



PORTFÓLIO DE PRODUÇÃO

**ECOSSISTEMA CEARENSE DE CULTURA
E MERCADO DE JOGOS**

2020.2

INTRODUÇÃO AO ECOSSISTEMA

Os Jogos, suas diversas manifestações e vertentes, são parte essencial da cultura, tecnologia, sociedade e economia do Século XXI.

Seu impacto pode ser sentido através de fenômenos culturais em escala global; no senso de comunidade e identidade de diversos grupos; no desenvolvimento de novas tecnologias de interação; na exploração de propriedades intelectuais para geração dos maiores faturamentos da indústria do entretenimento; e na mudança profunda como nos relacionamos com o mundo e com outros indivíduos ao nosso redor, seja através de meios analógicos ou digitais.

Essa transversalidade natural faz com que esse setor, que engloba diversos segmentos internos, seja um dos mais visados hoje quando se trata de pensar no desenvolvimento da Economia Criativa em uma região.

O Ceará não é uma exceção e possui manifestações bastante prolíficas em vários dos segmentos que englobam esse setor.

Neste documento, compilado através do Fórum de Cultura e Mercado de Jogos do Ceará (FCMJ - CE), engloba um portfólio do que é desenvolvido pelo setor no Estado do Ceará, em um esforço conjunto de diversos atores organizados da sociedade civil.

O conteúdo presente é um recorte de um apanhado mais abrangente que inclui uma grande quantidade de eventos, ações formativas, produtos e atividades coletivas que são realizadas no Ceará.

Não é papel deste documento se afirmar como um catálogo definitivo para o setor de Jogos do Ceará, mas ele é, sem dúvida, um passo importante rumo ao autoconhecimento e a visibilização do setor diante de agentes e parceiros em potencial que tenham interesse de participar do desenvolvimento desse setor no estado.

Abaixo estão compilados os esforços de quatro segmentos do setor de Jogos do Ceará: Cultura; Desenvolvimento; Instituições de Ensino; e eSport.

Agradecemos a todas as entidades, parceiros e representações da sociedade civil que auxiliaram na construção deste documento, provendo insights e auxiliando à angariar informações necessárias, tornando-o representativo em suas limitações e anseios.

SEGMENTO DA CULTURA

A cena cultural de games do Estado do Ceará tem-se mostrado com uma produção bastante diversificada, onde seus produtores culturais realizam atividades diversas, que passam desde a fruição e o mercado dos jogos, como também a criação de grupos específicos e organizações culturais de preservação e disseminação da game cultura.

Por fim, destacam-se as ações dos agentes culturais que se manifestam através da produção de conteúdo para jogos, através das mídias digitais, contribuindo para a inserção dos games dentro da cultura digital.

EVENTOS

ACON - Amostra Cultural Otaku e Nerd - Maracanaú

https://www.instagram.com/acon_ifce/

Evento começou como projeto de extensão dos alunos do IFCE maracanaú e hoje se tornou um evento pertencente no calendário do próprio IF e da comunidade local. Tivemos um crescente aumento de participantes principalmente estudantes das escolas públicas de Maracanaú e zonas metropolitanas.

Aracati Geek Fest - Aracati

<https://www.facebook.com/AracatiGeekFest>

Aracati Geek Fest aconteceu em 2019 e foi o primeiro evento grande de Cultura Pop da Região do Litoral Leste do Ceará. Ainda no fim do ano, organizamos outro evento focado em games de consoles. Os Eventos aconteceram na Casa Para o saber, Teatro Francisca Clotilde e Casa da Cultura. O público maior é jogadores de games de com consoles e também jogos nostálgicos. Esperamos abrir um leque para introdução de games de PC.

Campeonato Cearense de Futebol Digital - Fortaleza

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

O Campeonato Cearense é um evento que visa classificar os melhores jogadores de Futebol Digital do estado para competições nacionais e internacionais.

Festival Bojogá - Fortaleza

<http://bojoga.com.br/category/exposicoes/>

O Festival Bojogá é o maior e mais tradicional evento de jogos do Estado do Ceará. Com sua primeira edição realizada no Centro Cultural Banco do Nordeste em 2010, levou a cultura e o mercado de jogos para mais de 33 mil pessoas.

O projeto envolve uma experiência completa dentro da linguagem dos jogos, através de ações de fruição, formação e responsabilidade socioambiental. Conta em seu cardápio com exposição de jogos eletrônicos, ações de fruição com jogos, ambientes para degustação de jogos e tecnologias digitais e imersivas, festival de arte e cultura digital de games, Game Jam, conferência de jogos eletrônicos, palestras e oficinas para o público, integração com a cultura pop e geek.

Em 2017 levou cerca de 120 mil pessoas em shoppings da cidade com sua proposta de levar o ato de jogar como uma proposta de conexão entre as pessoas, a tecnologia e a sociedade, que vivem experiências construtivas a partir do game. A partir de 2018, o festival realizou projetos de cultura digital, envolvendo campeonatos, experiências estéticas, ação com lojistas e grupos da linguagem dos jogos.

Fortaleza Indie Games

<https://www.instagram.com/igdafortaleza/>

Um evento da comunidade para a comunidade, o FIND tem como objetivo trazer desenvolvedores independentes de Fortaleza mais perto um dos outros. Através de ambientes acolhedores, rodas de conversas, compartilhamento de exp e muito mais. O evento busca ajudar desenvolvedores a se conhecerem, compartilharem avanços em seus projetos, fecharem negócios e celebrar a cultura de fazer jogos.

GGS - Granime Game Show - Granja

<https://www.facebook.com/PortalGranime>

O Evento de Cultura Pop Granime foi criado em 2011 com o objetivo de fomentar a Cultura Pop no Litoral Norte do Estado do Ceará. Em sua primeira edição, o projeto contou com a parceria do comércio da região, lojas geek de várias cidades do nordeste e a colaboração de agentes culturais.

Direcionado a comunidade Geek, durante uma década o coletivo realizou várias ações culturais e treze edições anuais do Granime, tendo trabalhado com o público temas desejados, como por exemplo: rpg, animes, cosplay, card games, quadrinhos, vídeo games, dentre outros. Interrompido em decorrência da pandemia ocasionada pelo vírus da Covid-19 o grupo precisou se resguardar durante o ano de 2020 e os planos para realizar a edição comemorativa de dez anos foram adiados para o ano seguinte.

Com tema já definido, o Granime realizará em 2021 um festival com foco na cultura e mercado dos jogos digitais e físicos, intitulado GGS – Granime Game Show. Além de ser uma opção para quem quer se divertir, alcançar objetivos ou simplesmente relaxar, o videogame também pode fazer um resgate cultural ligando o consumo de jogos eletrônicos à valorização da cultura dos jogos através de memórias afetivas.

Por isso o projeto tem como finalidade propagar a importância do vídeo game para Arte e Cultura Digital no Ceará oferecendo acesso à cultura, lazer, entretenimento, profissionalização e tecnologia ao longo de três dias, com uma programação repleta de atividades e games para os participantes.

O projeto terá duração de três meses, contados de 05 de novembro (onde daremos início a captação de recursos) à 15 de janeiro de 2021, sendo os dias 15, 16 e 17 do mesmo mês a data oficial da realização do evento. O Granime ocorrerá no Ginásio Arrudinha, localizado na Rua Doutor João Pessoa, Granja - CE, tomando todos os cuidados necessários para evitar aglomerações no local fazendo uso de materiais, como álcool, máscaras, luvas, medidores de temperatura e uma unidade móvel disponibilizada pela Secretaria de Saúde do município de Granja. A execução desse projeto estará sob os cuidados de uma equipe de 30 profissionais (agentes culturais,

coordenadores e pessoal técnico), todos com larga experiência na sua área de atuação. Seu financiamento se dará por meio de empresas privadas, apoios em forma de serviços ou de bens, o público pagante e leis de incentivo à Cultura.

Global Game Jam - Fortaleza

<https://globalgamejam.org/2018/games?title=&country=BR&city=Fortaleza&tools=All&diversifier=All&platforms=All>

A Global Game Jam vem acontecendo desde 2009, como organizador tenho contribuído com divulgação da sede Nacional / Fortaleza desde 2013 e que pode ser verificado no site oficial, são produzidos vários jogos por edição e a cada ano tem aumentado a quantidade de participantes e a qualidade dos produtos, para a conferência de cada edição pode ter uma breve amostra em <https://globalgamejam.org/sitesearch/bruno%20saraiva>

HGB - Hero Games Brasil - Fortaleza/CE

www.herogamesbrasil.com.br

A primeira edição do evento começou em 2018 e foi realizada debaixo do viaduto do terminal Antônio Bezerra com entrada gratuita para a comunidade da região. Em 2019 tivemos um grande salto de qualidade a ponto de conseguirmos ofertar uma programação com grandes ícones da cultura pop nacional para o público gamer e a primeira rodada de negócios na história do norte e nordeste entre desenvolvedores de jogos e empresas compradoras de serviços de gamificação.

Em 2020 o evento aconteceu via on line e segue sendo a opção de evento estruturante para o estado do Ceará escolhida no âmbito do FCMJ/CE e seu foco principais são a geração de negócios entre desenvolvedores de jogos e suas produções culturais junto aos clientes finais (pessoas físicas) e empresas compradoras, e ciclos de capacitação com os melhores profissionais de jogos do mundo.

Horizon Geek - Horizonte

<https://www.facebook.com/HorizonGeek>

Eventos voltados para jogos, sendo eles consoles, smartphone através de aplicativos.

Contato 85988696609

Ibiapaba Geek - Tiangua

<https://shared-assets.adobe.com/link/4121ebaa-d6b4-4db9-6fa3-c5e22dd87a6e>

O evento ainda está em processo de crescimento e desenvolvimento. Ele tem a proposta de promover a cultura pop e geek e levar lazer para as pessoas que se identificam. No evento temos oficinas, palestras, salas de jogos, stands de vendas, brincadeiras, cosplay, competição de dança e demais atrações interativas para o público. O evento ainda beneficia a economia da cidade, pois, é o único na região da Ibiapaba.

MEGA - Limoeiro do Norte

<https://drive.google.com/file/d/1Zmp2XvQ8bCQ3f7l46eSORk1eivV0KZqn/view>

No dia 08 de setembro de 2018, a Progeek realizou a primeira edição da "Mega Exposição Geek e Asiática" (MEGA), sediada na Faculdade de Filosofia Dom Aureliano Matos (FAFIDAM). Em sua primeira edição trouxe pessoas de várias cidades do Ceará e Rio Grande do Norte, que totalizaram um público de cerca de 1300 pessoas. Contou com 11 salas com atividades variadas (palestras, sala de consoles, torneios de league of legends, sala k-pop, Just Dance e muitas outras), além de um auditório com atrações e competições.

Já em 2019, mais de um ano depois, no dia 28 de setembro tivemos a segunda edição da MEGA. Com o mesmo local e uma configuração semelhante a de 2018, a MEGA conseguiu superar sua edição anterior em qualidade, programação e público contado com aproximadamente 1516 pessoas. Foram 8 horas de evento, porém com 16 salas e um auditório com atividades e competições do começo ao fim. Contamos também

com caravanas de várias cidades, trazendo pessoas de diversas cidades para prestigiar esta edição.

Nerd Retrô Festival Brasileiro de Games - Fortaleza

<https://www.facebook.com/nerdretroeventos/photos/pcb.159600012448745/162489012159845/>

Nerd Retrô Festival Brasileiro de Games consiste em divulgar a cultura digital estreitando os laços entre jogadores de vídeo games, apreciadores dos jogos, alunos ou futuros alunos de cursos profissionalizantes de jogos digitais e artes visuais, faculdades, cultura geek Nerd pop com salas temáticas, a cultura de interação para jogar entre pais, filhos e amigos.

Atualmente nosso evento é de duração entre um ou dois dias e conta com 6 salas temáticas, RPG, Board Games, Card Games, Desfile de Cosplays, Concurso de Kpop, 7 arenas games, Amostra de Jogos Independentes, Atrações principais com youtubers, dubladores formadores de opiniões na área da cultura Pop Nerd, e outras atrações: apresentação de Wheeling, amostra de coleções, campeonatos de games, carros a controle remoto, e muito mais.

3 Edições ocorreram no colégio Afonso Andrade localizado no Ant. Bezerra nos anos de 2017, 2018, 2020 e 1 edição no Colégio Nossa Senhora do Perpétuo Socorro localizado no bairro Carlito Pamplona em 2019.

RioMar eSports - Fortaleza

<https://drive.google.com/drive/folders/1qkjaN-cm0v5MRmiJjI52iXEACTA6aMxZ?usp=sharing>

Sana Games 2019 - Fortaleza

https://drive.google.com/drive/folders/1wy_4zjUKAvINRv8m7yuDSO8uxOYFMZVO?usp=sharing

Sega Fest - Fortaleza

<https://www.facebook.com/102631208145626/videos/620609042172290/>

O Sega Fest é um evento focado nos jogos dessa incrível empresa de games japonesa que tanto fez para a indústria de vídeo games mundial e em particular cada gamer.

Trabalharemos no marketing de empresas privadas, transcendendo o aspecto de entretenimento dos jogos, gerando grande circulação de público nos ambientes e fortalecendo a imagem de responsabilidade social das pessoas físicas e jurídicas que atendemos.

Somos um grupo de profissionais de sucesso do mercado de jogos que resolveu unir forças para garantir melhores resultados nas entregas dos serviços. Nosso evento aconteceu no Colégio Afonso Andrade situada na rua Coronel Matos Dourado, 168 - Antonio Bezerra 06.07.19 das 9 da manhã até as 18 horas.

Speed Games - Fortaleza

<https://www.facebook.com/nerdretroeventos/videos/1237897683232045>

O Speed Games é um evento focado nos jogos de corridas incríveis e memoráveis de maiores sucessos para a indústria de videogames e em particular cada gamer.

Trabalharemos no marketing de empresas privadas, transcendendo o aspecto de entretenimento dos jogos, gerando circulação de público nos ambientes e fortalecendo a imagem de responsabilidade social das pessoas físicas e jurídicas que atendemos.

Somos um grupo de profissionais de sucesso do mercado de jogos que resolveu unir forças para garantir melhores resultados nas entregas dos serviços. Nosso próximo evento acontecerá no Colégio Afonso Andrade situada na rua Coronel Matos Dourado, 168 - Antônio Bezerra Fortaleza Ce dias 18/01, 19/01 de 2020 das 9 da manhã até às 18 horas.

Stop Feeding - Maracanaú

<https://instagram.com/stopfeedingoficial>

Atuamos no cenário de Esports a mais de 10 anos onde contamos com a diversificação do cenário atuando com palestras, painéis em eventos, treinamentos para pessoas que

tenham interesse em realizar eventos e também com produção executiva de eventos de transmissão e campeonatos de eSports, já trouxemos grandes nomes do eSport ao Ceará, como Kami e Samira Close, e grandes públicos para acompanhar transmissões como em 2015 no shopping Iguatemi quando reunimos 5 mil pessoas.

GRUPOS E ORGANIZAÇÕES CULTURAIS

Federação Cearense de Futebol Digital - Fortaleza

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

A fcefd é uma instituição que visa organizar clubes, times e entidades que organizam o Futebol Digital no estado.

Museu Bojogá de Jogos Eletrônicos - Fortaleza

<http://bojoga.com.br/>

O Museu Bojogá de Jogos eletrônicos é um coletivo cultural que possui o maior acervo histórico de jogos eletrônicos do Ceará e o maior acervo físico de conteúdo textual e fotográfico de games em português do estado, próximo de 2000 peças e documentos.

O Museu possui uma linha museológica, um banco de dados próprio, museu virtual e um conjunto de ações que engloba todo o ecossistema de jogos do Estado, desde ações de fruição, capacitação, eventos, game jams, ciclo formativo, ação social e sustentável e integração com a economia criativa. Foi escolhido como projeto estruturante pelo FCMJ-CE em sua fundação, funcionando como um grande guarda-chuva para articular ações de todos os segmentos no ecossistema. Tem registro no mapa de museus do Brasil.

PRODUÇÃO DE CONTEÚDO

Como Criar Jogos de Plataforma Pixel Arte com Unreal Engine 4 - Fortaleza

<https://www.youtube.com/c/FredericoMonteiro>

O principal canal que atuo é o Youtube, mas também estou presente no facebook, instagram e até linkedin. Meu canal ainda é modesto, porém estou dedicando 100% do meu tempo para fazê-lo crescer e agregar valor para comunidade.

Existe pouquíssimos canais no Brasil que aborda esse assunto. Eu como Designer Gráfico, tento sempre oferecer tanto conhecimentos de Game dev, quando conhecimentos gráficos para jogos. Sempre trago conteúdo atualizado seguindo as trends dos melhores canais internacionais.

Computação e Jogos - Itapajé

<https://gamerrss.wordpress.com/>

Focada em computação e a construção e utilização dos jogos digitais

Jogos Eletrônicos: 50 Anos de Interação e Diversão - Fortaleza

<https://www.amazon.com.br/Jogos-Eletr%C3%B4nicos-Anos-Intera%C3%A7%C3%A3o-Divers%C3%A3o/dp/8560284184>

Este livro traz ao leitor uma visão sobre jogos eletrônicos, abordando temas para quem procura conhecer, lembrar e aprender mais sobre os diferentes tipos de dispositivos eletrônicos, suas curiosidades e peculiaridades, ao longo de 50 anos de história, com datas, fotos, tabelas e informações adicionais sobre videogames, computadores, fliperamas e jogos portáteis.

Foi a primeira publicação sobre a história e os fundamentos dos jogos eletrônicos em português. Serve como referencial teórico e de pesquisa para dezenas de universidades no Brasil.

Museu Bojogá - Fortaleza

<http://bojoga.com.br/>

O Museu Bojogá é o maior repositório cultural de conteúdo em português sobre a história dos jogos eletrônicos. A produção compreende na apresentação do seu acervo físico, com mais de 1700 peças em seu inventário, com fotografias, vídeos, texto, acessibilidade, e uma exposição virtual.

O projeto é uma alternativa devido a falta de um espaço físico para realizar suas atividades, que vão desde a pesquisa histórica, fruição em games, desenvolvimento de projetos econômicos e sociais, eventos, e todas as manifestações que a cultura e o mercado de jogos realiza de forma dispersa.

O projeto tem foco na história dos jogos como um conteúdo guarda-chuva que aciona as diversas ações da linguagem dos jogos, ambientando o grande público a compreender o game como um patrimônio cultural que gera conhecimento através da diversão.

Plataforma PROFIA - Fortaleza

<https://www.youtube.com/channel/UC-B1TBhsaAShH8AmV7Ep9Zg/>

Ainda estamos em fase de desenvolvimento de uma plataforma de jogos para ensino inicialmente de matemática. O objetivo é modernizar o ensino para era digital buscando levar um ensino de qualidade para todos os estudantes que tenham acesso a um smartphone com internet. Democratizar conhecimentos que estão atualmente restritos à quem pode pagar altos custos dos melhores colégios e cursos preparatórios.

Quebrando o Controle - Fortaleza

<https://www.youtube.com/channel/UCLKkHNBEoM46zMtMV9-4rTA>

Conteúdo informativo sobre jogos eletrônicos, em mídia escrita (notícias, artigos e colunas no site www.ucegamers.com.br) quanto vídeos (nos canais Quebrando o Controle TV no Youtube e @quebrandoocontrole no Instagram)

Vale dos Invocadores - Fortaleza

<https://www.instagram.com/valeinvocadores>

Pagina voltada aos jogadores de League of Legends, com curiosidades e dicas do jogo com conteúdo interativo!

SEGMENTO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

A Indústria Cearense de jogos é bastante prolífica, com Empresas, Estúdios Informais e Profissionais Independentes produzindo uma série de resultados todos os anos através de suas atividades comerciais ou competições, como Festivais e Game Jams.

Atualmente, o Ecossistema Cearense de Desenvolvimento de Jogos está em uma fase de levantamento de seu portfólio, com diversos grupos produzindo ao redor do estado, mas que ainda precisam ter sua atividade profissional condensada em uma estrutura.

O que há hoje é um esforço por parte de dois dos principais organismos de atuação na frente de Desenvolvimento de Jogos no estado, o IGDA Fortaleza e a Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos (ASCENDE Jogos).

Através deles, o Portfólio atual da Indústria Cearense pode ser levantado, lembrando que se trata efetivamente de uma fração do que já foi produzido no estado, dadas as dificuldades de rastrear todas as obras do setor.

Os Acessos abaixo representam o Portfólio dividido por Empresa com suas respectivas formas de acesso à conteúdos disponíveis. Entre eles há Arquivos Executáveis, Fanpages, Vídeos, Imagens e outros materiais que formam um Clipping do Portfólio do setor coletado pelas entidades citadas acima:

ESTÚDIOS COM CNPJ

ASTRUM GAMES

Nome do Projeto: High Five

Endereço de Acesso: shorturl.at/flmqL

BASA GAMES

Nome do Projeto: Drag On!

Endereço de Acesso: shorturl.at/cxHqV

FAN STUDIOS

Nome do Projeto: Overskies

Endereço de Acesso: shorturl.at/wRSW0

Nome do Projeto: Toninha's Adventure

Endereço de Acesso: shorturl.at/qyGL0

Nome do Projeto: Toninha's Life

Endereço de Acesso: shorturl.at/qxyY5

Nome do Projeto: Educação Fiscal

Endereço de Acesso: shorturl.at/sMTX3

Nome do Projeto: Conquist

Endereço de Acesso: shorturl.at/CFX03

ME&U

Nome do Projeto: WolfLore

Endereço de Acesso: shorturl.at/fyEZ2

Nome do Projeto: Alkimya

Endereço de Acesso: shorturl.at/tvJ24

Nome do Projeto: Santa Ira

Endereço de Acesso: shorturl.at/vBHR0

Nome do Projeto: O Conselho

Endereço de Acesso: shorturl.at/devE6

Nome do Projeto: I-OUT

Endereço de Acesso: shorturl.at/qBCK7

Nome do Projeto: Niji

Endereço de Acesso: shorturl.at/sMNS0

Nome do Projeto: To The Nest

Endereço de Acesso: shorturl.at/orvL7

Nome do Projeto: Whole

Endereço de Acesso: shorturl.at/MQY01

PLOT TWIST

Nome do Projeto: Neide: A Ascensão da Princesa Índia

Endereço de Acesso: shorturl.at/bqDE2

RASTROLABS

Nome do Projeto: Roadout

Endereço de Acesso: shorturl.at/ayBW8

Nome do Projeto: Reverie Decode

Endereço de Acesso: shorturl.at/mvQ05

Nome do Projeto: Stack Burger Jump

Endereço de Acesso: shorturl.at/abuBU

RISE STUDIOS

Nome do Projeto: Natures Favor

Endereço de Acesso: shorturl.at/djmXZ

STUDIO 85

Nome do Projeto: Stay Home

Endereço de Acesso: shorturl.at/szALP

Nome do Projeto: Farm Break

Endereço de Acesso: shorturl.at/jpxRT

Nome do Projeto: Morpheus

Endereço de Acesso: shorturl.at/qsMUV

SUPERNOVA INDIE GAMES

Nome do Projeto: Carcará - Asas da Justiça

Endereço de Acesso: shorturl.at/coAT7

Nome do Projeto: Leis para Todos

Endereço de Acesso: shorturl.at/ac039

Nome do Projeto: Night Claw

Endereço de Acesso: shorturl.at/aoPX1

Nome do Projeto: Graciél's Guide to Human love

Endereço de Acesso: shorturl.at/hjprH

Nome do Projeto: Memory Shards

Endereço de Acesso: shorturl.at/gkFP6

Nome do Projeto: Immanuel

Endereço de Acesso: shorturl.at/frtwW

Nome do Projeto: Cupid Simulator: Humans Story

Endereço de Acesso: shorturl.at/bHMX0

Nome do Projeto: Heroes Rush: Tactics

Endereço de Acesso: shorturl.at/tBHI1

Nome do Projeto: Love Rider

Endereço de Acesso: shorturl.at/isPU6

Nome do Projeto: Cupid Simulator

Endereço de Acesso: shorturl.at/xAIKW

Nome do Projeto: Magicademia - Poções Mágicas

Endereço de Acesso: shorturl.at/bkFGN

DESENVOLVEDORES INDEPENDENTES

40 Days: To Rule and Survive - Quixadá

<https://www.opovo.com.br/vidaarte/2020/04/18/40-days---escolhas-complexas.html>

A Decisão - Fortaleza

https://gamejolt.com/games/a_decisao/358165

Agatha: O Mundo Escondido - Fortaleza

<https://entronic.artstation.com/projects/QroZlx>

Asteroids 2000 Turbo - Fortaleza

https://play.google.com/store/apps/details?id=vulpis.vulpisstudio&hl=pt_BR

Fighting Falcons - Fortaleza

<https://gamejolt.com/games/FightingFalcons/547139>

Jornada Unimed - Fortaleza

<http://www.danielgualarte.com.br/blog/jornada-unimed/>

Magic Pom - Fortaleza

[https://play.google.com/store/apps/details?id=vulpis.vulpisstudio.magicpomappgame
&hl=pt_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=vulpis.vulpisstudio.magicpomappgame&hl=pt_BR)

Missão do Dragão - Fortaleza

<https://gamejolt.com/games/DragonMission/419199>

Nuclear Rangers - Fortaleza

<https://voidjumper.itch.io/nuclear-rangers>

Operação Risco - Fortaleza

<http://www.danielgualarte.com.br/blog/operacao-risco/>

**Skill Tree e Ataques de Classes e Monstros para Arena the Contest: Tanares
Adventurex expansion - Fortaleza**

[https://www.kickstarter.com/projects/dragorigames/tanares-adventures-arena-the-con
test-15](https://www.kickstarter.com/projects/dragorigames/tanares-adventures-arena-the-contest-15)

Spirits of Gaia - Fortaleza

<https://gamejolt.com/games/SpiritsofGaia/535356>

Super Gattai - Fortaleza

<http://tgdstudio.com.br/games/super-gattai/>

Super Mecafish - Fortaleza

<https://www.behance.net/gallery/60490637/Super-Mecafish-Game-artwork>

Tap Boru - Fortaleza

https://play.google.com/store/apps/details?id=tapboru.tapboruappgame.vulpisstudio&hl=pt_BR

TGM EDITORA

Nome do Projeto: Deusastrados

Endereço de Acesso: shorturl.at/hiqJN

Tiny Doctor - Fortaleza

<https://www.instagram.com/vulpis.studio/?hl=pt-br>

SEGMENTO DAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO

Os cursos oferecidos pelas instituições de ensino dentro do Ecosistema de jogos do Ceará são de fundamental importância para a produção de estudos e pesquisas dentro do universo dos jogos e suas manifestações dentro da sociedade. Além disso, diversas ações formativas são realizadas por diversos agentes do Estado, sejam eles entidades governamentais, programas de formação continuada, ou ações extensivas com a comunidade de forma orgânica e independente.

AÇÕES FORMATIVAS

Circuito Ludorama - Fortaleza

<http://bojoga.com.br/circuito-ludorama/>

O Objetivo do Circuito Ludorama de Formação em Jogos é preparar jovens, estudantes, fãs de jogos a se prepararem melhor para a indústria, conhecendo e interagindo com profissionais da área e especialistas, saindo assim de condições mínimas de conhecimento e vulnerabilidade, oportunizando tecnicamente o aluno a se tornar um profissional melhor absorvido pelo mercado, com visão inovadora, gestora e empreendedora.

Curso de Desenvolvimento de Jogos CUCA - Fortaleza

<https://www.facebook.com/fernalfsantos/videos/760277340661703/>

Produção do jogos no CUCA, resultado do curso de extensão realizado em 2014 com alunos do ensino médio e de comunidades de baixa renda, com objetivo na questão formativa de aprendizado e experimental em desenvolvimento de jogos para gerar oportunidades de conhecimento e emprego. Foram realizadas 4 turmas. Mais informações dos resultados no documentário patrocinado: <https://www.youtube.com/watch?v=Fd3hQHq8ftE>

Sustentabilidade com jogos - Não jogue fora seu game: doe - Fortaleza

<http://bojoga.com.br/doacoes/>

Desde 2012 o Bojogá realiza campanha inédita em todo o Brasil: consertamos o seu videogame antigo e juntos ajudamos a manter viva a cultura dos jogos eletrônicos. Esta iniciativa tem como objetivo reduzir a quantidade de lixo eletrônico produzida no mundo, ajudando a preservar o meio ambiente e ao mesmo tempo trazer de volta a cultura dos videogames. Os itens doados podem ser inventariados para o Museu Bojogá, repassados para outros projetos de manutenção histórica, colecionadores e a comunidade.

UTD Itinerante - Fortaleza

<https://www.sct.ce.gov.br/2018/01/12/oficina-de-jogos-digitais-utd-certifica-jovens-do-pirambu/>

Vire o Jogo - Fortaleza

<http://bojoga.com.br/vire-o-jogo/>

O projeto Vire o Jogo: Games como ferramenta transformadora é uma proposta de formação para estudantes e jovens em situação de risco que busca conscientizar o cidadão e seus familiares das diversas maneiras que os games podem transformar a realidade ao nosso redor.

O projeto tem dois momentos - o primeiro é uma vivência que despertará, através da linguagem dos jogos, a pesquisa, o conhecimento, a inovação e as possibilidades de carreira artística, produtora ou formadora de opinião dentro dos games - o segundo momento engloba uma ação na comunidade, onde será construída uma metodologia gamificada para que jovens e suas famílias possam criar um jogo baseado em suas próprias histórias de vida, e que nesse jogo possam vencer seus desafios e medos, reconstruindo valores e voltando ao mundo real melhoradas. Envolve a fruição, formação e criação de jogos.

ESTUDOS E PESQUISAS

Adaptação das Mecânicas de Jogos Digitais de Estratégia em Tempo Real para o Meio Analógico - Fortaleza - Glaudiney Moreira Mendonça Junior

<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198242.pdf>

Esse trabalho busca analisar a construção da rebeldia no jogo Persona 5, lançado em 2016 no Japão e em 2017 no Ocidente, através de uma análise narrativa e arquetípica.

Primeiramente, é feito um estudo de como uma narrativa pode ser construída e que elementos são essenciais. Em seguida, são listados os arquétipos mais importantes no âmbito geral e os mais específicos para esse artigo. Na análise, procuramos responder como o rebelde é apresentado no início do jogo, os momentos em que é mais evidente e se é criada uma imagem positiva ou negativa durante partes do jogo.

Approaching sustainability learning via digital serious games - Fortaleza - Alysson Diniz dos Santos

<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8417451/>

Um relatório de estado da arte de jogos aplicados à sustentabilidade

Boas Práticas para o Desenvolvimento de Esportes Eletrônicos - Fortaleza - Glaudiney Moreira Mendonça Junior

<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/ArtesDesignFull/198247.pdf>

Considerando o crescimento econômico dos esportes eletrônicos e a falta de material teórico sobre o estabelecimento de um cenário competitivo, foi realizada uma coleta de boas práticas baseadas em temas semelhantes e organizada por grau de importância para o desenvolvimento de jogos pensados como esporte eletrônico.

Estas práticas foram elencadas usando pesquisas de trabalhos acadêmicos e não acadêmicos; questionários com jogadores e espectadores de diversos jogos considerados eSports; e entrevistas com pessoas diretamente envolvidas com o cenário como jogadores, técnicos, narradores, proprietários de times, jornalistas de

sites especializados etc. Com este trabalho é possível observar uma quantidade considerável de boas práticas para o desenvolvimento de esportes eletrônicos, que espera-se auxiliar no processo de desenvolvimento de um jogo que busque se consolidar como esportes.

Bojogá - Base histórica e memória dos jogos - Fortaleza - Daniel Gularte

<http://bojoga.com.br/retromachine/#event-tl-wisau>

A pesquisa histórica conta com um sistema de banco de dados que gera uma linha do tempo dos jogos eletrônicos, podendo ser incrementada e customizada para apresentar indicadores da memória do game quanto a plataforma, data, empresa, País, etc. O projeto sobrevive de financiamento para continuar a investigação histórica.

Catálogo Brasileiro de Jogos Eletrônicos - Fortaleza - Daniel de Menezes Gularte

http://bojoga.com.br/?smd_process_download=1&download_id=10849

A primeira versão do catálogo foi desenvolvida em 2017 graças ao apoio do edital das artes da Prefeitura de Fortaleza. Hoje, dependemos de fundos de pesquisa para lançar uma versão atualizada do catálogo, adicionando a produção cearense de jogos.

Game for aNy heuristic evaluation (G4NHE): a generalization of the G4H gamification considering different sets of usability heuristics - Quixadá - José Cezar de Souza Filho; Ingrid Teixeira Monteiro e Paulyne Matthews Jucá

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10209-019-00674-x>

Gaminception: ferramenta de ludificação no processo de design de jogos - Fortaleza - Glaudivney M. Mendonça Junior, Lucas M. Barbalho, Vincenzo Pegado, Luiz Pinheiro

<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/21-dt-paper.pdf>

Ferramenta lúdica para o ensino de desenvolvimento de jogos de tabuleiro, que vem sendo aplicada em oficinas e disciplinas de design de jogos na UFC e em outras instituições.

Inclusão do Elemento Crítica à Teoria de Aki J`arvinen: o estudo do jogo "This War is Mine - Fortaleza - Lucas Mamede Barbalho; Geórgia da Cruz Pereiray; Glaudiney Moreira Mendonça Junior

<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188328.pdf>

O artigo fomenta a ideia de que jogos vão bem além da diversão, podendo ser também artefatos de reflexão e mudança social. Primeiro parágrafo da conclusão do artigo: O presente trabalho buscou contribuir com a discussão sobre jogos digitais, no que diz respeito ao seu amadurecimento como artefato crítico, gerador de reflexões.

De forma mais específica, tratou de observar e compreender como os elementos constituintes de um jogo podem ser usados pelos desenvolvedores para reforçar argumentos que definam críticas ou reflexões, tomando parte na chamada retórica procedural

Jogos de Impacto: gamificação de disciplinas do ensino - Fortaleza - Daniel de Menezes Gularte

<http://bojoga.com.br/atividades/grupos-de-pesquisa/projeto-gamificando-a-estacio-2019/>

Atuando desde 2016, esse projeto de extensão já atendeu escolas do ensino fundamental, médio e superior. Envolveu mais de 10 professores, impactando mais de 300 educadores e mais de 10 mil alunos.

Let's Play Together: Adaptation Guidelines of Board Games for Players with Visual Impairment - Fortaleza - Glaudiney Moreira Mendonça Junior

https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3290605.3300861?casa_token=BFIN9PO2mFQAAA:FQXKgWhk-kicWoN6Yg-xitlQH-7e0urR0ea8xxr6ELiEdMUE3kgpV6ccEjATYTswc13jEHvslFfO

Board games present accessibility barriers for players with visual impairment since they often employ visuals alone to communicate gameplay information. Our research focuses on board game accessibility for those with visual impairment. This paper

describes a three-phase study conducted to develop board game accessibility adaptation guidelines.

These guidelines were developed through a user-centered design approach that included in-depth interviews and a series of user studies using two adapted board games. Our findings indicate that participants with and without visual impairment were able to play the adapted games, exhibiting a balanced experience whereby participants had complete autonomy and were provided with equal chances of victory. Our paper also contributes to the game and accessibility communities through the development of adaptation guidelines that allow board games to become inclusive irrespective of a player's visual impairment.

Let's Play with Neighbors! Uma Avaliação de Experiência e um App Review de Jogos Móveis Co-localizados - Fortaleza - Glaudiney Moreira Mendonça Junior

https://www.researchgate.net/publication/337262217_Let's_Play_with_Neighbors_Uma_Avaliacao_de_Experiencia_e_um_App_Review_de_Jogos_Moveis_Co-localizados

Inicialmente, jogos digitais surgiram como uma forma de interação social realizada em um mesmo ambiente local. Entretanto, nos jogos digitais móveis, que atualmente representam a maior parte dos jogos de sucesso, são raros os casos de jogos feitos com um padrão de interação multiplayer local.

Dentro deste contexto, esta pesquisa analisa o estado da prática dos jogos móveis co-localizados e o potencial de imersão que esse tipo de jogo proporciona. Um dos objetivos desta pesquisa é caracterizar estes jogos de forma a fornecer uma visão geral sobre esta modalidade de jogos e, para tal, a metodologia de App Review foi adotada. Nela, questões de pesquisa e um protocolo de revisão foram criados para serem aplicados em lojas de aplicativos móveis.

O App Review encontrou 113 jogos na Google Play e suas características foram extraídas e analisadas. Além disso, este trabalho avaliou a experiência de imersão proporcionada por dois destes jogos. O objetivo era realizar uma avaliação de como os elementos do design do jogo impactaram a experiência do jogador. Os resultados indicam que os jogos avaliados obtiveram bons resultados em relação à imersão. Os

elementos sociais dos dois jogos foram essenciais para essa experiência. Apesar de outros fatores de imersão terem conseguido boas pontuações, a pesquisa evidenciou a dificuldade desses jogos de proporcionar o sentimento de dissociação do mundo real aos jogadores.

Marmota Factory - Quixada - Paulyne Matthews Jucá

<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/380270>

Como um grupo de pesquisa e desenvolvimento de jogos, podemos atuar tanto na formação de mão de obra para a indústria de jogos quanto no apoio ao processo produtivo de jogos. Já produzimos 3 jogos de apoio ao ensino de física em parceria com o mestrado da feclesc em Quixadá, 1 jogo de entretenimento, algumas gamificações de apoio ao ensino, entre outros produtos. Mais de 20 trabalhos e de conclusão de curso é 3 mestrados já foram concluídos por integrantes do grupo. O grupo tem vários trabalhos publicados no sbgames e em conferências internacionais sobre jogos e gamificação.

O Simbolismo do Mito de Criação em Dark Souls: uma Abordagem Analítica - Fortaleza - Glaudiney Moreira Mendonça Junior

<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198362.pdf>

A área de Game Studies busca analisar o jogo em si, o ato de jogar e os aspectos culturais que envolvem os jogadores e, para isso, utiliza-se de metodologias de diversas áreas, incluindo a psicologia. O método de interpretação simbólica da psicologia analítica possibilita investigar artefatos culturais, sonhos, mitos e contos de fadas de maneira a amplificar seus símbolos, buscando sua contextualização particular nas situações estudadas. Dentro dos possíveis objetos de estudo, os jogos estão atualmente se destacando como artefatos culturais relevantes. Sendo assim, o objeto de estudo escolhido para este trabalho foi o jogo Dark Souls, considerado como detentor de uma experiência impactante e que contribui para o desenvolvimento psíquico de seus jogadores. Buscou-se analisar os elementos simbólicos existentes no mito de criação do universo do jogo, e os temas relevantes discutidos por ele.

Chegou-se a conclusão que o jogo aborda um tema bastante relevante para a sociedade atual, bem como que o método mostrou-se bastante robusto para a análise em questão.

Tese de doutorado - Fortaleza -Lizie Sancho Nascimento

https://www.researchgate.net/profile/Lizie_Nascimento

Ainda não foi publicada

SEGMENTO DE ESPORTS

O Estado do Ceará possui times formados por iniciativa própria para atuar em campeonatos e ligas esportivas.

Pokémon Competitivo: Card Game e Video Game - Fortaleza - Claudio Shiguemi Takeuti

<https://www.facebook.com/groups/854876901199973>

Atuamos desde 2013, e temos uma Liga Oficial no Card Game e Video Game.

Temos 2 campeonatos Brasileiros e 1 Internacional conquistados com os nossos jogadores de Fortaleza, também conseguimos classificar jogadores para o Campeonato Mundial desde que iniciamos as nossas atividades e com resultados expressivos sempre estando sempre entre o Top 32 Mundial.

Buscamos sempre parcerias com escolas, lojistas e com todos que se interessam e que nos permitem mostrar o mundo competitivo e divulgar esse mundo divertido.

SLK Gaming - Fortaleza - Artur Solsol

<https://facebook.com/slkgaming>

A SLK Gaming surgiu em 2002 ainda na febre das lan houses em Fortaleza. Mantivemos a equipe em atividade por vários anos, fomos inúmeras vezes campeões do Sana aqui de Fortaleza, dominamos totalmente o cenário de esporte eletrônico local, inclusive regional, sendo campeões em Salvador no evento chamado Gamepólitán, considerando assim o melhor time do nordeste por alguns anos.

Nós tínhamos total domínio que nossas duas equipes eram na maioria das vezes campeã e vice-campeã dos campeonatos locais. Fomos já patrocinado por grandes empresas locais do segmento de informática, como a lbyte e também a Geek Store (que hoje não existe mais). Infelizmente devido à falta de campeonatos interessantes e pelo custo de manter a equipe sem apoio mais forte local, a equipe resolveu suspender suas atividades no aguardo de novas oportunidades.

Levantamento realizado entre 9 e 24 de outubro de 2020
Tabulação e curadoria realizada entre 25 e 02 de novembro de 2020
Documento produzido em 03/11/2020

Pesquisa, organização e colaboração

