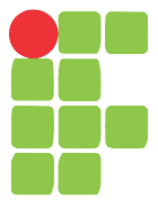


INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SERGIPE

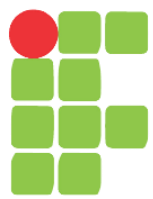
Quero Ser Desenvolvedor de Jogos! E Agora?

Prof. Me. Christiano Lima Santos



Agenda

- ▶ Cenário mundial x nacional
- ▶ Tendências
- ▶ Meus projetos



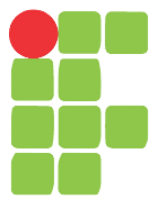
Cenário mundial



Segundo SuperData (Ecommerce Brasil, 2016):

- ▶ O mercado de games movimentou US\$ 65 bilhões em 2015;
- ▶ 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.



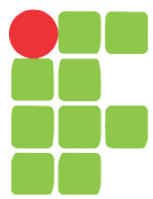


Cenário nacional

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.





Cenário nacional

Segundo GEDIGames (2014a):

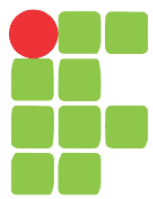
- ▶ 133 empresas entrevistadas;
- ▶ Maior concentração em SP (36,24%), seguido por RS (10,74%), RJ (8,05%) e SC (7,38%);
- ▶ Na região Nordeste, destaca-se o estado de Pernambuco, provavelmente pela existência do Porto Digital.



SBGames
2017 Curitiba PR



abra
games

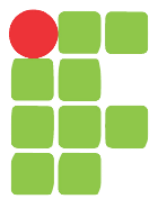


Cenário nacional

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 (79,7%), tecnologia própria (18,8%), Cocos 2D (13,53%) e Blender (9,77%).





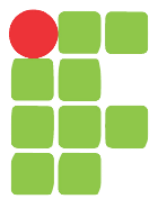
Oportunidades para quem está iniciando

Procure por:

- ▶ Inovação por meio de jogos independentes (*indie*);
- ▶ Possibilidade de financiamento coletivo (*crowdfunding*);
- ▶ Modelos de receita:
 - ▶ *Free-to-play* com microtransações;
 - ▶ Assinatura mensal;
 - ▶ Aquisição de licença.
- ▶ Aspecto *multiplayer*/social como pilar do *design*;
- ▶ Multiplataforma (*web, mobile e desktop*);
- ▶ Publicar seu próprio jogo x *publisher*.



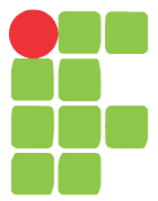
STEAM®



Por onde começar?

▶ Ferramentas:

- ▶ Modelagem 3D: Blender (gratuito);
- ▶ IDE / Motor: Unity (gratuito*);
- ▶ Codificação: VSCode (gratuito);
- ▶ Gráficos 2D: Gimp (gratuito);
- ▶ Música: Bosca Ceoil ou Musescore (gratuitos);
- ▶ Escrita de roteiros: Twine (gratuito);
- ▶ E seu computador!



Onde aprender?

▶ Canais no YouTube;

▶ Brackeys:

<https://www.youtube.com/user/Brackeys>

▶ GDC:

https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ

▶ GameDaily Connect:

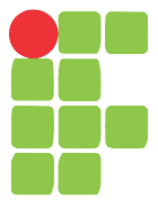
<https://www.youtube.com/user/CasualConnect>

▶ GamesIndie [BR]:

<https://www.youtube.com/channel/UCeBEugtl-gIHmFQFmlgNcKQ>

▶ GameBrodís Indie [BR]:

<https://www.youtube.com/channel/UCcsDDeidswjle7wRpxDV9ug>



Onde aprender?

▶ Cursos na Udemy;

- ▶ The Complete Unity® Masterclass:

<https://www.udemy.com/course/unitygames/>

- ▶ Blender 3D Modeling & Animation:

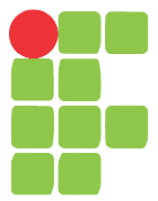
<https://www.udemy.com/course/blender-3d-modelling-for-unity-game-development/>

- ▶ Discover How to Draw and Paint Comics:

<https://www.udemy.com/course/learn-to-draw-and-paint/>

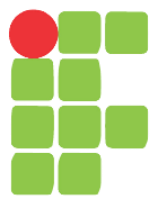
- ▶ Pixel Art Para Games de Forma Descomplicada:

<https://www.udemy.com/course/pixel-art-com-piskel-unity-5/>



Onde aprender?

- ▶ E aqui no IFS, por meio de grupos de estudos!
- ▶ Como o IFJogos.



Do que mais preciso?

▶ Websites com recursos gratuitos:

▶ Músicas:

<https://incompetech.filmmusic.io>

▶ Efeitos sonoros:

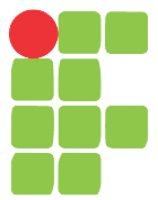
<https://freesound.org>

▶ Gráficos:

<https://opengameart.org>

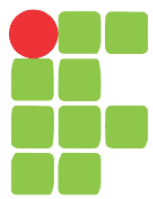
▶ Esses e outros recursos:

<http://devassets.com>



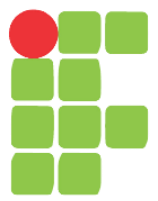
Referências

- ▶ **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



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
- ▶ **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



Obrigado!

<https://christianosantos.com/jogos>

