



BOJOGA'

PRESENTATION BOOK - 2024



ANTES DE TUDO UM OBRIGADO.

Em primeiro lugar, queremos agradecer à você por acreditar que a linguagem dos jogos pode inovar o mundo. Que vale a pena a gente ativar nossas memórias afetivas nessa experiência sensorial agradável com os jogos e que nos transporta para desafios, universos e experiências únicas.

Em segundo lugar, parabenizamos pela chance de desafiar o convencional. Assim como em um jogo, acreditamos que as pessoas e empresas atingidas por nosso Instituto possam voltar a encarar seus desafios da vida de uma forma mais divertida, superando os vários obstáculos para atingir suas conquistas e metas. Assim como a arte imita a vida, o jogo é uma tecnologia social instigante, imersiva e cooperativa.

Em nome de nossa equipe, esperamos que esta publicação te inspire a ousar e mudar as coisas, oferecendo algo inédito e inovador para seu público. Obrigado por acreditar no Bojogá.



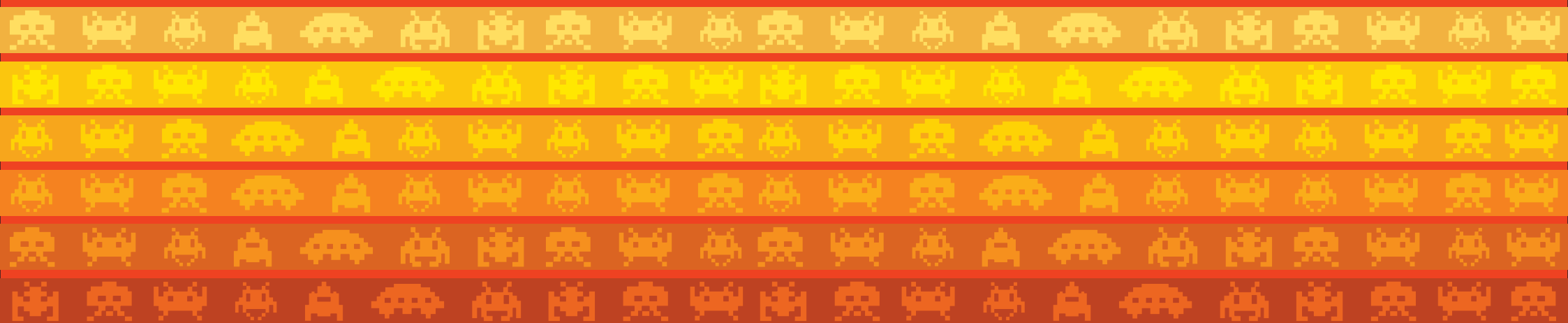
Daniel Gularte
CEO do Bojogá.

SUMÁRIO

JOGOS + CULTURA = GAMECULTURA
INFOGRÁFICO DOS GAMES NO BRASIL
O QUE É O INSTITUTO BOJOGÁ
LINHA DO TEMPO
SOLUÇÕES
PESQUISA E DESENVOLVIMENTO
AÇÕES FORMATIVAS
EXPOSIÇÕES
AÇÕES CULTURAIS
IMPACTO SOCIAL E SUSTENTÁVEL
RESULTADOS



**JOGOS
+ CULTURA
= GAMECULTURA**



BOJOGA



QUANDO JOGOS SE TORNARAM CULTURA?

PESQUISADORES AFIRMAM QUE O SER HUMANO É UM NATIVO JOGADOR. EM SUAS RELAÇÕES SOCIAIS JOGAMOS PARA VENCER DESAFIOS DIÁRIOS E MEDOS INTERNOS. CONHECEMOS PESSOAS NOVAS E NOS RELACIONAMOS COM ELAS. OS JOGOS FAZEM PARTE DE NOSSAS VIDAS E NOS DIVERTEM COM TAREFAS ENGAJADORAS.

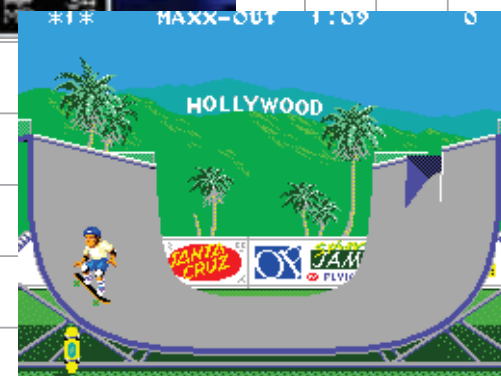
JOGOS EXISTEM HÁ MUITO TEMPO.



Atari 2600
1982



VIVEMOS GRANDES AVENTURAS NO CONTROLE.



Master System
1984



OS GAMES TÊM
MAIS DE 50 ANOS
DE HISTÓRIA QUE
EMOCIONOU VOCÊ.



Mega Drive
1988



Super Nintendo
1990



Playstation
1994



ELES LEMBRAM DOS AMIGOS.

AJUDAM A SUPERAR DESAFIOS.



INTERAGEM COM AS PESSOAS.

LIBERAM A NOSSA IMAGINAÇÃO.

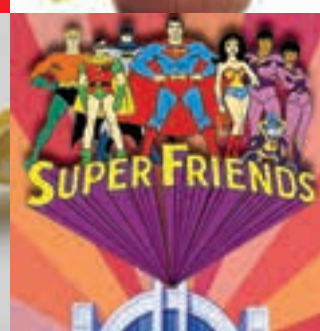
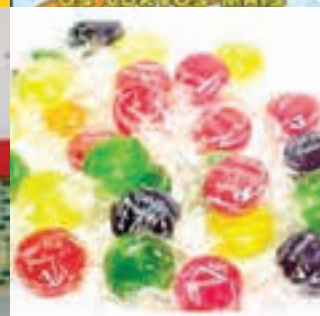
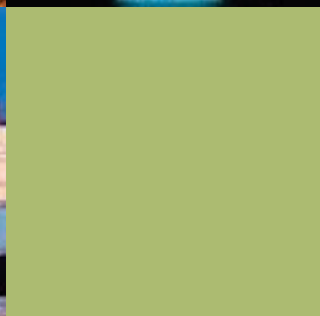
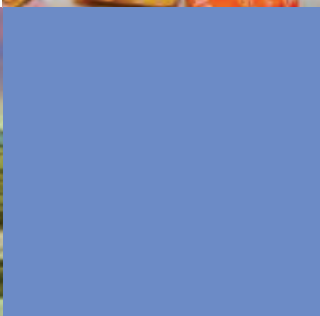
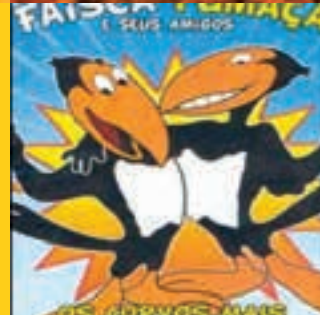


DESPERTAM A CRIATIVIDADE.

REMEMORAM BONS MOMENTOS.



SÃO UMA RICA E NOVA CULTURA.

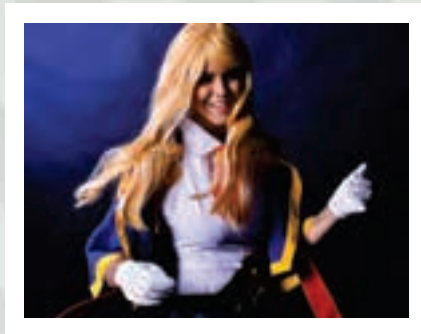




RESGATAM LEMBRANÇAS,
CHEIROS, SABORES E
SENSAÇÕES BOAS.



JOGO DIVERTE, ENGAJA E CONECTA.



SURGE A GAMECULTURA.

Os jogos são hoje a mídia de entretenimento mais consumida no planeta. Sejam os jogos analógicos como os eletrônicos, esta relação se intensificou ainda mais depois da pandemia e com a revolução digital. A Gamecultura estuda o fenômeno dos games nas pessoas e os impactos dessa relação em nossas vidas.

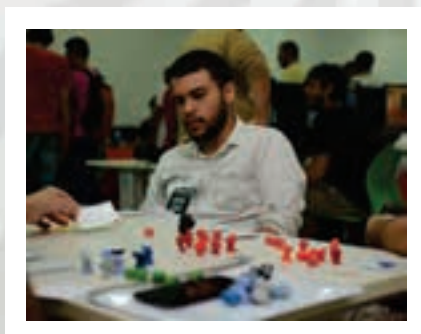
O campo de estudo dos jogos (Game Studies) vai desde os antigos Fliperamas dos anos 70, passando pelos primeiros computadores dos anos 80, a febre dos videogames que tomou conta do Brasil e muito mais. As tecnologias, mecânicas e dinâmicas interativas dos jogos nos ajudam a construir inovações para ambientes fora do entretenimento.

Além disso, as manifestações dos seus jogadores, como interagimos com as mídias digitais, nosso engajamento, protagonismo e divertimento com essa cultura são uma potência para gerar novas e ricas experiências.

Imagine, portanto, que possamos usar todo esse repertório para construir diálogos com jovens, crianças e adultos, que podem de conectar mais, serem incluídos digitalmente, se sentirem acolhidos e mais felizes, em universos que somente os jogos podem proporcionar.

Esse ambiente democrático e disruptivo dos jogos se apresenta como uma grande rede de inovação, onde empresas, escolas, laboratórios, poder público e qualquer cidadão podem se tornar a sua melhor versão, desenvolvendo o senso de responsabilidade, solidariedade, amor e felicidade.

Nasce então o Instituto que articula, promove, desenvolve e constrói a inovação com jogos para um mundo melhor.



JOGOS EM NÚMEROS

2023

10° LUGAR

POSIÇÃO DO BRASIL NO MERCADO CONSUMIDOR MUNDIAL DE JOGOS.

18 HORAS

TEMPO MÉDIO QUE UM GAMER JOGA POR SEMANA.

96%

USUÁRIOS DE TABLETS E SMARTPHONES QUE INSTALARAM UM GAME.

71%

GAMERS QUE FIZERAM MICROTRANSAÇÕES EM JOGOS.

32

FAIXA ETÉRIA MÉDIA DE UM JOGADOR BRASILEIRO.

FATURAMENTO DOS GAMES APENAS NO BRASIL.

PAIS QUE JOGAM JUNTOS COM SEUS FILHOS.

R\$13 BI

Fontes: Newzoo - Vgcharts - PGB - SIOUX

82%

BOJOGA

DEPOIS DA PANDEMIA

2023

PERCENTUAL DE NOVOS JOGADORES NO BRASIL.

10%

NÚMERO DE JOGADORES NO TERRITÓRIO BRASILEIRO.

100 MILHÕES

JOGAM EM DISPOSITIVOS MÓVEIS.

68%

AUMENTO DO FATURAMENTO DAS EMPRESAS DE GAMES DO BRASIL.

5%

LUGAR EM FATURAMENTO DA AMÉRICA LATINA.

1°

AUMENTO DO MERCADO APENAS NO BRASIL.

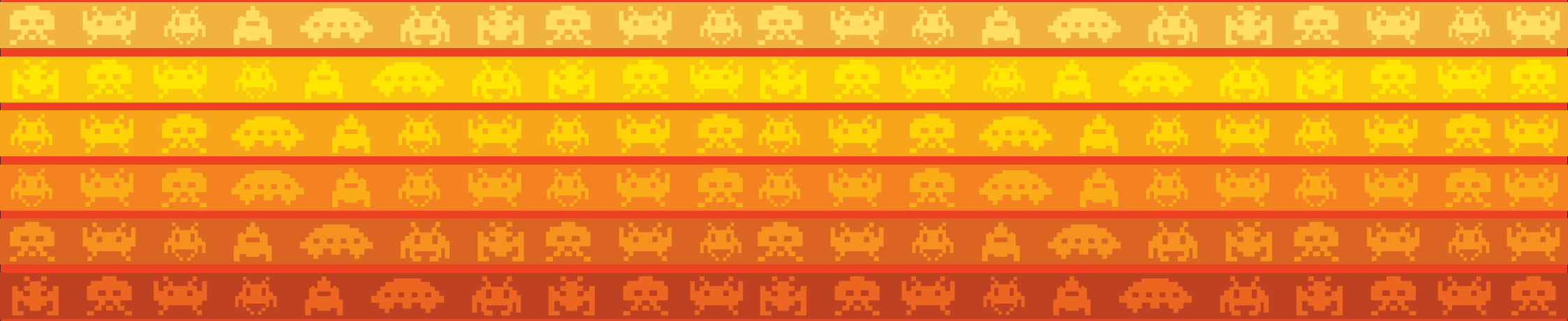
VALOR MÉDIO QUE UM GAMER BRASILEIRO GASTA EM UM JOGO.

140%

R\$56

Fontes: UOL, Valor Econômico, Exame, Carta Capital

O INSTITUTO



BOJOGA

BOJOGA³

INSTITUTO DE INOVAÇÃO EM JOGOS

Somos uma Sociedade privada sem fins lucrativos, que tem como missão transformar pessoas por meio da pesquisa, desenvolvimento, tecnologia e inovação em jogos nos diversos setores econômicos e sociais, gerando riqueza para uma sociedade mais justa e igualitária. Acreditamos que a inclusão, letramento e transformação digital são elementos fundamentais para um mundo melhor. Que com a fruição, experiência e vivência do game, oportunizamos poéticas e possibilidades de melhoria de processos e pessoas.

Em todas as nossas ações temos uma visão:

UM MUNDO RICO EM CONHECIMENTO E MAIS DIVERTIDO PARA SE VIVER.



INOVAÇÃO

Desenvolver estudos, pesquisas e desenvolvimento tecnológico capaz de entregar para a sociedade produtos e serviços oriundos da inovação em jogos nos diversos campos do conhecimento.

PILARES ESTRATÉGICOS



VIVÊNCIA

Permitir a transformação pelas experiências estéticas, inclusivas, formativas e engajadoras, construindo repertórios e significados voltados a transformação das pessoas por suas reflexões e novas percepções de futuro.

PILARES ESTRATÉGICOS



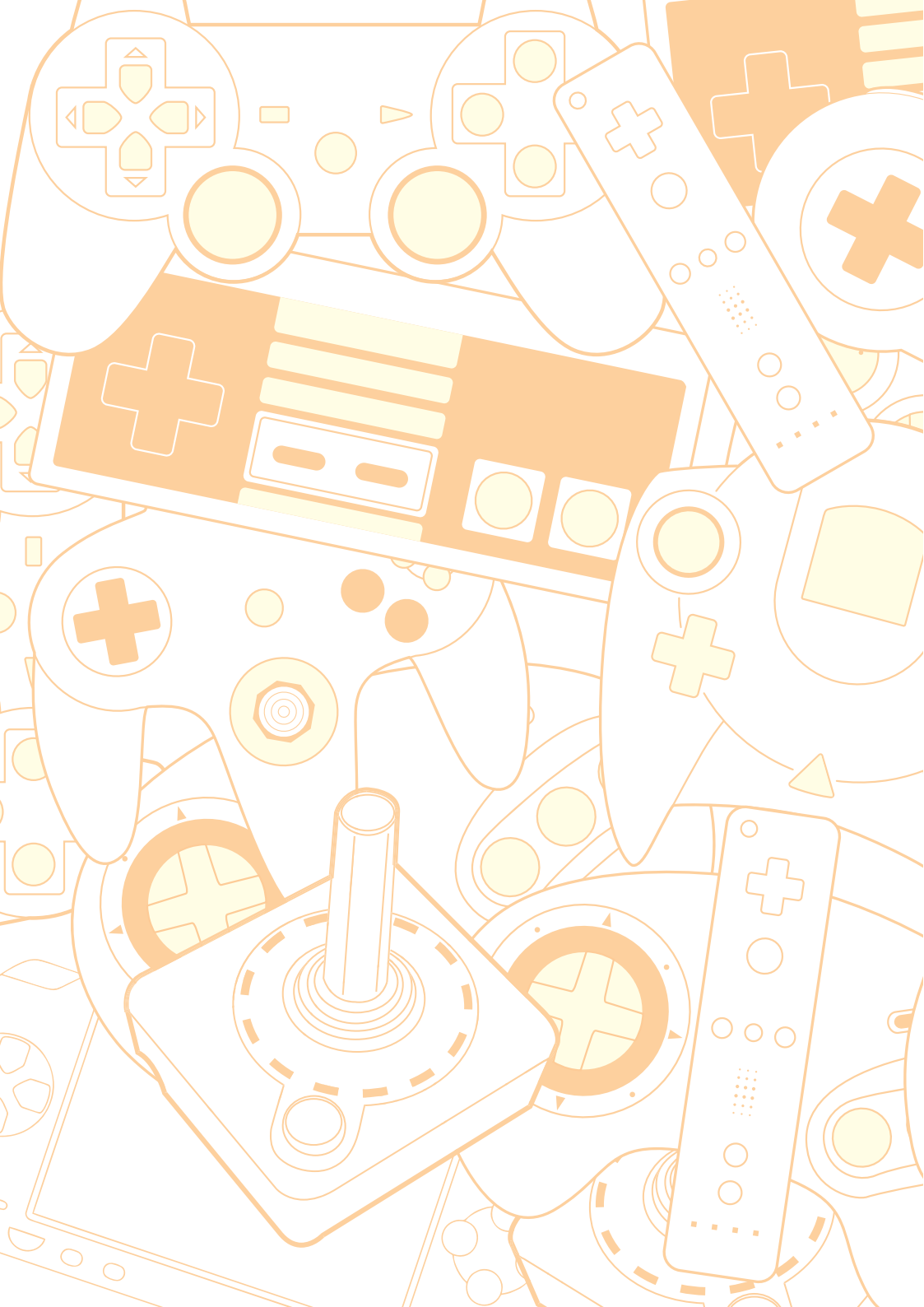
IMPACTO

Garantir o acesso e o uso das inovações desenvolvidos através da linguagem dos jogos para transformar a realidade do cidadão de forma social, econômica e sustentável em todo o lugar.

PILARES ESTRATÉGICOS



TUDO
COMEÇOU
COM UM
SONHO:
TODOS
PODEM
JOGAR.



A HISTÓRIA DO BOJOGÁ.

Tudo começou em 2007, dentro de uma pesquisa acadêmica pelo universo dos jogos eletrônicos. Em poucos anos o projeto construiu um acervo, artigos e produção tecnológica em uma experiência inovadora.

Em 2010, o Bojogá realizou um dos maiores eventos de gamecultura do Brasil, no Centro Cultural Banco do Nordeste, em Fortaleza-CE. O projeto percorreu shoppings e escolas da cidade, recebendo uma média de público de 30 mil visitantes, sendo sua maioria famílias e grupos de amigos. Com sua proposta de compartilhar experiências afetivas pelos jogos, o Bojogá hoje apresenta seu acervo em uma perspectiva museológica, oferece oficinas de inclusão e realiza parcerias no desenvolvimento de soluções de jogos de impacto.

Desde 2018 realiza estudos, pesquisas e formação com o Ludorama, circuito formativo de Produção de Jogos. Além disso realiza ações sustentáveis e de impacto social, levando cidadania, inovação científica, desenvolvimento sustentável e inclusão aberta usando a linguagem dos jogos, as memórias afetivas e a imersão para construir um mundo com mais conhecimento e divertido para se viver.

Em 2022, o Bojogá oficialmente se torna um Instituto - uma referência na articulação de agentes diversos para o desenvolvimento da inovação com jogos, transformando a realidade das pessoas.

LINHA DO TEMPO



- Criação do site
- Publicação de matérias sobre videogames
- Acervo já conta com 450 itens



- Exposição CUCA
- Publicação de livro sobre o Bojogá
- Evento Anima Expo
- Acervo completa 1000 itens

:2009

:2011

:2007

- Início do acervo
- Estudos na área de colecionismo
- Pesquisas acadêmicas em jogos

:2010



Festival Bojogá - Maior evento de jogos eletrônicos do Brasil - 33 mil pessoas - duas semanas - Centro Cultural Banco do Nordeste

:2012



- Criado projeto de doações para reciclagem e sustentabilidade
- Evento Ceará Gamers: 2000 pessoas/dia
- Palestras em lojas e livrarias especializadas





- Festa vinte e poucos anos à fantasia
- Abertura do Bojogá Itinerante
- Acervo completa 1200 itens

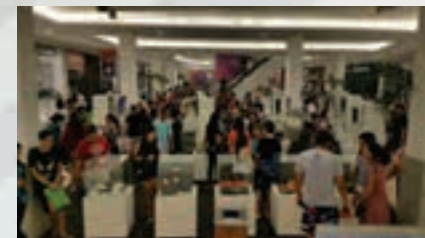
2013

- Exposição Shopping Del Paseo: 1500 pessoas/dia
- Acervo atinge 2000 itens inventariados



2015

- Exposições em Shoppings: North Shopping Jóquei: 70mil pessoas, 2500 por dia. Via Sul Shopping: 50 mil pessoas em 20 dias.
- Exibições em escolas: Centro Universitário Estácio: 10 mil pessoas.



2017

2014

- Apoio em pesquisas acadêmicas
- Participação em escolas e universidades



2016

- Eventos em livrarias e faculdades
- Bojogá no Porto: evento de cultura digital nos anos 80 e 90
- Programas de formação iniciados
- Apoio a Hubs de Inovação



MUSEU DO VIDEOGAME – CAMPEONATOS – PALESTRAS – AÇÕES SOCIAIS



Festival em universidades, formação e capacitação de produtores de jogos e ações de impacto social fazem do Bojogá o maior referencial de gamecultura do Nordeste.



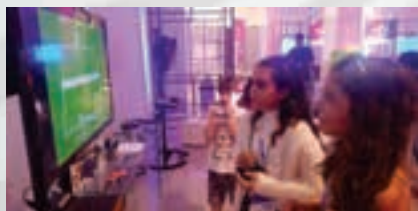
Ganhamos um espaço permanente para exibir parte do acervo, na CCD Fortaleza. Contudo veio a pandemia e tivemos que nos reinventar, oferecendo atividade remotas e suas primeiras exposições virtuais em plataforma própria

2018

2020

2019

Surge o Ludorama, circuito de Produção de jogos do Museu Bojogá, para dar apoio a formação e educação através dos jogos. O acervo tem agora 2500 itens e um sistema de inventário próprio.



2021



Em virtude da Pandemia, o Festival é oferecido de forma online, e todos os cursos do Ludorama passam a ser virtuais para todo o Brasil. O acervo ganha generosas doações e atinge a marca de 3500 itens.

2022



Em agosto fundado o Instituto Bojogá de Inovação em Jogos (IBJ), sediado no Parque Tecnológico da UFC como empresa incubada.

MUSEU DO VIDEOGAME – CAMPEONATOS – PALESTRAS – AÇÕES SOCIAIS



Em julho o Festival Bojogá retornou em sua 6ª edição, desta vez em parceria com a KUYA - Centro de Design do Ceará. O evento contou com diversas áreas dos games.



O IBJ começa a construir a Fábrica de Games, em parceria com apoiadores, visando termos de cooperação com estúdios com foco na aceleração de projetos.

2023

2024

2022



Em novembro o Ecosistema de Jogos cearense reconhece o IBJ como representante estratégico do setor durante solenidade na Feira do Conhecimento.

2023



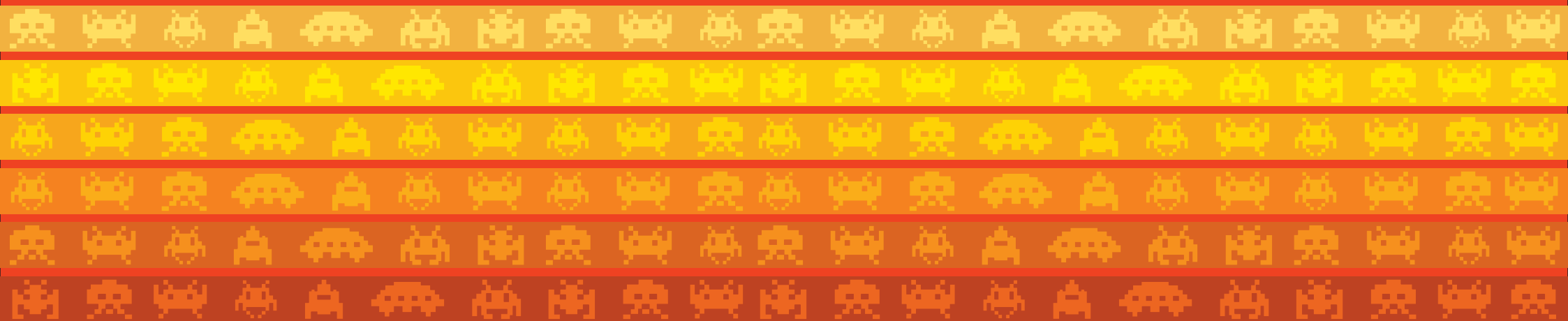
Em junho o IBJ participou de rodadas de negócios no Mercado Cultural Argentino, com apoio do Governo Federal, como único representante cearense.

2023



Em setembro o IBJ foi convidado a participar do grupo estratégico do setor de games do Brasil, oferecendo subsídios e reflexões sobre ajustes no PL 2796/2021, o Marco Legal dos Games no Brasil.

SOLUÇÕES



BOJOGA

VAMOS JOGAR?



**JÁ PENSOU USAR A LINGUAGEM DOS JOGOS PARA
RESOLVER PROBLEMAS DAS PESSOAS?**

JOGOS QUE TRANSFORMAM PESSOAS

O Instituto Bojogá desenha a solução de inovação com jogos para resolver o seu problema. Se você precisa engajar pessoas com novos desafios, melhorar o entendimento e aprendizado de processos, construir narrativas de impacto para seus colaboradores, alunos ou consumidores, desenvolvemos com nossos parceiros um produto disruptivo e totalmente customizado.*

- Jogos para disciplinas de cursos de toda natureza
- Jogos para a área da saúde e bem-estar
- Jogos para a área da educação
- Jogos de impacto social, econômico e sustentável
- Jogos estéticos em novas mídias
- Jogos para o desenvolvimento de soft skills
- Jogos para a indústria e o comércio
- Jogos para melhorar processos nas empresas
- Jogos para melhorar publicidade e comunicação
- Jogos para qualquer situação nova. Fale conosco!

**todas as soluções necessitam de um levantamento preliminar de requisitos e são orçados de acordo com as horas de desenvolvimento para cada caso estudado.*



Bem-vindo ao

planeta JOVEM

CONHEÇA OS PAÍSES DO PLANETA JOVEM

GALIXANDRIA

DOLMINN

MIDÓRIA

JAKKAR

LERVÚRIA

JAMBOR

ASTALÂNIA

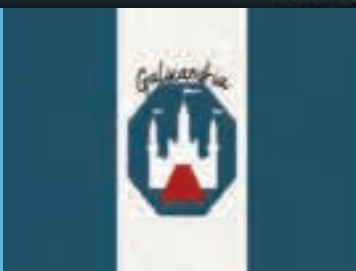
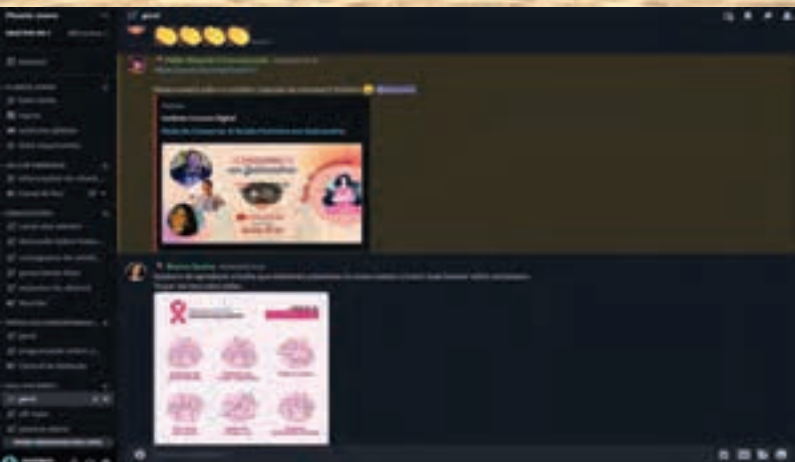
OLÍMPIA

PLANETA JOVEM

CLIENTE: Iracema Digital

JOGO NO METAVERSO
QUE DESENVOLVE
COMPETÊNCIAS
COMPORTAMENTAIS

- Mais de 100 alunos beneficiados e 3000 participantes
- Utilização de redes sociais
- Ambiente VR3D
- Totalmente online
- Bolsas Funcap
- Alunos gerenciam países em uma aventura para colonizar o Planeta Jovem
- Jovens retornam da aventura transformados



ESCANEE AQUI



ADERBAL

O DETETIVE DA
CAPITAL

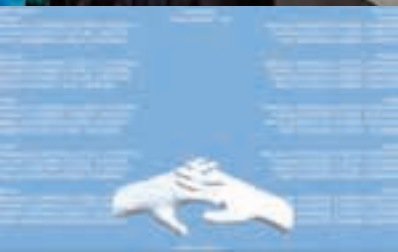


ADERBAL

CLIENTE: Fiocruz

JOGO EM REALIDADE
VIRTUAL PARA PACIENTES
COM AVC

- Usando tecnologias VR e captura de movimento
- Ambientado na Fortaleza dos anos 60
- Jogador vive um detetive que investiga um caso suspeito
- Paciente que joga estimula seus movimentos superiores
- Proposta que visa melhorar a experiência no tratamento para AVC
- Traz de volta para esses pacientes a sensação de jogar videogame.



ESCANEIE AQUI



CAR•T ERAPiA

CARTERAPIA

CLIENTE: Instituto do Câncer

JOGO DE TABULEIRO PARA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

- Jogo com a temática da manipulação de células CAR-T
- Feito para divulgar a ciência para novos estudantes
- Jogo Print to Play: você baixa e joga gratuitamente.
- Mecânica que simula células recombinadas destruindo células malignas
- Sistema de quiz sobre microbiologia
- Para ser usado em escolas públicas e privadas no Brasil.



ESCANEIE AQUI



JOGUE AGORA

JORNADA

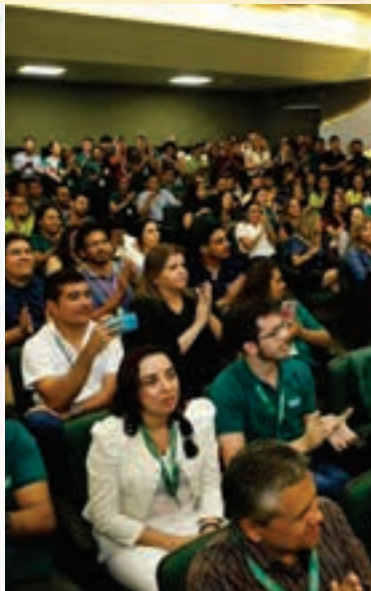
O JOGO DA EXCELÊNCIA

JORNADA UNIMED

CLIENTE: Unimed Fortaleza

JOGO WEB E MOBILE SOBRE VALORES INSTITUCIONAIS

- Visual novel que simula colegas de trabalho
- Narrativa de uma cidade e unidades de saúde da empresa
- Jornada com prêmios e tickets para uma viagem
- Cada jogador poderia virar o presidente
- 100% de aumento na adoção de práticas organizacionais
- 97% de engajamento dos colaboradores
- Premiada como mídia inovadora nacional



MINHA COLOÇÃO		RANKING GERAL	
NOME	CARGO NO JORNADA	PONTOS	
101	Rafaela Rodrigues De Sousa	Assistente	1210
102	Ronery Ekiton Crispino Pinheiro	Assistente	1210
101	Isavê De Silva Amorim Filho	Assistente	1210
104	Ana Jessica Santiago De Lima	Assistente	1210
105	Andreza Mikaelle Bezerra Da	Assistente	1210
106	Marcus Paulo De Freitas Costa	Assistente	1210
107	Edvane Sousa Santos	Assistente	1210
108	Plínio Nubre Giro Barreto	Assistente	1220
109	Francisco Alexandre Paes Rego	Assistente	1220
110	Paula Rayena Froix Ferreira	Assistente	1220

ESCANEE AQUI





OPERAÇÃO RISCO

CLIENTE: Banco do Nordeste

JOGO SOBRE RISCOS OPERACIONAIS

- Jogo foi usado para engajar pessoas a falar sobre tema árido
- Diálogos cômicos do dia a dia do bancário
- Narrativa não linear com consequências em cada diálogo
- Ranking para os melhores jogadores
- Campanha que mobilizou 10 mil colaboradores
- Selecionado para exibição no SBGames



ESCANEE AQUI



HEMO CIONANDO



HEMO CIONANDO

CLIENTE: Hemoce

JOGO PARA ESTIMULAR DOAÇÃO DE SANGUE

- Jogo casual para redes sociais
- Os jogadores engajam outros participantes a doar sangue
- Dicas para chegar no Hemoce
- Compartilhamento de ranking com amigos
- Mais de 5000 interações em apenas 1 mês

HEMO CIONANDO



ESCANEE AQUI



6º  DELORIAN	1º  ATARI 2600	1º  COLOR TV-GAME 6	2º  CHANNEL F	4º  SUPER NINTENDO	4º  SUPER FAMICOM
ANO DE LANÇAMENTO 1988	ANO DE LANÇAMENTO 1975	ANO DE LANÇAMENTO 1977	ANO DE LANÇAMENTO 1977	ANO DE LANÇAMENTO 1991	ANO DE LANÇAMENTO 1990
PREÇO MÉDIO R\$ 9,13	PREÇO MÉDIO R\$ 0,15	PREÇO MÉDIO R\$ 1	PREÇO MÉDIO R\$ 30	PREÇO MÉDIO R\$ 21,93	PREÇO MÉDIO R\$ 11,11
JOGOS PUBLICADOS 638	JOGOS PUBLICADOS 1	JOGOS PUBLICADOS 5	JOGOS PUBLICADOS 516	JOGOS PUBLICADOS 784	JOGOS PUBLICADOS 1691
EMPRESA DE DESENVOLVIMENTO 64	EMPRESA DE DESENVOLVIMENTO -	EMPRESA DE DESENVOLVIMENTO -	EMPRESA DE DESENVOLVIMENTO 0	EMPRESA DE DESENVOLVIMENTO 16	EMPRESA DE DESENVOLVIMENTO 16

GAMETRUNFO

CLIENTE: Estácio

CARD GAME PARA A DISCIPLINA DO CURSO DE JOGOS DIGITAIS

- Ajuda a conhecer as gerações dos games e suas diferenças
- Produzido com o auxílio dos alunos
- Disponível gratuitamente em pdf para o público



ESCANEE AQUI



ESSE É O CASO!

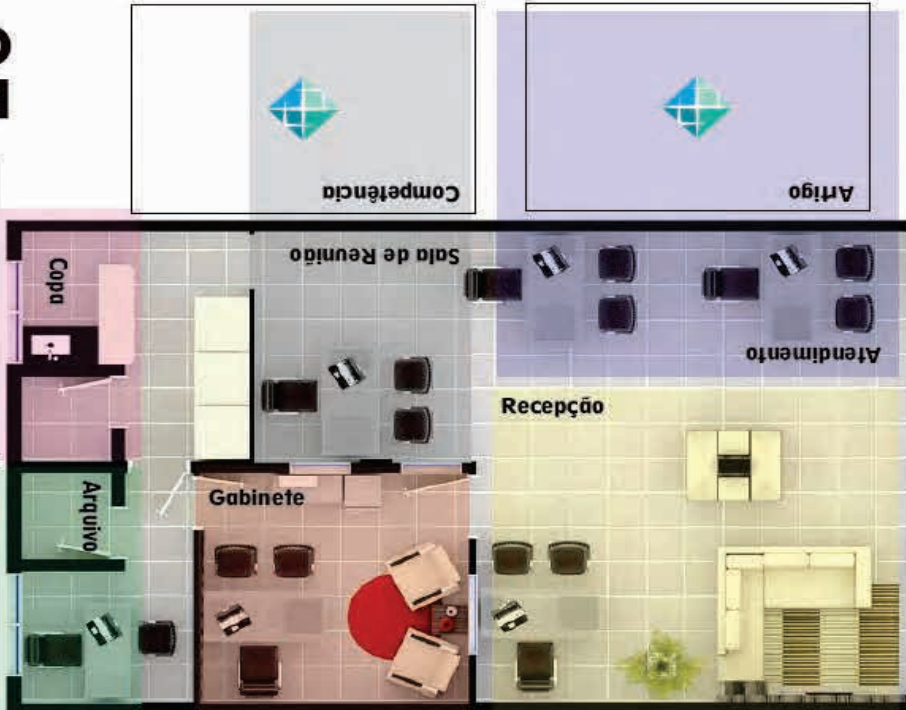
CLIENTE: Estácio

JOGO DE TABULEIRO PARA O CURSO DE DIREITO

- Ajuda alunos na prática simulada na profissão
- Jogadores resolvem casos jurídicos na prática e discutem suas escolhas
- Reduziu em mais da metade a reprovação na disciplina
- Seções do jogo substituíram as aulas práticas
- Desenvolvido com o apoio de estudantes e profissionais do setor

ESTÁCIO CASO! Estácio

ESTÉ É O CASO! Estácio



Competências
Peças de casos
Artigos
Verbos jurídicos

Professor
Daniel Gularte
Orientação
Profa. Ana Marques

ESCANEE AQUI



ESTÉ É O CASO! Estácio

ESTÉ É O CASO! Estácio

ESTÉ É O CASO! Estácio

CASO N. 0001 - TÍCIO X ALFA LTDA

Titular, servidor administrativo, residente na residência de São Francisco RJ, foi contratado pela Empresa Fictícia LTDA, para trabalhar no RFP localizado no Município do Rio de Janeiro-RJ, em 04 de janeiro de 2016. A contratação ocorreu no município de Itaboraí, local onde está situada a sede da empresa. Comprou jornada de trabalho das 8 às 17h, com 1 hora de intervalo para repouso e alimentação. Recebeu o salário mensal de R\$ 2.000,00 (dois mil reais). Foi contratadamente dispensado, sem aviso prévio, em 02 de janeiro de 2018, ocasião em que não lhe foi pago o salário dos meses proporcionalmente devidos pelo empregador (desproporcional) e a prestação recusada a qual ocorreu em 02 de janeiro de 2018, não sendo fornecido o comprovante de Terça, portanto, sendo prejudicial ao titular, além de não ter o direito de obter o comprovante, devidamente e proporcionalmente devido a cada competência.

Quais as identificações para esse caso?



NUTRIHUNT

CLIENTE: Estácio

JOGO DE TABULEIRO PARA
O ENSINO DE NUTRIÇÃO

- Voltado para estudantes do ensino fundamental
- Atividade lúdica com até 25 crianças
- Jogadores aprendem o valor dos nutrientes
- Linguagem acessível a dentro da realidade
- Permite interação e discussão do tema com colegas e familiares
- Desenvolvido com o apoio de estudantes e profissionais do setor

ESCANEIE AQUI

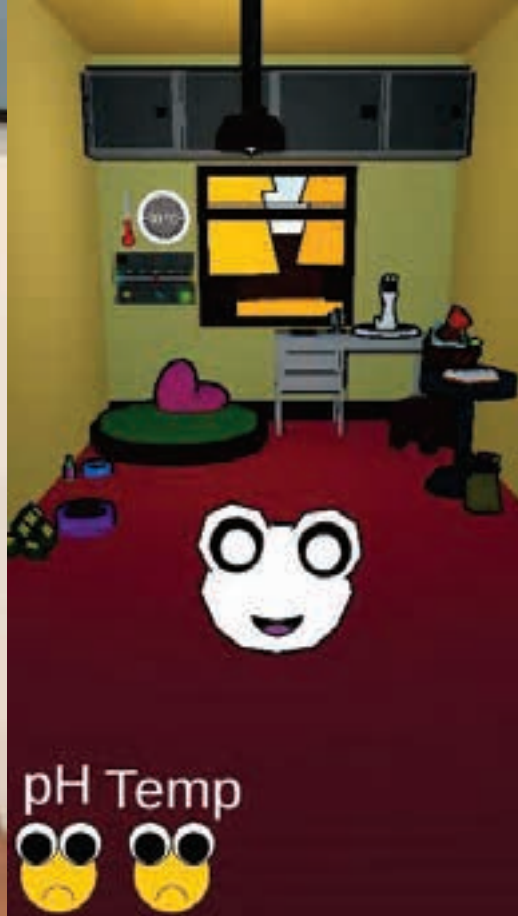


BACDEX

CLIENTE: Estácio

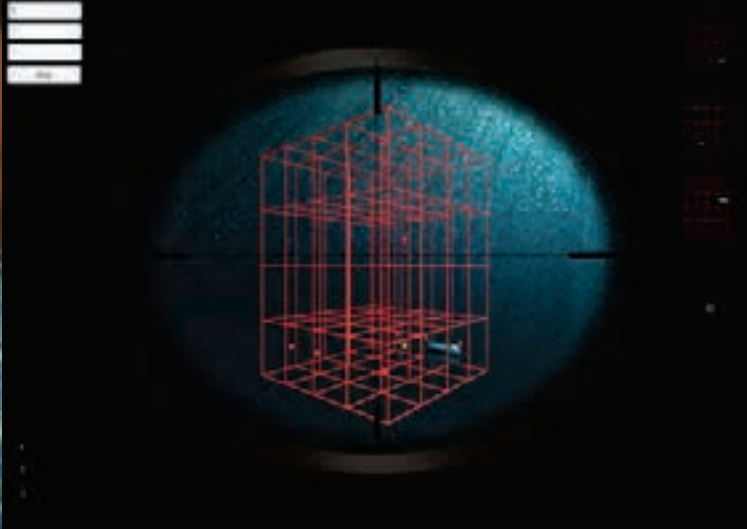
JOGO MOBILE PARA A
DISCIPLINA DE
MICROBIOLOGIA

- Jogador coleciona microorganismos
- Ajuste das condições de temperatura, PH, nutrientes
- Perguntas que ajudam o jogador descobrir qual é o organismo
- Baixado de graça para alunos dos cursos de saúde
- Desenvolvido como projeto experimental para portfolio de alunos



ESCANEE AQUI



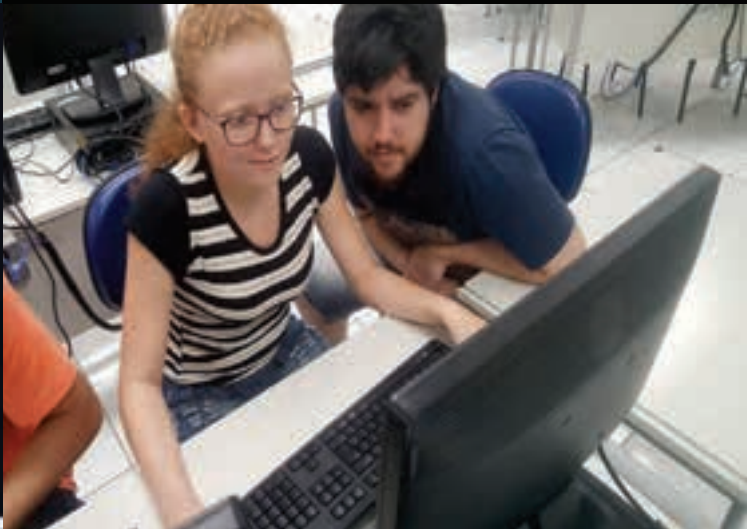


BATTLE 3D

CLIENTE: Iracema Digital

JOGO PARA A DISCIPLINA
DE GEOMETRIA DESCRITVA

- Desenvolve a visão espacial dos alunos
- Baseado no jogo clássico Batalha Naval
- Diversos níveis de dificuldade
- Jogador controla um submarino e deve informar as coordenadas para lançar mísseis
- Modo cooperativo e competitivo com ranking
- Desenvolvido como projeto experimental para portfolio de alunos



ESCANEIE AQUI



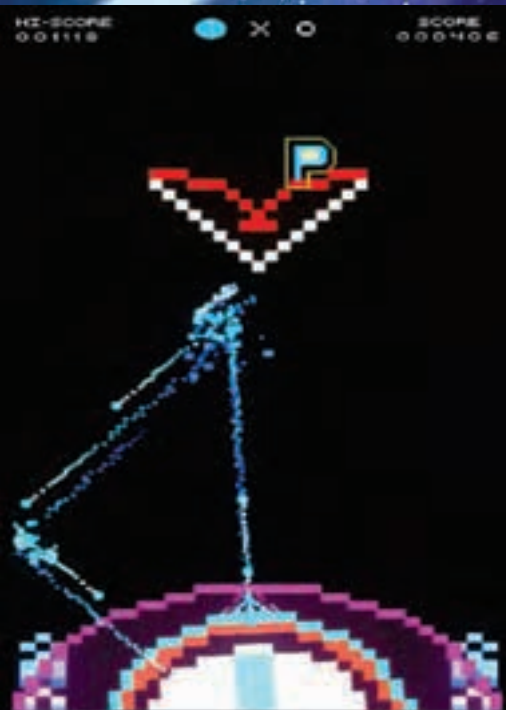
ARCSHIP

ARCSHIP

CLIENTE: Bojogá

JOGO MOBILE
EXPERIMENTAL

- Jogo que explora a estética dos games retrô
- No estilo de gameplay baseado em jogos clássicos dos anos 80
- Criado com técnicas ágeis em duas semanas
- Desenvolvido para o SBGames como projeto experimental para portfolio de alunos

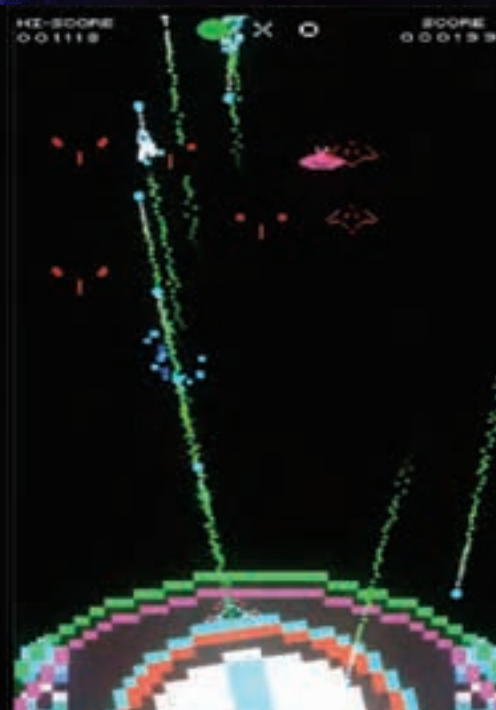


ARCSHIP

HI-SCORE
001118

START

QUIT



ESCANEE AQUI





RECICLO

JOGO WEB SOBRE RECICLAGEM

- Narrativa que envolve ambientes e repertórios da realidade dos jovens de comunidades
- Jogador explora sua casa em busca de objetos sem uso
- Após combinar itens e gerar um novo objeto , vídeos são desbloqueados com dicas de como fazê-lo de verdade em casa.
- Desenvolvido em parceria com alunos de curso técnico de games

ESCANEE AQUI





ESQUADRÃO PET

JOGO WEB SOBRE RESGATE ANIMAL

- Projeto de engajamento de jovens no resgate de animais
- Jogadores ganham itens do esquadrão
- Ação transmídia para baixar o aplicativo do game
- Geolocalização em tempo real de pets para adoção na cidade
- Desenvolvido em parceria com alunos de curso técnico de games



ESCANEE AQUI



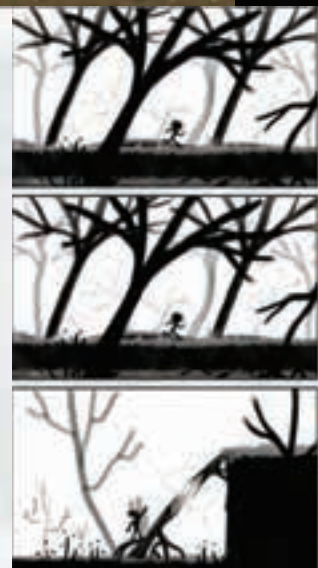
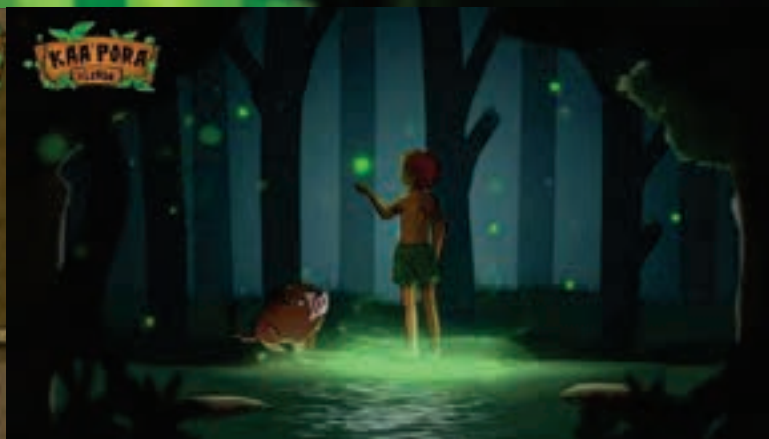
KAA'PORA

A LENDA

KAA'PORA

JOGO WEB SOBRE A PRESERVAÇÃO DO MANGUE

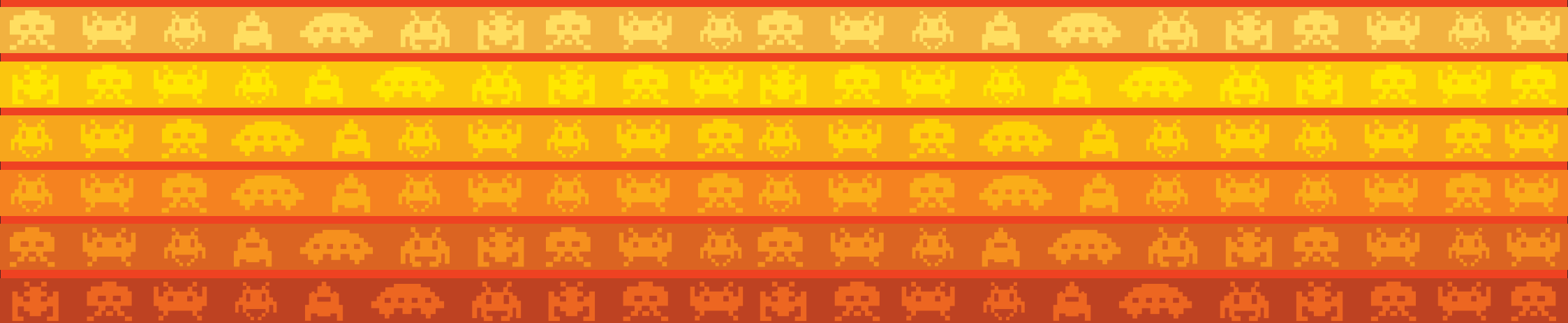
- Experiência visual animada e rica
- O jogador vive o personagem integrando a selva com as missões
- Ação transmídia com a venda de cordéis sobre histórias do mangue
- Proposta de pertencimento do ecossistema local
- Desenvolvido em parceria com alunos de curso técnico de games



ESCANEE AQUI



PESQUISA E DESENVOLVIMENTO



CONHECIMENTO E DIVERSÃO JUNTOS

O Instituto Bojogá tem parcerias com pesquisadores e universidades nacionais e internacionais trabalhando para o desenvolvimento da inovação em jogos em diversas áreas do conhecimento. Estamos sempre atualizando nosso acervo histórico e salvaguardando a gamecultura para acesso gratuito da população. Além disso, criamos cursos de jogos para escolas, prefeituras e centros culturais.

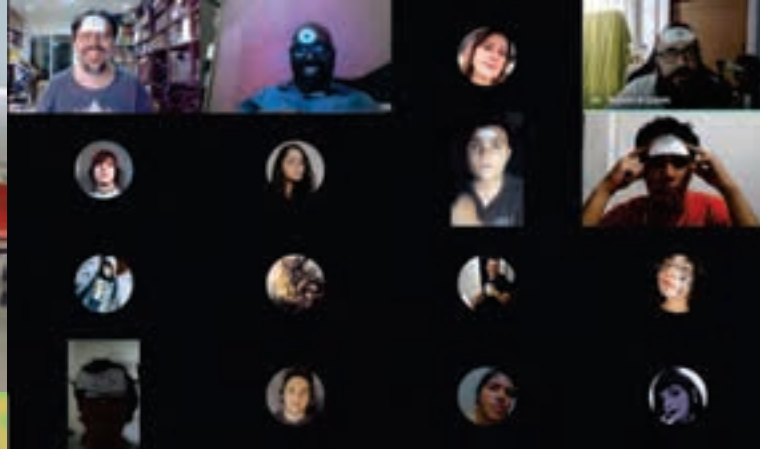
- Pesquisa histórica de jogos eletrônicos
- Catalogação de acervo próprio (mais de 4000 peças)
- Arqueologia digital de registros de jogos
- Publicação de catálogo de jogos regionais
- Desenvolvimento de metodologias de ensino disruptivas
- Planejamento e consultoria acadêmica em jogos
- Ludorama: programa de formação em jogos do Instituto
- Desenvolvimento e prototipagem de jogos
- Laboratórios experimentais de jogos



CURSOS

CICLOS PRESENCIAIS E ONLINE QUE ABORDAM A CRIAÇÃO DE JOGOS:

- Cultura
- Mercado
- Fundamentos
- Narrativas
- Personagens
- Prototipação
- Estética
- Som
- Produção e Projeto
- Programação
- Produção
- Marketing
- Grupos de Trabalho



ESCANEE AQUI



PUBLICAÇÕES

- Catálogos de jogos
- Pesquisa Histórica
- Fatos históricos
- HUB de Jogos
- Gamificação de disciplinas universitárias
- Personalidades
- Levantamentos do Ecosystema
- Metodologias

ESCANEE AQUI



PESQUISAS

- Inovação em Jogos
- Produção de Jogos
- Estéticas e Narrativas
- Game Design
- Prototipação
- Ensino de Games
- Letramento e inclusão
- Transformação Digital
- Jogos de Impacto
- Ecosistema de Jogos
- Metodologias inovadoras
- Transferência de Tecnologia



ESCANEE AQUI



CASOCORTABUNDAS

Vitor S. Pires



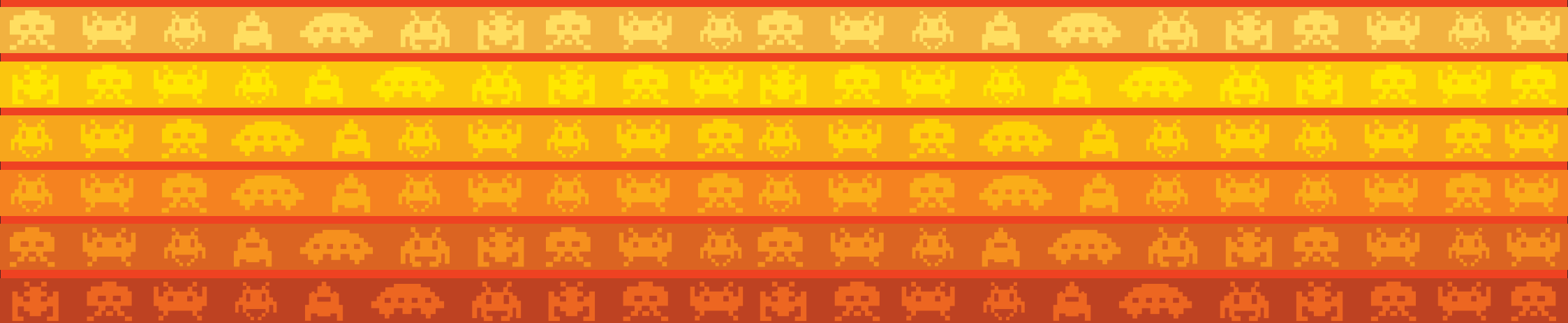
IOIÔ PARA PRESIDENTE



AMOR-TE
HELLYSON MOTA

TRABALHO FINAL - CERCUSO LUDORAMA
ESCOLA PORTO TRACEMA DAS ARTES

AÇÕES FORMATIVAS



SEU PÚBLICO APRENDE BRINCANDO.

O Bojogá oferece para os centros de formação uma série de atividades envolvendo a cultura e a criação de jogos, fazendo com que a diversão seja uma importante forma de se construir o conhecimento. Agende uma visita com a gente!*

- Formação em gamecultura com degustação de jogos
- Workshops de criação de jogos e inovação
- Oficinas de e-sports, jogabilidade e tutoriais de games
- Palestras sobre cultura e formação em jogos
- Bate papos sobre jogos e cultura geek
- Encontros e concursos de desenvolvedores de jogos
- Game Jams de jogos analógicos e digitais
- Oficina de Design e Inovação
- Oficina de Literatura e Criatividade
- Oficina de Português e Matemática
- Gincanas e Desafios de criação de jogos
- Formação específica para sua empresa ou escola

**as atividades serão realizadas conforme disponibilidade de espaço, agenda e estudo de viabilidade pela produção.*



ESCANEE AQUI





DEGUSTAÇÃO RETRÔ

WORKSHOPS



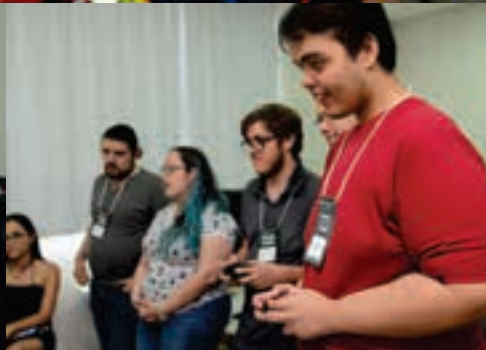
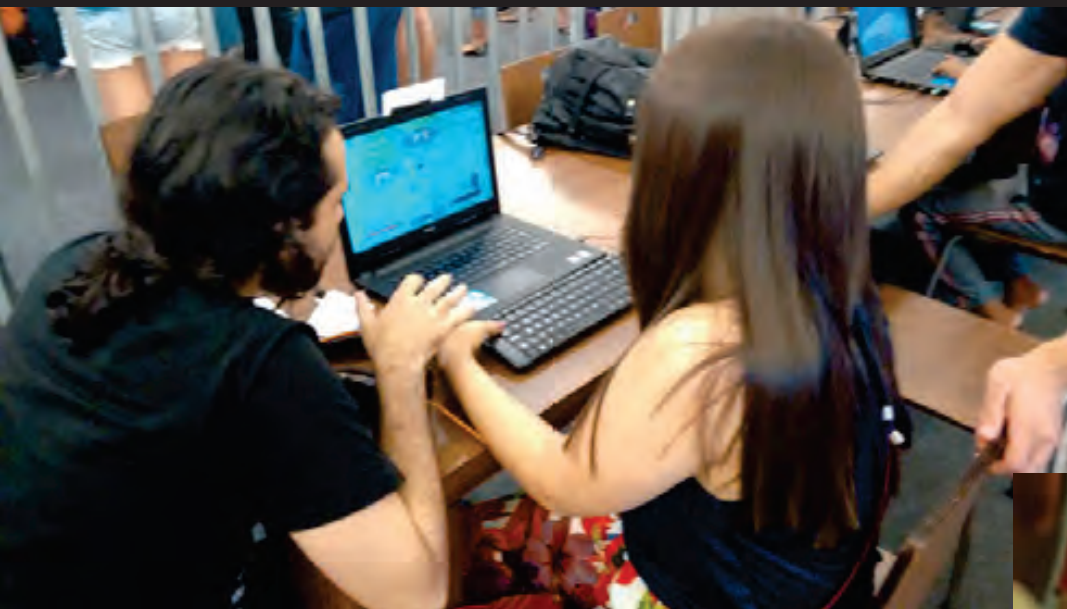


OFICINAS



**PALESTRAS E
TALK SHOWS**

ENCONTROS E JAMS



CURSOS DE EXTENSÃO





MONTANDO UM PITCH

- Minuto 1: Apresente o nome do jogo e sua equipe
- Minuto 2: Apresente a trama do jogo e a tecnologia sustentável dele
- Minuto 3: Mostre o objetivo do jogo e as principais desafios
- Minuto 4: Mostre o foco do jogo e o que o jogador vai fazer nele
- Minuto 5: Mostre suas referências visuais

<https://forms.gle/jRGvxeAfBSYL7Gm8>



GINCANAS

EVENTOS



gameimpact

I FÓRUM DE
JOGOS PARA
EDUCAÇÃO,
ENGAJAMENTO
E SOCIEDADE.

WORKSHOP DE
FORMAÇÃO
CULTURAL EM
JOGOS

18
19
20 DEZEMBRO **2020**



O JUVENTUDE DIGITAL
É PARA VOCÊ QUE TEM
CURIOSIDADE E INTERESSE
PELO MUNDO DA TECNOLOGIA.

INSCREVA-SE



FEIRA DO
CONHECIMENTO
2022

27 e 28
MAIO
2017

QUANDO O DIGITAL E O REAL SE CONFUNDEM.

BOJOGA
NO PORTO

PROJETO APOIADO PELO PROGRAMA DE
PRODUÇÃO E PUBLICAÇÃO EM ARTES DE
FORTALEZA - CIA BASILADONRECS/SECTOR

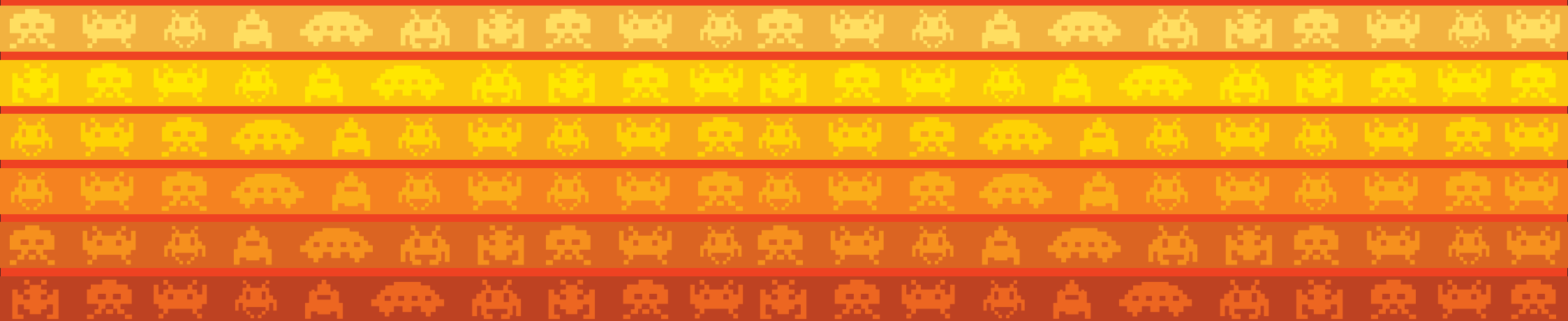


O BOJOGÁ CELEBRA, COMPARTILHA, CONVERGE, PENSA E FOMENTA A CULTURA DIGITAL.

Paulo Amoreira
Diretor de Transmídia

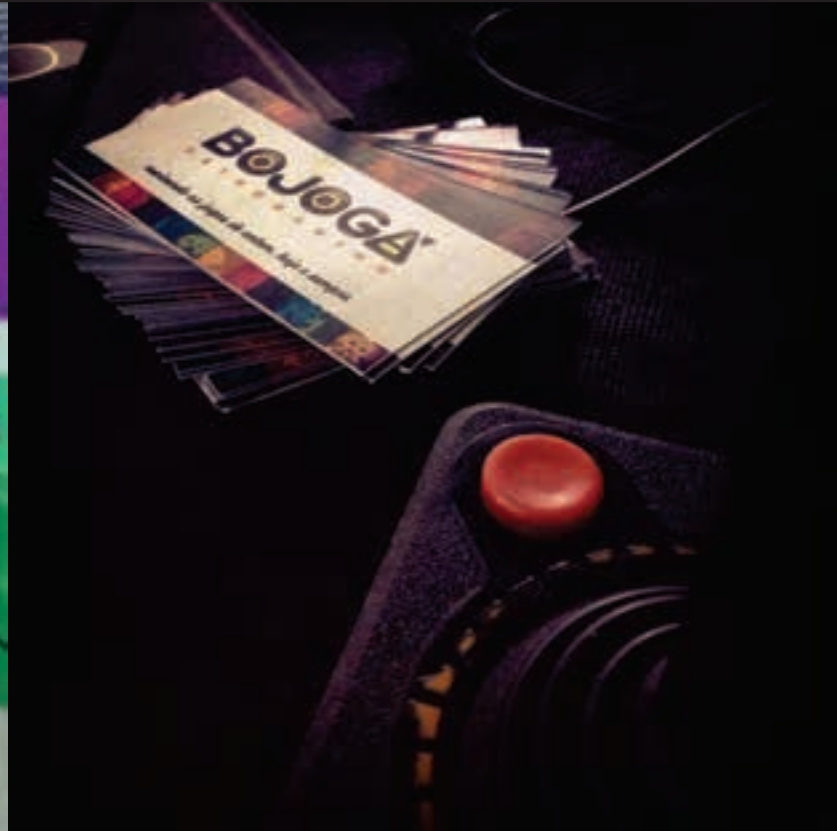


EXPOSIÇÕES





**UMA RICA EXPERIÊNCIA.
DENTRO DO UNIVERSO
DOS GAMES, EDUCANDO E
ENTRETENDO SEUS
VISITANTES.**



MUSEU



BOJOGÁ
MUSEU DOS JOGOS ELETRÔNICOS

VIVA A EXPERIÊNCIA DE UM MUSEU

DIFERENCIAIS

- Curadoria Bojogá (seleção exclusiva de aparelhos)
- Projeto expográfico temático e exclusivo
- Interatividades com aparelhos de todas as gerações
- Visitas guiadas

O museu Bojogá é a experiência definitiva em cultura digital. Um evento completo, com exposição de jogos eletrônicos (mais de 250 aparelhos de países como Japão, Estados Unidos, França, Alemanha, China e Brasil) que apresenta informações completas sobre os jogos em painéis interativos e salas especiais com interatividades, onde os participantes podem jogar com os aparelhos das décadas de 70, 80, 90, até os atuais. Uma grande celebração digital que chama a atenção de pessoas de todas as idades com seu exclusivo projeto de mobiliário interativo que conta a história da cultura retrô. Um evento que marca a cidade e atinge a mídia nacional não somente pela sua grandeza, mas pela qualidade inédita.

CENTRO CULTURAL BNB: 2010

19 DIAS
33MIL VISITANTES
2000 PESSOAS/DIA
FREE PLAY
CAMPEONATOS
DESAFIOS
CONFERÊNCIA
PREMIAÇÕES
SHOWS

ESCANIE AQUI





NORTH SHOPPING JÓQUEI: 2017

23 DIAS
70 MIL VISITANTES
2500 PESSOAS/DIA
FREE PLAY
CAMPEONATOS
CONCURSOS
ENCONTROS
PREMIAÇÕES



ESCANEE AQUI





**"TEM APARELHOS QUE
EU NUNCA IMAGINEI
QUE EXISTISSEM."**

Bruno de Paula
Estudante, 12 anos



**"OBRIGADO POR
ME FAZER JOGAR
COM MEU FILHO
O VIDEOGAME DA
MINHA ÉPOCA."**

José Euclides
Comerciante, 43 anos



**"É COMO SE
EU VOLTASSE
NO TEMPO! FOI
INCRÍVEL!"**

Joana Maria Santos
Enfermeira, 34 anos

VIA SUL SHOPPING JUL/2017

20 DIAS
50 MIL VISITANTES
2500 PESSOAS/DIA
FREE PLAY
CAMPEONATOS
CONCURSOS
ENCONTROS
PREMIAÇÕES



FEIRA DO CONHECIMENTO 2022

3 DIAS
10 MIL VISITANTES
300 PESSOAS/DIA
MUSEU
ENCONTROS
PALESTRAS
MATCHMAKING
NEGÓCIOS

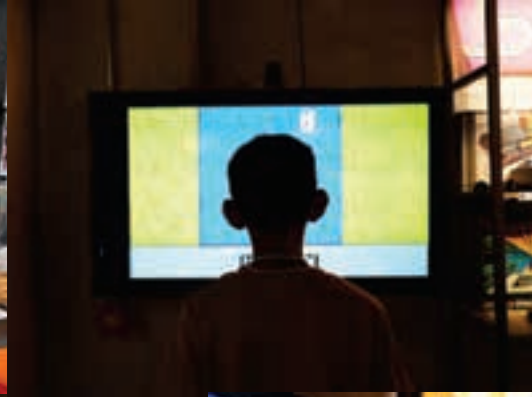
ESCANEE AQUI



BOJOGÁ NA KUYA JUL/2023

10 DIAS
5 MIL VISITANTES
REUNIÕES DO SETOR
FREE PLAY
MUSEU
SHOWCASE
ENCONTROS
PALESTRAS

ESCANEE AQUI



MOSTRA



D R O P S

BOJOGA

O EVENTO SOB MEDIDA PARA VOCÊ.

DIFERENCIAIS

- Interatividades com aparelhos de todas as gerações
- Projeto sob medida para seu espaço e orçamento

Se você está procurando por diversão na medida certa para seu evento oferecemos uma pequena mostra de videogames jogáveis através de degustações dentro do seu evento. Os participantes poderão experimentar os principais jogos eletrônicos das décadas de 70, 80 e 90 e seus mais famosos jogos. Desde o Atari até o Playstation, projetamos o espaço despertando a curiosidade e a atividade em grupo, seja da sua família ou seus amigos.

Desenhamos um percurso de gamecultura que envolve profissionais de esporte eletrônico, youtubers, cosplayers, influenciadores, desenvolvedores e estudantes, trocando experiências com seu público sobre jogos



BOJOGÁ NO PORTO 2016/2017

2 DIAS
1000 PESSOAS/DIA
FREE PLAY
JUST DANCE
REALIDADE VIRTUAL
ENCONTROS
CAMPEONATOS

ESCANEE AQUI





VIVA ESTÁCIO FORTALEZA NOV/2017

1 DIA
10 MIL VISITANTES
FREE PLAY
JUST DANCE
REALIDADE VIRTUAL
ENCONTROS
CAMPEONATOS

ESCANEE AQUI





VIII EXPOESP 2022

3 DIAS
3000 PESSOAS/DIA
FREE PLAY
DEBATES
REALIDADE VIRTUAL
NEGÓCIOS

ESCANEE AQUI



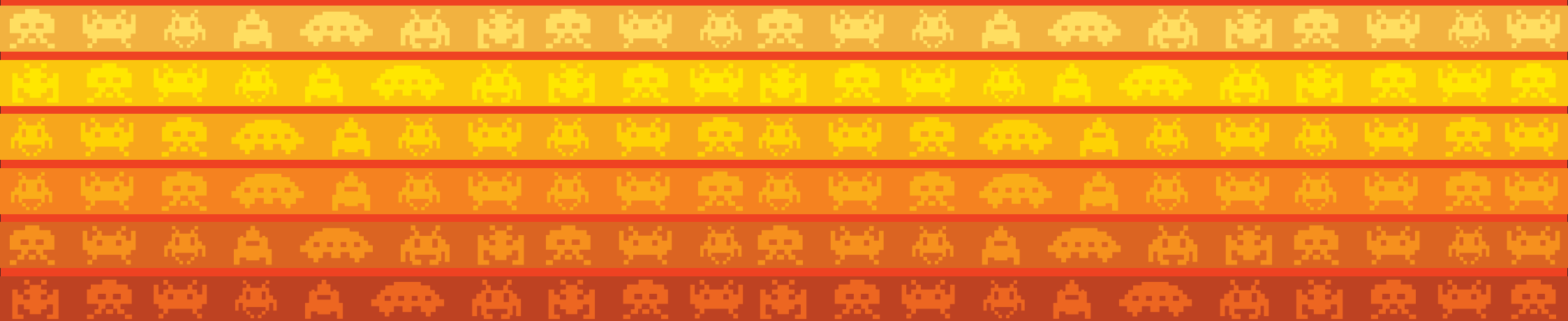


**"SEMPRE
VOU VOLTAR
AQUI COM
OS AMIGOS."**

Jô Gladson
Universitário, 21 anos



AÇÕES CULTURAIS



ARENA GEEK

BOJOGÁ

A Arena Geek é o espaço do Bojogá onde são realizadas diversas atividades com os visitantes do seu evento, dentro de um vasto cardápio de opções disponíveis.*

- Realidade Virtual com Óculos VR
- Guitarra Virtual
- Concurso de Just Dance
- Encontros e desfiles de Cosplayes
- Encontros de colecionadores / bazar de games
- Jogos de tabuleiro: clássicos e modernos
- Jogos de cartas e RPG
- Free play retrô - fliperamas multijogos temáticos
- Salas temáticas do universo Geek

**as atividades serão realizadas conforme disponibilidade de espaço, agenda e estudo de viabilidade pela produção.*

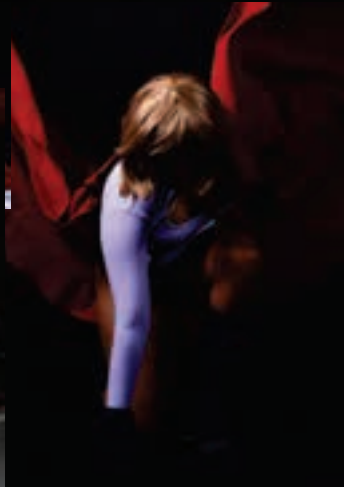




JUST DANCE



CONCURSO DE COSPLAY

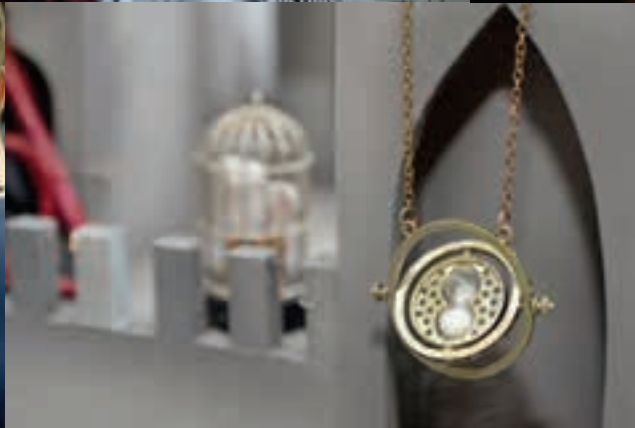


**"O BOJOGÁ RESPEITA
MINHA ARTE E MEU
TRABALHO CRIATIVO."**

Elly Monteiro
Cosplayer, 21 anos



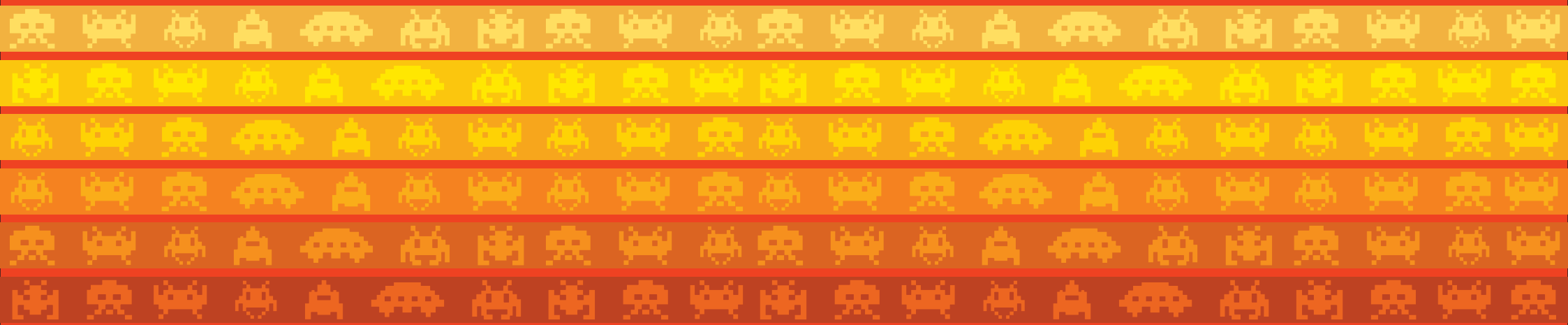
ESPAÇOS TEMÁTICOS



ARENAS VIRTUAIS



COMPETIÇÕES



CAMPEONATOS RETRÔ OFICIAIS

DIFERENCIAIS

- Torneios de luta clássicos: Street Fighter, Mortal Kombat, King of Fighters, Injustice, Guilty Gear e outros
- Torneios de arcade: Pac-Man, Space Invaders, Donkey Kong
- Competição em ligas de e-sports
 - liga de fighting games
 - liga de League of Legends
 - liga de futebol digital
 - ligas diversas
- Torneios de jogos analógicos
- Torneios com games inusitados

Imagine reviver as grandes partidas nos fliperamas e locadoras em desafios oficiais. A Retroliga Bojogá e o NFC: Nordeste Force Championship oferecem equipamentos originais e toda a estrutura para a realização de campeonatos de jogos consagrados, reunindo os antigos e novos jogadores. Também possui parcerias com grupos locais e federações de games para realização de torneios oficiais.





BOJOGA
APRESENTA

NORDESTE FORCE CHAMPIONSHIP
SEASON 2017
Road to EVO

O maior campeonato de e-sports de luta do norte e nordeste
22 e 23 de abril
Fortaleza - CE

RODAGEM
Fortaleza

CCAA
PROFECT

TECNOSHOP

APORO

WORLD MALLS CENTER

Logos for Super Smash Bros, Street Fighter, and other fighting games.

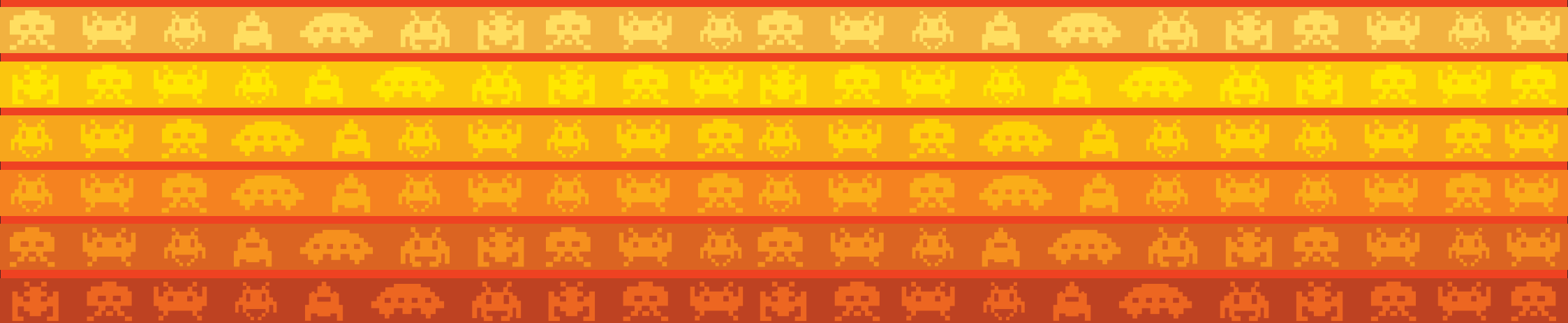


**"O E-SPORTS
TEM AGORA UM
GRANDE APOIO."**

Arnoldo Silva
Produtor, 32 anos



IMPACTO SOCIAL E SUSTENTÁVEL



IMPACTO PARA UM MUNDO SUSTENTÁVEL

Temos um olhar para além das fronteiras da diversão e do conhecimento. O Bojogá também tem propósito de transformar pessoas construindo um ambiente mais sustentável e feliz para se viver. Acreditamos que a felicidade não pode ser apenas quando se joga, mas também quando se vive. Por isso, temos nosso eixo de impacto, elaborando projetos que beneficiam o ecossistema em sua camada social, econômica e sustentável. Estimulamos nossos parceiros, alunos e pesquisadores a envolver temáticas sensíveis ao desenvolvimento sustentável, diversidade, acolhimento e inclusão, como forma de desenhar soluções acessíveis e de impacto.

Nossos programas de inclusão envolvem a comunidade, academia e empresas em um movimento de crescimento e troca de experiências através dos jogos.

Vem com a gente e faça parte desse movimento e faça a diferença com o Bojogá.

- Vire o jogo: programa de inclusão com jogos
- Não jogue fora: reciclagem de jogos





VIRE O JOGO

INSTITUIÇÕES BENEFICIADAS

- Casa da Esperança
- Porto Iracema
- Casa da Cultura Digital
- Centro Ceará Design
- Hospital Albert Sabin
- Casa de Vó Dedé
- CUCAs
- SME Fortaleza
- Seduc-CE
- SecultFor
- Secult-CE

ESCANEIE AQUI



NÃO JOGUE FORA

DEZENAS DE DOADORES OFICIAIS

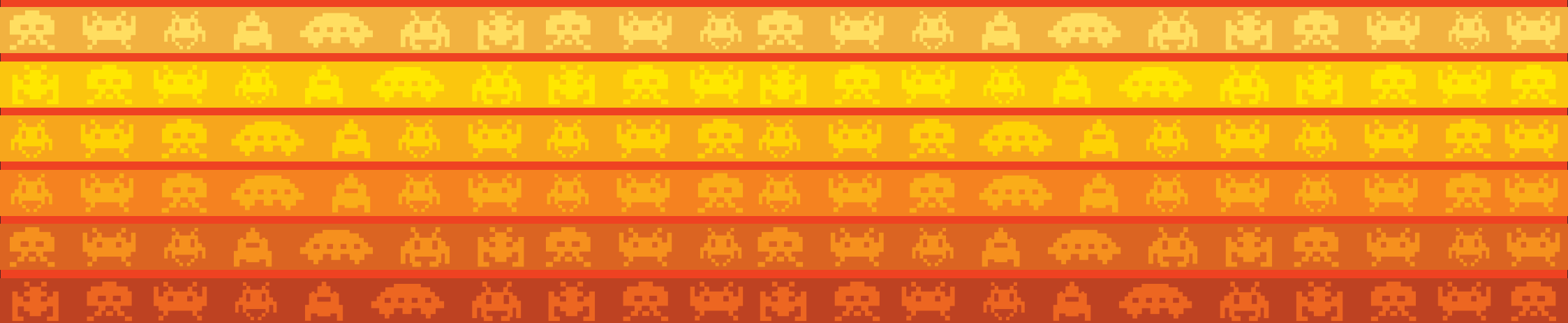
Quando alguém precisa se desfazer de um aparelho antigo e for um jogo eletrônico, não jogue fora! O Bojogá resgata jogos, videogames, computadores e mídias antigas para reaproveitamento em seu projeto de recuperação da história dos jogos no Brasil.



ESCANEE AQUI



IMPACTOS E RESULTADOS



PRODUÇÃO CIENTÍFICA



O Bojogá tem seu espaço de conhecimento livre, que trabalha com a iniciativa voluntária de estudantes, autodidatas, especialistas, ativistas e estudiosos do meio digital de jogos. As seções do nosso site atendem aos diversificados públicos que falam principalmente sobre nossas soluções, pesquisas e ações.

Aqui falamos de jogos na perspectiva da relação afetiva entre o jogador e o jogo, da magia que acontece quando um usuário pega o controle e vive tantas aventuras. É uma oportunidade do jogador, guiado e orientado, refletir sobre um longo processo criativo que passou por décadas, até chegar ao nível de interação de hoje, relacionando questões sociais e econômicas, compreendendo seus agentes, o mercado, a cultura e todas as outras camadas que envolvem a linguagem dos jogos.

Os canais de internet estão no ar desde 2009 e é fonte de conteúdo do nosso acervo, com mais de 500 artigos disponíveis, inclusive com nossa produção científica. Estamos presentes nas redes sociais com os nossos canais de relacionamento com nosso público. Usamos essas mídias quando os eventos do Bojogá são ativados, divulgando as marcas parcerias.

FACEBOOK - facebook.com/institutobojoga

LINKEDIN - linkedin.com/company/institutobojoga/

TWITTER - twitter.com/institutobojoga

INSTAGRAM - instagram.com/institutobojoga

YOUTUBE - www.youtube.com/institutobojoga

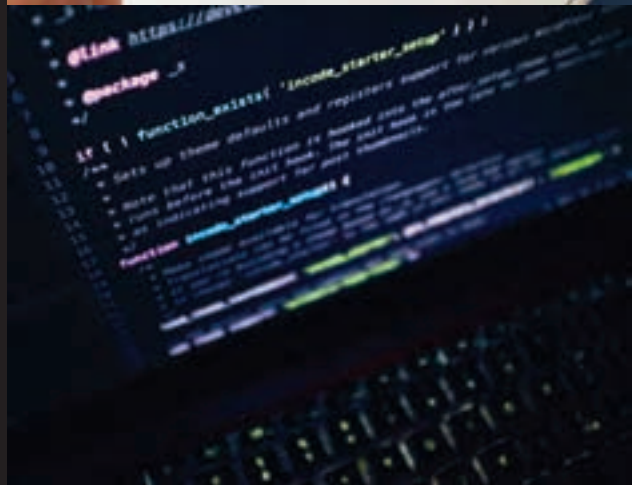
PRODUÇÃO TECNOLÓGICA

5

Ao longo de mais de dez anos, o Bojogá desenha, articula e promove o desenvolvimento tecnológico através da inovação com jogos. As propriedades intelectuais desenvolvidas pelo Instituto e em parceria com universidades e grupos do setor construiu centenas de inovações em todo o Brasil.

As formações feitas pela Bojogá atingiram milhares de jovens em todo o território brasileiro, garantindo inclusão e letramento em jogos, ajudando no refinamento e design de jogos de impacto social e econômico, especializando profissionais do ecossistema de jogos em temas específicos e construindo pontes de conhecimento para agentes culturais, econômicos e públicos.

As metodologias desenvolvidas, aplicadas e testadas ao longo de seis anos do seu programa de cursos trazem assuntos, discussões e reflexões que colocam os games para além do simples entretenimento. Sejam textos, protótipos, metodologias ou laboratórios, nossa maior provocação será sempre construir uma maneira mais feliz de viver através dos jogos, seja com qualquer tecnologia disponível.



AÇÕES SUSTENTÁVEIS

5



Desde 2012 o Bojogá realiza campanha inédita em todo o Brasil: recebemos videogames antigos 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.

O Bojogá, entendendo que seu papel na preservação da cultura dos jogos eletrônicos não passa somente pela aquisição, promoção de eventos e discussões neste gênero cultural, adotou em uma de suas diretrizes e valores fazer com que a sociedade continue a experimentar e refletir sobre o videogame como elemento agregador da família.

Já recolhemos centenas de itens de jogos em todo o país, além de engajar milhares de jovens que consomem nossos conteúdos nas redes sociais e no site oficial.

Até 2022, executamos mais de 50 ações de impacto em diversas cidades brasileiras. Aproximamos jogadores, desenvolvedores, pesquisadores, alunos, pais e familiares que vivem os jogos em uma dimensão interativa e solidária.

NÚMEROS

QUANTIDADE DE ITENS DISPONÍVEIS NO ACERVO BOJOGÁ

4006

QUANTIDADE DE HORAS DE CURSOS ASSISTIDOS

3200

NÚMERO DE PESSOAS ATINGIDAS COM O PROJETO

550MIL+

MÉDIA MENSAL DE USUÁRIOS VISITANTES NOS CANAIS DE INTERNET

6000

PARTIDAS REALIZADAS EM TODOS OS EVENTOS

ALUNOS BENEFICIADOS COM OS PROJETOS

450MIL+

FAMÍLIAS ATINGIDAS COM AÇÕES SOCIAIS

2300

600+



**"O BOJOGÁ
RENOVOU O
NOSSO PÚBLICO."**

Tibico Brasil
produtor e gestor cultural





ESSES SÃO CLIENTES E PARCEIROS QUE AJUDARAM A IMPACTAR PESSOAS COM JOGOS

E ENTÃO? BOJOGÁ!

Ter o Bojogá como parceiro é tão fácil como clicar no Start do seu jogo. Basta escolher quais atividades você deseja e montamos um projeto exclusivo para você. Entre agora em contato conosco para elaborarmos uma proposta comercial e surpreenda-se com soluções de máximo retorno de investimento e com excelente geração de mídia e exposição da sua marca.

E-MAIL- falecombojoga@gmail.com

FACEBOOK - facebook.com/institutobojoga

TWITTER - twitter.com/institutoubojoga

INSTAGRAM - instagram.com/institutobojoga

YOUTUBE - www.youtube.com/institutobojoga

BOJOGA

www.bojoga.com.br
falecombojoga@gmail.com
[@institutobojoga](https://www.instagram.com/institutobojoga)