é administradora da incubadora de empresas MIDI Tecnológico, mantida pelo Sebrae-SC, e desde a sua fundação fortalece empresas catarinenses de tecnologia por meio de ações e programas de fomento ao setor. URL:

<http://games.acate.com.br/vertical/games/>

13.5 IGDA

A Associação Internacional de Desenvolvedores de Jogos (em inglês, *International Game Developers Association* - IGDA) é uma associação profissional sem fins lucrativos dedicada ao aprimoramento das carreiras e vidas dos desenvolvedores de jogos por meio da promoção do contato entre os mesmos, do desenvolvimento profissional e da representação de questões que afetem a comunidade desenvolvedora.

13.5.1 IGDA-Curitiba

O Capítulo Curitiba da IGDA foi fundado em 2011 e tem trabalhando no estabelecimento conexões entre: indústria, academia e sociedade, promovendo visibilidade e valorização da comunidade de desenvolvedores de jogos. Atualmente conta com encontros mensais onde são discutidos projetos desenvolvidos no estado e novas possibilidades de atuação dos integrantes do ecossistema. Links:

www.igdacuritiba.org, www.facebook.com/IGDACuritiba

13.5.2 IGDA-Recife

A IGDA Recife é o capítulo que movimenta a comunidade de desenvolvedores recifenses promovendo dois encontros mensais no Recife Antigo.

www.facebook.com/groups/igdarecife/

13.5.3 IGDA-Rio

A atuação do seu capítulo fluminense, a IGDA Rio de Janeiro, tem como objetivo fomentar as comunidades locais de desenvolvedores de jogos mediante as conexões entre a indústria de jogos, academia e a sociedade; e ao final gerar uma maior visibilidade e valorização da comunidade de desenvolvedores de jogos. Com mais de 500 membros na sua lista de e-mail e cerca de 100 participantes durante seus eventos, a IGDA Rio promove uma vitrine de empresas e projetos cariocas ao passo em que discute práticas de mercado e modelos de negócio.

www.facebook.com/IGDARio

13.5.4 IGDA-RS

O capítulo gaúcho foi fundado em 2009 e a missão é apoiar e promover ações que fortaleçam o ecossistema gaúcho de criação e produção de Jogos Digitais tendo o desenvolvedor como foco principal. O comitê gestor é formado por profissionais do mercado e da academia. Organiza anualmente um social meeting, e organiza desde

2012 a sede Unisinos da Global Game Jam. Apoiar os eventos *Game Development School* (GDS) desde 2011 e os Jogos de Tabuleiro na Universidade desde 2012. Foi organizado em 2013 o I Techne Brinciação, um concurso de criação de *concepts* para o *Games for Change* em parceria com Instituto Humanitas / Unisinos. A edição 2014 da GGJ contou com 107 inscritos e foram produzidos 18 projetos de games. Também foi realizado no dia 25/03/14 uma Play Party no Woodoo Lounge Bar, importante pub na cidade de Porto Alegre. O grupo fechado de desenvolvedores tem 163 membros.

www.igdars.org e www.facebook.com/IGDARS

13.5.5 IGDA –São Paulo

A IGDA-SP foi criada em 2007 e o objetivo é apoiar e promover o desenvolvedor e fortalecer a criação e produção de Jogos Digitais. A IGDA-SP é o maior capítulo do Brasil em associados efetivos (pagantes). O capítulo conta com eventos próprios que incluem palestras de conteúdo e de interação entre os desenvolvedores; além de apoiar Game Jams e eventos como o BIG Festival e Startup Weekend Games. Mantém uma relação próxima com diversas associações, empresas e universidades relacionadas a jogos digitais e outras indústrias criativas e digitais sediadas em São Paulo.

www.igdasao.com.br e www.facebook.com/igdasp

13.6 UBV&G

A UBV&G é a associação de empresas, referência nos setores de entretenimento audiovisual e interativo, unindo diversão e cultura, para gerar valor às novas ideias e iniciativas. Fundada em 1983 como UBV - União Brasileira de Vídeo, organização não governamental sem fins lucrativos, que representava a indústria de distribuidores e replicadores de vídeo, em 2014 passou a representar também *games*, constituído pelas publicadoras e distribuidoras oficiais, além de já dividirem, em ambos os segmentos, as mesmas fábricas de replicação. Com isso, a associação soma 21 empresas, constituídas por 26 selos.

<http://www.ubv.org.br/ubv>

Capítulo 14

Referências

14 Referências

- Abragames (2008) **A indústria brasileira de jogos eletrônicos: Um mapeamento do crescimento do setor nos últimos 4 anos.** (Disponível em www.abragames.org/wp-content/uploads/2013/04/Abragames-Pesquisa_2008.pdf)
- Abragames (2004) **Plano Diretor da Promoção da Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil** (Disponível em http://www.abragames.org/wp-content/uploads/2013/04/Diretrizes_B%C3%A1sicas_Prom_Ind_de_Desenv_de_games_2004.pdf)
- Abragames (2005) **A Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil.** (disponível em : http://www.abragames.org/wp-content/uploads/2013/04/Abragames-Pesquisa_2005.pdf)
- Acigames (2012) **As desenvolvedoras de games do Brasil**
- Cardoso, M. V. (2013) **A proposição de um modelo de análise para a indústria criativa de videogames no Brasil.** (Doutorado). Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Perucia, A.; Balestrin, A.; e Verschoore, J. (2011) **Coordenação das atividades produtivas na indústria brasileira de jogos eletrônicos: hierarquia, mercado ou aliança?** Produção, v. 21, n. 1, p. 64-75, jan./mar. 2011
- Softex (2005) **Tecnologias de visualização na indústria de jogos digitais: potencial econômico e tecnológico para a indústria brasileira de software /** Softex. Campinas : Softex, 2005.

Capítulo 15

Vocabulário da IBJD

15 Vocabulário de Termos Técnicos referentes à IBJD

O Vocabulário aqui apresentado consta atualmente de três seções. Em primeiro lugar, um *Vocabulário Básico da Indústria de Jogos*, o qual busca apresentar os termos gerais utilizados na indústria e desenvolvimento de jogos, excetuando os termos técnicos (como polígono, aresta, etc.); um *Levantamento das Qualificações na Indústria de Jogos*, que tem a finalidade de situar os elementos qualitativos que ajudam a construir o campo do desenvolvimento e dia-a-dia dos projetos de jogos e, finalmente, um *Levantamento dos Títulos e Responsabilidades*, que significa apresentar os cargos básicos que se encontram em funcionamento na atualidade.

93

Duas siglas são utilizadas para esclarecer os termos:

t.en: termo em inglês – Artista [t.en: Artist]

SR04: corresponde a uma referência a ser buscada no livro: Rabin, Steve. (2013). Introdução ao Desenvolvimento de Games. Volume 4: A Indústria de Jogos: produção, marketing, comercialização e direitos autorais. São Paulo. CENGAGE Learning. ISBN-10: 8522111464.

15.1 Vocabulário Básico da Indústria de Jogos

A

ACIGAMES	Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games.
ABRAGAMES	Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais.
Acordo de Confidencialidade	[t.en: Confidentiality Agreement] Designa um acordo jurídico que garante que todos os aspectos envolvidos na concepção e desenvolvimento deverão estar regidos por um acordo entre todas as partes envolvidas na concepção e desenvolvimento do jogo. A confidencialidade toca no quesito segredo, mas não se sobrepõe ao direito de autor e está subordinado ao acordo de desenvolvimento.
Acordo de Desenvolvimento	[t.en: Development Agreement] Acordo Jurídico-Técnico-Conceitual-Autoral que é realizado entre as partes envolvidas na produção de um jogo. Um acordo de desenvolvimento pode existir na forma de um licenciamento de jogo, quando um estúdio licencia um jogo para produzir por conta própria uma versão ou DLC (ver Mod) do mesmo.
Add-in	[t.en: add-in] Termo usado para estrutura de programação que é acrescida ao motor de jogo. (ver plug-ins; módulo de extensão; add-in; add-on; componente; motor de jogo).
Add-on	[t.en: add-in] idem add-in. Diferencial: em alguns casos, o termo add-on pode ser usado em softwares de caracteres, como Poser e DAZ Studio, para designar determinados elementos que podem ser acrescentados aos caracteres, como por exemplo, adereços, texturas e materiais. Quando se pensar o trabalho dentro de motores de jogos, o que se sugere é que se use o termo componente ou plug-in. (ver plug-ins; módulo de extensão; add-in; add-on; componente; motor de jogo).
Advergame	[t.en: advergame] jogo que possui distribuição gratuita, geralmente no formato <i>online</i> , que tem finalidades publicitárias, em relação a produto, ideia, marca ou conceito. O advergame não vende diretamente, mas divulga, com o jogo, a sua proposta.
Advertising	[t.en: Advertising] Termo técnico oriundo da Publicidade & Propaganda que significa propaganda. No campo dos Jogos Digitais, o seu representante correspondente é o Advergame, um tipo de jogo gratuito, geralmente no formato de

distribuição *online*, que tem finalidades publicitárias, em relação a produto, ideia, marca ou conceito. O adverggame não vende diretamente, mas divulga com o jogo a sua proposta.

Alfa:

[t.en: Alpha] Designa um marco referencial do desenvolvimento que possui um modelo do jogo parcialmente operacional e jogável. Dentro do desenvolvimento ele é um momento da produção a ser atingido (Ver SR04, nota 12, p. 811).

95

Alto Polígono

[t.en: High Polygon Count] Utilizado pela comunidade na forma inglesa. A tradução é Alta Contagem de Polígonos. Em títulos se usa: Modelagem no modo de Alto Polígono. Na verbalização oral, a comunidade desenvolvedora de Jogos Digitais também se acostumou a usar o termo em inglês. De forma simplificada, também se diz, por meio da corruptela: muitos polígonos em oposição a poucos polígonos.

Aparência

[t.en: Look and Feel] Expressão idiomática: aparência e sensação. No contexto dos jogos tem o sentido de aparência do jogo considerada do ponto de vista estético (ver SR04, p. 884)

Aplicativo

[t.en: App] App é uma abreviação de Aplicativo.

Application Store

[t.en: Application Store] (ver App Store)

App Store

[t.en: App Store] O termo significa Loja de aplicativos (do inglês, application store). App é a abreviação de aplicativo. Uma loja de aplicativos é uma loja online que está geralmente ligada a um sistema operacional (um Os) de um dispositivo móvel, do tipo Android ou Apple. A primeira App Store foi a loja da Apple. Seguiu-se à ela a Google Play, loja do Google. (ver Os)

Apresentação da Proposta do Jogo

[t.en: Pitch Presentation] Ela é organizada para a reunião da luz verde, junto a Editora ou Titular da Plataforma e possíveis financiadores. (ver Processo de Apresentação da Proposta de Jogo).

Aprovação de Marcos

[t.en: Milestones Approvals] Termo que designa que um Marco de Desenvolvimento foi entregue, verificado e aprovado. (Ver: Marcos do Desenvolvimento).

Análise de Lucros e Perdas - P&L

[t.en: P&L: Profit and loss statement] A sigla se mantém universalmente (técnica), pode-se colocar nota de seu significado em Pt: análise de lucros e perdas.

Aquisição alavancada

[t.en: Leveraged Buyouts] Uma aquisição alavancada (LBO) é identificada quando uma empresa ou um ativo único (por exemplo, um imóvel) é comprado com uma combinação de

capital próprio e quantidades significativas de dinheiro emprestado, estruturado de tal forma que os fluxos de caixa do alvo ou ativos são usados como a garantia (ou "alavancagem") para proteger e reembolsar o dinheiro emprestado para comprar o target-company/asset (a companhia alvo ou o recurso em questão). Desta deriva a chamada highly-leveraged transaction, a qual implica em agilização do processo dentro do mercado e sua posição.

B

Baixo Polígono

[t.en: Low Polygon] Low Polygon – utilizado pela comunidade na forma inglesa. A tradução é Baixa Contagem de Polígonos. Em títulos se usa: Modelagem no modo com Baixa Contagem de Polígonos

Bandeiras Vermelhas

[t.en: Red Flags] As bandeiras vermelhas assinalam os pontos nevrálgicos dos marcos de desenvolvimento. Uma muito comum está associada a produção de protótipos, alpha e beta, por exemplo. Como demarcadores metodológicos, elas indicam pontos, objetos ou tarefas nos qual os desenvolvedores devem dedicar sua atenção pelo bem da produção.

Beta

[t.en: Beta] Designando um marco referencial – um momento da produção a ser/ou atingido, um Beta consiste em um protótipo do jogo com características funcionais e jogável, o qual é muitas vezes disponibilizado aos fãs para testes, verificação de bugs (erros,), sugestões e divulgar o jogo junto ao seu público de fãs (ver SR04, nota 12, p. 811).

BGS

Brasil Game Show: atualmente o maior evento de Jogos Digitais da América Latina, contando com espaço de exposição e festival de jogos que visa promover a criação de produtos nacionais. São Paulo.

BIG

Braslian International Game Festival: festival anual de jogos independentes (internacional), em São Paulo: competições de desenvolvimento, palestras sobre temas afins, workshops, premiações e encontros de negócios.

BRASSCOM

Associação Brasileira das Empresas de Tecnologia da Informação e Comunicação.

C

Captura de Movimento

[t.en: Motion Capture] Tecnologia de captura de movimento a partir da câmeras (por sensores instalados no corpo do ator ou por esquemas pré-fixados de captura), que permitem transpor para esquemas de animação os movimentos de um ator. Muito utilizado em jogos, o sistema de captura de movimento permite a construção de um banco de animações que possui alta capacidade de reutilização e customização por parte dos artistas animadores finais.

Caractere e Personagem

[t.en: Character] Termos Técnicos – usa-se o primeiro (Caractere) quando corresponde a um modelo 3D de uma figura humana; o segundo (Personagem) é usado para designar a personagem de jogo (roteiro, conceito, etc). Derivação latina do termo – e no português temos um maior ajuste e precisão do conceito.

CES

CES: Consumer Electronic Show. Evento profissional de tecnologia em Las Vegas, EUA, que tem a presença dos fabricantes de dispositivos eletrônicos do mundo, inclusive do mercado de jogos.

Checklist – lista de controle/verificação

[t.en: Checklist] O termo checklist é utilizado como jargão técnico em inúmeras áreas, desde a engenharia, psicologia, administração, etc. Já foi dicionarizado e significa lista de controle e verificação – na qual se identifica o já realizado e servirá para feedback da equipe de trabalho.

Ciclos de Aprovação dos Recursos

[t.en: Asset Approval Cycles] Designa a linha de produção organizada do desenvolvimento, testes, QA e aprovação de um dado recurso, relacionando com os demais elementos do jogo. Relaciona-se com o Controle de Qualidade dos recursos e jogo, os quais estão estruturados pelos Marcos de Desenvolvimento.

Cinemática

[t.en: kinematics] Conceito greco-latino. Designa em geral processo complexo de movimento. Relaciona-se diretamente com dois outros conceitos utilizados em jogos: cutscene e maquinima. A cinemática do jogo compreende o conjunto de movimentações do jogo: suas animações de personagens, objetos, partículas e as transições. (ver maquinmae cutscene)

CG

[t.en: CG: Computer Graphics] (ver Computação Gráfica).

Classificação

[t.en: Rating] O termo expressa: (1) geralmente uma classificação, ou pontuação no jogo para o jogador ou (2) uma classificação restritiva de idade, aplicada ao ESRB ou DJCTQ, no Brasil que indica a restrição mínima para autorização da peça de entretenimento. Temos ainda, a ESRB, organização que classifica jogos eletrônicos na América do Norte; USK, organização alemã de classificação de software; CERO,

organização que faz a classificação de jogos eletrônicos no Japão; OFLCA, corpo de classificação de conteúdo na Austrália; ELSPA, organização britânica que classificava jogos eletrônicos até ser substituída pelo PEGI.

CERO

CERO é a organização que realiza a classificação de jogos no Japão;

98

Clientes/usuários

[t.en: Clients/user] O conceito de Cliente/usuários diz respeito a dupla em parceria de utilização do jogo, formada pelo dispositivo computacional no qual o jogo é jogado e o jogador. (Ver Game Server; Portal Servers).

Comitê de Luz Verde

[t.en: Green Light Committee] Designa o grupo de pessoas formados pela Editora, Investidores e Titular da Plataforma que dão o sinal verde para que o jogo seja produzido – são os responsáveis pelo financiamento do jogo.

Código do Jogo

[t.en: Game code] Designa o código de programação do jogo – sendo sempre uma determinada linguagem de programação. O código do jogo designa as linhas de codificação que foram produzidas para o jogo. Muitas vezes o código é segmentado em componentes que cuidam de áreas específicas, com o HUD (Interface com o usuário), a IA do jogo, a interação com as personagens, etc.

Componente

[t.en: Component] Um componente é uma estrutura de programação que possui pelo menos dois sentidos diferentes: (1) poder ser entendido e ser um plug-in, principalmente quando fornecido como estrutura autônoma e requer necessidade de instalação; (2) poder ser entendido e ser uma estrutura de programação produzida dentro do próprio motor de jogo com o seu editor de código de programação, isto quando ele realiza uma determinada tarefa para o motor de jogo, sou sua demanda. A primeira acepção, dentro do desenvolvimento de jogos, encontra-se cada vez mais em desuso. (ver plug-ins; módulo de extensão; add-in; add-on).

Compra Cruzada

[t.en: Cross-buy] Modelo de negócios no qual o comprador recebe versões do jogo para plataformas diferentes. O modelo é utilizado como uma das estratégias dos Titulares da Plataforma ou dos Editores, de promover a fidelização do jogador.

Computação Gráfica

[t.en: Computers Graphics] Designa o conjunto de tecnologias para a produção de imagens renderizadas (em tempo real ou para a produção de frames gravados digitalmente) que está na base da produção de vídeos, filmes e produções de renderização de imagem em tempo real para jogos. As

tecnologias de CG ou CGI (computação gráfica de imagens) desenvolveu-se conjuntamente com o avanço das placas de vídeo e suas GPUs (Unidades de Processamento Gráfico) em linguagens próprias e especializadas. Atualmente as duas mais famosas versões são da AMD e NVídea.

Conjunto de Características

[t.en: Feature Set] Termo técnico e de produção que designa duas facetas: (A) do lado do desenvolvimento de um jogo ele representa os requisitos que o jogo deverá ter em todos os seus sentidos e aspectos artísticos, técnicos ou éticos; (B) do lado do usuário-comprador, ele apresenta as normativas do jogo: as características que ele oferece, os requisitos mínimos e os aspectos restritivos legais.

Console

[t.en: Console] Unidade computadorizada e especializada que é dedicada a execução de jogos de uma determinada plataforma (Wii, Xbox, PS3, PS4, etc). Os consoles são computadores dedicados e que possuem características próprias, bem como sistema operacional dedicado. Jogos desenvolvidos para um determinado console não são possíveis de serem jogados em outro console, a não ser quando realizada a sua portagem pelos desenvolvedores. Os consoles ainda são divididos em gerações, tais como PS2, PS3 e PS4. Via de regra, jogos desenvolvidos para uma geração do console não rodam na geração superior nem inferior. Os requisitos para esta situação eram inicialmente comerciais, mas hoje, na passagem do PS3 para o PS4, também são técnicos. O termo utilizado em Portugal é Consola. O termo inglês console não deve ser traduzido como Caixa, pois ele significa console [de nave, espaçonave], o qual deriva de consola: aparelho concebido para o desfrute de videogames (ver jogo), painel do automóvel ou aeronave a partir do qual ela é controlada. Ambos os termos, console e consola se encontram dicionarizados na língua portuguesa.

Control Flow

[t.en: Control Flow] O Control Flow, em português, Controle do Fluxo, consiste no controle de retorno para o Game Server, do fluxo de dados recebidos pelo Game Client, bem como o monitoramento de suas declarações. Em linhas gerais, consistem tanto em um feedback, como a recepção organizada da comunicação recebida, enviada pelo Game Client. (Ver Data Flow; Game Sever; Game Client; Feedback).

Cross-buy

[t.en: Cross-buy] Compra cruzada. (ver compra cruzada).

Cross Platform

[t.en: Cross platform] (vide multiplataforma)

Crowdfunding

[t.en: *Crowdfunding*] (ver Financiamento Coletivo).

Cutscene

[t.en: Cutscene] O termo é utilizado como tal, cutscene, pela comunidade de produtores em função de sua utilização na comunidade de produtores fílmicos, do qual deriva. Tecnicamente uma cutscene é um plano ou cena na linguagem do cinema. Sua aplicação em jogos designa uma dada cena animada em um jogo sobre a qual o jogador não possui nenhum ou pouco controle. (Ver cinemática; maquinima; e SR04, nota 01, p. 756).

100

D

Data Flow

[t.en: Data Flow] Este termo técnico significa Fluxo de Dados e é utilizado para descrever a transmissão de dados na forma de bits pela rede entre computadores entre si, e entre computadores e servidores, no caso, Game Servers (Ver Game Server; Game Client; Control Flow).

DEJUS

O Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (DEJUS), é responsável no Brasil pela classificação dos Jogos Digitais. (ver Classificação).

Demo

[t.en: Demo] Uma abreviação de Demonstração e designa uma versão do jogo ligada a um marco de desenvolvimento que possui qualidade artística, é jogável, e apresenta os elementos essenciais para se poder ter uma clara ideia do que será o jogo quando finalizado. A ideia do demo foi criada para que o Editor e os Investidores pudessem avaliar o desenvolvimento do jogo, ao mesmo tempo que ele se introduziu na comunidade dos fãs como um recurso valioso para a promoção, teste, avaliação e feedback do mesmo. Ter um ou uma demo, significa que o jogo já se encontra em um estágio avançado de desenvolvimento – para perto de sua finalização (Ver Alpha).

Desenvolvedor

[t.en: Developer] Designa a pessoa ou o Estúdio que desenvolve o jogo. Também designa uma profissão ou habilidade emergente: o sujeito com habilidades e competência para ser considerado desenvolvedor de jogos – objetivo de todo o sujeito considerado *indie* (ver indie; game designer). Associado a este conceito temos o de estúdio desenvolvedor, que é o estúdio que controla o desenvolvimento como um todo do jogo, reunindo sob sua responsabilidade, todas as demais partes componentes. Sob sua tutela e responsabilidade (inclusive contratual) todos os demais estúdios participantes (arte, captura de movimento, animação, som e localização, etc.). O desenvolvido por estes estúdios será incorporado ao desenvolvimento do jogo pelo

estúdio principal (de desenvolvimento) na versão final do jogo. (ver Estúdio de desenvolvimento).

Desenvolvedores de Jogos de Serviço Completo

[t.en: Full-Service Game Developers] São os desenvolvedores que são capazes de incorporar todas as disciplinas necessárias para criar milhões de linhas de código do jogo a partir de uma única ideia. Eles fazem parte do jargão uma ideia que virou jogo – proporcionam toda a infraestrutura para que o jogo seja feito, desde roteiristas, produção de arte conceitual, recursos de arte, programação, etc. Muitos deles trabalham por pagamento e participação em royalties.

101

Desenvolvedor Externo

[t.en: External Developer] Designa um desenvolvedor que trabalha por conta própria e fora do estúdio (podendo ter o seu próprio) e que presta seus serviços para o desenvolvimento de uma parte do jogo. Geralmente os desenvolvedores externos são artistas (nas mais diversas modalidades) que são requisitados em função de suas habilidades e competências.

Design

[t.en: Design] O termo Design foi dicionarizado para a língua portuguesa. Seus significados no português implicam conceitos que possuem parentesco: desenho e projeto. O termo tem origem no italiano, que tem o significado de projeto e todo projeto, originalmente, remete a um desenho. Na área dos Jogos Digitais, a acepção de design remete a um projeto de jogo ou de interface. (ver Design conceitual; Design de Interface do Usuário).

Design conceitual – Projeto de Conceito

[t.en: Conceptual Design] Ambas as formas são usadas e válidas no português, pois todas as palavras são de origem latina. Designa o projeto do conceito do jogo – elemento autoral, artístico e conceitual que envolve a expressão artística das ideias subjacentes ao jogo (podem ser desenho digital ou não, esboços, esquemas de jogabilidade, esboços de áudio, fragmentos escritos, etc.). Geralmente, mas nem sempre, é o que o autor do jogo produz, sozinho ou em colaboração com artistas.

Design da Interface de Usuário

[t.en: User Interface Design] É o processo do planejamento e construção da interface do jogo com o jogador – o elemento de controle e comunicação. Compreende as estruturas de jogo que irão fazer a comunicação entre o jogador e o jogo, principalmente nos quesitos de pontuação, saúde, seleção de propriedades do jogo, informações, etc. Um menu de escolhas faz parte da Interface do Usuário. Toda interface do usuário está conectada ao conceito de HUD.

DJCTQ	Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação, sigla DEJUS (ver DEJUS; Classificação).
D.I.C.E. Summit	D.I.C.E. Summit: Design Innovate Communicate Entertain. Evento da Academy of Interactive Arts & Sciences (AIAS), em Las Vegas, EUA.
Distribuição online	[t.en: Online Distribution] Método de distribuição de jogo ou de recursos para os jogadores que é processado e gerenciado na Web e, geralmente entregue via download. Exemplo: Steam e Big Fish Games. Vários Estúdios de Desenvolvimento e Desenvolvedores Independentes mais recentemente tem adotado o sistema de venda online de seus jogos em seus próprios sites (pelos sistemas de pagamento via cartão de crédito). (Ver Desenvolvedor)
Distribuição pela Internet	[t.en: Internet Distribution] (Ver Distribuição on-line).
Distribuição pela Web	[t.en: Web Distribution] (Ver Distribuição on-line).
Dispositivos Móveis	[t.en: Mobile Devices] Os dispositivos móveis são aqueles sistemas computadorizados que possuem como característica de fundamento a sua mobilidade (deslocar-se de um lugar para outro facilmente). Ainda que o primeiro dispositivo móvel tenha sido o Laptop, mais atualmente o conceito é reservado para os smartphones e tablets.
Download	[t.en: Download] Termo técnico que significa baixar algo da Web para o seu computador ou dispositivo computacional. Ele se encontra dicionarizado na língua portuguesa – um anglicismo.
DRM	[t.en: Digital Rights Management] Administração dos Direitos Digitais. Sistema de proteção de cópias digitais que busca evitar que mais de uma instalação de algum software seja instalado em duas máquinas diferentes ou em perfis diversos. Ele é usado em cópias de CDs de música, DVDs e <i>Blu-rays</i> de filmes. Gerou polêmica a sua tentativa de uso pela geração de consoles Xbox One.

E

E3: Electronic Entertainment Expo	A Exposição do Entretenimento Eletrônico ocorre em Los Angeles, nos EUA: uma feira que foca na apresentação de
--	--

novidades e lançamentos na indústria eletrônica, inclusive Jogos Digitais.

Editora ou Editora de Jogos

[t.en: Publisher] A Editora, Editor ou Editora de Jogos consiste na empresa que se preocupa com a publicação de jogos nas plataformas. Ela pode desempenhar o papel de simples publicadora de jogos desenvolvidos por Estúdios Independentes, bem como pode ser a financiadora de projetos de jogos, originalmente idealizados por terceiros ou por ela mesma. No mundo dos Consoles, a Editora também faz a ponte entre os Titulares da Plataforma. Da mesma forma, os Titulares da Plataforma também podem funcionar como Editores em muitos sentidos.

ELSPA

A ELSPA é a organização britânica que realizava a classificação dos jogos até ser substituída pela PEGI.

Embedded

[t.en: Embedded] O termo significa embutido ou embarcado. Ambos os termos embedded, embutido e embarcado são utilizados pelos desenvolvedores. Designa quando um elemento é colocado dentro de outro. Falamos de sistemas embarcados, por exemplo, quando temos a situação na qual um tipo especial de sistema ou função é colocada dentro de uma estrutura física (hardware), como uma placa de modem ou de vídeo. (ver OEM; hardware; software)

Engenharia Reversa

[t.en: Reverse Engineering] A engenharia reversa consiste em um método no qual se parte de um modelo existente no mundo físico e, por meios de suas digitalização por scanners 3D produzimos uma malha tridimensional que irá ser submetida ao processo de retopologia. Cada vez mais se utiliza este processo em jogos, principalmente para personagens e, com o auxílio do Kinect 360X ou Kinect para PC.

Engine

[t.en: Engine] (ver Motor de Jogo)

Engine Framework

[t.en: Engine Framework] Uma engine framework se refere a sistemas abertos que permitem conexões com partes produzidas para eles que podem ser plugadas e/ou incorporadas a eles. Esta é uma forma de se falar de componentes ou plug-ins que podem ser acrescentados aos engines (motores de jogos) e lhes proporcionando um maior desempenho ou ampliando suas capacidades. (ver Framework)

Esboço

[t.en: Sketch] Consiste em um desenho rápido que apresenta um objeto, personagem ou cena. Eles têm a finalidade de guiar ou auxiliar no desenvolvimento do elemento esboçado. Os esboços geralmente são realizados na fase de pré-produção, mas podem também ser realizados em qualquer momento do

desenvolvimento quando necessários. Esboços também são realizados em reuniões de trabalho, nas quais as ideias possuem suas representações gráficas – um exemplo: em uma reunião de efeitos FX que se discutam como as partículas devem ser programadas e como deve ser a sua representação visual no jogo – a sua representação visual, vetor e distribuição no espaço podem ser objeto de esboços que posteriormente irão guiar o seu desenvolvimento.

Esboço Conceitual

[t.en: Conceptual Sketch] Designa um desenho que apresente um conceito dentro do jogo, podendo ser digital ou não. Trata-se de um dos elementos mais valorizados no desenvolvimento e de grande disputa entre os fãs. No final do desenvolvimento, geralmente os esboços conceituais e os conceitos desenhados, etc. formarão o chamado Art Book (Livro de Arte) do jogo. (Ver Esboço; Design).

ESRB - Entertainment Software Rating Board

[t.en: ESRB] É equivalente no Brasil ao DJCTQ, Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação. Ambas são as responsáveis, por seu turno, EUA e Brasil, para classificação e regulação jurídica do jogo junto a sociedade civil e jurídica. Todo jogo nos EUA tem de ser classificado pela ESRB e no Brasil pelo DJCTQ. Na Europa, a agência responsável é a PEGUI. (ver Classificação)

Estúdio

Termo que designa um local de trabalho no qual são desenvolvidas atividades criativas ou de produção/desenvolvimento ligadas a jogos. O termo foi criado em uma associação aos estúdios de arte e aos estúdios de cinema. Um estúdio pode ser formado por um único profissional, reunir um grupo/guilda de profissionais independentes, ou ser uma empresa estruturada que contrata profissionais permanentemente ou por tarefa ou projeto. Os estúdios se diferenciam pela sua qualidade e função dentro do jogo: roteiro, arte, animação, captura de movimento, produção de áudio/FX/trilhas, localização, e programação.

Estúdio de Desenvolvimento

O estúdio de desenvolvimento é o estúdio que controla o desenvolvimento como um todo do jogo, reunindo sob sua responsabilidade todas as demais partes componentes. Sob sua tutela e responsabilidade (inclusive contratual) estão todos os demais estúdios participantes (arte, captura de movimento, animação, som e localização, etc.). O desenvolvido por estes estúdios será incorporado ao desenvolvimento do jogo pelo estúdio principal (de desenvolvimento) na versão final do jogo. (ver Estúdio; Estúdios de Desenvolvimento; Desenvolvedor).

Estúdios de Produção

Compreende os diversos estúdios de criação e produção que estão ligados ao estúdio de desenvolvimento. O estúdio de desenvolvimento poderá concentrar em si algumas das

atividades de criação e produção. A seguir listamos algumas das especificidades que são desempenhadas por estúdios: (1) roteiro: estúdio que desenvolve o roteiro completo do jogo, com descrições, falas, etc; (2) arte e recursos: estúdio que desenvolve os recursos de arte para o jogos sob demanda conceitual ou a partir de conceito de arte já definidos; (3) captura de movimento: estúdio que utiliza as técnicas de mocap para a captura de movimentos amplos e finos em atores, expressões e destinados a produção de animações; (4) animação: estúdio que trabalha com a produção de animação de personagens e objetos do jogo, podendo utilizar o material semi-bruto da captura de movimento ou produzir as animações a partir do ponto zero; (5) áudio/FX/trilhas: estúdio que se dedica a produção dos efeitos de áudio, trilhas sonoras, etc. para o jogo a partir do roteiro e tema fornecidos; (6) localização: estúdio de gravação das localizações do jogo (vide localização); (7) programação: estúdio que se dedica a produzir componentes para o motor de jogo sob demanda. (ver Estúdio; Estúdios de Desenvolvimento; Desenvolvedor).

F

Fablet

[t.en: Phablet] Em português podendo ser expresso pelo termo fablet ou foblet. É um dispositivo de tela sensível ao toque, medindo mais de 5 e menos de 7 polegadas (maior que o smartphone e menor que um tablet), as quais reúnem os recursos de um smarthphone ou tablet, geralmente sendo utilizados com uma caneta que é denominada de stylus.

Fabricante

[t.en: Assemblers ou manufacturer]. O termo Assemblers geralmente está associado aos fabricantes de componentes ou de dispositivos móveis que prestam seu serviço de forma terceirizada e sob demanda, com projetos cedidos pelos demandantes. O termo manufacturer está associado ao produtor de mídias físicas. (ver Fabricante de CD/DVD/*Blu-ray*).

Fabricante do CD/DVD/*Blu-ray*

[t.en: Delivery media manufacturer] Designa os fabricantes de mídias físicas (CD, DVD e *Blu-ray*) e que realizam a prensagem do jogo, tal como a empresa Alemã SONOPRESS no Brasil.

Falhas Técnicas

[t.en: Technical Glitches] São falhas que ocorrem no processo de desenvolvimento, as quais podem estar associadas ao mau funcionamento das ferramentas de desenvolvimento, a bugs (erros) de programação ou erros nos trabalhos artísticos. Elas são alvo da procura das equipes de QA e precisam ser encontradas para garantir a qualidade do produto final.

Forma	[t.en: Shape] Conceito utilizado em modelagem tridimensional para designar um segmento bidimensional qualquer. Pode fazer parte ou vir a fazer parte de um modelo 3D mais complexo ou pode simplesmente apresentar-se como um plano 2D – utilizável, por exemplo, para aplicação de vídeo-texturas, emissão de partículas FX, planos alpha, etc. Neste caso os <i>shapes</i> funcionam como <i>billboards</i> , placas para situar os emissores.
Fase de Conceito	[t.en: Concept Phase] Designa o momento no qual o Conceito do Jogo é desenvolvido. Geralmente compreende a fase de pré-produção, nas qual aspectos de conceito (ideia), roteiro, arte, maquetes, etc. podem ser desenvolvidos para apresentar o conceito para os Investidores, Desenvolvedores, Editores, e/ou Titulares da Plataforma.
Feedback – Retroalimentação	[t.en: Feedback] Termo dicionarizado: termo da psicologia que foi incorporado pela Computação e outra disciplinas (ex. cibernética). Seu correspondente em português é Retroalimentação.
Financiamento Coletivo	[t.en: <i>Crowdfunding</i>] Designa financiamento coletivo. Um modelo de negócio que consiste na obtenção de capital para iniciativas (produção de softwares, jogos, inovações, etc.) que possuem interesse coletivo para uma dada comunidade de possíveis usuários, sendo geralmente obtido por fundos de capital organizados, mantidos ou estimulados pelos próprios futuros usuários do produto financiado. O termo também é muito usado para descrever ações em grupo na Internet que visam fomentar as startups. O sistema tem sido usado das mais diversas formas, inclusive para a edição de livros, projetos educacionais, filantropia (UNESCO e UNICEF), campanhas políticas, etc. Existem sites dedicados ao <i>Crowdfunding</i> , como o Kickstarter. O <i>Crowdfunding</i> consiste em uma evolução na Internet do conceito de cooperativismo, com a diferença que ele é realizado pontualmente sobre um determinado objeto e com tempo limitado (vide startups).
Formatos de Entrega de Recursos	[t.en: Asset Delivery Formats] Designa os formatos de entrega dos recursos, por exemplo, se uma personagem tridimensional deverá ser entregue no formato FPX, MB, C4D, OBJ, etc; se ele deverá possuir determinado tipo de armação esquelética; se um determinado áudio, FX, ou trilha sonora, deverá ser no formato estéreo ou mono, ou ainda em formato WAV, MP3, etc. Como conceito de desenvolvimento, ele está vinculado ao gerenciamento que é realizado pelo produtor do jogo.
Fornecedor de Arte/Animação:	[t.en: Art/animation provider] Estúdio ou profissional responsável pelo desenvolvimento de recursos de arte e/ou

estruturas de animação. Ele é utilizado para designar a estratégia de terceirização no processo de desenvolvimento.

Fornecedor de Captura de Movimento

[t.en: Motion-capture provider] Termo utilizado para identificar a empresa ou Desenvolvedor responsável pelo processo de captura de movimento, utilizado para as animações das personagens do jogo.

Fornecedor do Contrato de Qualidade

[t.en: Contract QA provider] Designa quem fornece o Contrato de Qualidade. Estrutura de trabalho na produção do jogo. O contrato de QA pode ser fornecido pelo Titular da Plataforma, pelo Editor, e mesmo pelo Estúdio do Desenvolvimento. Pode ser derivado de uma Empresa Especializada em QA para jogos.

Frame

[t.en: Frame] O termo inglês *frame* corresponde, no português, a quadro. Mas no jargão técnico, é mais comum utilizar-se o termo no inglês: *frames per second* por frames por segundo. Ainda que o seu uso mais intenso e conhecido do público seja ligado a conceitos de animação, o termo *frame* é utilizado em inúmeras aplicações computacionais, tendo sentido quase homólogos, mas com aplicações diversas. Por exemplo, os ciclos de processamento são calculados em frames por segundo. Temos ainda associado a este termo um outro: *keyframe*, que possui o sentido de quadro-chave: em animação, designa o frame que é marcado para ser reconhecido pela programação como um quadro-chave e que, como tal não sofrerá nenhum tipo de interpolação (suavização).

Framework

[t.en: Framework] Termo utilizado em várias áreas, desde a filosofia até o senso comum. Sua tradução literal seria quadro de trabalho ou moldura referencial. Entretanto o termo *framework* possui inúmeros sentidos: (1) o de estrutura, de madeira ou metal que dá suporte a arquiteturas físicas tomando a forma de seu esqueleto; (2) armação de uma escultura (interna) ou de uma estrutura de ossos de um ser vivo ou de uma personagem de jogo; (3) estrutura de organização de algo, de uma sistema conceitual ou sistema biológico (4) Também temos o uso da expressão *engine framework*, a qual se refere a sistemas abertos que permitem conexões com partes produzidas para eles. Esta é uma forma de se falar de componentes ou *plugins* que podem ser acrescentados aos *engines* (motores de jogos) e lhes proporcionando um maior desempenho ou ampliando suas capacidades.

Freemium

[t.en: Freemium] Designa um tipo de jogo gratuito para download, podendo ter ou não publicidade dentro dele ou em telas. De jogabilidade livre e gratuita, pode ocorrer a cobrança

por itens especiais (recursos), funcionalidade avançada, sendo opcional esta possibilidade.

G

108

GANG

O Games Audio Network Guild é uma organização sem fins lucrativos que busca prover recursos, educação e reconhecimento para os profissionais de áudio na área de jogos.

Gama Sutra

Site e comunidade de desenvolvedores, pesquisadores e jogadores que discute análise, desenvolvimento, avaliações de jogos, e que possui um banco de dados sobre jogos e desenvolvedores.

Game

[t.en: Game] (ver Jogo).

Game Designer

[t.en: Game Designer] Designa uma função dentro da criação e desenvolvimento do jogo. Um game designer é um especialista em Jogos Digitais que é capaz de conceber e estruturar um jogo em suas diversas fases de desenvolvimento, desde a ideia até o produto final. Geralmente ele é o responsável pelo GDD e pelo TDD do Jogo. Em muitos casos o Game designer se identifica como autor do jogo. (ver GDD e TDD).

Game Developers Choice Awards

O Prêmio dos Desenvolvedores de Jogos Digitais é um evento que tem sua sede em São Francisco, nos EUA, e busca premiar os melhores jogos independentes que são veiculados a GDC.

Games for Change

O Games for Change é uma ONG sem fins lucrativos que realiza um festival com mesmo nome, buscando promover os Jogos Digitais em prol da mudança social e global. Fundada nos EUA, ela possui uma seção em São Paulo.

Gameficação

[t.en: Gamefication] Processo e tendência comportamental de desenvolvimento e de mercado que busca aplicar estruturas de jogo (roteirização, metas, mecânicas, pontuações e troféus, etc.) a situações fora do digital, em treinamento empresarial, educação e outras situações da vida cotidiana. Método pelo qual, atividades normalmente consideradas cíclicas e enfadonhas são transformadas em atividades lúdicas e divertidas. O termo em português correspondente seria ludificação.

GMS	A Gamer Marketing Summit, em São Francisco, EUA, é a Conferência que reúne os profissionais de marketing de jogos.
Game Music Brasil	Festival dedicado a composição musical para Jogos Digitais. Em São Paulo.
Gamer	[t.en: Gamer] Corruptela de game, no sentido de jogador, sujeito que joga um jogo digital. De uso corrente na fala e em alguns textos, mas não dicionarizado ainda na língua portuguesa. (ver jogador)
GAMESCOM	A Gamescom é a Associação Alemã dos Softwares Interativos de Entretenimento, em Colônia (Kholn) que tem o maior público do mundo atualmente.
Game Server	[t.en: Game Server] O termo corresponde a Servidor do Jogo e no Brasil temos uma utilização na comunidade de ambas as formas, a portuguesa e inglesa. O servidor do jogo controla o download e execução do mesmo em cooperação com as ações do usuário do jogo, o jogador em seu Console Dispositivo ou Computador. No seu plural temos Game Servers.
Game Client	[t.en: Game Cliente] O termo corresponde, dentro da referência à teoria das redes, ao Cliente de Jogo. O cliente de jogo sempre é identificado como uma determinada máquina (Dispositivo, Console ou Computador) que possui um endereço particular ou proprietário de identificação (IP) junto ao Game Server. Será no cliente do jogo que os áudios vídeos e todas as demais ações do jogo serão realizadas e comunicadas, em tempo real, ao Game Server. (Ver Game Server).
Gargalos	[t.en: Bottlenecks] Em geral, os gargalos são os momentos nos quais várias situações ou linhas de produção se fundem na produção. Implicam em momentos de tensão, organização e podem, caso não haja um adequado gerenciamento, gerar aspectos irruptivos que prejudiquem a continuidade do desenvolvimento.
GDC	Sigla da Game Developers Conference – A Conferência dos Desenvolvedores de Jogos Digitais, com sede em São Francisco, nos EUA.
GDD - Documento de Design do Jogo	[t.en: GDD (Game Design Document)] O GDD, documento de design do jogo é um documento altamente descritivo, textual e visualmente, dentro do qual se mostra a concepção do jogo, os conceitos presentes, a arte envolvida, a programação sugerida e requerida, a história e seus marcos conceituais e de interação, etc. Ele é o elemento normativo ou dorsal que irá acompanhar

e orientar toda a produção do jogo, garantido sua identidade conceitual, visual, sonora, etc. Não existe uma metodologia única de GDD, mas inúmeras metodologias, geralmente associadas a estilos do designer ou artista líder, o estúdio associado, o editor e outros. Em linhas gerais, o GDD é a pedra fundamental a partir da qual o jogo é construído. Ele irá se desdobrar/gerar também em outro documento especializado, o TDD.

Global Game Jam

A Global Game Jam, é um evento maratona que envolve o desenvolvimento de jogos que ocorre ao redor do mundo, em várias cidades, propondo a criação de jogos originais no prazo de 48h.

Gold Master

[t.en: Gold Master] Termo usado para o disco final de gravação que será encaminhado para a Masterização e Prensagem.

Grade ou Grid

[t.en: Grid] O termo grid existe em português. Usado para designar as linhas cruzadas nos eixos X e Y da tela de modelagem 3D. O termo tem origem no latim.

Gravação das Dublagens

[t.en: Recording of Voice-Overs] A Gravação das Dublagens (das personagens do jogo), consiste na gravação em estúdio das vozes das personagens do jogo realizadas por atores profissionais, sindicalizados ou não.

Guia de Estratégia

[t.en: Strategy Guide] Os Guias de Estratégia consistem em publicações como livros ou PDFs (*e-books*) nos quais se apresentam o jogo, sua narrativa, organizando-a em uma aventura organizada, expressa na história de alguém que jogou o jogo ou viveu a sua experiência (ao modo de um diário de jornada do jogo) que pode ser seguida pelo jogador, tendo o guia como suporte passo-à-passo, até o final do jogo. Os Guias de Estratégias são publicações que contribuem para o marketing do jogo e a difusão dos conceitos e narrativas nele expostas.

H

Hardware

[t.en: Hardware] Conceito computacional que designa o conjunto de elementos físicos que constituem um sistema de computador. O hardware do computador refere-se às partes físicas ou componentes de um computador, tais como a CPU, placa mãe, placas de vídeo, disco rígido, etc., seus periféricos, tais como mouse, teclado, monitor, scanner, etc. É dentro e suportado pelo hardware que o software irá realizar o seu trabalho. (ver software; OEM).

Heavy-users

[t.en: Heavy-users] Usa-se no inglês. Termo que designa um tipo especial de jogador que dedica um alto número de horas semanais ao ato de jogar em seus dispositivos (PC, Consoles, smartphones, etc.) e que, como consumidor, está disposto a gastar dinheiro para acompanhar a evolução de suas plataformas e jogos preferidos.

IDGA

[t.en: IGDA: International Game Developers Association] Sigla que identifica a Associação Internacional dos Desenvolvedores de Jogos, a qual realiza os encontros de desenvolvimento de jogos ao redor do mundo e ao mesmo tempo tomou para si a responsabilidade de discutir e propor o currículo mínimo para a formação de jogos nos EUA.

In-Game Advertising

[t.en: In-Game Adverting] (ver Jogo com Publicidade Embutida)

IP

[t.en:IP: intelectual Property] (ver PI)

IP

[t.en: IP: personal identification; internet protocol; intelectual property core] Sigla que dependendo o contexto pode significar diferente atributos:

(1) IP: internet protocol – protocolo de internet: conjunto de dados e regras que transitam pela rede; (2) IP: personal identification for computer – address IP: endereço numérico estático ou dinâmico que identifica um dado computador em uma rede e o torna único e o individualiza na rede; (3) IP: IP Core - Intellectual Property core, design reutilizável por outros mediante licença.

In-Game Advertising

[t.en: In-Game Adverting] (ver Jogo com Publicidade Embutida)

IGF

Sigla do *Independent Games Festival*, Festival de Jogos Digitais Independentes, com sede em São Francisco, nos EUA.

Indie

[t.en: Indie] Indie é uma abreviação de independente. O termo é usado como tal por toda a comunidade de jogos. O conceito é pragmático e foi criado inicialmente com a finalidade de indicar o desenvolvimento independente de Jogos Digitais sem o apoio financeiro de Editores, como que iniciativas livres e mais personalizadas, nas quais o jogo estaria intimamente associado à personalidade de seu criador. Exemplos modelar do que seja um jogo na perspectiva indie podem ser dados pelos jogos Braid ou Dear Esther, os quais apresentam perspectivas poéticas e subjetivas para uma experiência de jogo. Mais recentemente, alguns Estúdios e mesmo Editores tem investido em jogos que possuam características indie, o que faz com que o conceito se modifique e adquira outros contornos.

Iniciando as Tarefas

[t.en: Kicking Off Tasks] Expressão idiomática que designa as tarefas iniciais de produção – muito utilizada pelas equipes de desenvolvimento.

Início Rápido

[t.en: Instant match] Termo técnico que designa a iniciação de jogo. Usado para designar que a inicialização de um jogo, do começo de sua execução até o momento de jogabilidade por parte do usuário, é rápida e aceitável.

Inovadores

[t.en: Innovators] Designa (1) as empresas que se caracterizam por incrementar experiências únicas e originais de produtos; (2) a capacidade de sujeitos humanos produzirem novas formas para solução de problemas ou apresentarem novos modos de experiência. Neste segundo caso entram as chamadas inovações em mecânica de jogos, roteiro, arte, sistemas, etc.

J

Jogador

[t.en: Gamer] O sujeito que joga o jogo digital; também designando um grupo de sujeitos que se dedicam a jogar um jogo digital, formando uma guilda ou um clube de gamers.

Jogo Advergame

[t.en: Advergame] Um tipo de jogo gratuito, geralmente no formato de distribuição *online*, que tem finalidades publicitárias, em relação a produto, ideia, marca ou conceito. O advergame não vende diretamente, mas divulga com o jogo a sua proposta (Ver Advertising e Advergame).

Jogos Digitais

[t.en: Games] Os Jogos Digitais é a definição adotada pelo MEC e pelo Governo Federal. Os chamados games são traduzidos no Brasil como videogames, devido ao seu uso da televisão junto aos Consoles. Em Portugal a tradução de games é videogame. A decisão do MEC parece ser, apesar de tudo a mais coerente, dado que todos os games são necessariamente digitais na sua base computacional. Entretanto não se deve censurar, de modo algum, os usos de videogame e mesmo game para jogo digital, dado que ambos os termos estão dicionarizados na língua portuguesa.

Jogos Casuais

[t.en: Causal games] São jogos que geralmente são atribuídos a jogadores esporádicos. O protótipo dos jogos casuais era o jogo de paciência no Windows. Um jogo casual implica em uma fonte de entretenimento descompromissada para o jogador.

Jogo FPS ou Jogo de Tiro em Primeira Pessoa

[t.en: first person shooter game] São jogos de tiro nos quais o jogador encontra-se na posição da câmera em primeira pessoa, simulando na tela o que ele veria pela posição de seus olhos na vida real.

Jogo com Publicidade Embutida

[t.en: In-Game Advertising] Os Jogos com Publicidade Embutida são jogos que possuem peças publicitárias incorporadas a narrativa do jogo, ajustadas em objetos, como outdoors, letreiros, cartazes, etc. Elas podem ser de três tipos: as patrocinadas como nos jogos de esporte, nos quais temos as placas dos patrocinadores da competição, ou ajustadas no ambiente da narrativa, como propagandas em locais públicos, etc. A terceira situação insere a propaganda dentro do mundo ficcional, sendo ela mesma ficcional ou derivada de uma referência histórica. Neste último caso a propaganda não é patrocinada por nenhuma empresa, mas construída a partir de necessidades cognitivas do próprio jogo como, por exemplo, ocorre no jogo Bioshock.

Jogos Festivos

[t.en: Party games] Jogos de Festa, jogados como forma de entretenimento em reuniões sociais presenciais e que envolvem mais de um jogador. Os jogos do tipo party games servem para animar festas e também podem ser o centro da própria festa, nas qual os jogadores se reúnem em grupo para jogá-los. Este tipo de jogo nasce fora do ambiente digital, como por exemplo, o jogo de cartas, tabuleiro, e o famoso bingo no Brasil que anima as quermesses públicas e arrecada fundos para fins sociais ou religiosos e migra para consoles como o Wii.

Jogos Hardcore

[t.en: Hardcore games] Jogo que requer do jogador habilidades especiais para o seu exercício. São jogos com uma curva de dificuldade muitas vezes acentuadas desde o início do jogo; muitas vezes estão associados a objetivos e missões a serem realizadas pelo jogador.

Jogo MMOGS Jogo Online de Multijogadores Massivos

[t.en: MMOGs(Massive Multiplayer Online Game)] Designa os jogos nos quais os jogadores podem jogar à distância um jogo formando grupos ou guildas de jogo – ou ainda combatendo uns aos outros.

Jogo MMORPG Jogo Online de Multijogadores Massivos de RPG

[t.en: MMORPG] Consistem em jogos nos quais os jogadores, podem jogar um jogo em grupo remotamente de seus dispositivos computacionais e participando de campanhas de jogo ao modo RPG (Role Playing Game, ou Jogo de Interpretação de Papéis).

Jogo MOBA Jogo de Multijogadores de Batalha em Arena

[t.en: MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)] São jogos do tipo multijogador nos quais os jogadores participam de batalhas em arenas especialmente preparadas para os combates.

Jogos em Nuvem

[t.en: Cloud games] Designa um modelo de negócios, também chamado de jogo sob demanda. Este tipo de jogo realiza um cruzamento entre plataformas, podendo ser jogado tanto em dispositivos móveis como em outros que permitam o acesso a nuvem. Trata-se de uma derivação aplicada da chamada *Cloud computing*, operação na qual, não importa em qual dispositivo estejamos, poderemos aceder aos nossos dados na nuvem (Web) e os utilizar.

Jogo na Web ou Web-jogo

[t.en: Game Web or Web Game] Significa jogos que somente podem ser jogados na Web, em sites específicos ou que fazem parte destes como jogos inseridos em sites. É o caso de jogos que são jogados no Facebook. Eles somente podem ser jogados na World Wide Web e, por isso são do tipo Web Games. Web é a abreviação da sigla WWW e não se traduz.

Jogo online

[t.en: Game on-line] O termo online já foi dicionarizado e significa na rede, na Internet, na WEB – o online tange a ideia de em tempo real, mas nem sempre esta promessa é garantida. Quando dizemos um jogo online, queremos dizer que o jogo está na Web e utilizamos a um site (ou ao jogo na Web) ou cliente (ver Game Client) para jogá-lo. O termo abrange inúmeras situações – estar online em um jogo pode também significar que estou jogando o jogo no modo *Stand-alone* (na

minha máquina), mas conectado online (na rede), em tempo real, com meus companheiros de jogo, em um jogo multijogador – daí o termo MMORPG, jogos de RPG online com multijogadores. (Jogo na Web).

Jogos para Dispositivos Móveis Jogos Móveis

[t.en: Mobile game / Mobile gaming] Os Jogos para Dispositivos Móveis, ou Jogos Móveis, são jogos que são produzidos para os chamados dispositivos móveis: celulares, tablets (iPad e Samsung Galaxy e outros). O conceito de dispositivo móvel remonta ao uso do laptop que é capaz de ser transportado para qualquer lugar e implica no conceito de mobilidade. Estes jogos podem ser do tipo *Standalone* (na minha máquina, mesmo que acessando possibilidades multijogadores). (Ver Jogo on-line; Jogo na Web).

115

Jogos Sérios

[t.en: Serious game] Jogos Sérios são atualmente jogos que possuem propósitos básicos que são definidos para além do entretenimento. Inicialmente, no começo da década de 90, abrangiam os jogos que possuíam qualidades fortemente intelectuais para, com o tempo passarem a definir o conjunto de jogos que se focavam em treinamento, tais treinamentos em defesa, educação, exploração científica, planejamento urbano, saúde, processos de gestão, política, e outros. O processo de mutação do conceito levou estes jogos a se focarem mais recentemente em áreas empresarias e de treinamento. Algumas perspectivas relacionam os jogos sérios com os jogos sociais. Entretanto, nos jogos sociais existe uma predominância da modalidade freemium, enquanto nos jogos sérios as opções de gratuidade são mais restritas. (Ver Freemium).

Jogos Sociais

[t.en: Social Games] São jogos nos quais o elemento gregário e aglutinador de interação entre humanos é central, desenvolvidos geralmente para serem jogados no interior de redes sociais (social networks). (Ver Freemium).

Jogo Trial

[t.en: Trial] Jogo disponibilizado gratuitamente, para download, oferecido em CDs de Revistas Especializadas ou no formato OEM, contendo usualmente uma ou duas fases do jogo para demonstração de suas qualidades, tais como qualidade gráfica, jogabilidade, história etc. Ao final do jogo trial, geralmente é oferecido ao jogador uma promoção especial de compra dele por meio de um Código.

Jogos triplo-A; AAA

[t.en: AAA – triple-A gamse] Conceito utilizado em duas acepções, geralmente conjuntas, mas não necessárias. A primeira delas é a designação de qualidade superior do jogo

produzido em termos de arte, técnica e conceito; a segunda dela, designa o investimento econômico realizado no jogo equivalente aos realizados em produções cinematográficas *blockbusters*.

K

Kerning

[t.en: Kerning] – termo técnico da tipografia designando o ajustamento do espaço entre caracteres.

L

Leveraged Buyouts

[t.en: Leveraged Buyouts] (ver Aquisição Alavancada).

Licenciante(s) de PI ou do Jogo

[t.en: Licensor(s)] Designa os detentores dos Direitos de PI (Propriedade Intelectual), habilitados a conceder as licenças para o desenvolvimento e/ou distribuição e venda do jogo.

Líder

[t.en: Leader]. Designa o Líder. Na indústria (sob o ponto de vista do mercado) indica as organizações com notável experiência em produtos (digitais), tais como a Apple. No desenvolvimento designa um posto e qualidade técnico-artística, como por exemplo, o artista líder (*lead artist*).

Listas de arte

[t.en: Art Lists] Compreende o conjunto de todos os recursos de artes organizados e classificados em listas, suas propriedades e requisitos. Geralmente as listas de arte são organizadas em planilhas adaptadas ao desenvolvimento do jogo. (ver Recursos de Arte).

Lista de controle/verificação

(Ver Checklist).

Livro de Arte

[t.en: Art Book] Os livros de arte precedem o mundo dos Jogos Digitais. O desenvolvimento de jogos seguiu a filosofia dos livros de arte, os quais se dedicam a apresentar um desenvolvimento de um dado artista. Os livros de arte nos jogos se dedicam a apresentar, sob o ponto de vista da concepção de desenvolvimento artístico, o que foi desenvolvido no jogo. São uma fonte de inspiração para outros

desenvolvedores, um mimo para os fãs, os quais os disputam sempre fervorosamente. Cada livro busca cobrir aspectos diversos e sempre diferenciados da produção artística do jogo. (ver Esboço Conceitual).

Localizações

[t.en: Localizations] A localização é muito mais do que a simples tradução de um jogo. É adaptar para a língua, verter e, finalmente ser dublado por falantes nativos (sem sotaque) quando necessário.

117

Loja de aplicativos

[t.en: App Store] (ver App Store).

Ludificação

[t.en: Gamification] (ver gamificação).

Luz verde de início ou Pontapé da luz verde

[t.en: Kickoff Green Light] Consiste na autorização de desenvolvimento. Ele é acompanhado de uma autorização por escrito, um memorando e, subsequentemente pelo início da organização do acordo de desenvolvimento.

M

Malha tridimensional

[t.en: Mesh] Um mesh é definido como um objeto tridimensional digital no formato wireframe, no qual são aplicadas texturas e shaders na construção de materiais que irão compor a pele da personagem ou material dos objetos tridimensionais, geralmente designados como recursos de arte. (Ver shaders; materiais; recursos de arte)

Maquinima

[t.en: Machinima] derivação greco-latina. Em games: (1) conceito de produção de jogos, no qual se utiliza do motor de jogo (por meio de programação geralmente) para a produção de sequências animadas dentro do jogo e que podem ser exportadas em quadros (frames) ou vídeos de diversas resoluções e formatos; (2) maquinima é mais um conceito que um processo puro e simples – dentro da ideia de maquinima é que podemos localizaras sequências cinemáticas (de movimentos) e as cut scenes; (3) nome do famoso site na Web que apresenta (e às vezes) produz cinemáticas de divulgação de jogos para os seus fãs e públicos interessados. (Ver cinemática e cut-scene).

Marcos do Desenvolvimento

[t.en: Milestones] Os Marcos do Desenvolvimento indicam os referenciais contratuais de produção que serão utilizados pelo

produtor e pela Editora para acompanhar, verificar a QA (Controle de Qualidade) e realizar os pagamentos. Trata-se de um conceito regulatório da sistemática de planejamento e acompanhamento monitorado de projetos. Marco (usado para indicar um determinado marco). Marcos referenciais (usado quando nos referimos a existência deles) (Ver SR04, nota 11, p.810).

Meio da Produção

[t.en: Midproduction] Espaço de produção de um jogo que se situa entre o seu início e o seu final. Designa o espaço e tempo no qual o grosso da produção ocorre.

Meshe

[t.en: Mesh] O termo mesh é utilizado usualmente pela comunidade de desenvolvimento de jogos e designa malha tridimensional em *wireframe*. Grande parte dos desenvolvedores prefere a utilização dos termos técnicos em inglês, isto em função de que os próprios softwares de modelagem e os motores de jogos são utilizados e referidos em seus manuais e ajudas (*helpers*) na língua inglesa. (Ver Malha tridimensional).

Microtransação

[t.en: Microtransaction] Uma microtransação é definida no campo dos jogos como a compra de um item de jogo, geralmente dentro de um jogo de distribuição ou gratuito. Um tipo de microtransação é a compra de recursos de jogo, tais como vestuário e as *skins* (peles de revestimento das personagens, com ou sem roupa inclusa). (Ver Skin).

Middleware

[t.en: Middleware] Termo utilizado na sua expressão inglesa, designando qualquer elemento técnico ou software que participa no interior do desenvolvimento (ver Meio da Produção). São middleware os motores de jogos, serviços de monetização, informações estatísticas, bancos de dados, etc.

Mocap

[t.en: Mocap] O termo Mocap é um contrativo de *motion capture* e significa captura de movimento. Designa um processo especializado, realizados por meio de sensores de captura de movimento (computacionais) e que se destina a construção das animações das personagens do jogo. Os serviços de mocap tem se tornado um padrão e são cada vez mais acessíveis aos desenvolvedores. Outro fator que contribui para a sua crescente difusão deve-se a possibilidade da associação da tecnologia Kinect da Microsoft associada ao desenvolvimento de inúmeros softwares de mocap, bem como a sua integração com as ferramentas de animação disponíveis, reduzindo

drasticamente seus custos e incrementando a qualidade das animações para jogos.

Mobile Games Publishing

[t.en: Mobile Games Publishing] Estratégia de publicação de jogos para dispositivos móveis, geralmente prescindindo do Editor tradicional e realizado a partir de dispositivos de uma rede social, como por exemplo, o Facebook. (vide Editora de Jogos).

119

Mod

[t.en: Mod] Mod, abreviatura de modificação, do inglês *modification*, designa uma modificação do jogo ou de nível de jogo, realizada por fãs ou estúdios, a qual pode ser incorporada ao jogo principal. Mais atualmente a filosofia dos Mods cresceu e deu origem a um novo conceito na indústria, chamado de DLC, que significa *downloadable content*, em português, conteúdo adicional baixável da Web, ou da Network do Console.

Modelagem por Caixa

[t.en: Box modeling] Termo técnico de modelagem 3D, designando uma técnica de modelagem que parte de um polígono tridimensional, o cubo e, por meio de subdivisão, extrusão, cortes e reposicionamento de faces, produz os modelos tridimensionais.

Módulo de Extensão

(ver plug-ins; add-in; add-on; componente).

Monitoramento de Recursos

[t.en: Asset Tracking] Designa a gestão da produção dos recursos do jogo, realizada pelo produtor e pelo estúdio ou profissional envolvidos. Ela é gerenciada por sistemas de projeto especialmente planejados para o seu acompanhamento, versionamento e etapas (como por exemplo as etapas de testes, QA e aprovação).

Motor de Jogo

[t.en: Game Engine] O termo Motor de Jogo designa o software middleware com o qual o jogo é desenvolvido. Motores de jogos são o UDK, o Unity 3D, o Shiva, etc.

Multijogador

[t.en: Multiplayer] Multiplayer designa um tipo de jogo que é capaz de suportar, em tempo real (teoricamente ao mesmo tempo), vários jogadores jogando juntos um mesmo jogo, separadamente ou em equipes de jogo.

Multiplataforma

[t.en: Cross plataforma] Designa-se como multiplataforma um software ou jogo capaz de ser executado em mais de uma plataforma. Para que isso seja possível, necessita-se de um

suporte especial de portabilidade e controles internos que permitam identificar o ambiente-plataforma no qual ele está sendo executado. Também pode designar jogos que estão disponíveis para serem executados em diferentes plataformas, seja por opção seletiva de download, seja pela organização de dispositivos de armazenagem que identifiquem automaticamente a plataforma em uso.

N

NDA - Acordo de Não Divulgação

[t.en: NDA (Non-disclosure Agreement)] Acordo de Não Divulgação. Contrato estabelecido entre as partes envolvidas em uma produção de jogos (Publisher, Editor, Desenvolvedores e outros) que estabelece hierarquias de sigilo em quaisquer aspectos do jogo em produção, durante e depois de sua finalização.

O

OEM – Fabricante de Equipamento Original

[t.en: OEM (Original Equipment Manufacturer)] Reservado para itens que são entregues com as máquinas (podendo ser jogos e softwares inclusive) de fábrica. Todos os componentes que são inseridos dentro de um computador, quando vindo de fábrica, tais como placa de som e vídeo, são componentes ou equipamento OEM. Jogos também podem fazer parte deste sistema e especialmente são organizados como versões OEM junto a placas de vídeo que são fornecidas, ou pelo fabricante do computador ou mesmo quando compradas em lojas especializadas. Atualmente esta estratégia tem sido alastrada para a venda de consoles, os quais são vendidos já com jogos instalados – estes são uma variante da filosofia OEM.

Offline

[t.en: offline] Anglicismo dicionarizado na língua portuguesa. Termo técnico que foi dicionarizado com hífen e sem hífen: off-line e offline. De acordo com o novo acordo ortográfico ele será adotado sem hífen, deixando a sua grafia na forma inglesa: offline (ambos as formas, com e sem hífen persistem no inglês). Na computação, o termo significa literalmente fora do ar ou na fora da rede (podendo significar um funcionamento independente na máquina, do tipo *Standalone*). Refere-se a uma página tirada provisoriamente da rede como em estado off-line. (Ver Web; Rede; Online);

OFLCA

A OFLCA é a organização responsável pela classificação dos jogos na Austrália. (Ver classificação).

Ofuscamento tecnológico

O termo indica uma situação na qual o sujeito poderá em dado momento ou contexto, deixar de ouvir a voz da consciência e ficar obsecado com algo, alguém ou um contexto, tal qual nossa visão fica ofuscada quando rios de luz intensos incidem sobre a íris do olho. Culturalmente é um termo trabalhado pela Escola de Frankfurt (Horkheimer), a partir de Marx, o qual afirmou que em sistemas autoritários as pessoas poderiam cair em um ofuscamento no qual elementos da realidade acabariam por não mais serem vistos com clareza, daí que tal fenômeno contribuiria para a manutenção dos sistemas autoritários. Em termos de uma antropotecnologia, de acordo com Alain Wisner (<http://www.scielo.br/pdf/ea/v6n16/v6n16a03.pdf>), o ofuscamento tecnológico ocorre quando um dado sujeito fica obsecado com a tecnologia, deixando de lado seus aspectos racionais e avaliando necessidades, não mais em seus contextos reais, mas em aspectos mágicos derivados de seu estado de ofuscamento.

121

Online

[t.en: Online] Anglicismo dicionarizado na língua portuguesa. Termo técnico que foi dicionarizado com hífen e sem hífen: online e on-line. De acordo com o novo acordo ortográfico ele será adotado sem hífen, deixando a sua grafia na forma inglesa: online (ambos as formas, com e sem hífen persistem no inglês). Seu significado é: (1) atividade desenvolvida por / por meio / na Internet (que também é chamada de Web ou Rede); (2) programas (Softwares), funções e serviços que são exercidos, acionados ou usados na rede e que nela se situam e os acessamos via navegadores de rede (Browsers). (Ver Web; Rede; Off-line);

Orçamentos

[t.en: Budgets] Consiste no planejamento técnico-financeiro do jogo, resultado na divisão de valores globais e setorizados. O orçamento delimitará, em muitos casos, a viabilidade do desenvolvimento, pois ele é sempre relacionado ao retorno financeiro esperado pelo Editor e o Titular da Plataforma.

OS

[t.en:OS ou Operational System] OS designa Sistema Operacional. Os sistemas operacionais controlam os computadores e estão na base da arquitetura do computador e fazem a sua interface com o usuário e os seus aplicativos e softwares. Windows, Leopard, Android, etc. são sistemas operacionais. (Ver Aplicativos; Software);

P

Pagar para Jogar	[t.en: Pay to Play] Sistema de jogo no qual é necessário pagar para jogar. Deriva dos Arcades públicos nos quais era necessária a inserção de moedas ou fichas para que se pudesse jogar. Mais recentemente, algumas derivações deste conceito identificam que todo jogo que você paga para fazer o seu download (na opção de compra), para poder jogar ele no modo <i>Standalone</i> ou acessando a rede, caem nesta modalidade.
Pay to Play	[t.en: Pay to Play] (ver Pagar para Jogar)
Pacote de Licitação de Desenvolvimento	[t.en: Big package] Usa-se ambos. Termo técnico. Trata-se de um momento do desenvolvimento do jogo (na fase inicial – produção), na qual são consultados estúdios de desenvolvimentos e licitado o desenvolvimento do jogo ou partes dele. Ele compreende uma descrição completa dos requisitos para o jogo que serão levados em conta para o orçamento de seu desenvolvimento (ver SR04, nota 8, p. 808).
Pagamento dos Marcos	[t.en: Milestone Payments] Termo usado para o pagamentos ao Desenvolvedor, após o conteúdo do Marco ter sido verificado e aprovado. Ver: Marcos do Desenvolvimento.
PAX: Penny Arcade Expo	PAX: Penny Arcade Expo, feira em vários locais dos EUA e Austrália, dedicada a jogos AAA, independentes, shows e outras atrações.
Pele	[t.en: Skin] Do ponto de vista biológico, Pele consiste no revestimento externo epitelial dos animais vertebrados. No campo dos Jogos Digitais, Pele é a superfície do material que recobre as personagens do jogo. A comunidade de desenvolvedores geralmente utiliza o termo na sua forma inglesa: skin. (Ver Wireframe; Malha tridimensional).
Penny Arcade	[t.en: Penny Arcade] Site de quadrinhos sobre games que deu origem a PAX, uma ONG dedicada a crianças e eventos de games.
Phablet	[t.en: Phablet] (ver Fablet).

PI (Propriedade Intelectual)

[t.en: IP (Intellectual Property)] Consiste no elemento central da autoria do jogo, a sua propriedade intelectual expressa nos elementos materiais do jogo: roteiro, história, arte, e demais produções. Como elemento da mais alta complexidade ele possui desdobramentos filosóficos e jurídicos.

Plano de Equipe Interna

[t.en: Internal Staffing Plan] Este é o plano de organização interno que geralmente é realizado pela equipe de desenvolvimento, geralmente pelos setores específicos de desenvolvimentos do Estúdio. Este plano busca ajustar o ritmo da equipe às necessidades do GDD, TDD e do acordo de desenvolvimento.

Plano Frontal

[t.en: Foreground] Designa os elementos do jogo que se situam em primeiro plano do jogo em dado momento – os quais participam diretamente das ações do jogo e a interação.

Plataforma

[t.en: Platform] Termo da computação que possui os significados de: (1) referência a um dado sistema operacional que opera em uma dada máquina; (2) designação do conjunto de Consoles diferenciados, inclusive com sistemas operacionais diferentes, administrados por um determinado Titular da Plataforma; (3) Sistemas de gerenciamento e distribuição de jogos e aplicativos que são capazes de serem distribuídos e jogados em diferentes máquinas e sistemas operacionais, como no caso da Plataforma Steam.

Plano de Fundo

[t.en: Background] Termo da Gestalt, utilizado para designar todos os elementos que compõe o cenário de fundo do jogo, os quais podem ser fixos ou não, muitas vezes sendo absorvidos pelos *matte paintings* do jogo.

Plug-ins

[t.en: Plug-ins] Termo técnico usado em inglês. Um plug-in, podendo ser escrito também sem o hífen, plugin, consiste em um módulo de extensão, também descrito em inglês às vezes como add-in ou add-on (no sentido de acréscimo) é um programa de computador especialmente construído para se conectar a outro programa e realizar determinadas funções requeridas por aquele (o seu mestre). Geralmente os plug-ins proporcionam capacidades estendidas ao programa mestre ou realizam tarefas para ele quando solicitadas. Exemplos de plug-ins que se popularizaram foram os construídos para o programa editor de imagens Photoshop. (ver módulo de extensão; add-in ou add-on; componente).

Portal Servers

[t.en: Portal Servers] O termo designa o conjunto de Portais localizados em Servidores de Internet, muitas vezes dedicados ao jogo. (Ver Clients/Users; Game Server).

Pose T

[t.en: T Pose] Termo técnico que indica a Pose de um modelo humanoide na posição Vitruviana (Leonardo Da Vinci).

124

Pós-produção

[t.en: Postproduction] Momento, após o desenvolvimento de parte ou de todo o jogo, no qual podem ser inseridas as seguintes ações: (1) efeitos de FX de pós-produção via programação e shaders; (2) ajustes posteriores ao jogo; (3) desenvolvimento de estratégias ou campanhas de divulgação; (4) desenvolvimentos de DLCs (Ver Mod) para dar continuidade e atendimento a comunidade de fãs jogadores em novas experiências de jogo. O termo pós-produção é utilizado em todos os sentidos, mas surgiu inicialmente em função dos efeitos FX que eram aplicados, via programação, após o desenvolvimento do jogo (básico) pela equipe.

Post-mortem

[t.en: Post-mortem] Não se traduz, termo em latim e significa: depois de finalizado, após a morte. Na indústria de jogos, o termo designa dois elementos: (1) um relatório, geralmente encabeçado pela equipe de desenvolvimento, no qual se analisam os processos de produção, os elementos aprendidos, revisados, as falhas, os métodos, os ensinamentos, etc. Geralmente os post-mortem podem se desdobrar em vídeos de divulgação do jogo, publicados no Youtube ou Vimeo, sendo muito apreciados e disputados pelos fãs e desenvolvedores em formação. (2) um documento, livro ou artigo, publicado em revistas científicas, ou especializadas (ex.: gamasutra.com) pelos desenvolvedores.

Primeiro Jogável

[t.en: First Playable] O primeiro jogável é atribuído a um marco do desenvolvimento que possui características adequadas para o entendimento do jogo e que possui as funções básicas de jogabilidade. Ele visa a uma apresentação do jogo e suas características aos Editores, Investidores e, às vezes, ao Titular da Plataforma. A partir dele, geralmente modificações e sugestões são organizadas e realizadas.

Produção de jogos

[t.en: Game Production] Significa literalmente produzir um jogo, construí-lo do começo ao fim. Designa também uma área específica que se dedica a jogos: a sua produção. Em muitos casos no Brasil não se tem utilizado o modelo internacional de produção de jogos que coloca a condução, supervisão e gestão do jogo, como produção e negócio, nas mãos do produtor. No

meio brasileiro, costuma-se falar em gerente de projeto. Tecnicamente, um gerente funciona com uma filosofia de trabalho diferente e com poderes diversos do produtor. Da mesma forma, a organização de cargos e salários tende a ser diferente no meio brasileiro – entretanto, do ponto de vista histórico e mercantil, com o tempo cada vez mais irá se alinhar ao modelo internacional.

Produção Tardia

[t.en: Late Production] (Ver SR04, p. 832) Designa todo e qualquer tipo de produção em um jogo que se dá nos momentos posteriores ou mesmo na finalização do jogo. Pode comportar a correção de bugs (erros) encontrados pela equipe de QA. Também pode designar a produção de patches (tipos específicos de atualizações ou acréscimos) de distribuição a usuários contendo correções e acréscimos ao jogo, como no caso da versão brasileira de Beyond (2013), na qual a localização foi oferecida em forma de atualização, cerca de 30 dias após o lançamento do jogo.

Produtor

[t.en: Producer] Termo da indústria do desenvolvimento de jogos reservado a uma função especial que é a do produtor, profissional responsável pela gestão de produção de um jogo e que realiza a ponte ou interface entre a Editora e o(s) Estúdio(s) de Desenvolvimento. A função de produtor requer habilidades técnico-artísticas desenvolvidas e uma grande capacidade de gestão de negócios, situações e pessoas.

Produtos finalizados

[t.en: Finished goods] Designa os elementos do jogo que estão finalizados e que já passaram pelo QA – Controle de Qualidade

Produtor Multitarefa

[t.en: Multitasking Producer] Define o Produtor capaz de exercer inúmeras tarefas, ao qual se atribui uma competência multi e interdisciplinar. Termo subordinado ao conceito de Produtor (Ver SR04, p. 830).

Proporção Áurea

[t.en: Golden Mean] (Ver SR04, p. 646)

Propriedade Intelectual

(ver PI)

Pré-planejamento

[t.en: Pre-planning] Termo utilizado para designar todo e qualquer planejamento anterior ao começo do jogo com base no critério da economia, referenciado ao público-alvo, plataforma, limitações técnicas, sendo o momento no qual a arte conceitual está sendo desenvolvida.

Pré-produção

[t.en: Pre-production] Pré-produção: momento de produção anterior ao desenvolvimento e a reunião da luz verde. Consiste na fase da criação ou adaptação da ideia do jogo, desenvolvimento da história/esboço, estudos de conceito, maquetes e todos os elementos necessários para que o jogo possa ser apresentado aos patrocinadores para aprovação de seu desenvolvimento. Em alguns casos, nesta fase temos inclusive GDDs e TDDs bem desenvolvidos.

Produção

[t.en: Production] Consiste em (1) ação ou processo de construção de todos os elementos do Jogo, desde os recursos de arte, áudio, música, programação, roteiro, marketing, etc; (2) etapa da realização do jogo; (2) função de gestão de processo do jogo, cargo desempenhado por profissional especialmente formado para tal, o produtor;

Processo de Apresentação da Proposta de Jogo

[t.en: (The) Pitching Process] Processo de apresentação da proposta de jogo. Consiste em uma apresentação (e o seu processo) de uma proposta de jogos que envolvem inúmeros aspectos metodológicos, destinado a reunião da luz verde com os possíveis financiadores do jogo. Desde um plano de negócios, ideia do jogo, esboços, GDD e TDD, e mesmo protótipos podem fazer parte deste processo.

Programa

[t.en: Program] Possui o mesmo significado que Software. (Ver Software).

Prova de Conceito

[t.en: Proof of Concept] É utilizada para designar um protótipo de baixa ou alta qualidade (um jogo executável) para demonstrar aos investidores a capacidade da equipe de produzir o conceito proposto.

Q

QA (Controle de Qualidade)

[t.en: QA (Quality Assurance)] Controle de Qualidade, termo que designa um processo metodológico de verificação dos recursos entregues pelo desenvolvedor a partir de metodologias e de parâmetros estabelecidos contratualmente no contrato de desenvolvimento do jogo. Designa também uma equipe, a equipe de QA, geralmente sediado no Editor ou no financiador do projeto de jogo. A QA avalia a entrega dos marcos (ver Marcos do Desenvolvimento).

R

Razão Áurea

[t.en: Golden Rule] (Ver SR03, p. 646)

127

Recursos

[t.e.: Assets] Os recursos são os componentes essenciais ao jogo, geralmente envolvendo processos artísticos e criativos. São do tipo: artes, áudio, música, animação, efeitos especiais. Os recursos são considerados componentes dentro do jogo e que sobre eles pode ou não incidir ações de programação.

Recursos de Arte ou Recursos Artísticos

[t.en: Art assets] Via de regra, os recursos de arte, geralmente na forma de 2D ou 3D, envolvendo pintura digital ou fotografia, vídeo-texturas – aplicadas a modelos tridimensionais (que também são recursos de arte) são responsáveis pela perspectiva sensorio-visual do jogo. (Ver Recursos & Listas de Recursos de Arte).

Rede

[t.en: network] O termo possui o significado básico de conexão em rede. O termo Rede cada vez mais tem sido usado como substituto da Internet ou Web, sendo a primeira a rede de computadores que estão ligados e que formam uma rede ponto a ponto na qual é possível a troca de dados e, a segunda, a Web, a chamada rede mundial de conexão (World Wide Web) que liga os dispositivos computacionais entre si em uma rede acentrada, multilinear e atópica. No jargão de desenvolvimento em jogos, usualmente os termos Rede, Web e Internet possuem papéis similares, ainda que computacionalmente possam ser observadas diferenças técnicas e lógicas. (Ver Online).

Rede Social

[t.en: Social network] Uma rede social é uma comunidade (termo em franco desuso) na qual sujeitos humanos estão ligados entre si, em tempo real, por interfaces computacionais. A primeira rede de sujeitos conectados entre si em tempo real foi o rádio amador e suas sessões de bate-papo, seguindo-se por experiências com o telefone que não foram bem sucedidas. Nos últimos tempos, as redes sociais se organizaram como espaços virtuais na Web nos quais os sujeitos podem colocar páginas, postar ideias, fotos, vídeos, sons, etc. e partilhar (share) com os membros de seu grupo. O Facebook é considerada atualmente (2014) como um dos modelos de rede social na web. Dentro dele temos as sub-redes, formadas pelo conjunto de amigos que se conectam ou de aderentes a determinadas páginas ou eventos que são criados dentro da rede. Um outro tipo de rede social, porém conceitualmente

mais fraca e atonal, são aplicativos como What's App, no qual a conexão se dá por envio quase que instantâneo de mensagens (individuais ou em grupo). (ver rede).

Renderização

[t.en: Render] Processo no qual as imagens tri e bi dimensionais são geradas para exibição na tela dos dispositivos. O processo de renderização (em tempo real) é atualmente realizado pelas placas de vídeo (e sua GPU, a sua unidade de processamento gráfico).

128

Retopologia

[t.en: Retopology] Processo de modelagem na qual, por meio de um software de retopologia, tais como ZBrush, 3D-Coat, Topmod, ou os próprios modeladores convencionais, como Maya, 3D Max e Cinema 4D, a partir de um modelo com um número muito alto de polígonos, se procede a uma nova modelagem que consiste em manter a estrutura topológica do modelo com um número desejado de polígonos (previsto no TDD).

Reunião da Luz Verde

[t.en: Green light meeting] Consiste em uma reunião do projeto/proposta de jogo, geralmente organizada pela Editora, o designer (e parte de sua equipe) com os investidores interessados. Nesta reunião se busca a aprovação para o desenvolvimento do jogo (seu financiamento). Busca-se a luz verde para o início do desenvolvimento custeado (Ver Comitê de luz verde, Proposta de Jogo, Pré-produção, Luz verde de início ou Pontapé da luz verde).

Rolagem lateral da tela

[t.en: Side-scroller] Subgênero de jogo de ação no qual a personagem possui um movimento bidimensional nos eixos X/Y da tela e, de acordo com o seu movimento, o fundo da tela, seu background se movimenta, para a esquerda, para a direita, para cima e para baixo. Este tipo de movimentação está relacionado com as variantes, rolamento vertical (vertical scroller) usado para adventures de aviões em câmera na posição superior.

RTS - jogos de estratégia jogados em tempo real

[t.en: RTS (Real Time Strategy)] RTS - jogos de estratégia jogados em tempo real, são jogos de estratégia que podem ser jogados na Web ou no formato Standalone e que podem ser para monojogador ou multijogadores.

S

Startups

[t.en: Startups] Designa a produção ou criação rápida de produtos ou empresas que trabalham com potenciais inovadores. Deriva dos *lean startup*, um conjunto de processos utilizados por empreendedores para o desenvolvimento de produtos e mercados, combinando o desenvolvimento ágil de software, de clientela e associado a plataformas de software existentes. Em alguns casos os projetos podem envolver capitais de risco. O conceito foi introduzido por Eric Ries (<http://theleanstartup.com/>).

Script de Dublagem

[t.en: Voice-Over Script] No caso se trata das falas dos jogos. Usamos Voz Over (popularmente Voz de Deus) no Brasil também no sentido de uma fala que não está situada em nenhuma personagem presente em cena, como o meirinho no Teatro de Shakespeare.

SDK

[t.en: SDK] Sigla para designar Software Development Kit, em português, Kit de Desenvolvimento de Software. Conjunto de ferramentas fornecidas por empresas de software ou plataformas, destinadas aos desenvolvedores. No campo dos desenvolvedores de jogos existem centenas de oferecimentos de SDKs, pagos e gratuitos. As próprias empresas produtoras de motores de jogos também fornecem SDKs para o desenvolvimento de componentes ou plug-ins para os motores, com os quais os desenvolvedores são capazes de estender as potencialidades do motor de jogo. (ver Componente, Plug-ins).

Skin

[t.en: Skin] Material de revestimento da superfície das personagens do jogo. (Ver Pele)

Smartphone

[t.en: smartphone] Mutaçao ou melhoria tecnológica do telefone celular; em uma tradução livre significaria telefone inteligente. Em Portugal o termo é traduzido como tele móvel. O smartphone possui funcionalidades avançadas que o colocam dentro das atuais categorias de computador, sendo possível instalar-se aplicativos (Apps) neles. Com sistemas operacionais dedicados, eles permitem que desenvolvedores produzam aplicações para os mais diversos usos, desde entretenimento (como o App do Netflix) e jogos, como também ferramentas funcionais e científicas. Smartphones e Tablets respondem atualmente pelo aumento considerável de usuários da rede, deixando cada vez mais para trás os laptops e desktops (vide Tablet).

Software

[t.en: Software] Neologismo que designa um programa computacional construído para realizar determinadas ações em

colaboração com o seu usuário ou não. Softwares são: editores de texto, planilhas de cálculo, calculadoras, modeladores tridimensionais, editores de imagens e pintura digital, etc. Via de regra, todo programa de computador é um software quando em execução: plug-ins e até vírus são softwares. Neste caso, os próprios Motores de Jogos recaem sob este conceito, ainda que sejam tratados diferenciadamente. Ainda: software é considerado tecnicamente qualquer conjunto de instruções legíveis por uma máquina que é controlada por um processador a fim de realizar operações específicas. Uma combinação de hardware e software constitui um sistema de computação utilizáveis. (ver OEM; hardware).

SP Game Jam

A SP Game Jam é uma maratona de desenvolvimento de jogos que acontece na cidade de São Paulo.

Streaming

[t.en: Streaming] O termo designaria usualmente transmissão, conceito operativo e de sistema. Entretanto, como termo técnico, a comunidade optou por deixá-lo em seu formato inglês, dada a sua complexidade e multiplicidade de aplicações e diversidade de sentidos, dependendo da área na qual opera: (1) processo de transmissão em tempo real de dados centralizado ou ponto a ponto entre computadores; (2) processo de transmissão do tipo broadcast; (3) jogos streaming são jogos que são jogados em tempo real na Web ou em Consoles com potencial transmissão de dados em tempo real; (4) streaming de música e de vídeo, nos quais são disponibilizados para o consumidor final produtos temporários ou não, como por exemplo o site de streaming Netflix, que disponibiliza vídeo HD sob demanda a partir de aplicativos (Apps) instalados nos dispositivos computacionais (PC, Mac, iOS, Android, PSN, etc.).

Subscrição

[t.en: Subscription] A Subscrição é uma inscrição em um programa de pagamento seriado (mensal, bimestral, semestral, ou anual) na qual, mediante a taxa paga, o jogador ou usuário tem acesso a jogos e produtos – softwares oferecidos. Muitos jogos massivos multijogadores online adotam o sistema de subscrição, pois ele representa um fluxo contínuo para a entrada de recursos financeiros.

T

Tablet

[t.en: Tablet] O Tablet, também originariamente designado como Tablet PC (em Portugal, Tablete), consiste em um

dispositivo pessoal em formato de prancheta retangular que é utilizado para a visualização e edição de imagens, leitura de textos, navegação Web, assistência de filmes e com propriedades de utilização nas quais a tela dele é sensível ao toque pelo dedo ou por caneta especialmente construída. Como novo conceito, ele se desenvolve a partir das ideias e funcionalidades do smartphone ou fone celular e do computador pessoal (desktop ou laptop). (ver smartphone).

Tela sensível ao toque

[t.en: Touch screen] Designa uma tela de display que funciona como uma interface sensível ao toque pelo dedo ou caneta (stylus). Ela é encontrada em smartphones, tablets, monitores e dispositivos de desenho como por exemplos as telas Cintiq da WACOM.

TIGA

[t.en: TIGA: Association of game industry of UK] Sigla que designa a Associação da Indústria de Game do Reino Unido.

TDD – Documento Técnico de Design

[t.en: (TDD) Technical Design Document] O TDD, documento de design técnico do jogo é um documento altamente descritivo, textual e visualmente, dentro do qual se apresenta e se orienta os requisitos técnicos do jogo, implicando em aspectos detalhados da programação, construção de estruturas de cenários (tais como uso de matte painting), números de polígonos (min/max) utilizáveis para todos os elementos e personagens, estruturas de animação, FX, áudio etc. Ele é construído em colaboração com os líderes de equipes: programação, arte, áudio, texturas, efeitos visuais (FX) e com a participação do autor e designer principal do jogo. Durante o desenvolvimento, quando a equipe for trabalhar em qualquer elemento do jogo, irá se reportar a ele. Por exemplo, para modelar um objeto, antes irá verificar o número de polígonos possível para aquele objeto e, então, as decisões artísticas deverão levar em conta as normas estabelecidas pelo TDD.

Testes de jogo

[t.en: Playtesting] Designa os testes que são realizados nas várias versões do jogo em desenvolvimento, desde os protótipos iniciais, a versão alfa, até o Beta final e a versão final. Os testes de jogo podem ser internos na equipe de desenvolvimento ou externos quando requeridos. Fãs cadastrados e conhecedores do jogo, quando seriado, são frequentemente convidados a participarem de testes de jogo na qualidade de testadores do jogo (playtesters).

Tipo de Fonte	[t.en: Font Type] Conceito derivado da tipografia digital, designa a tipologia de letras utilizada no jogo, bem como as suas famílias correspondentes – exemplo, a família Helvética.
Titular da Plataforma	[t.en: Plataform Holder] O titular da plataforma designa a empresa ou conglomerado que detém o controle da certificação e execução de jogos dentro de uma determinada plataforma. Por exemplo, Sony é a titular da plataforma PS3 e PS4, enquanto a Microsoft é a titular da plataforma Xbox e a Apple é a titular da pseudo-plataforma iOS (iPad e iPhone). PC e MAC se encontram fora do quesito de restrição do gerenciamento via o titular da Plataforma.
Textura	[t.en: Texture] Uma textura consiste em um mapa de bits (colorido ou em tons de cinza) que é utilizado para a geração de um material que irá revestir os objetos ou personagens do jogo.
TGS	TGS: Tokyo Game Show, a feira de games de Tokyo, Japão, organizada pela CESA (Computer entertainment supplier's association).
Touch screen	[t.en: Touch screen] (ver Tela sensível ao toque).
Transmídia	[t.en: Transmedia] Fenômeno ou processo (fixado por Jenkins) no qual o conteúdo parcial ou total que foi originalmente criado e produzido em uma dada mídia (p.ex.: literatura) migra espontaneamente para outra mídia (p.ex: cinema, HQ, Jogos). A indústria dos jogos está completamente atravessada pelos fenômenos transmídia. O primeiro caso foi o do jogo Myst (1992/1993) que produziu um diálogo entre livros e jogos durante duas décadas, seguidos de Bioshock, Batman, e outros.
Trial	[t.en: Trial] (vide Jogo Trial)
Troféu Game World	O Troféu Game World é um evento que premia os Jogos Digitais do ano, por meio de júri formado por populares e jornalistas. São Paulo.

U

UI

[t.en:UI] UI consiste nas iniciais do termo em inglês, user interface; no português, interface do usuário; em Portugal, interface do utilizador. Geralmente ela é designada pela superfície gráfica das telas de computacionais (PCs, smartphones e tablets) e seus mecanismos associados (teclados, mouse, canetas, etc.), nas quais se processam as interações entre humanos e máquinas. Todo e qualquer controle gráfico-visual em uma tela computacional faz parte da interface do usuário. Ao mesmo tempo que somente visualizamos o resultado de softwares que trabalham a UI, a mesma é composta por um binômio correlacionado de software e hardware. Toda UI apresenta três componentes básicos: (1) um elemento visual ou disponível ao toque ou comando de voz; (2) uma capacidade de entrada de dados obtida por qualquer um dos elementos em (1); um retorno de saída ou feedback ao usuário da interface.

Upgrade

[t.en: Upgrade]

User Interface

[t.en: User Interface] (ver UI)

USK

Organização responsável pela classificação dos jogos na Alemanha. (ver Classificação).

V

Sem correspondência

X

Sem correspondência

Z

Sem correspondência

W

Web

[t.en: Web] Sigla que significa rede e Internet. Uma abreviação de World Wide Web, a rede mundial de computadores conectados entre si. (Ver Rede; Internet; Online).

134

Wireframe

[t.en: Wireframe] Termo utilizado geralmente na forma inglesa. Designa a malha tridimensional dos modelos 3D. (Ver Mesh; Malha).

Y

Sem correspondência

15.2 Levantamento das Qualificações na Indústria de Jogos

A-Z

Assistente	[t.en: Assistant] Posição na qual um sujeito auxilia o outro, geralmente um superior ou sênior, estando subordinado a este e realizando tarefas.
Chefe	[t.en: Chief] Posição de liderança na qual o indivíduo possui responsabilidades primárias em um dado departamento, divisão ou setor, e responde ao superior, tendo assistentes e subordinados.
Diretor	[t.en: Principal] A posição em que o indivíduo tem a supervisão completa da equipe e é responsável pelo desempenho desta.
Estagiário	[t.en: Intern; trainer] Posição reservada a profissional em formação universitário que realiza um estágio dentro da equipe e na qual irá receber treinamento em várias das áreas ou setores de sua competência de formação acadêmica.
Freelance	[t.en: Freelance] Posição na qual o profissional recebe trabalhos sob demanda e mediante contrato, estando fora da equipe de desenvolvimento. Participa dos créditos profissionais de produção.
Gestor	[t.en: Manager] Posição de supervisão na qual o indivíduo deve supervisionar os processos de trabalho, sem ser diretamente responsável por eles nem pela performance da equipe ou estúdio.
Líder	[t.en: Lead] Posição na qual um membro da equipe tem de coordenar a equipe e a responsabilidade de sua produção.
Líder de equipe	[t.en: Floor lead] Posição de liderança em uma equipe de trabalho, tendo sobre si as responsabilidades e a condução de um programa ou agenda de trabalho diário pré-estabelecidos.
Novato	[t.en: Junior] Posição de um profissional que recém entrou na equipe e, com menos experiência e conhecimento, irá desenvolvê-las dentro do trabalho de equipe.
Sênior	[t.en: Senior] Posição ocupada pelo membro da equipe que possui notável e comprovada experiência no campo e área do desenvolvimento (em partes dela ou em sua totalidade).
Supervisor	[t.en: Supervisor] Posição administrativa ou gerencial ocupada por um indivíduo que tem sobre si a responsabilidade de acompanhar, verificar e relatar os passos desenvolvidos pela equipe ou estúdio e produzir relatórios sobre os mesmos para seus superiores.

15.3 Levantamento dos Títulos e Responsabilidades na Indústria de Jogos

A

Analista de Compatibilidade

[t.en: Compatibility Analyst] Profissional que é responsável pela análise e orientação da compatibilidade do projeto e seus recursos entre as várias plataformas previstas no projeto. Cuida dos requisitos do projeto visando a portabilidade do mesmo e estrutura documento de orientação de trabalho dentro do TDD. Avalia o trabalho realizado antes de enviar a produção para a avaliação do QA (ver Controle de Qualidade; QA). Associado a este profissional existe a função de Testador de Compatibilidade, o qual realiza os testes operacionais nas várias plataformas.

Animador 2D

[t.en: 2D Animator] Artista com habilidades de desenho e/ou animação 2D que é responsável pela pose, renderização e ciclos de loops, criando animações de objetos e personagens para um ambiente de jogo 2D.

Animador 3D

[t.en: 3D Animator] Artista com habilidades animação 3D que é responsável pela pose, armação (rig) renderização e ciclos de loops, criando animações de objetos e personagens para um ambiente de jogo 2D. Pode trabalhar com animações advinda de mocap ou produzindo animações do zero.

Artista

[t.en: Artist] Termo genérico atribuído ao Profissional que é responsável pela criação de recursos visuais.

Artista de Conceito

[t.en: Concept Artist] Profissional que cria as representações visuais iniciais das personagens, lugares (ambientes) e objetos que serão incluídos no projeto do jogo. Pode realizar tal trabalho pelos meios artísticos tradicionais, por meio de recursos digitais ou combinando ambos.

Artista 2D

[t.en: 2D Artist] Artista responsável pela criação de cenários e recursos bidimensionais a partir de técnicas de pintura digital ou analógicas (e digitalizadas). Artista que trabalha com a produção de backgrounds (matte paintings) para skyboxes usando diversas técnicas bidimensionais.

Artista 3D

[t.en: 3D Artist] Artista responsável pela criação de recursos e personagens tridimensionais para o jogo, a partir de softwares de modelagem 3D ou de escultura 3D. Artista que trabalha com a produção de backgrounds (matte paintings) para skyboxes usando diversas técnicas tridimensionais e com softwares de produção de paisagens e renderização cúbica ou esférica.

Áudio (funções de)

Várias são as funções relacionadas com Áudio e Som em um projeto de jogo:

Editor de Som [t.en: Sound Editor] : Profissional responsável por sincronizar e implementar os elementos de áudio no projeto de jogo.

Designer de Som [t.en: Sound Designer] : Profissional responsável pela gravação, captura ou coleta e construção dos elementos de áudio usados no projeto de jogo;

Produtor de Som [t.en: Sound Producer] : Profissional que supervisiona os trabalhos de áudio, produção de efeitos, gravação de vozes no projeto de jogo (ver Localização).

B

Beta Tester

[t.en: Beta Tester] Profissional que avalia o software produzido para o controle de qualidade (QA) interno ou externo em diversos estágios do desenvolvimento. Pode ser um profissional contratado ou alguém que oferece trabalho voluntário externo (como fãs de jogos habilitados).

C

Camera Designer

[t.en: Camera Designer] Profissional responsável pelo planejamento, organização no ambiente e integração das câmeras no ambiente de jogo. Trabalha em correlação com outros profissionais, como o designer de nível e programadores.

Contador

[t.en: Accountant] Profissional responsável pela organização financeira.

Coordenador de Áudio

[t.en: Audio Coordinator] Profissional que conduz, cataloga e coordena a criação de recursos de áudio para um projeto de jogo.

Coordenador de Processos

[t.en: Business Coordinator] Profissional responsável pela condução e manutenção das comunicações e processos entre todos os departamentos e a estrutura do negócio.

138

Cinemática (funções de)

[t.en: Cinematic functions] (vide Cinematic) Abaixo listamos as funções dentro da área de cinemática:

Artista de Cinemática: [t.en: Cinematic Artis] Profissional dedicado a criação de recursos visuais para cinemática e trailers;

Artista Técnico de Cinemática: [t.en: Cinematic Technical Artist] Profissional que cria as aplicações (componentes) e scripts utilizados pelos artistas para o desenvolvimento dos recursos necessários para uma cinemática (ex.: partículas programadas e com gatilhos; scripts especiais de controles e outros componentes) (ver scripts; componentes);

Animador de Cinemática: [t.en: Cinematic Animator] Profissional dedicado a animação em produções de cinemática e trailers: poses, renderização e ciclos de loops de objetos e partículas;

Designer de Cinemática: [t.en: Cinematic Designer] Profissional que realiza o projeto e design de uma cinemática e supervisiona a animação e enquadramento das cutscenes;

Diretor de Cinemática: [t.en: Cinematic Director] Profissional que supervisiona a criação das cutscenes tendo em vista o projeto de jogo;

Produtor de Cinemática: [t.en: Cinematic Producer] Profissional que cuida do fluxo de trabalho na criação de uma cinemática ou trailer, sendo o responsável pela providência das necessidades técnicas da mesma.

Roteirista de Cinemática: [t.en: Cinematic Writer] Profissional que cria a narrativa e diálogos para uma cinemática.

D

Diretor de Arte

[t.en: Art Director] Profissional que coordena, define e verifica o estilo visual da arte que é idealizada e produzida por uma equipe.

Diretor de Áudio

[t.en: Audio Director] Profissional que é responsável pela condução da criação de áudios e a direção das localizações para um projeto de jogo.

139

Designer de AI

[t.en: AI Designer] Profissional responsável por criar e implementar os scripts dos NPCs (Non-Player Characters, ou personagens que não são o jogador e populam o mundo virtual) e suas interações.

Designer de Áudio

[t.en: Audio Designer] Profissional que cria, grava, mixa e implementa sons para um ambiente de jogo.

Designer de Iluminação

[t.en: Light Designer] Profissional dedicado a criar os sets de iluminação nas cenas do jogo, depois que o design de nível estiver concluído ou em colaboração com este. Configura o conjunto das modalidades e tonalidades de iluminação de uma cena, articulando-os com a narrativa do jogo e com a programação.

Designer Líder

[t.en: Lead Designer] Profissional que tem sobre si a condução e responsabilidade do projeto do jogo como um todo e que cuida de sua identidade conceitual e visual. Toda equipe está vinculada e subordinada a ele. Ele pode, dentro de determinadas competências, acumular também a função de Diretor de Criação.

Designer de Nível

[t.en: Level Designer] Profissional responsável, geralmente um artista, com profunda experiência no motor de jogo que é responsável pela organização e estética do ambiente de jogo, alocação espacial e temporal dos recursos de arte, luzes, coordenação de seus diversos elementos (luz, tonalidades cromáticas, animações, personagens), etc.

Designer de Combate

[t.en: Combat Designer] Profissional responsável pela criação do sistema, estrutura, fórmulas e mecânicas para os conflitos e suas resoluções dentro do projeto de jogo.

Diretor de Criação

[t.en: Creative Director] Profissional responsável pelo todo da visão e direção do projeto de jogo ou de uma série deles. Ele pode ou não acumular as funções de Designer Líder.

E

Engenheiro de Áudio

[t.en: Audio Engineer] Profissional que cria, grava e mixa áudios para um projeto de jogo, programa recursos de áudio, domina teoria de áudio e música.

Engenheiro de Sistema

[t.en: Build Engineer] Profissional responsável pela construção e manutenção do sistema utilizado para a construção do jogo.

L

Localização (funções de)

[t.en: Localization] Existem várias funções profissionais associadas às atividades de localização dentro de um projeto de jogo:

Produtor de Localização [t.en: Localization Producer]: Profissional responsável pela condução do dia-a-dia das produções de uma dada localização com foco no cronograma e o orçamento pré-fixado.

Gestor Internacional do Programa de Localização [t.en: Localization International Program Manager]: Profissional responsável pela supervisão da produção de uma região específica de versionamento da localização do jogo;

Avaliador da Localização [t.en: Localization Tester]: Profissional responsável pela testagem e avaliação da localização realizada do ponto de vista linguístico e cultural, a partir do foco geocultural.

Atores de Dublagem [t.en: Voice Actor]: Profissionais que emprestam suas vozes para os diálogos dos personagens do jogo.

Diretor de Atores [t.en: Voice Director] Profissional responsável pela direção dos atores que emprestam as suas vozes aos personagens do jogo.

G

141

Gerente de Desenvolvimento

[t.en: Business Development Manager] Profissional que supervisiona, gere os recursos humanos e a organização para um determinado departamento ou para o estúdio de desenvolvimento focado em aspectos eletivos do projeto de desenvolvimento do jogo.

Gestor de Comunidade

[t.en: Community Manager] Profissional responsável pela supervisão e comunicação com as comunidades de fãs externas ao projeto. Associado a ele está o Gestor de Comunidade Web, qual cuida diretamente das comunidades a partir do Site do projeto.

Gestor de Marketing do Game

[t.en: Marketing Game Manager] Profissional responsável pelo desenvolvimento das estratégias de marketing do projeto de jogo.

I

Ilustrador

[t.en: Illustrator] Profissional responsável pela criação de imagens de ilustração primariamente visando referências para o projeto do jogo ou para impressão.

P

Produtor

[t.en: Producer] Profissional que supervisiona e coordena o conjunto do desenvolvimento do projeto do jogo, estabelece seu cronograma e metas. É o elo de ligação entre a equipe de desenvolvimento (ou equipes) e as instâncias superiores de investimento (Editor ou Titular da Plataforma).

Produtor Associado	[t.en: Associate Producer] Profissional que tem a responsabilidade de supervisionar específicas atividades que são designadas pelo produtor.
Produtor de Pré-produção	[t.en: Preproduction Producer] Profissional responsável por supervisionar e coordenar o conjunto do projeto do jogo, dentro do cronograma, em sua fase de pré-produção, antes da equipe estar formada.
Programador 2D	[t.en: 2D Programmer] Profissional responsável pela criação e manutenção do código do jogo 2D.
Programador 3D	[t.en: 3D Programmer] Profissional responsável pela criação e manutenção do código do jogo 3D.
Programador de Animação	[t.en: Animation Programmer] Profissional responsável pelo desenvolvimento do código (scripts) para as animações do jogo, para a interação e a interface. Produz os scripts para as cinemáticas do jogo.
Programador de AI	[t.en: AI Programmer] Profissional responsável pela criação e manutenção do motor de inteligência artificial do jogo.
Programador Cliente	[t.en: Client Programmer] Profissional responsável pela criação do código necessário para a relação cliente-servidor com ênfase nos requisitos computacionais de performance. Geralmente serviço terceirizado requisitado sob demanda.
Programador de Física	[t.en: Physics Programmer] Profissional responsável pela criação do código que simula as reações físicas, força, etc., dos objetos e mundo do jogo.
Programador de Ferramentas	[t.en: Build Tools Programmer] Profissional responsável para criação de aplicações a serem utilizadas pela equipe para o projeto de jogo. Acompanha versões e as atualiza. Pode ser responsável pela criação de plug-ins e componentes para o projeto de jogo ou gerais para o estúdio ou motor de jogo.
Programador de Portagem	[t.en: Porting Programmer] Profissional responsável pela adaptação, ajuste e reescrita do código do jogo necessários para a portagem de uma versão do jogo para uma determinada plataforma.

Q

QA (funções)

São muitas as funções relacionadas com o departamento de controle de qualidade (QA):

Diretor de QA [t.en: QA Director] : Profissional que é responsável pela gestão de todo o processo de controle de qualidade do jogo e do departamento de QA.

Administrador de QA [t.en: QA Manager] : Profissional responsável pela criação dos procedimentos de teste e normativas para a equipe de QA.

Programador de QA [t.en: QA Programmer] : Profissional responsável pelo código do software utilizado para as aplicações que testam e avaliam o jogo;

Avaliador de QA [t.en: QA Tester] : Profissional que avalia o game na busca de erros e esquecimentos;

S

Supervisor de Pós-produção

[t.en: Pos-production Supervisor] Profissional encarregado de conduzir a edição e polimento das cinemáticas que foram criadas para o projeto do jogo.

Roteiro - Narrativa

Várias são as funções dedicadas ao Roteiro de um jogo:

Editor de História [t.en: Story Editor]: Profissional que supervisiona o todo da progressão da história do jogo e como ela é desenvolvida.

Editor de Linha do Tempo [t.en: Storyline Developer]: Profissional que cria a narrativa cronológica do jogo ou suas missões.

Diretor de Narrativa [t.en: Writing Director]: Profissional responsável por supervisionar a escrita da história do jogo e os diálogos.

Escritores [t.en: Writers]: Profissionais responsável pela escrita da história e os diálogos do jogo.

I Censo da IBJD com Vocabulário Técnico

Apêndice I

Equipe

Apêndice I – Apresentação dos Pesquisadores e da Equipe

Coordenação

Afonso Fleury

Coordenador da Pesquisa

Instituição de Vínculo: Escola Politécnica - USP

Professor titular da Universidade de São Paulo e Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq – Nível 1B.

Graduado em Engenharia Naval e Oceânica pela Universidade de São Paulo, MSc pela *Stanford University* e Doutor em Engenharia de Produção pela Universidade de São Paulo; Ex-Membro do Comitê Assessor do CNPq (CA-EP); Ex-Chefe do Departamento de Engenharia de Produção.

Desenvolve pesquisas nas áreas de Organização do Trabalho, Gestão da Tecnologia e da Engenharia, Gestão de Operações Globais. Trabalhou em projetos de pesquisa junto ao *Institute of Development Studies* da *University of Sussex*, *Tokyo Institute of Technology*, *Laboratoire Territoire, Technologies et Sociétés* da *Ecole Nationale des Ponts et Chaussées* e *Institute for Manufacturing* da *University of Cambridge*, o *International Labour Office*, a *United Nations University* (PNUD/UNCTAD), entre outros. É Editor Associado do *Journal of Manufacturing Technology Management*, Editor Regional do *Operations Management Research*, e membro do Conselho Editorial de várias revistas brasileiras. É Vice-Presidente da *POMS-Production and Operations Management Society*.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/6062196023757105>

Davi Nakano

Vice-Coordenador de Pesquisa

Instituição de Vínculo: Escola Politécnica – USP

Professor Doutor da Universidade de São Paulo.

Graduado em Engenharia Mecânica, MSc em Engenharia de Produção e Doutor em Engenharia de Produção todos pela Escola Politécnica da USP. Desenvolve pesquisas nas áreas de Economia Industrial, Gestão do conhecimento, Empresas de Serviços Profissionais e Economia Criativa. Revisor de diversos periódicos Acadêmicos nacionais e internacionais.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/4547011512696906>

José Henrique Dell Osso Cordeiro

Gerente Administrativo da Pesquisa

Instituição de Vínculo: Escola Politécnica - USP

Professor em cursos de Sistemas de Informação na ESAMC, Consultor na área de Tecnologia da Informação.

Bacharel em Administração de Empresas com extensão em Gestão de Negócios e Mestrado em Engenharia de Produção pela Universidade de São Paulo. Especialista em *Business Intelligence*, Engenharia de Software e Gestão de TI, e pesquisador nos campos de Organização do Trabalho em equipes de desenvolvimento de software e em Internacionalização de empresas de países emergentes.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/9373470626940787>

Luiz Ojima Sakuda

Gerente Técnico da Pesquisa

Instituição de Vínculo: Escola Politécnica - USP

Professor do Centro Universitário da FEI e da Fundação Vanzolini, e doutorando em Engenharia de Produção da POLI-USP.

148

Fez bacharelado em administração pública e mestrado em administração de empresas na FGV-EAESP, com intercâmbio na ESSEC (França). É conselheiro da Atragames, vice-chair do capítulo São Paulo da IGDA e sócio da NeuroGames. Fundou e mantém desde 2000 diversas comunidades virtuais, incluindo um grupo sobre capital empreendedor no LinkedIn. É Editor Associado do The International Journal of Management Science and Information Technology. Anteriormente, foi consultor de empresas, professor dos programas de pós-graduação do ITA, da BSP e da FGV, gerente de inovação da Fábrica Livre, sócio da Globond International, sócio da Orbe Investimentos e diretor de negócios da Yavox Latin America. .

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/0575744309903196>

Pesquisadores

Anita Cavaleiro

Instituição de Vínculo: ECA-USP

149

Bacharel em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (IA/Unesp) e mestranda no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), com pesquisa sobre espaços expositivos e Jogos Digitais. Fez parte do grupo de pesquisa "Artemídia e Videoclip" (Unesp) do qual foi bolsista de Iniciação Científica do CNPq durante a graduação. Atualmente faz parte do Grupo de Pesquisa "Realidades" (USP). Desde 2013, exerce a função de Curadora em Games no FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/0600316698471669>

Carolina de Moura Grandó

Instituição de Vínculo: PUC-SP

Bacharel em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), fez parte do grupo de pesquisa "O processo de transição do ensino infantil para o ensino fundamental no olhar das crianças, pais e educadores: contribuições do pensamento fenomenológico" do qual foi bolsista de Iniciação Científica do CNPq durante a graduação. Foi estagiária do Núcleo de Pesquisa de Psicologia e Informática (NPPI/PUC-SP), e é pesquisadora dos temas de gênero, Jogos Digitais, pesquisa fenomenológica e Psicologia do Trabalho.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/7358469131502693>

David de Oliveira Lemes

Pesquisador Sênior – Responsável pela Área de Jogos Digitais de Console
Instituição de Vínculo: PUC-SP

Professor do Departamento de Computação da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e Professor da FMU - Faculdades Metropolitanas Unidas. Bacharel em Mídias Digitais, Mestre e Doutorando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD) da PUC-SP.

Editor dos blogs *GameReporter*, *GameConsole* e *GameOZ*. Consultor na área de educação e tecnologia para instituições como Insper, Escola Vera Cruz, Instituto Superior de Educação Vera Cruz, Editora Moderna entre outras. Anteriormente Trabalhou em editoras, revistas, agências de publicidade, estúdios de design e empresas de internet. Ex-Coordenador d o Núcleo de Mídias Digitais do Insper Instituto de Ensino e Pesquisa e foi sócio da agência Punch Interativa.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/0456341463142407>

Emanoel Querette

Instituição de Vínculo: UFRJ

Doutorando do programa Políticas Públicas, Estratégias e Desenvolvimento do Instituto de Economia da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPED-IE-UFRJ). Graduado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE, 2005) e em Administração pela Universidade de Pernambuco (UPE, 2009). Especialista (MBA) em Gerenciamento de Projetos pelo Departamento de Engenharia de Produção da UFPE (2009). Mestre (MSc) com distinção em Science and Technology Policy/ Public Policies for Science, Technology and Innovation pela Universidade de Sussex / SPRU, Reino Unido (2011), e ganhador do prêmio Geoffry Oldham de melhor dissertação 2010/2011. Tem experiência em Política Tecnológica para ambientes de Inovação, Gerenciamento de Projetos e Consultoria Organizacional. Pesquisa temas como: Economia e Gestão do Conhecimento, Mudança Tecnológica, Inovação, Redes, Estratégia, Competitividade e Política de Ciência e Tecnologia.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/9584958262385543>

Evodio Kaltenecker

(BBS)

<http://www.linkedin.com/in/evodiokaltenecker>

151

Francisco Lima Cruz Teixeira

Instituição de Vínculo: UFBA

Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq - Nível 1C

Possui graduação em Administração Pública pela Fundação Getúlio Vargas - RJ (1976), mestrado em History and Social Studies of Science - University of Sussex (1980) e doutorado em Política de Ciência e Tecnologia - University of Sussex (1985). Atualmente é professor titular da Universidade Federal da Bahia, e membro do Comitê Assessor da área de Administração do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Tem experiência na área de Gestão e Política de Ciência e Tecnologia, trabalhando principalmente nos seguintes temas: tecnologia, inovação, competitividade, indústria, planejamento e desenvolvimento tecnológico.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/0642384953960780>

Gilson Schwartz

Pesquisador Sênior

Instituição de Vínculo: Escola de Comunicação e Artes - USP

Bolsista de Extensão no País do CNPq – Nível C

Possui graduação em Economia e em Ciências Sociais pela USP, Mestrado e Doutorado em Ciência Econômica pela UNICAMP e atividades de pós-doutorado como Professor Visitante do “Núcleo de Pesquisa em Relações Internacionais” (NUPRI-USP, 1997-1999) e no Instituto de Estudos Avançados da USP (1999-2005). Desde 2005 é professor do Departamento de Cinema, Rádio e TV e desde 2010 do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da

Escola de Comunicações e Artes da USP. Coordenador no Brasil desde 2009 do consórcio PRO-IDEAL (*Promotion of Information and Communication Technologies Dialogue between Europe and Latin America*) e a partir de 2011 coordena a rede internacional “Games for Change” no Brasil e na América Latina (www.gamesforchange.org). Criador do projeto “Cidade do Conhecimento” (www.cidade.usp.br). É pesquisador associado ao Núcleo de Política e Gestão Tecnológica (PGT) da USP.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:
<http://lattes.cnpq.br/3725098495803766>

Guilherme Anders

www.machadomeyer.com.br

Ivelise Fortim

Pesquisadora Sênior – Responsável pela Área de *Serious Games*
Instituição de Vínculo: PUC-SP

Doutora em psicologia clínica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), possui graduação em Psicologia (1997) e mestrado em Ciências Sociais (2003) pela mesma instituição. Atualmente é professora da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da PUC-SP nos cursos de graduação em Psicologia e de Tecnologia em Jogos Digitais. É especialista em abordagem Junguiana pela COGAE-PUC-SP e em orientação profissional pelo Sedes Sapientiae. É Membro do NPPI- Núcleo de Pesquisas de Psicologia e Informática da Clínica Psicológica da PUC-SP. Tem experiência na área de Psicologia Clínica, com ênfase em Psicologia e Informática; e também atuou profissionalmente em desenvolvimento de conteúdo para Internet. Atende adultos em consultório particular na abordagem junguiana.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:
<http://lattes.cnpq.br/7398452759180419>

João Henrique Ranhel Ribeiro

Pesquisador Sênior – Responsável pela Área de Tendências de Jogos Digitais

Instituição de Vínculo: UFPE

153

Doutor em Engenharia Elétrica pela Escola Politécnica da USP (LSI - Lab. Sist. Integráveis), mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2005) e graduado em Engenharia Elétrica pelo ISEP/UEMG Ituiutaba (1984). Pesquisa computação por meio de Assembléias Neurais Pulsadas, robótica e fundamentos da cognição aplicados ao desenvolvimento de agentes cognitivos bioinspirados. Foco da pesquisa é voltado a Redes Neurais Pulsadas (RNP) e computação por Assembléias Neurais Biestáveis. Professor de robótica e automação, sistemas digitais, e computação gráfica. Experiente em programação, produção de multimídia interativa, jogos e *game-engines*, Inteligência Artificial, eletrônica e sistemas digitais e redes neurais.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/7191933760968450>

Lídia Goldstein

(LG Consultoria Ltda)

<http://br.linkedin.com/pub/lidia-goldstein/3b/a31/1ba>

Luís Carlos Petry

Pesquisador Sênior – Responsável pela Área de Vocabulário & Termos Técnicos

Instituição de Vínculo: PUC-SP

Doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2003) com tese sobre modelagem tridimensional para ambientes virtuais, metaversos e games. Estudos em Liceu de Arte e Filosofia. Bacharel em Psicologia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (1986). Atualmente é professor doutor - assistente doutor da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Orienta e pesquisa no TIDD (Programa de Pós-graduação em Tecnologias da

Inteligência e Design Digital M/D). É autor do Projeto Didático-pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais. É Consultor Internacional da FCT (Pt) para o Projeto Comunicação Pública da Arte (2007-2011), projeto sediado no Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens-FCSH-UNL. É membro do Conselho Editorial da Revista Cibertextualidades da UPF(Pt). Participou da Bienal de Cerveira de 2009 e foi selecionado para participar da Edição de 2011 da mesma Bienal com dois games artístico-acadêmicos. Tem experiência na área de Educação, com ênfase no desenvolvimento em games e hiper-mídia, atuando principalmente nas áreas de fundamentação e desenvolvimento de metodologias e protótipos para metaversos e games.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/9933939386282163>

Paulo Bastos Tigre

Pesquisador Sênior – Responsável pela Área de Políticas Públicas

Instituição de Vínculo: Instituto de Economia - UFRJ

Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq - Nível 1C

Graduado em Economia (1974), MSc em Engenharia de Produção (1978) (ambos pela Universidade do Rio de Janeiro- UFRJ) e PhD em *Science and Technology Policy* pela *University of Sussex* (Inglaterra, 1982). É professor titular do Instituto de Economia da UFRJ onde participa do Grupo de Economia da Inovação. Suas pesquisas abordam principalmente os aspectos tecnoeconômicos do processo de inovação, principalmente em setores das tecnologias da informação e da comunicação.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/4463491768068518>

Reinaldo Augusto de Oliveira Ramos

Pesquisador Junior – Responsável pela Área de Jogos Digitais Mobile

Instituição de Vínculo: PUC-SP e SENAC - SP

Professor da PUC-SP e do SENAC-SP. Doutorando, com Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC/SP (2011), Especialização em Games Produção e Programação pelo Centro Universitário Senac/SP (2007) e graduação em Ciência da Computação - Faculdades Integradas Instituto Paulista de Ensino e Pesquisa (2005). Atualmente é chefe de tecnologia na QUByte Interactive e professor da FMU. Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Análise de Algoritmos e Complexidade de Computação, atuando principalmente nos seguintes temas: jogos, engines, algoritmos de *gameplay* e inteligência artificial. Chair do IGDA São Paulo.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/4608525364653692>

Silvio Vanderlei Araújo Sousa

Pesquisador Sênior

Instituição de Vínculo: UFBA

Possui Bacharelado em Ciência da Computação pela Universidade Federal da Bahia (2000), Bacharelado em Administração pela Universidade do Estado da Bahia (2002) e mestrado em Administração pela Universidade Federal da Bahia (2003). Atualmente é doutorando do curso de Administração da Universidade Federal da Bahia, sócio-gerente da MDS Tecnologia da Informação. Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Metodologia e Técnicas da Computação, atuando principalmente nos seguintes temas: Engenharia de software, qualidade e produtividade. Além disso, desenvolve estudos sobre políticas industriais para o setor de tecnologia da informação.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/4541294639433715>

Tatiana Tosi

Pesquisador

Instituição de Vínculo: USP

Pesquisadora de tendências e comportamentos sociais digitais, com ênfase em Netnografia. Pós-Graduada em Marketing pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (SP).

I Censo da IBJD com Vocabulário Técnico

Especialista em Inteligência Competitiva nas Redes Sociais pela Fundação Getulio Vargas (SP).
Membro do Grupo de Pesquisa Cidade do Conhecimento ECA USP.

Para saber mais, acesse o Currículo Lattes deste Pesquisador:

<http://lattes.cnpq.br/8686511733363084>

156

Colaboradores

Arlete dos Santos Petry

(Pesquisadora Sênior, ECA-USP)

<http://lattes.cnpq.br/7426037066308934>

157

Cristina Froes de Borja Reis

Fernando Júlio de Freitas

(Consultor de Focus Groups)

Jonathan Sapsed

(Centrim/Brighton)

<http://centrim.mis.brighton.ac.uk/people/a-z/jds10>

Luiz Edmundo Machado

(Gestão de Projeto)

<http://lattes.cnpq.br/7426319776914668>

Marcos Vinícius Cardoso

<br.linkedin.com/pub/marcos-vinicius-cardoso/0/309/1a3>

Mathijs de Vaan

(Columbia / Utrecht)

<http://mathijsdevaan.com/>

Pollyana Mustaro

Instituição de Vínculo: Mackenzie

<http://lattes.cnpq.br/5131975026612008>

Sueli Ribera

(Apoio Administrativo)

Bolsistas

Carlos Schetini Perrotti Spegiorin

Diogo Kenji Nojimoto

Eliseu Mizushima

Fernando Jorge Kanaan Ramos

Ricardo Tadashi Kotsubo Júnior

Vítor Henrique Uemura Biscuola

Equipe de Revisão, Capa, Editoração & Diagramação

Caio José Ribeiro Chagas

Janaina Azevedo Corral

Laís Akemi Margadona

Horácio Corral

Rodolfo Beccari de Oliveira