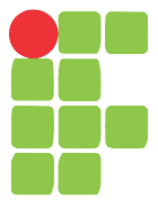


INSTITUTO FEDERAL DE  
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
SERGIPE

# A Indústria dos Jogos Eletrônicos

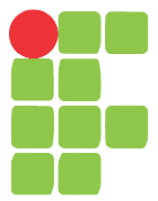
## Cenário atual e tendências

Prof. Me. Christiano Lima Santos



# Agenda

- ▶ Por que jogos?
- ▶ Perfil do jogador
- ▶ Cenário mundial x nacional
- ▶ Tendências
- ▶ Meus projetos



# Quem sou eu?

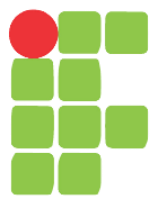


## ▶ Formação:

- ▶ Mestre em Ciência da Computação (Universidade Federal de Sergipe).

## ▶ Atuação profissional:

- ▶ Programa jogos *single e multiplayer* desde 2004;
- ▶ Trabalhou na O2 Games (Belo Horizonte-MG) e como *freelancer* para empresas nacionais e estrangeiras (Finlândia e Dinamarca);
- ▶ Hoje professor do IFS, coordena um grupo de estudos em Entretenimento Digital.



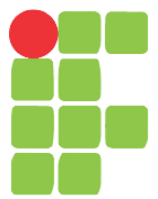
## Por que jogos?



- ▶ “Um jogo é uma oportunidade de concentrar nossa energia, com otimismo implacável, em algo em que somos bons (ou ficando melhores) e desfrutar disso. Em outras palavras, *gameplay* (ato de jogar) é o oposto emocional direto da depressão.”

~Jane McGonigal, autora de “Reality is Broken: Why games make us better and how they can change the world”



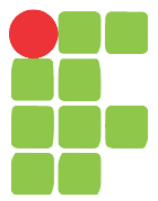


## Perfil do jogador (EUA)

### Segundo a Entertainment Software Association (ESA, 2017):

- ▶ Em 65% dos lares há pelo menos uma pessoa que joga 3 horas ou mais semanalmente;
- ▶ A idade média do jogador é 35 anos;
- ▶ 71% dos pais sentem que jogos eletrônicos impactam positivamente a vida de seus filhos;
- ▶ Mulheres adultas representam uma porção maior das pessoas que jogam vídeo games (31%) do que garotos até 18 anos de idade (18%).



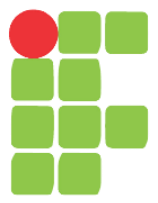


# Meu perfil como jogador!



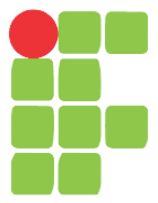
DOTA





# Meu perfil como jogador!

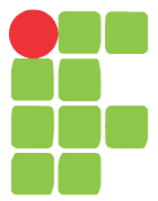




Meu perfil como jogador!

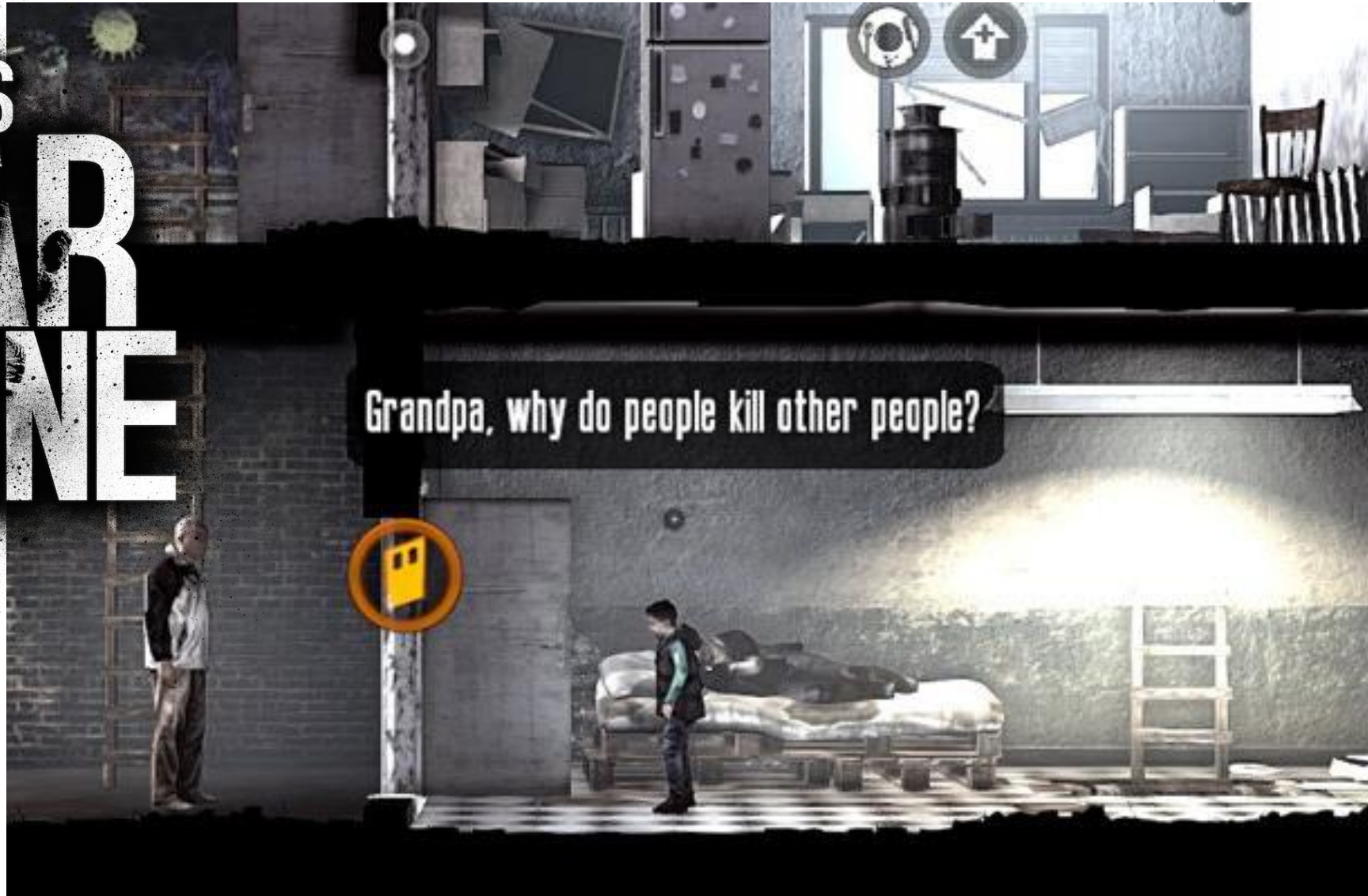


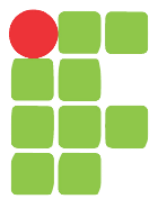




# Meu perfil como jogador!

## THIS WAR OF MINE





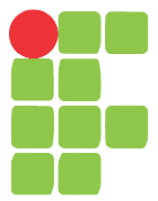
# Cenário mundial



## Segundo SuperData (Ecommerce Brasil, 2016):

- ▶ O mercado de games movimentou US\$ 65 bilhões em 2015;
  - ▶ 1º lugar: China (US\$ 22,2 bilhões);
  - ▶ 2º lugar: Estados Unidos (US\$ 22 bilhões).
- ▶ Jogos online são responsáveis por 21% do mercado total de games;
- ▶ Jogos online grátis que possuem sistemas de microtransações geram bem mais receita do que seus rivais com planos de assinatura.



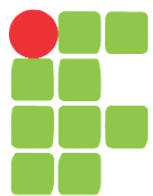


# Cenário nacional

## Segundo Ecommerce Brasil (2016):

- ▶ O Brasil já é o 11º no ranking de maior mercado de games;
- ▶ Já emprega mais de quatro mil pessoas e movimentava R\$ 900 milhões de reais por ano no país;
- ▶ É esperado que em alguns anos a mídia móvel ultrapasse os consoles e se torne líder no mercado de jogos, tendência que começa a acontecer com a disponibilização de jogos inovadores para smartphones.





## Cenário nacional

### Segundo GEDIGames (2014a):

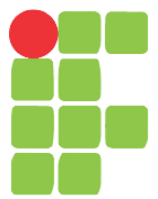
- ▶ 133 empresas entrevistadas;
- ▶ Maior concentração em SP (36,24%), seguido por RS (10,74%), RJ (8,05%) e SC (7,38%);
- ▶ Na região Nordeste, destaca-se o estado de Pernambuco, provavelmente pela existência do Porto Digital;
- ▶ 74,4% das empresas apresentou faturamento (2013) de até R\$ 240 mil.



**SBGames**  
2017 Curitiba PR



**abra**  
games

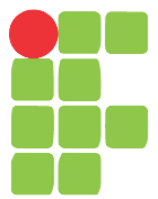


## Cenário nacional

### Segundo GEDIGames (2014a):

- ▶ Categorias de jogos mais desenvolvidos são *serious games* (47,9%), educacionais (43,8%), para entretenimento (35,9%) e *advergames* (13,3%);
- ▶ Tecnologias mais utilizadas no desenvolvimento: Unity (79,77%), tecnologia própria (18,8%), Cocos 2D (13,53%) e Blender (9,77%).

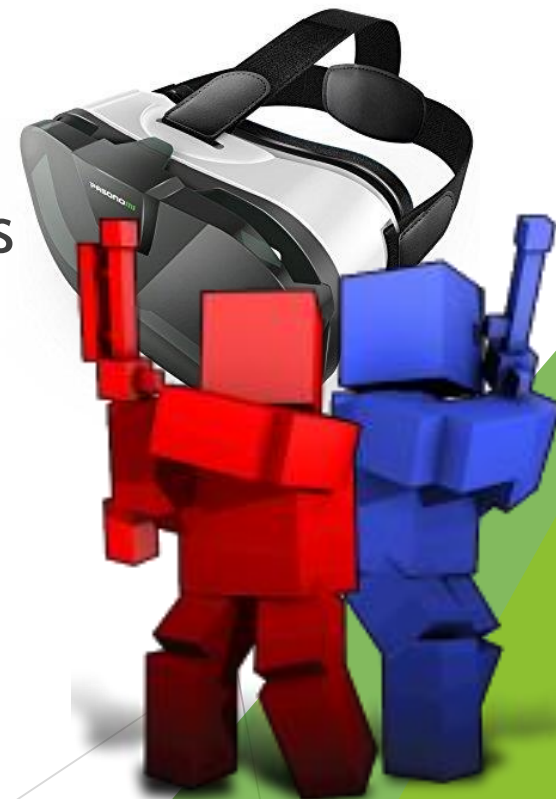




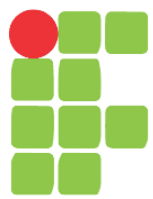
# Tendências

## Experiência própria:

- ▶ Inovação por meio de jogos indie (posteriormente lançados em consoles);
- ▶ Possibilidade de financiamento coletivo (*crowdfunding*);
- ▶ Expansão do mercado *mobile*;
- ▶ Expansão da Realidade Virtual / Realidade Aumentada;
- ▶ Aspecto multiplayer/social como pilar do design;
- ▶ Multiplataforma;
- ▶ Você pode publicar seu próprio jogo.



**STEAM**®



# Tendências

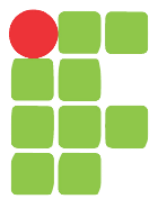


## Segundo GEDIGames (2014b):

- ▶ Inovações no modelo de negócio (distribuição digital e *cloud gaming*);
- ▶ Estratégias Multiplataforma;
- ▶ Predomínio do modelo *free-to-play*;
- ▶ Financiamento coletivo (*crowdfunding*);
- ▶ *Wearable computing*.



**KICK**  
**STARTER**

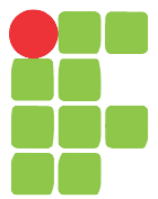


# Meus projetos



**Bandit Soccer**

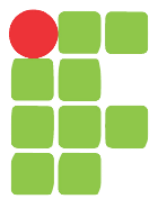




# Meus projetos



## Bandit Town



# Meus projetos



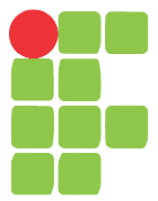
Vamos ajudar Júlio! Clique em 10 alimentos saudáveis!

Acertos:

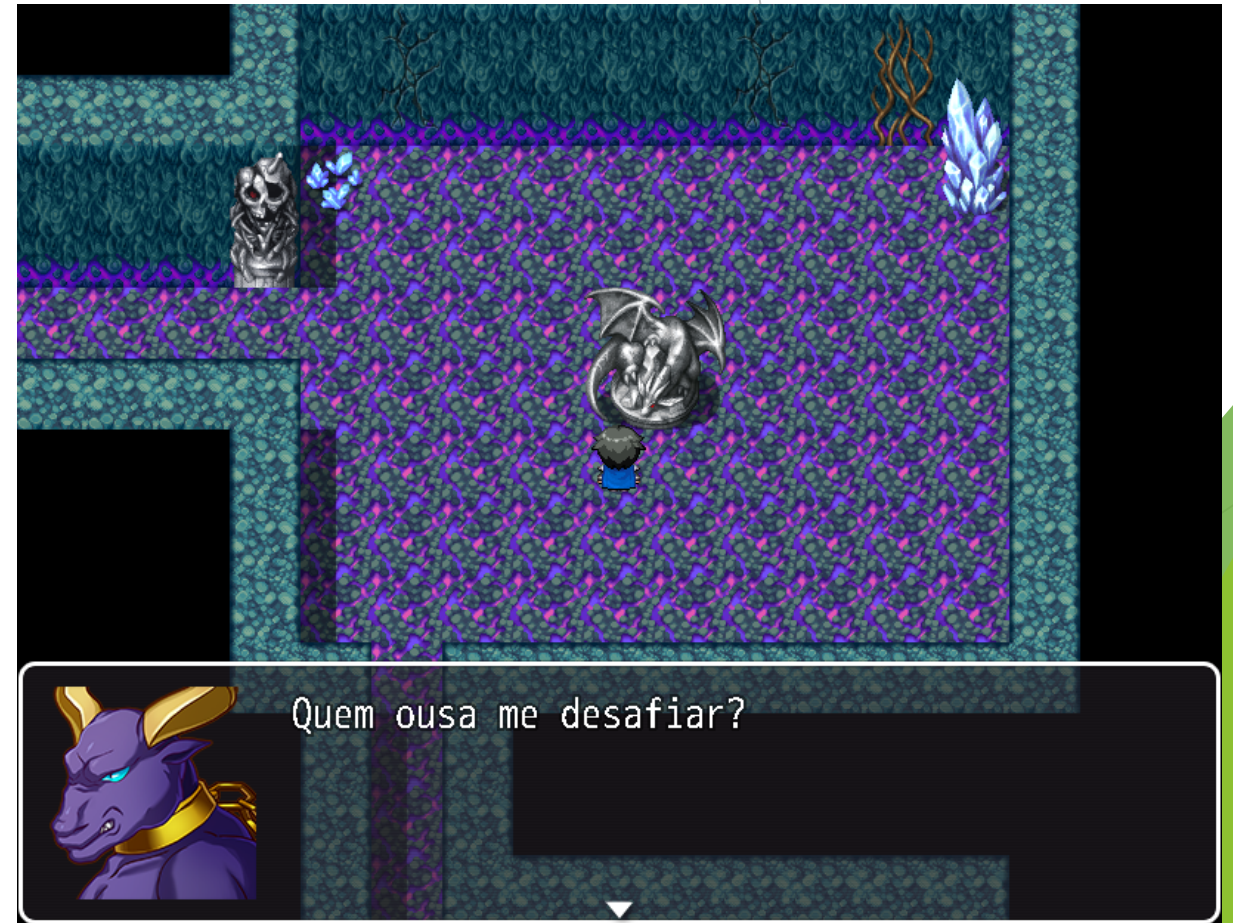
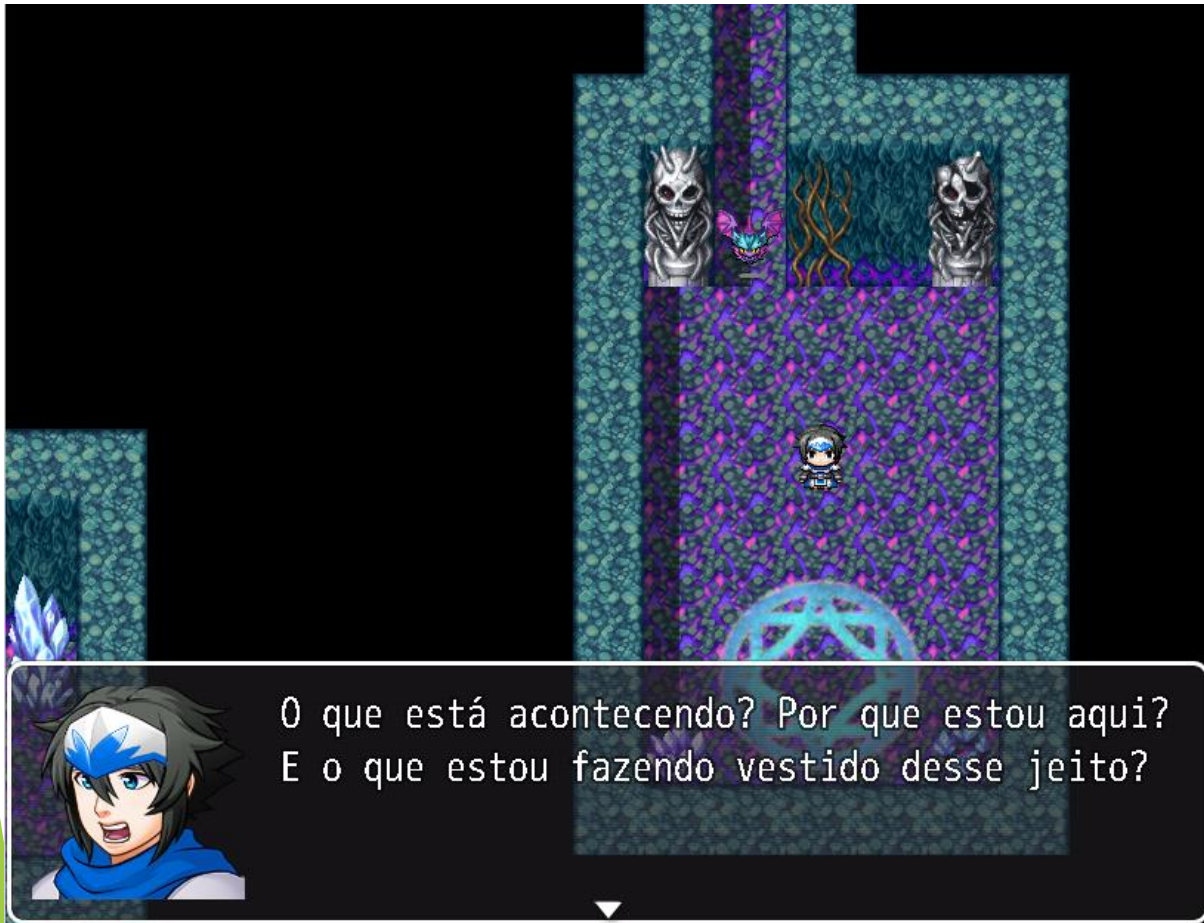


Alimento rico em açúcar e corantes! Os corantes são substâncias que não são naturais e a indústria desenvolveu para dá cor aos alimentos. Quando consumimos muito corante, ao longo dos anos podemos ter problemas no estômago.

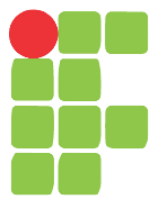
## Conhecendo os Alimentos



# Meus projetos

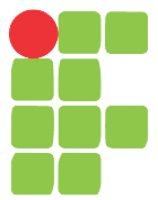


**Glitch**



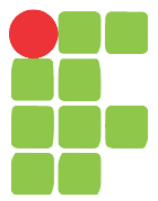
# Referências

- ▶ **ECOMMERCE BRASIL. A Indústria de Jogos Eletrônicos, um Setor em Ascensão no Brasil. 2016. Disponível em:**  
<https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-um-setor-em-ascensao-no-brasil/>
- ▶ **ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (ESA). Essential Facts About The Computer And Video Game Industry - 2017 Sales, Demographic, and Usage Data. 2017. Disponível em:**  
[http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/06/!EF2017\\_Design\\_FinalDigital.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/06/!EF2017_Design_FinalDigital.pdf)



# Referências

- ▶ **GEDIGAMES. I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, com Vocabulário Técnico da IBJD. 2014a. Disponível em:**  
[http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i\\_censo\\_da\\_industria\\_brasileira\\_de\\_jogos\\_digitais.pdf](http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i_censo_da_industria_brasileira_de_jogos_digitais.pdf)
- ▶ **GEDIGames. Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais. 2014b. Disponível em:**  
[http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento\\_da\\_industria\\_brasileira\\_e\\_global\\_de\\_jogos\\_digitais.pdf](http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf)



# Obrigado!

<https://christianosantos.com/jogos>

