

2022



Mapeamento de profissionais de jogos no Ceará



AGRADECIMENTOS

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In nibh eros, tempus a mollis vel, tempor sit amet lorem. In rutrum sollicitudin tortor, eget semper mauris venenatis suscipit. Cras malesuada lectus et dolor imperdiet, in porta magna hendrerit. Integer in congue eros. In vitae interdum purus. In congue erat sodales ligula vestibulum ornare. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia curae;

Sed egestas turpis blandit faucibus ornare. Pellentesque eget quam eget risus viverra congue nec semper felis. Integer elementum pellentesque mi ut tincidunt. Mauris consectetur nunc dui, vel mollis ex iaculis et. Fusce nibh nisl, venenatis a condimentum eget, pharetra

Donec fermentum vulputate odio nec laoreet. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia curae; et sollicitudin blandit. Nam consectetur nisl dui, at mattis ligula vulputate at. Etiam euismod libero a turpis rutrum placerat. Curabitur leo libero, tincidunt mollis ex in, viverra mattis nisi. Donec

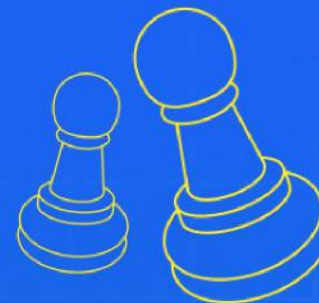
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In nibh eros, tempus a mollis vel, tempor sit amet lorem. In rutrum sollicitudin tortor, eget semper mauris venenatis suscipit. Cras malesuada lectus et dolor imperdiet, in porta magna hendrerit. Integer in congue eros. In vitae interdum purus. In congue erat sodales ligula vestibulum ornare. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia curae;

Sed egestas turpis blandit faucibus ornare. Pellentesque eget quam eget risus viverra congue nec semper felis. Integer elementum pellentesque mi ut tincidunt. Mauris consectetur nunc dui, vel mollis ex iaculis et. Fusce nibh nisl, venenatis a condimentum eget, pharetra vel eros. Sed sagittis ipsum sit amet eleifend fringilla. Morbi gravida tellus ac iaculis consectetur. Duis non eros vel purus pretium imperdiet nec non quam. In eget urna elementum nulla tempor malesuada. Ut sodales odio at laoreet euismod.



Joaquim Cartaxo

Diretor Superintendente do Sebrae/CE



INTRODUÇÃO



CONHEÇA O MPJ-CE

O Mapeamento de Profissionais de Jogos do Ceará (MPJ-CE) é um levantamento detalhado cujo objetivo é identificar e reunir informações sobre **empresas, profissionais e iniciativas de formação** na área de **jogos digitais e analógicos** que residem no estado do **Ceará**.

O projeto busca criar uma base de dados abrangente, contendo informações relevantes sobre esses indivíduos e instituições, como áreas de atuação, especialidades e localização, entre outros aspectos.

A nossa iniciativa visa criar um ambiente propício para o crescimento e desenvolvimento da indústria de jogos no Ceará, por meio da criação de uma rede interconectada de profissionais e empresas. Acreditamos que a pesquisa baseada em dados é fundamental para o sucesso do setor, e, portanto, nossa prioridade é fornecer informações precisas e atualizadas sobre a indústria de jogos no estado.



OBJETIVOS



Organizar e disponibilizar dados atualizados sobre a indústria de jogos no Ceará, visando apoiar a criação e validação de políticas públicas e privadas voltadas ao setor.



Destacaremos os talentos do Ceará, sejam empresas, profissionais ou formações, proporcionando visibilidade e reconhecimento no setor de jogos.



Atrair investidores para a indústria de jogos no Ceará, por meio de dados e informações que evidenciam o potencial e as oportunidades de negócio na região.



Facilitar a conexão entre empresas e profissionais, criando um ambiente propício para encontrar colaboradores qualificados e oportunidades de trabalho nas empresas de jogos.



Fornecer informações sobre formação e capacitação adequadas às necessidades dos profissionais e aspirantes, auxiliando-os a encontrar a formação ideal para desenvolver suas habilidades na área.

PÚBLICO-ALVO

Investidores interessados no setor de jogos buscando dados e potenciais oportunidades de investimento.

Instituições de ensino e pesquisa interessados em parcerias com empresas estabelecidas e áreas de especialização dentro da indústria de jogos, a fim de desenvolver programas educacionais e projetos de pesquisa relacionados.

Órgãos governamentais e entidades de apoio que buscam compreender a estrutura e necessidades do setor no Ceará, a fim de elaborar políticas públicas e programas de incentivo.

Empresas e profissionais da indústria de jogos em busca de novos colaboradores, fornecedores, clientes e oportunidades de negócio.



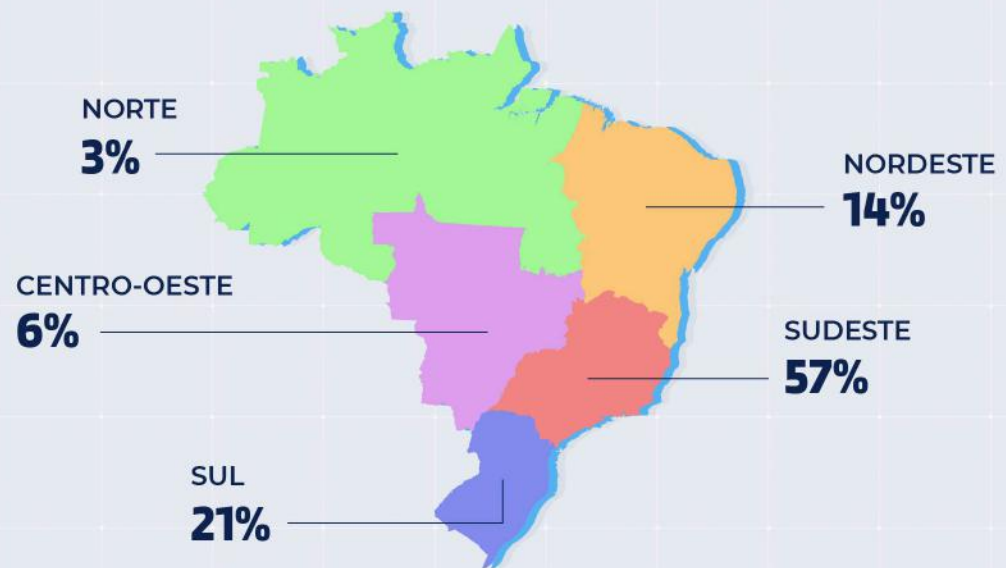
PANORAMA DA INDÚSTRIA BRASILEIRA

PANORAMA NACIONAL 2022¹

1.009
ESTÚDIOS
NA INDÚSTRIA
DOS GAMES

ESTIMATIVA DE PESSOAS EMPREGADAS
NA INDÚSTRIA BRASILEIRA DE GAMES

12.441 PESSOAS
DESENVOLVEDORAS
DE GAMES BRASILEIRAS



CONCENTRAÇÃO DE DESENVOLVEDORAS
EM 2022 POR REGIÃO

1 - PESQUISA CAPACIDADE DE PRODUÇÃO DA INDÚSTRIA BRASILEIRA DE GAMES (2022)

PANORAMA NACIONAL

FATURAMENTO DA INDÚSTRIA DE JOGOS EM 2022



FONTE: PESQUISA CAPACIDADE DE PRODUÇÃO DA INDÚSTRIA BRASILEIRA DE GAMES (2022)

ACESSE A PESQUISA
NA ÍNTEGRA



APONTE A CÂMERA DO SEU
CELULAR PARA O QR CODE

PANORAMA CEARENSE

No mapeamento que realizamos, adotamos uma abordagem que utiliza a divisão por macro região. Reconhecendo a diversidade geográfica e socioeconômica do estado, optamos por dividir o território em 14 macro-regiões distintas.

Para facilitar a visualização e compreensão do mapeamento, atribuímos a cada macro região uma cor específica. Essa codificação por cores permite uma rápida identificação das áreas e auxilia na análise e interpretação dos dados. Na legenda, detalhamos as cores correspondentes a cada macro região, fornecendo um guia visual para facilitar a compreensão dos resultados apresentados.



- | | |
|---------------------|-----------------------|
| N CARIRI | L SERTÃO DOS INHAMUNS |
| F SERTÃO DE CRATEÚS | J SERTÃO CENTRAL |
| K VALE DO JAGUARIBE | G SERTÃO DE CANINDÉ |
| B SERRA DA IBIAPABA | E GRANDE FORTALEZA |
| M CENTRO-SUL | A LITORAL NORTE |
| C SERTÃO DE SOBRAL | H MACIÇO DE BATURITÉ |
| D LITORAL OESTE | I LITORAL LESTE |

PANORAMA CEARENSE 2022

49

EMPRESAS
E ARRANJOS

+80

PROJETOS DE
JOGOS E PRESTAÇÃO
DE SERVIÇOS

+200

COLABORADORES
DIRETOS E INDIRETOS



NÚMERO DE EMPRESAS



NÚMERO DE EMPRESAS
POR MACRO REGIÃO

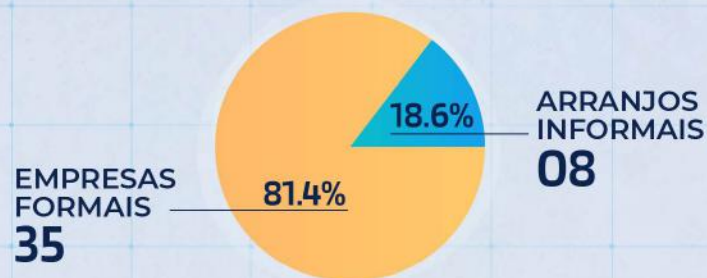


- | | |
|---------------------|-----------------------|
| N CARIRI | L SERTÃO DOS INHAMUNS |
| F SERTÃO DE CRATEÚS | J SERTÃO CENTRAL |
| K VALE DO JAGUARIBE | G SERTÃO DE CANINDÉ |
| B SERRA DA IBIAPABA | E GRANDE FORTALEZA |
| M CENTRO-SUL | A LITORAL NORTE |
| C SERTÃO DE SOBRAL | H MACIÇO DE BATURITÉ |
| D LITORAL OESTE | I LITORAL LESTE |

MAPEAMENTO DAS EMPRESAS E ARRANJOS



FORMALIDADE EMPRESARIAL E LONGEVIDADE



Com base na idade média de **6.87 anos**, a maioria das empresas no ecossistema de jogos é considerada jovem, refletindo a natureza dinâmica e em constante evolução do setor.

49 EMPRESAS MAPEADAS

EMPRESAS FORMAIS: **39.5%**
MEIs: **33.3%**
EMPRESAS INFORMAIS: **16.6%**
EMPRESAS DE APOIO: **10.4%**

TEMPO DE EXISTÊNCIA DA EMPRESA (EM ANOS)



DISTRIBUIÇÃO GEOGRÁFICA





DOMÍNIO TECNOLÓGICO

SOFTWARES GRATUITOS

	UNITY	90.5%
	BLENDER	61.9%
	AUDACITY	42.9%
	GIMP	33.3%
	KRITA	28.6%
	GODOT ENGINE	23.8%
	INKSCAPE	23.8%

SOFTWARES PAGOS

	ADOBE PHOTOSHOP	94%
	ADOBE ILLUSTRATOR	61.1%
	RPG MAKER	11.1%
	SPINE	5.6%
	UNITY PRO	5.6%
	UNREAL ENGINE	5.6%

SOFTWARES MAIS UTILIZADOS



PERFIL DE PROFISSIONAIS



Ceará
Habitats
Digitais



SEBRAE
DEVELOPERS



sebraelab

PERFIL DOS SÓCIOS

NÚMERO DE SÓCIOS POR EMPRESA



01 SÓCIO
68.8%



02 SÓCIOS
26.4%



03 OU MAIS SÓCIOS
11.9%

IDENTIDADE DE GÊNERO DO QUADRO SOCIETÁRIO DAS EMPRESAS

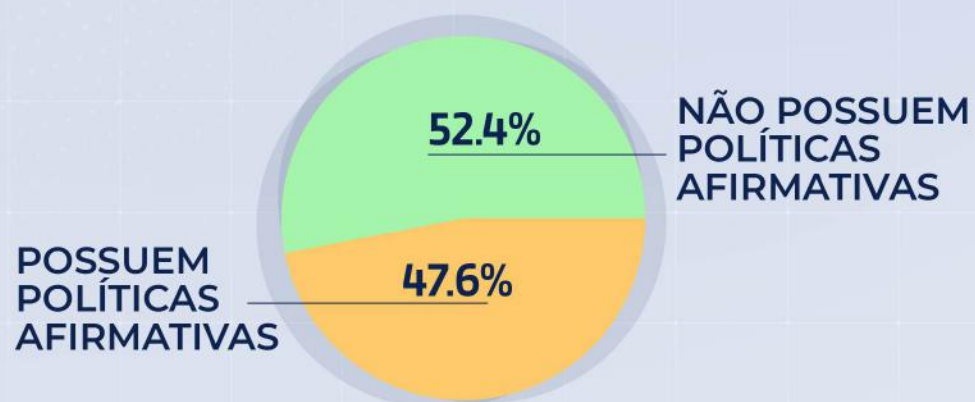
HOMEM CIS/TRANS
82.9%

MULHER CIS/TRANS
14.3%

PESSOAS NÃO-BINÁRIAS
2.9%



PERFIL INCLUSIVO DAS EMPRESAS



DIVERSIDADE DE GÊNERO	76.9%
INCLUSÃO LGBTQIAP+	76.9%
INCLUSÃO ÉTNICO-RACIAL	69.2%
INCLUSÃO SÓCIOECONÔMICA	46.2%
INCLUSÃO DE ORIGEM GEOGRÁFICA (PESSOAS DO INTERIOR DO ESTADO)	38.5%
DIVERSIDADE GERACIONAL (DIFERENTES FAIXAS ETÁRIAS)	30.8%
INCLUSÃO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA	15.4%



PERFIL DOS COLABORADORES



83

COLABORADORES
DIRETOS

128

COLABORADORES
INDIRETOS

IDENTIDADE DE GÊNERO DO QUADRO SOCIETÁRIO DAS EMPRESAS

HOMEM CIS/TRANS

53.2%

MULHER CIS/TRANS

20.9%

PESSOAS NÃO-BINÁRIAS

9.8%

PREFERIU NÃO RESPONDER

16.1%

DISTRIBUIÇÃO GEOGRÁFICA DE PROFISSIONIAS

SERTÃO DE CRATEÚS
CRATEÚS

CARIRI
JUAZEIRO DO NORTE
BARBALHA
CRATO
NOVA OLINDA
MILAGRES
ASSARÉ

SERTÃO CENTRAL
QUIXADÁ

**MACIÇO DE
BATURITÉ**
BATURITÉ
ACARAPÉ

SERTÃO DE SOBRAL
ALCÂNTARAS

VALE DO JAGUARIBE
LIMOEIRO DO NORTE
IRACEMA

LITORAL LESTE
ARACATI

**GRANDE
FORTALEZA**
FORTALEZA
CASCABEL
CAUCAIA
MARACANAÚ
PACATUBA

LITORAL NORTE
CAMOCIM
GRANJA

LITORAL OESTE
ITAPIPOCA



DISTRIBUIÇÃO GEOGRÁFICA DE FORMAÇÕES NA ÁREA DE JOGOS

SERTÃO DE CRATEÚS
CRATEÚS

CARIRI
JUAZEIRO DO NORTE

BARBALHA

CRATO

NOVA OLINDA

MILAGRES

ASSARÉ

BREJO SANTO

SANTANA DO CARIRI

MISSÃO VELHA

LITORAL LESTE
ARACATI

GRANDE
FORTALEZA
FORTALEZA

SERTÃO CENTRAL
QUIXADÁ

MACIÇO DE BATURITÉ
ITAPIÚNA

CENTRO-SUL
CEDRO

ICÓ
IGUATU

VALE DO JAGUARIBE
RUSSAS

LITORAL OESTE
ITAPAJÉ



PERFIL DAS EMPRESAS



Ceará
Habitats
Digitais



SEBRAE
DESEMPREENHEDORES



sebraelab



PRINCIPAIS ATIVIDADES

(NÚMERO DE EMPRESAS EM CADA ÁREA)

26

DESENVOLVIMENTO DE JOGOS AUTORAIS

Criação e produção de jogos originais.

17

PRESTAÇÃO DE SERVIÇO ESPECIALIZADO E OUTSOURCING

Oferta de serviços especializados, como arte, trilha sonora, animação, dublagem, entre outros, para empresas de jogos ou projetos específicos.

10

CO-DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

Colaboração e parceria com outras empresas ou estúdios no desenvolvimento conjunto de jogos.

09

CONSULTORIA

Consultoria especializada para outras empresas da indústria de jogos.

07

REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA

Desenvolvimento de jogos e experiências imersivas utilizando tecnologias de realidade virtual e aumentada.

09

GAMIFICAÇÃO

Aplicação de conceitos de gamificação em diferentes contextos, como empresas, marketing e outras áreas.

05

ÉSPORTS E STREAMING

Organização e participação em competições de eSports e criação de conteúdo de jogos em plataformas de streaming.

04

EVENTOS E ATIVIDADES RELACIONADAS A CULTURA

Organização e participação em competições de eSports e criação de conteúdo de jogos em plataformas de streaming.

02

PORTABILIDADE DE JOGOS

Adaptação de jogos para diferentes plataformas e dispositivos.

02

SERVIÇOS DE LOCALIZAÇÃO

Tradução de jogos para diferentes idiomas e mercados.

01

PUBLICAÇÃO DE JOGOS

Distribuição e lançamento de jogos no mercado.



MODELO DE NEGÓCIO

20

Business to Both (B2B2C)

A empresa tem um modelo de negócio híbrido, atendendo tanto consumidores finais quanto outras empresas.

18

Business to Consumer (B2C)

A empresa vende diretamente para os consumidores finais.

12

Business to Business (B2B)

A empresa vende para outras empresas.

06

Business to Government (B2G)

A empresa vende para órgãos governamentais ou entidades públicas.





FONTE DE RECEITA

(NÚMERO DE EMPRESAS E OS TIPOS DE RECEITA)

23 PRESTAÇÃO DE SERVIÇO E OUTSOURCING

Receita obtida por meio da oferta de serviços especializados para empresas de jogos ou projetos específicos.

11 VENDAS DE JOGOS

Receita proveniente da venda de jogos, tanto em formato digital quanto físico.

10 LICITAÇÃO E EDITAIS GOVERNAMENTAIS

Receita proveniente de participação em licitações e obtenção de recursos por meio de editais governamentais.

07 SERVIÇOS DE CONSULTORIA

Receita proveniente da prestação de serviços de consultoria.

05 PATROCÍNIO E PUBLICIDADE

Receita obtida a partir de patrocínio ou publicidade para outras marcas.

04 INVESTIDORES E PUBLISHER

Receita obtida por meio de uma publisher ou investimento específico.

03 MICROTRANSAÇÕES

Receita obtida por meio de vendas de itens virtuais, recursos adicionais ou upgrades dentro do jogo.

03 ASSINATURAS OU SERVIÇOS DE ASSINATURA

Receita gerada por assinaturas de serviços, como acesso premium, conteúdo adicional.

03 LICENCIAMENTO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

Receita obtida por meio de licenciamento de personagens, marcas ou outros elementos para outras mídias.

PANORAMA DOS INVESTIMENTOS, FATURAMENTO E POTENCIAL DE CRESCIMENTO DOS ESTÚDIOS CEARENSES





INVESTIMENTOS CAPTADOS

(NÚMERO DE EMPRESAS E OS TIPOS DE INVESTIMENTOS)

04 FINANCIAMENTO PÚBLICO

Recursos fornecidos por entidades governamentais ou programas de incentivo para apoiar o desenvolvimento de empresas em setores ou regiões específicas.

02 PUBLISHER

Empresa ou entidade que assume a responsabilidade pela publicação, distribuição e promoção de um jogo, garantindo sua disponibilidade nos diferentes mercados e canais de distribuição.

01 VENTURE CAPITAL

Empresas ou fundos de investimento que fornecem capital para empresas com potencial de crescimento significativo em estágios iniciais.

03 INVESTIMENTO FFF

Refere-se a recursos financeiros fornecidos por amigos, familiares ou pessoas próximas aos empreendedores.

01 FUNDOS DE INVESTIMENTO

Entidades que reúnem capital de vários investidores para investir em empresas, com foco em setores específicos ou estágios de desenvolvimento.

Somente 34.5% das empresas mapeadas receberam investimento, e mais de 80% das empresas que não receberam investimentos, não sabem ou tem dificuldade em captar investimentos para o seu negócio.

NÍVEL DE MATURIDADE



Ideação: Neste nível, a empresa está em seus estágios iniciais, focada na conceituação e desenvolvimento de ideias de jogos. A empresa ainda não gera receita, não recebeu investimento e geralmente possui uma equipe pequena e informal.



Construção: Neste nível, a empresa está construindo uma base sólida para o negócio e desenvolvendo seus produtos. A receita pode variar, mas costuma ser de até 81 mil. A empresa é formalizada ou está em processo de formalização, e está começando a recrutar seus primeiros funcionários.



Crescimento: Neste nível, a empresa demonstra um crescimento consistente e busca expandir sua presença no mercado. A receita da empresa varia de R\$ 81.000 a R\$ 500.000, é formalizada, tem pelo menos dois anos de existência, costuma ter recebido algum tipo de investimento, possui funcionários e tem perspectiva para novas contratações e projetos.



Consolidação: Neste nível, a empresa estabeleceu uma posição sólida no mercado e está focada em consolidar e expandir sua presença. Possui estabilidade financeira, já recebeu aporte de investimentos e hoje busca novas parcerias estratégicas, tem uma equipe robusta e experiente, e possui projetos reconhecidos pelos clientes e comunidade.



NÍVEL DE MATURIDADE



IDEAÇÃO

17



CONSTRUÇÃO

14



CRESCIMENTO

04



CONSOLIDAÇÃO

04



FATURAMENTO

FATURAMENTO MÉDIO DAS EMPRESAS



EMPRESAS COM MAIOR FATURAMENTO

Bugaboo
STUDIO

GAMEPLAN
STUDIO

RIP
DURA
ATOMICA

fan

UPPER
GAMES



ESTIMATIVA DE FATURAMENTO
DO SETOR NO ESTADO EM 2022

R\$ 7.218.000,00



PERSPECTIVAS FUTURAS



EMPRESAS DE SUPORTE



INICIATIVAS E POTENCIAIS INVESTIMENTOS



SEBRAE DEVELOPERS

MISSÃO DE NEGÓCIOS
(NACIONAL E INTERNACIONAL)

PLANO SETORIAL

**MAPEAMENTO DO ECOSISTEMA
DE JOGOS DO CEARÁ**

+40

**INICIATIVAS DE
FORMAÇÃO**

**+12 GAME JAMS
MAPEADAS**
(PRESENCIAIS)

**+10 GRUPOS DE ESTUDO
E EMPRESAS JR**

450

**AGENTES CADASTRADOS
NO MAPA CULTURAL**

Possui representação própria no Conselho de Política Cultural do Ceará.

Via recurso do setor audiovisual pela Lei Paulo Gustavo, a linguagem de jogos receberá incentivo financeiro inédito para produção de jogos e protótipos.



**PRIMEIRO EDITAL PARA
PRODUÇÃO DE JOGOS
NO CEARÁ**

ACOMPANHE O MAPEAMENTO NAS REDES SOCIAIS

SIGA O
MAPEAMENTO AQUI



EQUIPE

LAVINIA MORAIS

Analista de dados

KEVIN LEITE

Diretor de arte

RAHEL MARTIM

Full-Stack Developer

BRENO SOUSA

Ilustrador & Designer





SEBRAE

