



PROGAMES—CE

PLANO SETORIAL DA INDÚSTRIA DE JOGOS DO CEARÁ
2023 / 2028





PROGAMES-CE

PLANO SETORIAL DA INDÚSTRIA DE JOGOS DO CEARÁ
2023 / 2028



SERVIÇO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS
DO ESTADO DO CEARÁ – SEBRAE/CE

CONSELHO DELIBERATIVO ESTADUAL

- AGÊNCIA DE DESENVOLVIMENTO DO ESTADO DO CEARÁ - ADECE
- ASSOCIAÇÃO COMERCIAL DO CEARÁ - ACC
- BANCO DO BRASIL S/A
- BANCO DO NORDESTE DO BRASIL S/A
- CAIXA ECONÔMICA FEDERAL - CEF
- FEDERAÇÃO DA AGRICULTURA E PECUÁRIA DO ESTADO DO CEARÁ - FAEC
- FEDERAÇÃO DAS ASSOCIAÇÕES DO COMÉRCIO, INDÚSTRIA, SERVIÇOS E AGROPECUÁRIA DO CEARÁ - FACIC
- FEDERAÇÃO DAS ENTIDADES DE MICRO E PEQUENAS EMPRESAS DO COMÉRCIO E SERVIÇOS DO ESTADO DO CEARÁ - FEMICRO
- FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DO CEARÁ - FIEC
- FEDERAÇÃO DO COMÉRCIO DO ESTADO DO CEARÁ - FECOMÉRCIO
- INSTITUTO EUVALDO LODI - IEL
- SEBRAE NACIONAL
- SECRETARIA DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E TRABALHO - SEDET
- SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL - SENAR-AR/CE
- UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ - UFC

Presidente do Conselho

JOSÉ CID SOUSA ALVES DO NASCIMENTO

DIRETORIA EXECUTIVA

Diretor-Superintendente

JOAQUIM CARTAXO FILHO

Diretor Técnico

ALCI PORTO GURGEL JÚNIOR

Diretor de Administração e Finanças

RAIMUNDO REGINALDO BRAGA LOBO



ASSOCIAÇÃO CEARENSE DE DESENVOLVEDORES DE JOGOS

Presidente

ARISON HELTAMI RODRIGUES UCHÔA

Diretor Financeiro

VINICIUS LIMA DE ALMEIDA

Diretor Executivo

GABRIEL LUIS RÉGIS SILVA



igda®

INTERNATIONAL GAME DEVELOPER ASSOCIATION - IGDA FORTALEZA

Presidente

DANIEL FERNANDES RIBEIRO

Diretor Executivo

DANIEL DE MENEZES GULARTE

Tesoureiro

DANIEL FEITOSA MOREIRA

@ 2023 – Todos os direitos reservados

SERVIÇO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS MICROEMPRESAS DO ESTADO DO CEARÁ – SEBRAE/CE

Av. Monsenhor Tabosa, 777 – Praia de Iracema – CEP: 60.165-011 - Fortaleza/CE
0800.570 0800 / www.ce.sebrae.com.br

COORDENAÇÃO SEBRAE/CE

UNIDADE DE EVENTOS E PRODUTOS EDITORIAIS

MARIA ALICE CARNEIRO MESQUITA – Articuladora

DANIEL KAÚLA SANTOS MACHADO – Coordenação Editorial

YASSUO ROBERTO BEZERRA MATSUNOBU - Assistente

RAIEDNE MENDES BARRETO - Projeto gráfico / Editoração

UNIDADE DE GESTÃO DOS AMBIENTES DE INOVAÇÃO

HERBART DOS SANTOS MELO - Articulador

Ficha Catalográfica

P962 Progames – CE : plano setorial da indústria de jogos do Ceará 2023/2028

Associação cearense de Desenvolvedores de jogos, Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas do Estado do Ceará. - Fortaleza: Ascende jogos, Igda, Sebrae, 2023.

109p.

ISBN: 978-85-60913-14-5

1. Plano setorial. 2. Indústria de jogos. I. Associação Cearense de desenvolvedores de jogos. II. Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas do Estado do Ceará.

CDD. 658.406

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO - ASCENDE	07
APRESENTAÇÃO - SEBRAE CE	09
INTRODUÇÃO	11
O PLANO SETORIAL	13
PANORAMA SETORIAL	17
VISÃO ESTRATÉGICA	38
ESTRUTURA OPERACIONAL	53
PLANO FINANCEIRO	73
CONCLUSÃO	87
ANEXO 01	89
ANEXO 02	95
ANEXO 03	101
REFERÊNCIAS	106

APRESENTAÇÃO - ASCENDE

A Indústria de Jogos é um dos segmentos econômicos e culturais mais jovens do Ceará. Ainda que seus primeiros profissionais e empresas datem de décadas atrás, só recentemente o setor iniciou um processo efetivo de formalização, estruturação e planejamento em busca da sustentabilidade e de contribuir ativamente com o estado em seu processo de transformação econômica, cultural e social.

Dada essa conjuntura, é possível afirmar que há uma Indústria de Jogos no Ceará antes e depois da realização deste trabalho. O Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará, também chamado ProGamesCE, é o resultado de um trabalho iniciado em 2018 entre a Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos (ASCENDE Jogos) e o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas do Ceará (SEBRAE CE), que posteriormente foi abraçado também pelo Hub do Instituto Euvaldo Lodi do Ceará (IEL CE).

Partindo desses esforços, o que foi construído está além de um planejamento estratégico, mas se apresenta como um instrumento potente na convergência de esforços por parte do Poder Público, Iniciativa Privada e Sociedade Civil Organizada em busca não só de desenvolver a indústria de jogos no Ceará, mas de se apropriar de suas forças e oportunidades para o desenvolvimento do estado como um todo, diante de seus vários desafios e suas imensas capacidades.

Buscando promover os valores de representatividade e intersetorialidade, o ProGamesCE foi elaborado em conjunto com diversas entidades e representantes

do setor, interiorizando a iniciativa para construir um plano verdadeiramente estadual e abrindo canais de diálogo para empoderar diversos novos agentes na construção dos próximos passos para o setor.

Entendendo que um trabalho dessa natureza jamais estará concluído de fato, o que se segue agora é o processo de materialização de sua execução, com esforços das entidades chave como a ASCENDE Jogos e o SEBRAE CE para sua realização, mas também com a busca de novos parceiros e oportunidades para ampliar o alcance das iniciativas que impactarão esse setor de inegável potencial econômico e que tão bem reforça o potencial já conhecido do Ceará na criatividade, inventividade e competência técnica.

Arison Heltami Rodrigues Uchôa
Presidente da ASCENDE Jogos

APRESENTAÇÃO - SEBRAE CE

Cresce e se consolida em todo o mundo a chamada Economia Criativa. A expressão surgiu pela primeira vez no livro *The Creative Economy*, do professor inglês John Howkins, publicado em 2001. Ele a define como processos que envolvem criação, produção e distribuição de produtos e serviços que utilizam conhecimento, criatividade e capital intelectual como principais meios produtivos.

Como parte desta Economia, um segmento vem, nos últimos anos, apresentando desenvolvimento expressivo, gerando emprego e renda e influenciando hábitos dos consumidores: a Indústria de Games, que cresce no mundo com produtos e serviços que contemplam de entretenimento à educação.

No Ceará, há um movimento empreendedor, iniciado nos últimos anos, que vem contribuindo com o surgimento e a consolidação de negócios na área de games. Uma parte importante neste movimento é a parceria do Sebrae/CE com a Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos (Ascende Jogos).

Iniciado em 2018, este trabalho tem atuado no desenvolvimento dos empreendedores e dos profissionais do segmento, com o intuito maior de tornar o estado uma referência na Indústria de Games do país e do mundo. Trabalho que vem contribuindo para a capacitação, fomento dos negócios e estruturação do segmento em todas as regiões do Ceará e que tem angariado parceiros importantes como o HUB do Instituto Euvaldo Lodi do Ceará (IEL CE).

Apesar destes esforços, o segmento de games só conseguirá atingir um desenvolvimento sustentável e duradouro com a convergência de ações entre poder público, iniciativa privada, academia e sociedade civil. Mas para esse processo se dê forma mais acertada, é preciso planejamento, pois é com ele que se identificam as potencialidades e oportunidades existentes, bem como os fatores que restringem a prosperidade.

O planejamento permite um conhecimento dos desafios e das oportunidades do segmento e também uma maior assertividade das ações. Este documento é parte do esforço de Sebrae/CE e Ascende Jogos em construir um futuro próspero e sustentável tanto para a Indústria de Games cearense, como para a própria economia do estado.

Joaquim Cartaxo

Arquiteto urbanista e Superintendente do Sebrae/CE

INTRODUÇÃO

Os jogos são uma das formas de interação e compartilhamento de experiências mais antigas da humanidade. Suas expressões mais primitivas, representadas nas brincadeiras, no faz de conta e nas competições com regras rudimentares, precedem a própria escrita e o estabelecimento da cultura como definida antropológica e historiograficamente.

Na contemporaneidade, o que era parte do brincar infantil se transfigurou e se ramificou em um dos setores mais pujantes da Economia Criativa, unindo o fazer ao imaginar, conciliando o cuidado com as artes visuais, as narrativas e os sons às artes plásticas, ao design e as tecnologias digitais.

Apesar de antiga em sua existência, a indústria de jogos como é conhecida hoje se configurou a partir do Século XX, fruto da 2ª Revolução Industrial, tanto quanto da ascensão e difusão das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

Enquanto o começo do século passado deu força aos produtos manufaturados e difundiu o ócio como aspecto necessário para lidar com os regimes de trabalho e as novas formas de ocupação do tempo, os mesmos princípios colaboraram para a estruturação do que hoje se tem como a indústria de jogos analógicos, uma ramificação da indústria de jogos que lida com o design de produtos físicos e não eletrônicos.

Em medida semelhante, os anos 70 deram forma à indústria de jogos digitais, desenvolvida em conjunto com os microcomputadores, a internet e os dispositivos eletrônicos domésticos, estabelecendo produtos virtuais, de caráter

audiovisual, mas que oferecem a dimensão extra da interatividade e da agência dos seus usuários para evoluir suas narrativas e experiências imersivas.

Dessas duas dimensões, distintas apenas pelo meio no qual a interatividade dos Jogos se manifesta, compõe-se a indústria de jogos como é tratada no Ceará.

Sobre elas, aliadas a novas e derivativas ramificações surgidas ao longo do tempo, que se trata esse Plano Setorial, com o objetivo de congregar informações, esforços e visões de futuro para o estabelecimento da indústria de jogos como um agente de transformação econômica, social, cultural e processual para o Ceará.

O PLANO SETORIAL

O Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará é uma iniciativa promovida pelo SEBRAE CE e realizada pela ASCENDE Jogos no contexto de execução do Programa SEBRAE de Games, uma iniciativa conjunta de promoção da indústria de jogos cearense através de ações de capacitação, incentivo ao desenvolvimento de negócios e estruturação setorial, visando posicionar o estado como referência nacional e internacional para o setor em médio e longo prazo.

O Programa SEBRAE de Games é uma iniciativa derivada das primeiras execuções do Programa SEBRAE DEVELOPERS, uma ação iniciada em 2019 com foco em capacitação de arranjos econômicos e profissionais aptos a atuar no setor e que, desde sua primeira realização, já capacitou mais de 1000 Pessoas Físicas ao redor do Ceará, com atividades feitas de forma presencial e remota, contemplando todas as 11 macrorregiões de atendimento do SEBRAE CE. Suas atividades impulsionam a formação de novos estúdios de jogos e a profissionalização daqueles já existentes através da oferta de trilhas formativas de capacitação imersiva, direcionada para o desenvolvimento de novos negócios no segmento.

Em 2022, a iniciativa foi expandida através da parceria firmada com o Hub do IEL CE. Em conjunto, as três entidades viabilizaram uma realização expandida, contemplando também os primeiros passos da internacionalização e difusão do Ceará como um ecossistema competitivo na indústria de jogos e seu arcabouço estratégico.

Esses fatores se somam a diversas iniciativas promovidas e aproximações realizadas ao longo dos anos, dentre as quais é válido destacar a presença da ASCENDE Jogos na Câmara Setorial do Desenvolvimento Econômico da Cultura da Agência de Desenvolvimento Econômico do Estado do Ceará (ADECE), a atuação em conjunto com o Conselho Estadual de Políticas Culturais (CEPC-CE) e o Conselho Municipal de Políticas Culturais de Fortaleza (CMPC-FOR), a presença no Conselho das Associações Regionais da Associação Brasileira de Empresas Desenvolvedoras de Jogos Digitais (ABRAGAMES) e o papel institucional já exercido como entidade conselheira e de suporte para as necessidades do Poder Público, Iniciativa Privada e sociedade.

Além disso, o Ceará também vem atuando transversalmente em diversas iniciativas para o setor. A presença de pautas relativas aos jogos em discussões estratégicas, a realização de cursos, execução de eventos e programas de finalidade específica têm se tornado uma constante em nível estadual e municipal, tanto sob a perspectiva da cultura quanto da ciência e tecnologia e do empreendedorismo.

Ainda que positivo, esse conjunto de ações, diversas vezes realizadas de maneira isolada e sem diálogo para a compreensão de sombreamentos e reais necessidades apresentadas pelo setor, impactam na eficiência com a qual o desenvolvimento das pautas e demandas poderiam ser tratadas ao redor do estado.

Com esse enfoque, o Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará, nomeado ProGamesCE, é uma iniciativa cujo objetivo é trazer uma perspectiva consolidada das ações existentes e das demandas setoriais, dialogando com seus diversos agentes ao redor do estado, com as políticas públicas já existentes e

com as novas possibilidades de atuação.

Sua construção se baseia em três pilares, estruturados em conjunto entre a ASCENDE Jogos e o SEBRAE CE: apontar uma visão estratégica que possa consolidar a posição do Ceará enquanto expoente da indústria de jogos; materializar essa perspectiva por meio de direcionamentos operacionais tangíveis e metrificados; e discutir sua execução no nível orçamentário e na integração de agentes parceiros.

Em seu horizonte futuro, o ProGamesCE espera congrega os diversos agentes atuantes no Ceará para auxiliar na coordenação de suas iniciativas, promovendo eficiência, eficácia e sustentabilidade para os investimentos e esforços.

Sua dimensão de horizonte se estabelece para os próximos cinco anos, período curto em comparação a outros planejamentos semelhantes, mas aderente a natureza da indústria de jogos, com sua dinamicidade natural, que demanda de agentes atuantes no setor agilidade para mudança de estratégias e reorganização de suas iniciativas para se manterem competitivos dentro desse ecossistema globalizado.

Em contrapartida, a indústria de jogos buscará atuar como força motriz para o desenvolvimento econômico, cultural e técnico-científico do Ceará, auxiliando na retenção de talentos de alto nível técnico, promovendo a imagem estadual através de seus produtos de caráter internacional e viabilizando investimentos importantes para a consolidação de um polo de produção sustentável em consonância com os planejamentos e objetivos já apresentados em diversas esferas de atuação e tomada de decisão no Ceará.

Também é válido destacar que, referindo exclusivamente a indústria de jogos, o ProGamesCE observa as necessidades e trabalha sob a perspectiva

de estúdios de jogos e seus anseios enquanto agentes produtivos, tangenciando outras verticais conforme as necessidades entrem em convergência, mas não respondendo pelas mesmas enquanto suas demandas específicas e tratativas paralelas.

PANORAMA SETORIAL

PANORAMA INTERNACIONAL

Entende-se por indústria de jogos o conjunto de profissionais e empresas que atuam diretamente e em suporte às atividades de desenvolvimento de jogos, produtos lúdicos com fins diversos, desde entretenimento a ferramentas de potencialização de engajamento, comunicação e interação entre indivíduos.

Os produtos gerados por essa indústria podem ter modelos de negócios que atendam ao público final (B2C) ou a outras empresas e indústrias (B2B), possuindo uma extrema versatilidade em suas aplicações, sendo utilizados no mundo todo como uma alavanca potencializadora de outros setores econômicos. Os empreendimentos que atuam como criadores são chamados de estúdios de jogos.

Essa indústria ocupa hoje uma posição privilegiada numa intersecção única de segmentos, conversando, ao mesmo tempo, com o meio cultural e tecnológico, além de associada ao Marketing e a Gestão.

Integrada à Economia Criativa, movimenta valores superiores ao Cinema e à Música somados, tomando a frente na criação de propriedades intelectuais de alcance global e alçando territórios como Polônia, México e Nova Zelândia a produtores de conteúdos consumidos ao redor do mundo, elevando o Soft Power¹ dessas regiões.

1 Soft Power é o termo utilizado para a capacidade de cooptar em vez de coagir para a obtenção de vantagens estratégicas em relações políticas. Nesse contexto, o Soft Power é obtido através de influência cultural e a capacidade de moldar a preferência da opinião pública. Casos de destaque para a utilização dos Jogos como ferramenta de Soft Power são o Japão desde os Anos 80 e, mais recentemente, a Coreia do Sul e a China, em tentativas de expandir a visão positiva da opinião pública global.

Relacionada a Tecnologia da Informação e Comunicação, a indústria de jogos encabeça PD&I em campos de vanguarda como inteligência artificial, computação gráfica e processamento em nuvem, com expoentes na pesquisa e aplicação dessas tecnologias, resultando em patentes e criação de polos tecnológicos locais.

Dialogando com Marketing e Gestão, os jogos são vistos como ferramentas de engajamento e interação, com ações de alto resultado sendo executadas através dos chamados Serious Games² e novas formas de se pensar processos sendo trabalhadas em todos os setores da economia através de técnicas de Gamificação³.

Desse modo, para além de uma atividade de entretenimento, existe a condição dos jogos construírem cenários seguros de experimentação e desafios capazes de gerar reflexões nos indivíduos em busca de resolução de problemas, recuperação de sua autonomia, e promover a transversalidade com inovação em diversos setores que podem se beneficiar desse propósito transformador.

Nesses três eixos, a indústria de jogos se consolida tanto como parte do entretenimento, do desenvolvimento científico, da criação de projetos de impacto e obtenção de resultados através dos meios lúdicos.

O ano de 2020, início da Pandemia de COVID-19, ainda que tenha gerado um massivo impacto negativo em praticamente todos os setores, representou

2 Serious Game é a denominação utilizada para definir jogos que possuem um propósito além do entretenimento, sendo normalmente utilizados como ferramentas educacionais, para promoção de marcas, simulações e outras finalidades. Também são conhecidos como Jogos de Propósito Alternativo e não estão categorizados como Gamificações.

3 Gamificação é uma prática onde há a utilização de elementos lúdicos em contextos originalmente não lúdicos, com o objetivo de promover o engajamento e a retenção de usuários e participantes dentro de um processo, atividade ou rotina. Gamificações não são consideradas Jogos, mas possuem diversas características de um e são, idealmente, desenvolvidas por profissionais vindos da área do Design de Jogos.

um salto positivo para a indústria de jogos, que viu suas expectativas de faturamento alavancarem de U\$ 159 bi e chegarem ao patamar de U\$ 180 bi, segundo a consultoria de inteligência IDC⁴.

Já em 2022, o setor manteve a tendência de crescimento, sem sofrer a retração que impactou outros setores econômicos beneficiados pela pandemia, e alcançou o patamar de U\$ 203 bi, mantendo projeções de crescimento para os próximos anos



Imagem 1: Faturamento da indústria de jogos Global até 2022, considerando Mercado Consumidor, pela Agência Newzoo

O crescimento do setor, no entanto, não representa uma surpresa, visto que se dá de forma constante há décadas, alheio aos efeitos negativos de crises que, para outros setores, representaram perdas sérias e desestruturações de seus modelos produtivos.

⁴ A International Data Corporation atua desde 1964 como uma das maiores empresas de inteligência e consultoria de mercado do mundo, fornecendo insights focados no mercado de tecnologia, telecomunicações e consumo.

Integrado à Nova Economia, o setor trabalha sob os mais eficientes métodos de desenvolvimento, distribuição e uso de produtos, sendo minimamente impactado pelo fechamento de espaços de trabalho, de compras e interação social.

Na verdade, as condições apresentadas destacaram ainda mais a necessidade de viabilizar formas de interação social, convívio e entretenimento compartilhado, tarefas para as quais os jogos são meios excepcionais. Para os próximos anos, a expectativa é que a indústria de jogos mantenha seu crescimento histórico, com média de 9% ao ano até 2024, atingindo o faturamento de U\$ 220 bi, segundo a Statista.⁶

PANORAMA NACIONAL

O Brasil figura como o 12º dentre os maiores mercados consumidores de jogos do mundo, movimentando aproximadamente U\$ 2.3 bi, mas bastante distante de mercados como Estados Unidos, China e Japão, os maiores consumidores mundiais. Para termos de comparação com a indústria de jogos nos países de maior produção, somente os Estados Unidos faturaram U\$ 97.6 bi em 2022, enquanto o Japão tem um faturamento estimado para 2023 de U\$ 73.6 bi, países dos quais o Brasil ainda está distante, apesar de possuir bastante potencial para desenvolver sua indústria interna.

⁶ Statista é uma plataforma online especializada em fornecer dados de mercado e consumo, apresentando periodicamente estatísticas, insights de mercado e pesquisas em diversas áreas da economia. Ela atua desde 2007 e hoje é uma das mais confiáveis fontes de dados qualitativos e quantitativos do mundo.

Na América Latina, no entanto, o Brasil figura sempre entre a primeira e segunda posição, alternando com o México em volume de faturamento.

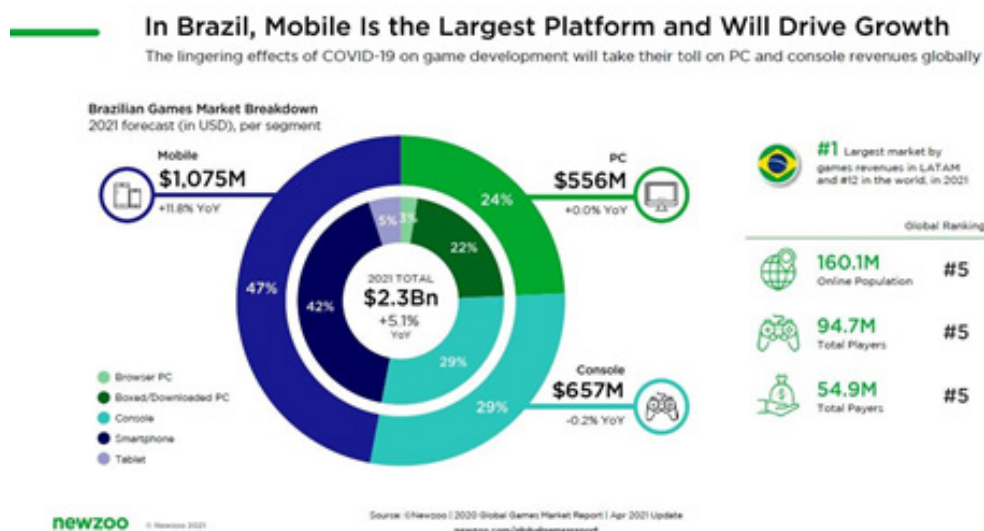


Imagem 3: Faturamento do Setor de Jogos no Brasil até 2021, considerando Mercado Consumidor, pela Agência Newzoo.

Por outro lado, o setor de jogos brasileiro está em uma posição privilegiada por vários fatores, o que impacta diretamente sua perspectiva enquanto cerne produtivo. Primeiramente, ela está seguindo a tendência natural de crescimento do setor de jogos, com previsões de crescimento de aproximadamente 5% ao ano até 2025 segundo a Statista.

Esse movimento é natural conforme não só a cultura dos jogos se dissemina na população como também a qualificação técnica e formação dos profissionais necessários para atuar nesse setor se tornam mais comuns, fruto de políticas de capacitação e inclusão digital realizadas em nível Federal, Estadual e Municipal.

O Brasil também está desenvolvendo políticas de transformação digital, com inclusão, letramento e formação em plataformas digitais, que já inseriram uma fatia considerável da população em plataformas digitais, muitas das quais são meios de acesso para jogos, consolidando o contato com a mídia.

Esse movimento é favorecido por um crescente entendimento de cadeia que parte desde 2003, quando foram estabelecidas as bases para a compreensão da Cultura Digital, sob o arcabouço da visão contemporânea da Cultura em três dimensões: simbólica, cidadã e econômica, que também promoveu a notoriedade dos jogos enquanto mídia. Com a aproximação dessa cadeia, ficou ainda mais claro que o pilar econômico possui papel definidor na construção de ambientes sustentáveis de cadeias produtivas culturais.

Além disso, o País possui uma relação cambial favorável, mesmo em períodos de valorização do Real. Por se tratar de uma indústria predominantemente voltada para a exportação e consumo global, seu faturamento dolarizado gera incentivos não só para a geração de divisas como também a atração de investimentos em busca de mão de obra qualificada a custos reduzidos.

Segundo levantamento do Censo da indústria de jogos realizado pela APEX e apresentado em 2022, o faturamento atual da indústria de jogos brasileira gira em torno de U\$ 150 mi. Por um lado, os valores são consideravelmente mais baixos que de outros centros ao redor do mundo, mas vale destacar que, no Brasil, desde 2015, o setor cresce em média 28% ao ano em seu faturamento dolarizado, demonstrando que há uma crescente para que o setor passe a ser representativo no cenário global.

Ao tratar de questões fiscais e estruturais do setor, o Brasil ainda necessita avançar na compreensão da indústria de jogos e suas particularidades. Um exemplo da necessidade desses avanços é no estabelecimento de um código próprio no Cadastro Nacional de Atividade Econômica (CNAE)⁷.

Atualmente, as empresas que atuam com Jogos Digitais utilizam um CNAE originário do desenvolvimento de software, que desconsidera aspectos transversais e multidisciplinares, assim como a possibilidade de se trabalhar com produtos mais complexos que não utilizam somente as tecnologias digitais como mídia, como os Jogos Analógicos e as Gamificações, que são abordagens metodológicas.

Tal questão, ainda que afete profundamente a indústria de jogos, também está presente na grande maioria dos negócios pertencentes a Economia Criativa, onde a dificuldade de definir linguagens, práticas e ofícios de forma completa cria lacunas em negócios que transitam entre a Indústria e Serviços, sem o devido reconhecimento de seu valor cultural e social aplicado.

A necessidade do estabelecimento de um CNAE passa não só pela maior facilidade para se identificar as características do segmento à partir de bases de dados primárias, como também pela redução da informalidade dos empreendedores, resultado da falta de identificação junto às estruturas vigentes, assim como a possibilidade do Poder Público atuar junto aos processos do setor.

Um caso emblemático se trata da relação do setor junto a Receita Federal, com a complexidade nos processos de tributação para produtos de exportação

⁷ A questão do CNAE para Jogos é uma das pautas de maior impacto para o setor, mas não compete aos objetivos deste documento destrinchar suas complexidades. No momento, os encaminhamentos sobre ela estão sendo discutidos junto às Associações Regionais, fórum do qual a ASCENDE Jogos faz parte, mas não há nenhuma ação específica que uma associação em caráter local possa tomar para que a pauta em si seja resolvida, cabendo fornecer auxílio nas discussões e atuar em suas esferas locais com agentes que possuam poder de decisão e influência sobre o tema.

e as plataformas nas quais os jogos são normalmente comercializados e desenvolvidos que são, em sua maioria, baseadas no exterior.

Isso cria situações complexas, como relações de bitributação e outros entraves fiscais que oneram a ponta da cadeia produtiva e criam barreiras para a formalização do setor no Brasil, onde essas questões ainda não foram resolvidas legalmente.

Outra barreira presente para o desenvolvimento do setor no País é o acesso aos recursos financeiros necessários para estabelecer um empreendimento.

Diferente de outras verticais, as quais possuem meios de fomento direto via Poder Público ou são devidamente compreendidas por entes financeiros para terem acesso a crédito, a indústria de jogos ainda se encontra invisibilizada e excluída desses mecanismos em sua grande maioria.

Há alternativas existentes como a conexão com áreas de tecnologia ou do audiovisual, que respectivamente assumem a ponta nos financiamentos de PD&I e na cultura, mas sem uma estrutura que ofereça métodos de avaliação apropriados em comparação com os pares de áreas já consolidadas, resultando em casos comuns de avaliações inapropriadas para o potencial dos projetos.

Junto às instituições financeiras, a questão se torna ainda mais grave, já que por norma os modelos de negócios inovadores costumam apresentar maiores riscos e, nesse cenário, são preteridos quanto à possibilidade de fornecimento de crédito, mesmo em instituições ligadas ao Poder Público, como os bancos de desenvolvimento regionais.

Por fim, vale destacar também o desafio nacional pela formação e retenção de talentos. Por se tratar de uma área de alta especialização, mesmo a quantidade crescente de cursos e formações ao redor do País não garantem o

volume ou a qualidade necessária para os seus egressos, fragilizando o potencial de desenvolvimento do setor, encarecendo a mão de obra e ainda criando uma disputa desleal entre a capacidade de retenção dos estúdios locais frente ao poder financeiro de polos internacionais, que se tornam atrativos tanto por questões salariais quanto por aspectos socioculturais, como na Europa e América do Norte.

PANORAMA REGIONAL

Em se tratando de Nordeste, a região se destaca como um centro de desenvolvimento de jogos em ascensão no Brasil, caracterizado por um alto nível técnico de seus profissionais, evolução de iniciativas locais de Inovação e Economia Criativa como meio de enfrentamento de desigualdades históricas, além de uma estabilidade política raramente observada no Brasil, com manutenção de políticas estaduais e o estabelecimento de parcerias estratégicas para o crescimento regional.

Historicamente, o estabelecimento de ecossistemas de desenvolvimento de jogos na região se deu em polos específicos que, apoiados por iniciativas desenvolvimentistas, estruturaram as bases para o surgimento de empresas e a qualificação profissional necessária para o setor.

Figure 2 - Distribution of Brazilian developers by region

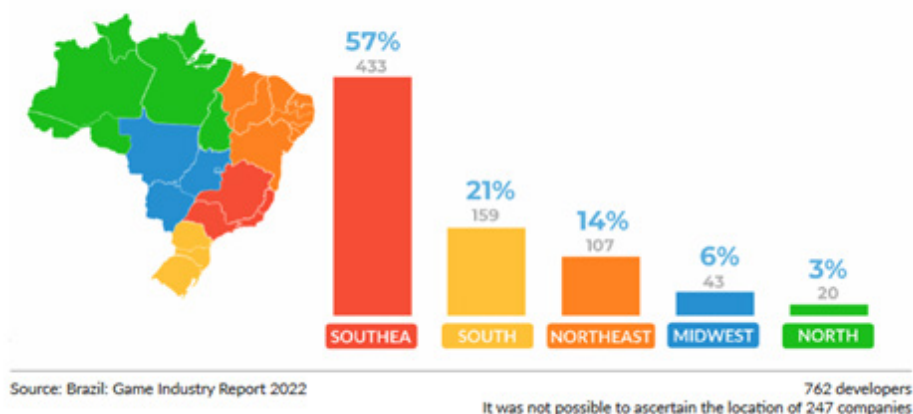


Imagem 4: Distribuição de Empresas de Jogos por Região em 2022, pelo Relatório APEX da Indústria Brasileira de Jogos de 2022

Destaca-se nessa lógica as parcerias com instituições de ensino ao redor dos estados, em especial com Universidades Federais e com Institutos Federais, assim como Parcerias Público Privadas de sucesso, como o Porto Digital de Recife, que originou o maior polo do setor na região, com diversas empresas que se estabeleceram como importantes atores da indústria global.

Ainda que posterior ao desenvolvimento dos centros no Sudeste e Sul do País, que são os mais antigos e consolidados, a região vem atingindo marcas expressivas ano após ano, saltando de 40 para 107 empresas mapeadas entre 2018 e 2022.

Além disso, cabe observar que os dados coletados e apresentados acima, fruto de um levantamento realizado pela ABRAGAMES em conjunto com a Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (APEX Brasil), possuem uma série de lacunas em sua coleta de dados, como a utilização de bases de dados secundárias e a complexidade para se atingir determinados ecossistemas.

Figura 38: Faturamento das desenvolvedoras por região

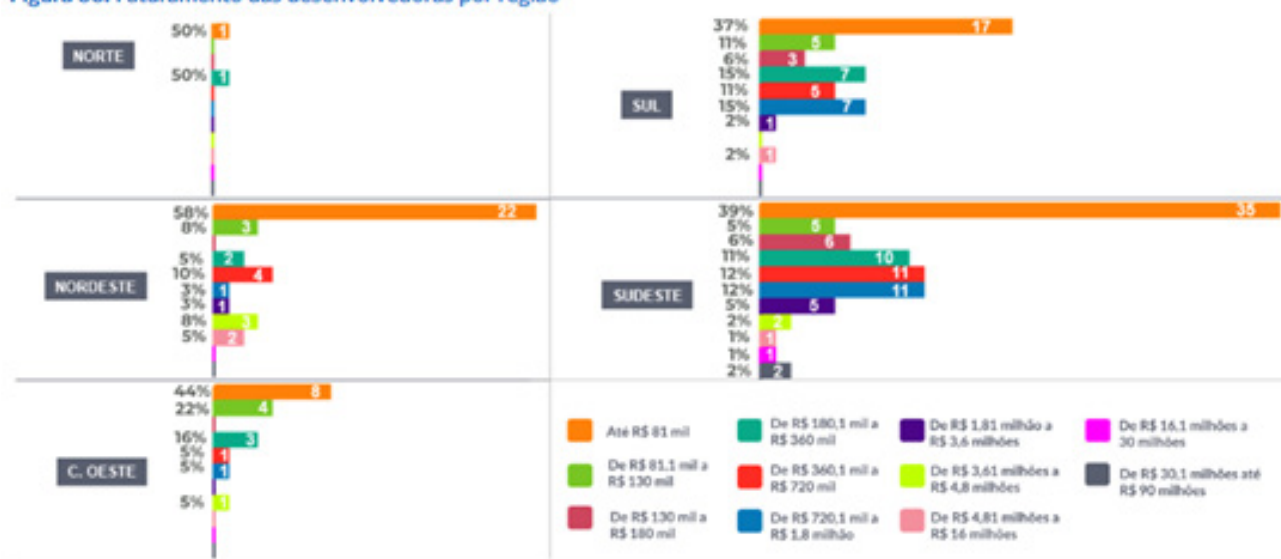


Imagem 5: Distribuição da Receita por Região e Faixa de Faturamento. Observa-se uma discrepância entre a quantidade de Empresas mapeadas e com Faturamento identificável, em especial no Nordeste, pelo Relatório APEX da Indústria Brasileira de Jogos de 2022

Um caso emblemático e pertinente é o próprio Ceará, onde a quantidade de empresas estipulada partiu de informações secundárias obtidas pela executora, através de resultados incompletos e pesquisas anteriormente disponibilizadas.

Isso gera um resultado sem a capilaridade necessária para atingir uma maior quantidade de empresas já identificadas do ecossistema local, coletar informações financeiras pertinentes para entender o impacto econômico do setor ou suas características em termos de perfil profissional e empregabilidade, resultando em um levantamento com números e indicadores aquém daqueles que já são realizados localmente e tratados junto às instituições parceiras.

Ainda assim, o que se observa é uma evolução gradativa dos resultados do setor na região, com maior maturidade de ecossistemas que vem se desenvolvendo de forma periférica a anos, em especial por atuação conjunta entre coletivos organizados, muitas vezes na forma de Associações, e parceiros estratégicos que possam promover ações estruturantes, como o caso

das instituições federais anteriormente mencionadas, secretarias de estados e municípios, além dos próprios SEBRAEs em cada uma das regiões, cada vez mais engajados no tema.

Os principais desafios para a evolução do ecossistema no Nordeste passam pela operacionalização de seus empreendimentos e a retenção de seus talentos.

No que tange a operacionalização dos empreendimentos, a região sofre por possuir uma estrutura precarizada em relação aos polos nacionais mais ao sul. Acesso a equipamentos, rede de internet de alta velocidade, espaços de trabalho adequados e ambientes de conexão entre empresas e profissionais são, em sua maioria, menores e mais raros do que em estados como São Paulo e Rio de Janeiro.

Mesmo nas capitais, onde o acesso a esse aspecto estrutural é mais robusto, ainda carece a formação de conexões que fortaleçam a noção de ecossistema, gerando uma ambiência apropriada para a formação de novos empreendimentos que tenham a real perspectiva se estão trilhando uma rota de pioneirismo ou se já se encontram em um contexto com pares que possam apoiá-los intelectualmente ou em iniciativas associativas.

Quanto à retenção de talentos, o Nordeste sofre da mesma problemática relatada na perspectiva nacional, mas redimensionada para o seu contexto. Enquanto tradicionalmente uma região de médias salariais menores e custo de vida reduzido em comparação aos outros centros, há um constante êxodo de profissionais que se movem fisicamente para outros estados em busca de oportunidades ou, em especial após a Pandemia de COVID-19, a grande quantidade de colaboradores em regime remoto, que se beneficiam dos salários

mais elevados de empresas em outras regiões enquanto ainda vivem sob um custo de vida reduzido.

Essas situações, somadas, causam o crescimento mais lento e pouco destacado da indústria de jogos na região, ainda que esteja evoluindo progressivamente.

PANORAMA ESTADUAL

O Ceará se insere nesse contexto como um dos ecossistemas de maior organização e atuação do Brasil. Através da ASCENDE Jogos, a indústria cearense já se conectou com diversos agentes e programas para promover suas empresas e capacitar profissionais que atendem as demandas internas e são exportados para companhias de outros estados e para fora do País.

No 2º Censo da Indústria de Jogos Brasileira, realizado em 2018, o Ceará aparecia com 14 Arranjos Produtivos, dos quais somente 05 estariam atuando formalmente. Já em 2022, o número identificado foi de 20 Estúdios de Jogos, efetivamente CNPJs.

Ainda que o aumento tenha sido considerável em um espaço de quatro anos, vale destacar que desde 2018 os valores já estavam defasados, com a ASCENDE Jogos identificando em 2019 um total de 28 Arranjos Produtivos, com ao menos 16 CNPJs atuantes. Para 2022, a situação se repete, com levantamentos planejados para 2023 apontando a identificação de ainda mais Arranjos Produtivos e CNPJs do que aqueles captados na pesquisa nacional.

Em termos de faturamento, os valores atuais coletados em pesquisa também estão profundamente defasados. Levantados em 2021, apontavam o valor

no Ceará em cerca de R\$ 4 mi, junto a taxa amostral de empresas que forneceram valores aproximados de seu faturamento anual em 2020.

Apesar de baixo, já representa um crescimento de 400% em relação à primeira pesquisa realizada em 2019, que apontava um faturamento inferior a R\$ 1 mi.

Para 2022, espera-se que esse valor atinja R\$ 8 mi, pelo menos, uma vez que uma série de fatores contribuíram para a consolidação de empresas sustentáveis no Ceará, sempre tangenciando as ações realizadas pelo Programa SEBRAE de Games.

Entre eles, vale ressaltar a realização do SEBRAE DEVELOPERS 2022 e das Missões de Negócios para o Best International Games Festival (BIG Festival)⁸ e para o Web Summit Lisboa⁹, iniciativas de internacionalização e desenvolvimento de negócios subsidiadas de forma parcial ou integral para a participação de empresas locais.

Destaque para o BIG Festival 2022 que, em levantamento da ASCENDE Jogos e do SEBRAE CE, gerou um retorno de R\$ 2 mi sobre um investimento de R\$ 25 mil em passagens aéreas e credenciais de negócios. O potencial para a geração de receita através do BIG Festival é ainda maior, considerando que o valor esperado pelo evento em negócios ultrapassa U\$ 60 mi somente em 2022.

8 O Best International Games Festival, anteriormente conhecido como Brazilian Independent Games Festival, ou BIG Festival, é um dos eventos de maior relevância da indústria de jogos do Brasil. Realizado em São Paulo anualmente durante os meses de Junho e Julho desde 2012, o evento possui mostras de jogos, palestras, oficinas e competições, além da maior rodada de negócios específica da indústria de jogos da América Latina, com importantes negociadores nacionais e internacionais.

9 O Web Summit é uma das maiores conferências de tecnologia do mundo, ocorrendo anualmente desde 2010. Historicamente, o evento reúne milhares de participantes como empresas de tecnologia, profissionais, investidores e líderes globais, com enfoque em tópicos de inovação e insights.

Em se tratando da quantidade de colaboradores empregados no Ceará, em 2021 a quantidade estimada era de cerca de 200 profissionais atuando em empregos de alto nível técnico.

Os valores observados também se mostram aquém do identificado na própria comunidade, visto que hoje o Ceará conta com grupos ativos de profissionais com aproximadamente 400 membros, demonstrando haver subnotificação.

Para 2022, também espera-se que esses valores mudem drasticamente devido à consolidação de empresas no ecossistema local, um período de constantes contratações por parte de vários estúdios e o surgimento de novos arranjos produtivos, em grande parte através de ações do Programa SEBRAE de Games.

Institucionalmente, a indústria de jogos do Ceará possui representações transversais em diversas esferas, o que auxilia nos diálogos e compreensão das demandas do Poder Público, Iniciativa Privada e Sociedade Civil. A ASCENDE Jogos, por exemplo, possui diálogos junto a SEBRAE CE, FIEC, Secretaria de Desenvolvimento Econômico e Trabalho do Ceará (SEDET), Secretaria de Ciência, Tecnologia e Educação Superior do Ceará (SECITECE) e Secretaria de Cultura do Estado do Ceará (SECULT), além de compor a Câmara Setorial do Desenvolvimento Econômico da Cultura da ADECE.

A aproximação com as instituições do Poder Público e Iniciativa Privada é parte de um esforço para auxiliá-las na atenção dada às iniciativas do setor, uma vez que, tanto a nível estadual como municipal, muitas delas atuam sem uma bússola capaz de alinhar uma estratégia para o desenvolvimento de setores relacionados à Ciência, Tecnologia e Inovação na região, impactando negativamente ações do ecossistema e obrigando a sociedade civil a propor

ideias para desenvolver o melhor ambiente socioeconômico possível.

Proporcionada pelo avanço das ações através do SEBRAE, há uma conexão existente entre ao menos quatro pólos estaduais de desenvolvimento que se mostraram estáveis quanto à atuação ou interesse no setor, com lideranças e representações conectadas às demandas e as possibilidades de ação e com volume de envolvidos a partir de instituições de ensino, empresas, coletivos e ambiências de conexão.

Além de Fortaleza, que se destaca devido à maturidade de sua comunidade ao longo dos anos, também há uma forte relevância no Sertão Central, com enfoque no polo de Quixadá a partir da Universidade Federal do Ceará e do Instituto Federal; Sertão dos Crateús e dos Inhamuns, também capitaneado por instituições de ensino, atuando de forma conjunta com o poder público municipal; e o Sertão do Cariri, com a consolidação de uma comunidade ativa ao redor de ações organizadas por coletivos locais e instituições de ensino, estendendo sua atuação entre produtos analógicos e digitais.

Além disso, o ecossistema também conta com o Capítulo Fortaleza da International Game Developer Association (IGDA Fortaleza)¹⁰, uma representação de profissionais desenvolvedores de jogos que atua predominantemente na capital, mas que busca apoiar os desenvolvedores do estado através de fóruns de diálogo e contato.

Ambas as instituições trabalham de forma coordenada, sendo a ASCENDE Jogos a ponta de contato direto com as instituições fora do setor, enquanto é

¹⁰ A International Game Developers Association (IGDA) é uma organização global que reúne profissionais do mundo inteiro em capítulos regionais, sedes autônomas cujo objetivo é promover a cooperação do ecossistema, servindo como espaço de networking, aprendizado conjunto e discussão. O IGDA não representa formalmente o setor, mas diversas vezes atua como ambiente de discussão para tópicos de interesse do ecossistema como pautas sindicais e discussões sobre mercado.

papel do IGDA Fortaleza fomentar iniciativas intrasetoriais e construir a perspectiva de comunidade.

Além destas, que atuam na indústria de jogos, o Ceará também possui o Fórum de Cultura e Mercado de Jogos do Ceará (FCMJ-CE), rede de grupo de mensagens criados para dar suporte às decisões políticas da Secretaria de Cultura do Ceará, que une agentes de outras verticais que se conectam direta ou indiretamente com a indústria, tais como a academia, os praticantes de eSports e os organizadores de ações culturais.

Por fim, é importante ressaltar uma característica única do ecossistema de jogos do Ceará, relacionado a compreensão existente no estado sobre o que é Jogo.

Nacionalmente, existe uma convenção aplicada para fins de viabilização de recursos que estabelece que a indústria de jogos contempla exclusivamente os Jogos Digitais, que por sua vez fazem parte de uma subdivisão do Audiovisual chamada de Audiovisual Interativo¹¹.

Ocasionalmente, os Jogos Digitais também são mencionados como parte da área de Tecnologia da Informação e Comunicação ou trabalhados dentro da dimensão da Inovação, como é o caso do SEBRAE CE.

Ao mesmo tempo, os Jogos Analógicos, como jogos de tabuleiro, jogos de cartas e demais variações, estão enquadrados como Literatura, novamente por uma convenção arbitrária de caráter fiscal e orientado a obtenção de subsídios

11 A definição de Audiovisual Interativo foi estabelecida através da Portaria MinC Nº 116, de 26 de novembro de 2011, vindo sendo aplicada desde então no estabelecimento dos Jogos em editais e chamadas públicas referentes ao Audiovisual, em especial no que tange a utilização de recursos vindos do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA). Na prática, a Portaria abriu oportunidade para o financiamento através de uma fonte de receita estável dentro dos segmentos culturais, associando Jogos e Audiovisual por uma questão maior de comodidade do que necessariamente por suas características formais como mídia.

e fomentos para o desenvolvimento do setor.

Diferente da maioria dos estados ou da definição aceita em nível Federal, o Ceará compreende o Jogo como todo tipo de experiência lúdica, independente da mídia na qual ela esteja, o que significa que não há uma definição excludente para outros tipos de mídias como Jogos Analógicos, o Roleplaying Game¹² (RPG) e Gamificação.

Dessa forma, os esforços para suporte e atuação junto ao setor se tornam mais amplos do que em outros lugares do país, com interações junto ao setor do Audiovisual, Tecnologia da Informação, Inovação, entre outros, criando diversas pontes, cada qual com seu objetivo específico de atuar sob uma perspectiva do que se entende como Jogo no Ceará.

Sob essa lógica, os Jogos são mais próximos da definição aplicada pela Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD) ao tratar Jogos na Economia Criativa, enquadrando-os como Criações Funcionais, junto ao Design.

Além de seu panorama, o Ceará também possui uma série de desafios que precisam ser enfrentados para o desenvolvimento do setor, muitos dos quais ressoam com questões existentes na esfera nacional e regional, além daquelas particulares.

Ressoando com questões já discutidas, o Ceará também sofre com a ausência de canais de viabilização financeira para empresas nascentes e em operação. Editais existentes no estado tangenciam a área de forma superficial e sem

12 O Roleplaying Game (RPG) é um tipo de jogo de interpretação de papéis no qual seus participantes desenvolvem uma situação narrativa e interpretam seus respectivos personagens, com sistemas de jogos auxiliando na tomada de decisão e resolução de problemas críticos nessas interpretações, como situações de perigo ou incerteza. Os RPGs iniciaram sua difusão nos Anos 80 e hoje há uma vasta gama de sistemas, narrativas e formatos diferentes, inclusive utilizados em ambiente escolar e empresarial por incentivarem a criatividade e a cooperação.

a estrutura de avaliação adequada, sejam nas esferas de Estado ou Município, enquanto a falta de compreensão sobre os negócios em jogos também existe em mecanismos de financiamento importantes no estado, como o Banco do Nordeste, apesar do mesmo já atender negócios de base inovadora e tecnológica em suas linhas de crédito e financiamento.

Quanto à formação profissional, o Ceará possui uma dicotomia que deve ser tratada para maior eficiência no desenvolvimento setorial. Por um lado, o estado possui cursos de alta qualidade, formando profissionais que, em teoria, atendem ao perfil necessário para desempenharem papéis na indústria de jogos.

Por outro lado, a maioria desses profissionais não enxerga o setor como uma opção, seja pela dificuldade de observar a existência da cadeia produtiva local ou comparações salariais com outras ocupações, em especial em outros estados.

Ao mesmo tempo, aqueles que possuem efetivamente um perfil adequado ao setor não estão, em sua maioria, em cursos direcionados especificamente para a área.

Dessa forma, há o fenômeno de que cursos transversais como Computação, Design, Artes Visuais e afins formam melhores profissionais do que as iniciativas pensadas especificamente para atender a área de jogos, seja por instituições privadas ou por ações do Poder Público realizadas sem a devida atenção às necessidades reais do setor, por meio de cursos livres, formações tecnológicas ou mesmo cursos superiores.

Com a ausência de um curso de referência subsidiado por direcionamentos de mercado, essa situação compromete os recursos utilizados atualmente

na capacitação de profissionais para o setor, além de fragilizar a posição de mercado daqueles formados nessas iniciativas.

Um outro desafio, nascido da expansão das ações ocorrida nos últimos anos, é a descentralização das iniciativas de jogos para centros além da região metropolitana e a formação de coletivos organizados regionais que possam atuar diretamente no fomento aos seus respectivos ambientes.

Com a necessidade de se trabalhar dentro de ambientes com realidades e características distintas, o processo de atendimento das demandas de polos ao redor do estado se torna cada vez mais difícil sem a existência de lideranças e organizações locais que, uma vez alinhadas às práticas e métodos vigentes, possam replicar experiências, firmar parcerias e colaborar para estabelecer ações unificadas através de um diálogo permanente.

Junto a isso, a expansão de atividades, eventos e outras oportunidades, outrora centralizadas apenas em Fortaleza, devem ser parte de uma ação conjunta para apresentar a indústria de jogos cearense ao próprio estado, dando visibilidade para as atividades feitas, auxiliando no entendimento de fragilidades existentes e fortalecendo pleitos.

Por fim, o Ceará ainda possui fragilidades quanto à aferição de seus dados sobre o setor. Uma vez que a grande maioria das informações é provida pela ASCENDE, que está limitada em alcance e recursos operacionais para a execução de levantamentos, se torna imprescindível a realização de um levantamento estruturado, formalizado e recorrente para a captação de dados via fontes primárias, que possam ser estudados de forma aprofundada para a elaboração de ações posteriores, inclusive como complemento ao que está sendo desenvolvido no ProGamesCE.

VISÃO ESTRATÉGICA

Ao redor do mundo, o crescimento da indústria de jogos ocorre através da convergência de fatores gerais e específicos, ambos de igual importância para que o setor se desenvolva, partindo de iniciativas conjuntas do Poder Público, Iniciativa Privada e Sociedade Civil Organizada.

No âmbito geral, é importante compreender que há diversas interlocuções entre o setor e tantos outros que buscam se desenvolver sob as áreas da Cultura, Inovação, Empreendedorismo e Economia Criativa. Dessa forma, o primeiro passo para conceber o que é necessário no processo evolutivo setorial dos jogos é a clareza para posicioná-lo junto dessas outras verticais, como parte de um todo maior, reforçando seus elos e necessidades transversais em vez de apartado em suas particularidades.

Através dessa visão, um dos pontos de maior importância no estabelecimento de uma perspectiva estratégica é o foco na intersectorialidade e interdisciplinaridade, promovendo diálogos das necessidades observadas com iniciativas já existentes ou com potencial para tratar demandas apresentadas por vários setores, promovendo maior eficiência em sua execução.

Ao mesmo tempo, é inegável que a indústria de jogos possui idiossincrasias vindas de sua natureza multimidiática e sua relativa juventude diante de outras verticais mais tradicionais.

Enquanto fórmulas e processos já foram bem definidos e estudados para segmentos como Audiovisual, TIC ou Design, de modo que atuar sobre eles é

estruturar uma série de ações com base em boas práticas e análises contextuais metodologicamente organizadas, os Jogos carecem dessa base de estudo, com exemplos esparsos de planejamentos e práticas estruturantes para o estabelecimento e crescimento de polos regionais, muitos dos quais são baseados predominantemente em processos empíricos, resultando em iniciativas muito particulares e específicas para serem replicadas de forma bem sucedida.

Além disso, a posição do setor dentro dos atuais marcos regulatórios, diretrizes e categorizações, também cria uma série de questões que precisam ser abordadas e repensadas, uma vez que muitas dessas posições foram estabelecidas sem o devido cuidado, para solucionar problemas pertinentes naquele contexto distinto, mas que hoje podem atuar muito mais como freios do que como mecanismos propulsores da evolução do setor.

Enquanto algumas dessas estão relacionadas a discussões em âmbito Federal, além do escopo de influência deste Plano Setorial, as mesmas serão discutidas e posicionadas no documento, se somando aos diálogos correntes em esfera nacional.

Ao considerar esses aspectos, o presente capítulo irá discutir a dimensão estratégica para o ProGamesCE, trabalhando sob diversos fatores e perspectivas de tempo para atingir uma visão estabelecida que definirá a completude do propósito deste trabalho. Assim, a visão para o futuro almejado para 2028 é:

Estabelecer o Ceará como referência nacional e internacional em Inovação e Economia Criativa, tendo como vetor a indústria de jogos, através do desenvolvimento de empreendimentos sustentáveis, criação de produtos e serviços de qualidade e com forte identidade regional, estabelecimento de territórios de referência em capacitação, conexão e prática midiática, assim como

a consolidação de iniciativas, programas e entidades setoriais.

Para alcançar a visão mencionada acima, é necessário o tratamento de eixos-chave, críticos ao sucesso das iniciativas, que dialogam entre si ao trabalharem as diferentes facetas das questões pertinentes ao setor, o contexto no qual ele se encontra, suas necessidades internas e externas, além de suas principais ameaças.

Definidos pelo Grupo de Trabalho Técnico e entidades responsáveis pela elaboração do ProGamesCE, esses eixos-chave são:

- PARCERIAS
- COMUNICAÇÃO
- MERCADO
- POLÍTICAS PÚBLICAS E PRIVADAS
- FORMAÇÃO
- INOVAÇÃO SETORIAL
- GOVERNANÇA

Partindo dos eixos levantados acima, foram elencadas uma série de ações pertinentes para serem executadas ao longo do escopo deste Plano Setorial. Estas ações foram segmentadas no tempo, com divisão entre Curto, Médio e Longo Prazo, de acordo com sua complexidade, urgência e posição de base para a constituição de iniciativas posteriores.

Essas ações também serão destrinchadas no capítulo Estrutura Operacional do Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará, quando serão selecionadas com a perspectiva de serem realizadas no intervalo mensurável estabelecido, em conjunto com suas respectivas bases financeiras, conforme necessário.

Além disso, o documento conta com Anexos, apresentando informações complementares aos capítulos. O Anexo I, por exemplo, apresenta resultados esperados das ações. Contudo, há de se esperar uma contribuição maior para outros agentes do ecossistema, afetando positivamente em ações que melhoram a performance do setor, com pessoas impactadas indiretamente pelo programa, competências desenvolvidas e intercâmbio de conhecimento com áreas aderentes à indústria de jogos.

PARCERIAS

As ações necessárias para estabelecer um ecossistema saudável passam pela construção de parcerias concretas com entidades que atuam direta ou indiretamente com a indústria de jogos. As Parcerias são relações de benefícios mútuos e diálogo, que visam a construção de relações saudáveis entre instituições em prol dos resultados buscados por todos os envolvidos, formando uma cadeia de agentes interconectados por atividades e objetivos comuns.

AÇÕES DE CURTO PRAZO

1. Formatar Termo de Parceria para as iniciativas setoriais atuais junto a instituições apoiadoras do setor;
2. Realizar levantamento de potenciais instituições parceiras para a construção de um programa estruturante estadual e ações para o setor;
3. Elaborar um desenho de iniciativa estruturante com base no ProGamesCE;
4. Reforçar o posicionamento do ecossistema cearense nos fóruns de discussão regionais e nacionais da indústria de jogos;

5. Mapear iniciativas locais e suas instituições realizadoras em busca de convergências e possibilidades de atuação conjunta;
6. Posicionar a ASCENDE Jogos como instituição avalista e de suporte para ações independentes para a indústria de jogos no Ceará;

AÇÕES DE MÉDIO PRAZO

1. Integrar agentes na construção de conexões que tornem a atuação para a indústria de jogos mais centralizada e eficiente;
2. Realizar iniciativa estruturante coordenada entre diversos agentes da indústria de jogos, poder público municipal, estadual e federal, além de outros parceiros em potencial para o desenvolvimento do setor no Ceará;
3. Promover conexões e parcerias entre entidades regionais, nacionais e internacionais para ações conjuntas em prol do setor no Ceará;

AÇÕES DE LONGO PRAZO

1. Viabilizar oportunidades específicas para empresas e profissionais cearenses junto a entidades nacionais e internacionais, por meio de programas de internacionalização, bolsas, entre outros;

COMUNICAÇÃO

Uma das maiores fragilidades da indústria de jogos é seu posicionamento junto a sociedade, com muitas das iniciativas, produtos e empreendimentos não sendo reconhecidos mesmo dentro do âmbito regional. O estabelecimento de uma Comunicação eficiente tem como objetivo não só reafirmar o

valor dessa cadeia produtiva como também reforçar o interesse da sociedade nos produtos e resultados gerados por ela e na consolidação do Soft Power buscado ao se investir no setor.

AÇÕES DE CURTO PRAZO

1. Promover a visibilidade da cadeia produtiva de jogos do Ceará, seus agentes e suas iniciativas através das mídias sociais, eventos e outras plataformas de interesse;
2. Estabelecer momentos de contato entre a indústria de jogos do Ceará e instituições de ensino relacionadas ao setor;
3. Apoiar ações da cultura de jogos e transformação digital que auxiliem na promoção da indústria de jogos cearense;
4. Realizar ciclos de ações para apresentação da indústria de jogos do Ceará em regiões-chave do estado;
5. Comunicar o potencial da indústria de jogos para setores regionais de perfil comprador de soluções baseadas em tecnologias de jogos;
6. Conectar o ecossistema de jogos cearense a oportunidades de promoção dos produtos desenvolvidos pela indústria de jogos no Ceará;
7. Reforçar a presença dos agentes da indústria de jogos em mapeamentos já existentes de Cultura, Inovação e Empreendedorismo;

AÇÕES DE MÉDIO PRAZO

1. Comunicar necessidades para setores de perfil fornecedor de soluções para estúdios de jogos no Ceará;
2. Elaborar um portfólio com produtos, dados e ações realizadas pela indústria de jogos no Ceará para ser divulgado junto à sociedade;
3. Estabelecimento de um selo de chancela de ações e produtos para constituir uma identidade unificada para a indústria de jogos do Ceará;
4. Promover a visibilidade e reconhecimento de produtos desenvolvidos no Ceará mediante premiação;

AÇÕES DE LONGO PRAZO

1. Construir a imagem do Ceará como polo de desenvolvimento de jogos, buscando garantir a atenção de investidores e agentes de fora do estado;

MERCADO

A base da indústria de jogos são seus estúdios, criadores de propriedades intelectuais e desenvolvedores de novas tecnologias, técnicas e métodos. Trabalhar na perspectiva do Mercado foca na sustentabilidade dos mesmos como base da cadeia de valor do setor, permitindo que novos empreendimentos se formem e que aqueles que já existem possam se manter e se expandir, contribuindo para a atratividade e a valorização do setor como um todo na região.

AÇÕES DE CURTO PRAZO

1. Realizar Missões de Negócios para estúdios de jogos do Ceará;
2. Mapear potenciais investidores já conectados ao ecossistema nacional de jogos para a indústria de jogos cearense;
3. Preparar profissionais e empreendimentos da indústria de jogos para atuarem com prestação de serviços como alternativa de capitalização;
4. Executar eventos de conexão na capital e interior para a apresentação de projetos e troca de experiências profissionais dentro da comunidade;
5. Conectar polos de desenvolvimento ao redor do estado com foco em compartilhamento de informações, recursos e oportunidades;
6. Integrar estúdios de jogos a potenciais setores compradores de soluções baseadas em tecnologias de jogos;

AÇÕES DE MÉDIO PRAZO

1. Promover a integração da indústria de jogos cearense com parceiros e investidores do ecossistema global de jogos;
2. Dialogar junto a instituições financeiras visando o estabelecimento de canais de financiamento e crédito adequados à indústria de jogos;
3. Conectar os estúdios de jogos cearenses a programas e oportunidades de fechamento de negócios e internacionalização;

AÇÕES DE LONGO PRAZO

1. Estabelecimento de Hubs físicos estruturados adequadamente nos principais polos de desenvolvimento, promovendo ambientes de trabalho, conexão e realização de ações aderentes a indústria de jogos;
2. Promover a fixação de profissionais da indústria de jogos, evitando sua evasão para outros mercados regionais, nacionais ou internacionais;

POLÍTICAS PÚBLICAS E PRIVADAS

O setor de jogos é dotado de um grande potencial, mas que necessita de entendimento por parte dos agentes elaboradores das políticas públicas e dos planos de ação privados para que suas iniciativas não sejam prejudiciais à indústria de jogos. Desenvolver Políticas Públicas e Privadas alinhadas às necessidades do setor para torná-lo mais objetivo e competitivo é uma das chaves para a evolução do mesmo, em especial frente à concorrência de outras regiões que estão realizando investimentos em busca de consolidar suas indústrias.

AÇÕES DE CURTO PRAZO

1. Promover a conexão do ecossistema com os agentes públicos e privados, gerando visibilidade para o seu potencial econômico, social e cultural;
2. Elaborar um documento norteador de Políticas Públicas e pautas em trâmite para ser apresentado ao Poder Público;

3. Apresentar o Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará para agentes do Poder Público e Iniciativa Privada em âmbito local ao redor do Ceará;
4. Apoiar iniciativas de Inovação, Tecnologia, Economia Criativa, Cultura e Transformação Digital convergentes às pautas da indústria de jogos;

AÇÕES DE MÉDIO PRAZO

1. Estabelecer Parcerias Público Privadas para viabilizar o financiamento de projetos da indústria de jogos do Ceará;
2. Promover iniciativas de produção de jogos para solucionar demandas existentes para o Poder Público e Sociedade Civil;
3. Inserir a cadeia produtiva de jogos em ações de Inovação, Tecnologia, Economia Criativa, Cultura e Transformação Digital já desenhadas;
4. Conectar os produtos da indústria de jogos nas estruturas de fomento existentes via Secretarias, Agências e outros órgãos;
5. Executar programa estruturante com base no ProGamesCE, integrando diversos agentes públicos e privados;

AÇÕES DE LONGO PRAZO

1. Levar a competitividade dos estúdios de jogos cearenses na aquisição e retenção de talentos;
2. Executar mecanismos de fomento específicos da indústria de jogos junto de Secretarias, Agências e outros órgãos;
3. Atuar sobre as iniciativas junto ao Poder Público Federal, como marcos regulatórios, projetos de lei, entre outros;

FORMAÇÃO

A formação relacionada ao setor de jogos possui uma dimensão própria de planejamento e análise para ser desenvolvida, com questões relacionadas a ensino, pesquisa e extensão que extrapolam o propósito do Plano Setorial. Porém, a Formação é também uma área de interesse da indústria de jogos, de modo que suas conexões e perspectivas sobre como ela impacta a formação e o crescimento saudável do setor são de interesse do documento.

AÇÕES DE CURTO PRAZO

1. Qualificar profissionais em competências técnicas para atuarem em empreendimentos da indústria de jogos;
2. Realizar ações de qualificação mercadológica para empreendedores atuarem em arranjos produtivos da indústria de jogos;
3. Formatar matriz de competências de referência com as demandas da indústria de jogos junto a instituições de ensino superior;

AÇÕES DE MÉDIO PRAZO

1. Estruturar um programa de práticas de base para auxiliar a entrada e construção de portfólio para novos profissionais;
2. Elaborar uma trilha formativa estruturada e alinhada à atuação de parceiros estratégicos para a capacitação em competências transversais as necessidades da indústria de jogos em diversos níveis;

3. Estabelecer canais de diálogo junto às instituições de ensino para auxiliar na definição de competências, disciplinas, ementas e componentes curriculares para serem executados nos cursos superiores já existentes;

AÇÕES DE LONGO PRAZO

1. Consolidação de uma jornada formativa, de caráter permanente, com cursos e atividades pertinentes aos diversos níveis de formação profissional e empreendedora para agentes da indústria de jogos;
2. Apoiar a implantação de cursos de formação técnica e superior aderente às práticas de mercado e necessidades da indústria de jogos do Ceará;

INOVAÇÃO SETORIAL

A indústria de jogos é uma das mais dinâmicas da atualidade. Suas conexões com diversos outros setores e sua posição como ponta de lança em diversas iniciativas inovadoras dão a ela uma característica fluida que precisa ser acompanhada por novas formas de se pensá-la e realizá-la. Trabalhar a Inovação Setorial é, proativamente, buscar formas de elaborar e praticar novos métodos, visões e práticas que permitam a região sempre se posicionar de forma competitiva e sustentável dentro do cenário regional, nacional e internacional.

AÇÕES DE CURTO PRAZO

1. Realizar um levantamento de programas de pesquisa e extensão no Ceará que tangenciam as atividades da indústria de jogos;

2. Incentivar publicações científicas, pesquisas e produções inovadoras mediante premiações e reconhecimentos junto ao setor;
3. Conectar agentes de pesquisa e estúdios de desenvolvimento de jogos do Ceará por meio de um levantamento de demandas e oportunidades;

AÇÕES DE MÉDIO PRAZO

1. Promover programas de pesquisa conectados a demandas técnicas e metodológicas existentes nos estúdios de jogos do Ceará;
2. Apoiar a realização de simpósios, conferências e eventos de troca de experiência que promovam a intersecção entre academia e indústria;
3. Realizar iniciativas de conexão entre o ecossistema local e profissionais de referência para transferência tecnológica;

AÇÕES DE LONGO PRAZO

1. Estabelecer linhas de fomento para iniciativas de pesquisa que contemplem a indústria de jogos, suas tecnologias e métodos ao conectar demandas privadas e a academia;

GOVERNANÇA

Por sua abundância de atores e, em especial, pela pretensão estadual do ProGamesCE, é necessário se estabelecer mecanismos que auxiliem na compreensão, coordenação e reformulação das iniciativas para o setor ao longo do tempo. Ao desenvolver meios de Governança, a indústria de jogos do Ceará

estará muito melhor preparada para estabelecer sua posição junto a agentes externos, investidores e também atuar de forma organizada em processos de transição e negociações políticas que sejam necessárias para sua consolidação.

AÇÕES DE CURTO PRAZO

1. Realizar um levantamento de profissionais atuantes na indústria de jogos do Ceará;
2. Realizar um levantamento de empreendimentos atuantes na indústria de jogos do Ceará, com informações sobre modelos de negócios, grau de maturidade e formas de atuação na indústria;
3. Estabelecer um calendário de ações do ecossistema de forma centralizada e compartilhado com agentes da capital e do interior;
4. Construir uma base de conhecimento documental compartilhada com as lideranças e agentes do setor;
5. Promover o desenvolvimento e realização de ações na comunidade seguindo princípios de inclusão, acessibilidade, igualdade e respeito;
6. Fortalecimento da ASCENDE Jogos enquanto instituição representativa do setor por meio de iniciativas públicas e atração de novos associados;

AÇÕES DE MÉDIO PRAZO

1. Manter um mapeamento constante e atualizado de empreendimentos e profissionais do setor;
2. Integrar coletivos da indústria de jogos da capital e do interior através da formação de um núcleo permanente de discussão setorial;

AÇÕES DE LONGO PRAZO

1. Constituição de um Conselho da Indústria de Jogos, com representantes da Sociedade Civil Organizada, Poder Público e Iniciativa Privada, associado ou não a estruturas consultivas já existentes no Ceará;
2. Estabelecimento de um Arranjo Produtivo Local de Jogos no Ceará;

ESTRUTURA OPERACIONAL

A dimensão Estratégica do ProGamesCE reflete uma perspectiva de futuro desenvolvida ao longo dos próximos cinco anos, com diversas ações demandando tempo para serem executadas de forma apropriada ou atinjam o estágio de maturidade necessário para que possam impactar positivamente o ecossistema.

Neste desenho, é necessário o estabelecimento de um horizonte observável, mensurável e delimitado de ações, com definições de responsabilidades, métricas avaliáveis e compromissos, garantindo que o esforço coletivo demandado para a execução desse programa seja realizado da forma devida.

Considerando isso, a Estrutura Operacional do ProGamesCE tem como papel materializar as ações descritas anteriormente neste documento, aprofundando-as nas especificidades do contexto atual, delegando-as aos agentes já associados a indústria de jogos do Ceará e sugerindo encaminhamentos executivos que possam guiar as ações institucionais após a elaboração desse documento, na forma de novas parcerias para serem firmadas, instituições para serem acionadas e novos modelos processuais e metodológicos para serem adotados.

Para manter o horizonte visível para as ações propostas, a Estrutura Operacional do ProGamesCE trabalhará numa perspectiva de 02 (dois) anos de duração, seguindo padrão do Projeto Exportador da APEX Brasil (Programa Brasil Games).

Durante esse período, as iniciativas listadas deverão ser executadas sob o melhor dos esforços pelos agentes e instituições envolvidas, com a conclusão desse ciclo bianual sendo utilizada como um período de avaliação operacional, reorganização das atividades e adição de novas ações com base na Visão Estratégica.

A Estrutura Operacional utilizará como referência as delimitações de Curto, Médio e Longo Prazo utilizadas na Visão Estratégica, tomando como base que ações de Curto Prazo são esperadas para o horizonte de um ano, ações de Médio Prazo devem ser concluídas em até três anos e ações de Longo Prazo demandarão esforços até o final dos cinco anos previstos.

Algumas dessas ações serão antecipadas, para estabelecer iniciativas necessárias à sua conclusão, mas todas as ações listadas deverão gerar valor percebido dentro de seus escopos ao final do período definido em Estrutura Operacional.

O formato adotado para a Estrutura Operacional utilizará como base as ações especificadas na Visão Estratégica, estabelecendo conexões entre essas em seus objetivos, tratando diversas das ações propostas simultaneamente.

CICLO 2023 / 2024

Os Objetivos, Metas, Ações e Indicadores Chave abaixo correspondem ao planejado operacionalmente para o biênio 2023 - 2024, assumindo as ações propostas na Visão Estratégica do ProGamesCE

OBJETIVO 01: Implementar Programa Setorial Estruturante para a indústria de jogos do Ceará

META 01.1.: Executar o Programa SEBRAE de Games ou equivalente nos anos de 2023 e 2024

Ação	Descrição
01.1.1	Formatar ações do programa de acordo com demandas setoriais
01.1.2	Definir abrangência de atuação do Programa dentro das macrorregiões do Ceará junto aos parceiros
01.1.3	Realizar convocação de prestadores de serviços para execução do Programa junto aos parceiros
01.1.4	Acompanhar e avaliar execução das ações do Programa

Indicadores Chave: Execução do Programa Anual; Quantidade de Pessoas Físicas Impactadas; Quantidade de Pessoas Jurídicas Impactadas ao Início do Programa; Quantidade de Pessoas Jurídicas Impactadas ao Final do Programa

META 01.2.: Apresentar proposta de um Programa Setorial composto por agentes do Poder Público, Iniciativa Privada e Sociedade Civil Organizada

Ação	Descrição
01.2.1	Mapear entidades parceiras em potencial
01.2.2	Promover encontro de entidades para discutir Programa Setorial
01.2.3	Elaborar formatos de atuação conjunta que permitam a realização do Programa Setorial
01.2.4	Estabelecer Termos de Parceria entre as entidades para viabilização do Plano Setorial

Indicadores Chave: Encontro Realizado; Entidades Presentes em Encontro; Termos de Parceria Assinados

META 01.3.: Formatar o Programa Setorial como uma Política Pública para o estado do Ceará

Ação	Descrição
01.3.1	Analisar referências de Programas Setoriais aplicados no Brasil e em outros ecossistemas ao redor do mundo
01.3.2	Elaborar proposta de Programa Setorial como Política Pública aderente as iniciativas existentes no Ceará
01.3.3	Buscar suporte político e institucional para estabelecimento do Programa Setorial no Ceará

Indicadores Chave: Documento de Programa Setorial Elaborado; Entidades e Agentes Políticos Comprometidos

META 01.4.: Estabelecer a uniformidade e reconhecimento do ecossistema de jogos cearense, de suas ações, projetos e produtos derivados

Ação	Descrição
01.4.1	Realizar levantamento de ações, projetos e produtos existentes na indústria de jogos cearense
01.4.2	Estabelecer junto às entidades parceiras um evento de premiação para ações, projetos e produtos
01.4.3	Instituir um Selo que reconheça entidades, agentes, ações, projetos e produtos que promovem e auxiliam a indústria de jogos do Ceará
01.4.4	Promover anualmente o Encontro Regional da Indústria de Jogos com agentes estaduais, focando na conexão de iniciativas, prestação de contas das ações e definição de próximos passos em acordo com o Plano Setorial

Indicadores Chave: Levantamento Realizado; Evento de Premiação Realizado; Selo da Indústria de Jogos do Ceará Estabelecido

OBJETIVO 02: Promover ações para o desenvolvimento de negócios da indústria de jogos do Ceará

META 02.1.: Subsidiar Missão de Negócios nacional para o Best International Game Festival (BIG Festival) 2023 e 2024

Ação	Descrição
02.1.1	Formatar Missão de Negócios para o BIG Festival, definido tipos de subsídios, critérios de seleção de estúdios e métricas de análise
02.1.2	Realizar chamamento público para a participação dos estúdios de jogos na Missão de Negócios até Maio antes de cada edição
02.1.3	Analisar resultados posteriores para mensurar sucesso da iniciativa

Indicadores Chave: Missão de Negócios Realizada; Quantidade de Pessoas Jurídicas Impactadas; Quantidade de Reuniões Realizadas; Retorno sobre o Investimento Mapeado

META 02.2.: Promover parcerias para realização de Missão de Negócios internacional para a Game Connection Europe (GCE) 2023 e 2024

Ação	Descrição
02.2.1	Formatar Missão de Negócios para a GCE, definindo mecanismos de suporte, critérios de seleção de estúdios e métricas de análise
02.2.2	Realizar chamamento público para a participação dos estúdios de jogos na Missão de Negócios até Outubro antes de cada edição
02.2.3	Analisar resultados posteriores para mensurar sucesso da iniciativa

Indicadores Chave: Missão de Negócios Realizada; Quantidade de Pessoas Jurídicas Impactadas; Quantidade de Reuniões Realizadas; Retorno sobre o Investimento Mapeado

META 02.3.: Estabelecer parcerias para a participação do setor em novas oportunidades para desenvolvimento de negócios nacionais ou internacionais

META 02.3.: Estabelecer parcerias para a participação do setor em novas oportunidades para desenvolvimento de negócios nacionais ou internacionais

Ação	Descrição
02.3.1	Mapear oportunidades de desenvolvimento de negócios
02.3.2	Avaliar aderência das iniciativas dentro dos objetivos dos estúdios e do ecossistema de jogos do Ceará
02.3.3	Auxiliar na divulgação das iniciativas junto a indústria de jogos do Ceará
02.3.4	Analisar resultados posteriores para mensurar sucesso das iniciativas

Indicadores Chave: Oportunidades Mapeadas; Oportunidades Viáveis Executadas; Quantidade de Pessoas Jurídicas Impactadas; Retorno sobre o Investimento Mapeado

META 02.4.: Realizar conexões entre a indústria de jogos do Ceará, potenciais mercados compradores e investidores

Ação	Descrição
02.4.1	Construir conexões de negócios através de parceiros com mercados compradores e investidores no Ceará e em outras regiões
02.4.2	Apresentar o Ceará enquanto ambiência com potencial para prestação de serviços, desenvolvimento de negócios e investimento na indústria de jogos
02.4.3	Auxiliar na conexão e relação entre estúdios de jogos, mercados compradores e investidores

Indicadores Chave: Quantidade de Mercados Compradores Identificados; Quantidade de Investidores Identificados; Quantidade de Conexões Criadas; Retorno sobre o Investimento Mapeado

OBJETIVO 03: Mapear agentes e entidades promotoras de ações voltadas para a indústria de jogos do Ceará

META 03.1.: Realizar mapeamento de agentes e entidades promotoras para estabelecimento de conexões entre iniciativas

Ação	Descrição
03.1.1	Realizar levantamento de entidades e agentes promotores de ações relacionadas à indústria de jogos no Ceará
03.1.2	Apresentar iniciativas da indústria de jogos e objetivos estratégicos para serem integrados nas iniciativas
03.1.3	Realizar desenho de formatos para iniciativas integradas com agentes e entidades

Indicadores Chave: Quantidade de Agentes e Entidades Mapeados; Quantidade de Iniciativas Conjuntas Formatadas

META 03.2.: Construir uma vitrine permanente de agentes e entidades promotoras de ações para a indústria de jogos do Ceará

Ação	Descrição
03.2.1	Elaborar formulário de coleta de dados para agentes e entidades promotoras de ações para a indústria de jogos do Ceará
03.2.2	Divulgar formulário de coleta de dados para agentes e entidades promotoras de ações para a indústria de jogos do Ceará junto aos ecossistemas regionais
03.2.3	Realizar acompanhamento junto aos agentes e entidades mapeados para manter a atualização do catálogo

Indicadores Chave: Formulário Elaborado; Quantidade de Agentes e Entidades Mapeados
OBJETIVO 04: Construir mecanismos de governança participativa e estruturada envolvendo os agentes setoriais da indústria de jogos do Ceará

OBJETIVO 04: Construir mecanismos de governança participativa e estruturada envolvendo os agentes setoriais da indústria de jogos do Ceará

META 04.1.: Estruturar um conselho deliberativo com representantes das entidades setoriais para representação e discussão de pautas

Ação	Descrição
04.1.1	Elencar os agentes setoriais representativos da indústria de jogos do Ceará
04.1.2	Definir estrutura formal através de Regimento para mecanismo de governança setorial, elencando condições de participação, atribuições, entre outros
04.1.3	Estabelecer mecanismo de governança setorial

Indicadores Chave: Mapeamento de Agentes Setoriais Realizado; Regimento Elaborado; Governança Setorial Estabelecida

META 04.2.: Estabelecer estrutura de governança para a implementação do ProGamesCE envolvendo representantes de entidades parceiras

Ação	Descrição
04.2.1	Elencar entidades parceiras para colaborarem na governança da indústria de jogos do Ceará
04.2.2	Realizar convite para participação das entidades parceiras no canal de governança setorial
04.2.3	Formalizar participação das entidades parceiras através de Acordo de Cooperação

Indicadores Chave: Mapeamento de Entidades Realizado; Entidades Interessadas em Compôr a Governança Setorial; Quantidade de Acordos de Cooperação Assinados

META 04.3.: Manter registros públicos e privados de informações relevantes ao setor e seus agentes, tais como documentos, registros de iniciativas e calendários de atividades

Ação	Descrição
04.3.1	Estabelecer repositório de acesso controlado para manutenção de registros e documentos específicos da governança do setor
04.3.2	Estabelecer repositório de acesso aberto para consulta de dados, informações, calendários de ações e materiais produzidos

Indicadores Chave: Repositório Privado Criado; Repositório Público Criado; Documentos Privados Inseridos; Documentos Públicos Inseridos

OBJETIVO 05: Estabelecer instrumentos de mapeamento e coleta de dados primários para a indústria de jogos do Ceará

META 05.1.: Constituir instrumento associado a governança setorial para realização de coleta e análise de dados sobre a indústria de jogos do Ceará

Ação	Descrição
05.1.1	Consolidar formatação, metodologia de aplicação e análise de dados para o Censo da Indústria de Jogos do Ceará
05.1.2	Elaborar instrumentos de coleta de dados com base nas demandas do setor e em conexão com as ferramentas utilizadas por outras Associações Regionais
05.1.3	Divulgar mecanismo de coleta de dados junto a indústria de jogos do Ceará anualmente durante o primeiro semestre
05.1.4	Realizar análise dados para elaboração de relatório público anual do setor e apresentação junto às Associações Regionais

Indicadores Chave: Censo da Indústria de Jogos do Ceará Estruturado; Metodologia de Análise de Dados Estruturada; Censo Divulgado; Quantidade de Pessoas Físicas Respondentes; Quantidade de Pessoas Jurídicas Respondentes; Relatório Público Redigido

META 05.2.: Promover o estabelecimento de mecanismos de observação independentes para o setor

Ação	Descrição
05.2.1	Contatar Fundações de Pesquisa, Instituições de Ensino e Observatórios para tratar as necessidades da indústria de jogos do Ceará
05.2.2	Desenhar uma proposta de Observatório, Programa de Pesquisa ou mecanismo relacionado como parte de desenhos já existentes no estado

Indicadores Chave: Levantamento de Agentes de Pesquisa Realizado; Desenho de Mecanismo de Observação Feito

OBJETIVO 06: Esclarecer necessidades e características do setor junto às entidades do Poder Público, Iniciativa Privada e Sociedade Civil Organizada para o fortalecimento dos pleitos setoriais

META 06.1.: Apresentar a indústria de jogos ao Poder Público, Iniciativa Privada e Sociedade Civil Organizada

Ação	Descrição
06.1.1	Compilar demandas setoriais, relatórios e pleitos já realizados
06.1.2	Promover reuniões de apresentação junto a entidades de interesse
06.1.3	Conectar ações e representações já existentes a pautas de interesse da indústria de jogos, prezando pela eficiência e intersetorialidade
06.1.4	Firmar Termos de Compromisso para iniciativas no sentido de tratar de forma correta as necessidades do setor nas iniciativas

Indicadores Chave: Material de Divulgação Elaborado; Quantidade de Reuniões de Apresentação Realizadas; Quantidade de Ações Existentes Integradas; Quantidade de Termos de Compromisso Assinados

META 06.2.: Iniciar tratativas com instituições financeiras e de fomento para atendimento da indústria de jogos

Ação	Descrição
06.2.1	Realizar levantamento de instituições financeiras e de fomento
06.2.2	Realizar reuniões de apresentação de demandas e avaliação de possibilidades junto às instituições financeiras e de fomento
06.2.3	Firmar Termos de Compromisso para análise de viabilidade e execução de oportunidades, linhas de financiamento e outros mecanismos

Indicadores Chave: Levantamento de Instituições Financeiras e de Fomento Realizado; Quantidade de Reuniões Realizadas; Quantidade de Termos de Compromisso Assinados

META 06.3.: Apresentar a indústria de jogos em momentos de conexão com instituições de ensino e agentes de ecossistemas, promovendo a compreensão do setor no Ceará

Ação	Descrição
06.3.1	Elaborar apresentação setorial para ser utilizada em introduções à indústria de jogos cearense
06.3.2	Manter disponibilidade das instituições para realização de iniciativas de introdução ao setor

Indicadores Chave: Apresentação Setorial Elaborada; Quantidade Total de Apresentações Setoriais Realizadas; Quantidade de Apresentações Setoriais Realizadas no Interior

OBJETIVO 07: Organizar estrutura de comunicação, divulgação e promoção de eventos para a indústria de jogos do Ceará através de mídias sociais, produção de conteúdo e cobertura de ações

META 07.1.: Organizar estruturas e práticas de comunicação para o setor, suas ações, resultados e produtos

Ação	Descrição
07.1.1	Estabelecer responsabilidades de comunicação aos mecanismos de governança
07.1.2	Elaborar manual de comunicação para a divulgação de iniciativas do setor
07.1.3	Reforçar atuação nos canais de mídia e comunicação já existentes da indústria de jogos para a sociedade e comunidade
07.1.4	Prospectar canais de mídia e parceiros de comunicação para veiculação de conteúdos associados a indústria de jogos do Ceará
07.1.5	Contatar veículos de comunicação para formular pautas aderentes ao setor

Indicadores Chave: Manual de Comunicação Elaborado; Canais de Mídia Utilizados; Conteúdos Veiculados

META 07.2.: Conectar veículos de comunicação e canais de mídia para veicular pautas referentes a indústria de jogos

Ação	Descrição
07.2.1	Realizar levantamento de veículos de comunicação e canais de mídia regionais e nacionais para difusão de leads sobre o setor no Ceará
07.2.2	Elaborar Media Kit sobre a indústria de jogos no Ceará para o compartilhamento de informações iniciais com os canais e veículos
07.2.3	Realizar comunicação constante de iniciativas desenvolvidas no estado

Indicadores Chave: Quantidade de Veículos de Comunicação e Canais de Mídia Mapeados; Media Kit Elaborado; Quantidade de Leads Divulgados; Quantidade de Matérias Veiculadas

META 07.3.: Promover o contato interno e acolhimento da comunidade de desenvolvedores de jogos do Ceará, assim como a apresentação à sociedade da produção local

Ação	Descrição
07.3.1	Estruturar eventos recorrentes, regionalizados ou não, com foco em exposição de projetos desenvolvidos, troca de conhecimentos e contato entre profissionais
07.3.2	Viabilizar parceiros nacionais e internacionais para colaborarem na realização dos eventos promovidos pela comunidade
07.3.3	Realizar o diálogo com os agentes setoriais da indústria de jogos para a replicação ou adaptação de ações semelhantes nos ecossistemas regionais além da RMF

Indicadores Chave: Eventos Elaborados; Quantidade de Eventos Realizados; Quantidade de Eventos Realizados fora da RMF; Quantidade de Parceiros Participantes; Quantidade de Participantes em Eventos

OBJETIVO 08: Estabelecer jornada formativa para estudantes e profissionais da indústria de jogos, abordando competências técnicas, interpessoais e a construção de portfólios

META 08.1.: Estruturar matrizes de competências para serem apresentadas a instituições de ensino técnico e superior que atuem junto a indústria de jogos do Ceará

Ação	Descrição
08.1.1	Realizar debate com professores e representantes da indústria de jogos para elaboração de matrizes de competências e entendimento das iniciativas realizadas
08.1.2	Formatar documento norteador de matrizes de competência para ser apresentado de acordo com os processos institucionais
08.1.3	Orientar instituições dos requisitos computacionais, de arquitetura, hardware, software e outros para realização das ações formativas
08.1.4	Apoiar as instituições de ensino na aplicação do documento norteador

Indicadores Chave: Debate Realizado; Quantidade de Instituições de Ensino Presentes no Debate; Documento Norteador Redigido; Quantidade de Reuniões de Acompanhamento Realizadas; Ações Seguindo o Documento Norteador Realizadas

META 08.2.: Estruturar cartilha de sugestões para ações livres voltadas a competências da indústria de jogos

Ação	Descrição
08.2.1	Realizar levantamento de demandas setoriais que possam ser tratadas através de ações de capacitação livre
08.2.2	Elaborar sugestões do setor para tópicos de interesse a serem abordados em ações de curto prazo
08.2.3	Orientar instituições dos requisitos computacionais, de arquitetura, hardware, software e outros para realização das ações formativas
08.2.4	Acompanhar execução de ações livres aderentes às demandas da indústria de jogos do Ceará

Indicadores Chave: Levantamento de Demandas Setoriais Realizado; Documento de Sugestões do Setor Redigido; Ações Livres Executadas

META 08.3.: Estruturar projeto replicável e continuado de prática profissional, acompanhamento e qualificação para o mercado junto a entidades parceiras

Ação	Descrição
08.3.1	Elaborar estrutura para projeto de prática profissional, de acordo com demandas de mercado e exploração de competências
08.3.2	Executar ações para construção de portfólio através de ciclos curtos de execução
08.3.3	Formatar estrutura para programa continuado de prática profissional

Indicadores Chave: Estrutura de Projeto Elaborada; Quantidade de Ciclos de Projeto Executados; Programa Continuado Elaborado

OBJETIVO 09: Valorizar a colaboração entre a indústria de jogos do Ceará e ações de Pesquisa e Extensão no estado

META 09.1.: Estabelecer meios de promoção de iniciativas de pesquisa, extensão e inovação

Ação	Descrição
09.1.1	Realizar levantamento periódico de ações de pesquisa, extensão e inovação pertinentes a indústria de jogos no Ceará
09.1.2	Promover resultados de pesquisa, extensão e inovação através de eventos realizados pela indústria de jogos do Ceará
09.1.3	Realizar premiação para projetos de pesquisa, extensão e inovação que trabalhem junto da indústria de jogos do Ceará

Indicadores Chave: Levantamento de Ações Realizado; Quantidade de Projetos de Pesquisa, Extensão e Inovação Mapeados; Quantidade de Projetos Divulgados; Premiação Realizada

META 09.2.: Promover a conexão entre iniciativas de pesquisa e a cadeia produtiva da indústria de jogos do Ceará

Ação	Descrição
09.2.1	Realizar levantamento periódico de ações de pesquisa, extensão e inovação pertinentes a indústria de jogos no Ceará
09.2.2	Realizar levantamento de demandas de estúdios de jogos e agentes da indústria de jogos do Ceará que possam tangenciar iniciativas de pesquisa, extensão e inovação
09.2.3	Conectar demandas e oportunidades através de contato direto entre estúdios de jogos, agentes setoriais e instituições de ensino

Indicadores Chave: Levantamento de Ações Realizado; Levantamento de Demandas Realizado; Quantidade de Conexões Realizadas

OBJETIVO 10: Manter o posicionamento de liderança setorial da ASCENDE Jogos em instâncias de debate e tomada de decisão

META 10.1.: Posicionar a ASCENDE Jogos nos foros regionais de discussão pertinentes à indústria de jogos

Ação	Descrição
10.1.1	Inserir a ASCENDE Jogos nos foros de discussão pertinentes relacionados a Inovação, Economia Criativa e Cultura no Ceará no que tange a indústria de jogos
10.1.2	Manter a Associação próxima às discussões da CSDEC da ADECE
10.1.3	Manter a Associação próxima a Programas de Inovação pertinentes a indústria de jogos do Ceará
10.1.4	Aproximar a Associação de pautas com Secretarias Estaduais e Municipais
10.1.5	Estabelecer mecanismos para que a ASCENDE Jogos possa colaborar com iniciativas regionais de contato político por agentes setoriais independentes

Indicadores Chave: Quantidade de Foros de Discussão Integrados; Quantidade de Reuniões Realizadas pela ASCENDE Jogos; Quantidade de Reuniões Realizadas por Demais Agentes Setoriais

META 10.2.: Manter a ASCENDE Jogos em debates de caráter nacional e internacional

Ação	Descrição
10.2.1	Manter a participação da ASCENDE Jogos no Conselho das Associações Regionais
10.2.2	Manter a participação da ASCENDE Jogos nas discussões sobre projetos setoriais junto ao Governo Federal
10.2.3	Aproximar a ASCENDE Jogos de discussões setoriais emergentes através dos parceiros nacionais

Indicadores Chave: Quantidade de Reuniões Realizadas pela ASCENDE Jogos

OBJETIVO 11: Conectar a indústria de jogos a setores e iniciativas transversais, como Inovação, Economia Criativa, Transformação Digital, Cultura e Empreendedorismo

META 11.1.: Aproximar a indústria de jogos de setores transversais, garantindo execução de atividades de interesse

Ação	Descrição
11.1.1	Acompanhar realização de atividades relacionadas a indústria de jogos por agentes de setores transversais no Ceará
11.1.2	Oferecer suporte, na forma de subsídios intelectuais e contatos, para a realização de ações tangentes ao setor de jogos
11.1.3	Posicionar e orientar agentes setoriais da indústria de jogos em foros de discussão de setores transversais, comunicando ações, auxiliando em discussões e garantindo sinergia de iniciativas

Indicadores Chave: Quantidade de Atividades Mapeadas; Quantidade de Atividades com Participação da Indústria de Jogos; Quantidade de Foros de Discussão Integrados

META 11.2.: Estruturar atuação da indústria de jogos junto a ações de desenvolvimento de ecossistemas, ambientes e hubs

Ação	Descrição
11.2.1	Acompanhar iniciativas de promoção de ecossistemas no Ceará
11.2.2	Desenhar atuação do setor junto a ecossistemas formados e em formação
11.2.3	Elaborar estrutura própria para consolidação de hubs do setor no Ceará

Indicadores Chave: Quantidade de Ecossistemas Conectados; Quantidade de Ecossistemas com Hubs Associados a Indústria de Jogos; Projeto de Hub da Indústria de Jogos Elaborado

OBJETIVO 12: Promover ações para inclusão, diversidade e acessibilidade da indústria de jogos cearense, sua dimensão de mercado e produtos

META 12.1.: Promover valores de diversidade e inclusão no mercado de trabalho da indústria de jogos

Ação	Descrição
12.1.1	Realizar atividades de debate sobre diversidade e inclusão na indústria de jogos
12.1.2	Acompanhar a comunidade em um processo de escuta ativa sobre casos de discriminação
12.1.3	Realizar uma iniciativa chave de promoção da diversidade e inclusão na indústria de jogos cearense

Indicadores Chave: Quantidade de Atividades Realizadas; Acompanhamento Realizado; Iniciativa Chave Realizada

META 12.2.: Auxiliar no desenvolvimento de competências e resolução de necessidades relacionadas a acessibilidade em produtos da indústria de jogos do Ceará

Ação	Descrição
12.2.1	Realizar acompanhamento de projetos desenvolvidos no ecossistema e seu suporte à soluções acessíveis de interação
12.2.2	Desenvolver iniciativas formativas para capacitação de profissionais e empresas em acessibilidade para jogos
12.2.3	Realizar uma iniciativa chave de promoção da acessibilidade na indústria de jogos cearense

Indicadores Chave: Quantidade de Projetos Acessíveis; Quantidade de Participantes em Ações Formativas; Iniciativa Chave Realizada

PLANO FINANCEIRO

O Plano Financeiro do ProGamesCE tem como base as propostas da Estrutura Operacional, concretizando suas iniciativas na forma de rubricas e oferecendo uma dimensão de recursos necessários para a implementação das ações com o grau de eficiência esperado e obtenção de resultados satisfatórios dos Indicadores Chave.

Para a estruturação desta dimensão do Plano Setorial, os Objetivos apresentados na Estrutura Operacional serão agregados em Programas, que são compostos por um conjunto de iniciativas integradas sob as mesmas premissas; cada Programa conterá Projetos, que são iniciativas particulares de caráter temporário ou periódico realizadas com foco na obtenção de um resultado desejado; os Projetos, por sua vez, terão descrições de sua execução, uma vez que Ações específicas deverão ser desenhadas individualmente em conjunto com entidades parceiras e executoras para a consecução dos objetivos.

Dentro desta estrutura, serão apresentados os referenciais de Investimento por Execução, considerando os valores necessários para a operacionalização dos Projetos individualmente e Fonte de Recurso, definindo de forma ampla se os recursos necessários para execução tem como perspectiva serem oriundos do Poder Público, Iniciativa Privada ou de Parcerias Público Privadas.

Investimento e Fonte de Recurso são campos apresentados como sugestões, baseados em levantamentos financeiros de ações semelhantes, cotações de preços médios praticados no mercado, desenhos de execução eficientes

e considerando formatos possíveis de financiamento para serem discutidos e executados.

O desenho do Plano Financeiro auxiliará entidades parceiras e agentes setoriais a compreenderem a dimensão e complexidade da aplicação do Plano Setorial, tendo em vista a necessidade de, através de conexões, parcerias e investimentos externos, promover a capitalização das ações para o setor de forma concreta, garantindo que as iniciativas sejam executadas com a recorrência e a eficiência necessárias para gerarem o impacto estruturante desejado.

Por sua natureza relacionada a outras entidades e agentes, o Plano Financeiro também possui margem para adaptação de valores e recorrência de ações, expandindo ou reduzindo o escopo de determinados Projetos para promover uma maior dinamicidade de execução, uma vez que seja garantido que as mudanças aplicadas não prejudiquem os resultados.

Valores referentes a execução de 2024 foram postos semelhantes aos valores de 2023 de forma representativa, com posterior avaliação que deverá ser feita de acordo com critérios como inflação e objetivos dos parceiros envolvidos. Esses valores se encontram com um asterisco após o número.

Para fins de estruturação dos Programas definidos para o biênio 2023 - 2024, estes seguem a seguinte definição:

O Programa de Capacitação e Desenvolvimento Empreendedor compila as iniciativas de capacitação empreendedora e desenvolvimento de negócios para a indústria de jogos do Ceará. Tomando como base a execução do Programa SEBRAE de Games 2022, essa iniciativa abrange os objetivos de formação de novos arranjos produtivos e promoção da indústria local através de oportunidades de conexão com clientes e investidores, tendo como base dois dos

marketplaces mais aderentes aos objetivos do setor no período estabelecido na Estrutura Operacional do ProGamesCE.

O Programa de Promoção e Visibilidade agrega iniciativas relacionadas à divulgação setorial, construindo a imagem comunicada interna e externamente, auxiliando na visibilidade do setor por entidades e sociedade, enquanto promove uma visão de valor para a própria comunidade e reconhece suas iniciativas através de selos e premiações. Progressivamente, o Programa de Promoção e Visibilidade atuará na expansão da visão do Ceará como um polo produtivo da indústria de jogos, sendo essencial na construção de um branding para o estado em ações internacionais e contato com investidores do setor.

O Programa de Governança é composto por iniciativas para o estabelecimento de mecanismos de deliberação e escuta, garantindo a execução do ProGamesCE. Seus pilares se baseiam no estabelecimento do Conselho Deliberativo, que será composto por entidades e agentes representativos do ecossistema; os Grupos de Trabalho, que trabalharão para garantir que as lacunas operacionais do ProGamesCE sejam sanadas; e os Mapeamentos Setoriais, que ocorrerão anualmente para permitir visibilidade clara do estado do setor, suas demandas e oportunidades, adaptando as diretrizes do ProGamesCE.

O Programa de Formação e Competitividade reúne as iniciativas voltadas ao contato da indústria de jogos com as instituições de ensino e demais agentes executores de ações formativas estruturadas ou livres no Ceará, auxiliando no direcionamento dessas ações e formações em consonância com as demandas apresentadas pela cadeia produtiva, além de ações de promoção da competitividade setorial através da produção.

Esse Programa também contempla o Projeto de Formação e Prática Profissional, com o acompanhamento de estudantes e novos profissionais na criação de seus primeiros projetos, a ação de Criação e Difusão de Pls, onde haverá o desenvolvimento de Propriedades Intelectuais Autorais para promover a competência técnica e a competitividade de arranjos produtivos locais junto ao mercado, assim como a Conexão Academia - Indústria, iniciativa voltada a conexão entre projetos de pesquisa e extensão com as empresas da indústria de jogos cearense.

CICLO 2023 - 2024

PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO EMPREENDEDOR - 2023			
PROJETO	DESCRIÇÃO	INVESTIMENTO TOTAL	FONTE DE RECURSO
Capacitação Empreendedora	Execução de Projeto de Capacitação Empreendedora com palestras, oficinas e atividades realizadas para profissionais e empresários	200,000.00	PÚBLICO
Missão de Negócios BIG Festival 2023	Participação de 10 Arranjos Produtivos nas Rodadas de Negócios do BIG Festival 2023, com subsídio de passagem, hospedagem e credencial	64,200.00	PÚBLICO
Missão de Negócios GCE 2023	Participação de 03 Arranjos Produtivos nas Rodadas de Negócios da GCE 2023, com auxílio financeiro para passagem, hospedagem e credencial	92,000.00	PPP

PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO EMPREENDEDOR - 2024

PROJETO	DESCRIÇÃO	INVESTIMENTO TOTAL	FONTE DE RECURSO
Capacitação Empreendedora	Execução de Projeto de Capacitação Empreendedora com palestras, oficinas e atividades realizadas para profissionais e empresários	250,000.00*	PÚBLICO
Missão de Negócios BIG Festival 2024	Participação de 10 Arranjos Produtivos nas Rodadas de Negócios do BIG Festival 2024, com subsídio de passagem, hospedagem e credencial	96,000.00*	PÚBLICO
Missão de Negócios GCE 2024	Participação de 03 Arranjos Produtivos nas Rodadas de Negócios da GCE 2024, com auxílio financeiro para passagem, hospedagem e credencial	150,000.00*	PPP

PROGRAMA DE PROMOÇÃO E VISIBILIDADE - 2023			
PROJETO	DESCRIÇÃO	INVESTIMENTO TOTAL	FONTE DE RECURSO
Eventos de Promoção Setorial	Realização de eventos periódicos na RMF e Interior para a promoção da indústria de jogos do Ceará, construção de conexões, apresentação de projetos e ações formativas	75,000.00	PPP
Selo INDIE Ceará	Estabelecimento do Selo INDIE Ceará de Apoio à Indústria de Jogos para o reconhecimento de empresas, agentes e instituições que produzem ou apoiam o setor no Ceará	25,000.00	PRIVADO
Relações Públicas Setoriais	Construção de uma célula de comunicação setorial responsável por promover conteúdos, cobrir iniciativas e divulgar as ações realizadas na indústria de jogos do Ceará	18,000.00	PRIVADO
Prêmio INDIE Ceará	Realização de premiação para o reconhecimento de empresas, produtos, projetos e profissionais do setor	50,000.00	PPP

PROGRAMA DE PROMOÇÃO E VISIBILIDADE - 2024			
PROJETO	DESCRIÇÃO	INVESTIMENTO TOTAL	FONTE DE RECURSO
Eventos de Promoção Setorial	Realização de eventos periódicos na RMF e Interior para a promoção da indústria de jogos do Ceará, construção de conexões, apresentação de projetos e ações formativas	150,000.00*	PPP
Selo INDIE Ceará	Execução do Selo INDIE Ceará de Apoio à Indústria de Jogos para o reconhecimento de empresas, agentes e instituições que produzem ou apoiam o setor no Ceará	50,000.00*	PRIVADO
Relações Públicas Setoriais	Manutenção de uma célula de comunicação setorial responsável por promover conteúdos, cobrir iniciativas e divulgar as ações realizadas na indústria de jogos do Ceará	36,000.00*	PRIVADO
Prêmio INDIE Ceará	Realização de premiação para o reconhecimento de empresas, produtos, projetos e profissionais do setor	50,000.00*	PPP

PROGRAMA DE GOVERNANÇA - 2023			
PROJETO	DESCRIÇÃO	INVESTIMENTO TOTAL	FONTE DE RECURSO
Conselho Deliberativo Setorial	Operar Conselho Deliberativo, conectando entidades e agentes para o acompanhamento do Plano INDIE Ceará	20,000.00	PPP
Manutenção de Acervo e Registros	Manter Acervo Digital para registro de documentos públicos e privados referentes a indústria de jogos do Ceará, aberto a consultas do Conselho e sociedade	20,000.00	PPP
Manutenção de Grupos de Trabalho	Custeio de atividades e operações para que os Grupos de Trabalho formados à partir do Conselho Deliberativo operem suas atividades em 2023	20,000.00	PPP
Mapeamento Setorial	Realização de Mapeamento Setorial para entendimento de Agentes, Empresas, Profissionais e demais variáveis existentes na formulação de ações	50,000.00	PPP

PROGRAMA DE GOVERNANÇA - 2024			
PROJETO	DESCRIÇÃO	INVESTIMENTO TOTAL	FONTE DE RECURSO
Conselho Deliberativo Setorial	Operar Conselho Deliberativo, conectando entidades e agentes para o acompanhamento do Plano INDIE Ceará	36,000.00*	PPP
Manutenção de Acervo e Registros	Manter Acervo Digital para registro de documentos públicos e privados referentes a indústria de jogos do Ceará, aberto a consultas do Conselho e sociedade	36,000.00*	PPP
Manutenção de Grupos de Trabalho	Custeio de atividades e operações para que os Grupos de Trabalho formados à partir do Conselho Deliberativo operem suas atividades em 2024	36,000.00*	PPP
Mapeamento Setorial	Realização de Mapeamento Setorial para entendimento de Agentes, Empresas, Profissionais e demais variáveis existentes na formulação de ações	50,000.00*	PPP

PROGRAMA DE FORMAÇÃO E COMPETITIVIDADE - 2023			
PROJETO	DESCRIÇÃO	INVESTIMENTO TOTAL	FONTE DE RECURSO
Formação e Prática Profissional	Execução de projeto de prática profissional em ciclos focados na criação de portfólio e conexão com o mercado	120,000.00	PPP
Criação e Difusão de PIs	Execução de financiamentos para criação e difusão de Propriedades Intelectuais, com foco em arranjos produtivos e Estúdios em estágio inicial de maturidade	300,000.00	PÚBLICO
Conexão Academia - Indústria	Execução de ações de conexão entre instituições de ensino e a indústria de jogos para estabelecer parcerias no desenvolvimento de inovação para o setor	25,000.00	PRIVADO
Mapeamento Setorial	Realização de Mapeamento Setorial para entendimento de Agentes, Empresas, Profissionais e demais variáveis existentes na formulação de ações	50,000.00*	PPP

PROGRAMA DE FORMAÇÃO E COMPETITIVIDADE - 2024			
PROJETO	DESCRIÇÃO	INVESTIMENTO TOTAL	FONTE DE RECURSO
Formação e Prática Profissional	Execução de projeto de prática profissional em ciclos focados na criação de portfólio e conexão com o mercado	360,000.00*	PPP
Criação e Difusão de Pls	Execução de financiamentos para criação e difusão de Propriedades Intelectuais, com foco em arranjos produtivos e Estúdios em estágio inicial de maturidade	300,000.00*	PÚBLICO
Conexão Academia - Indústria	Execução de ações de conexão entre instituições de ensino e a indústria de jogos para estabelecer parcerias no desenvolvimento de inovação para o setor	50,000.00*	PRIVADO
Mapeamento Setorial	Realização de Mapeamento Setorial para entendimento de Agentes, Empresas, Profissionais e demais variáveis existentes na formulação de ações	50,000.00*	PPP

CONSOLIDAÇÃO DO PLANO FINANCEIRO

Ao estabelecer o Plano Financeiro, foram consideradas as ações principais necessárias a serem custeadas para o cumprimento dos objetivos estabelecidos na Visão Estratégica. Sob essa lógica, as rubricas foram distribuídas entre aquelas que devem ser viabilizadas por entidades parceiras do setor, apresentadas como Público; aquelas viabilizadas por agentes do próprio setor, apresentadas como Privado; e aquelas que poderão ser realizadas por uma conjunção de investimentos financeiros e não-financeiros por parte de ambos, apresentadas como Parceria Público Privada, ou PPP.

Diversos outros objetivos estão integrados às rubricas apresentadas na forma do estabelecimento de Grupos de Trabalho ou de mecanismos de governança que viabilizem seu cumprimento, com ênfase nos Objetivos listados que se referem às necessidades de conexão, apresentação e discussão institucional no setor.

Vale ressaltar que situações de oportunidade como investimentos e editais, as quais constam nos Objetivos, serão inseridas progressivamente no Plano Financeiro, como forma de acompanhamento da execução realizada durante o Ciclo.

CONSOLIDAÇÃO DO PLANO FINANCEIRO POR CATEGORIAS	
CATEGORIAS DE RUBRICAS DO PLANO FINANCEIRO	VALOR CONSOLIDADO (R\$)
VALOR DE INVESTIMENTO PARA 2023	1,079,200.00
Valor de Investimento da Categoria PÚBLICO para 2023	564,200.00
Valor de Investimento da Categoria PRIVADO para 2023	68,000.00
Valor de Investimento da Categoria PPP para 2023	447,000.00
VALOR DE INVESTIMENTO PARA 2024	1,650,000.00*
Valor de Investimento da Categoria PÚBLICO para 2024	646,000.00*
Valor de Investimento da Categoria PRIVADO para 2024	136,000.00*
Valor de Investimento da Categoria PPP para 2024	868,000.00*
VALOR DE INVESTIMENTO TOTAL DO CICLO 2023 - 2024	2,729,200.00*

CONCLUSÃO

A elaboração do Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará é uma iniciativa única dentro do ecossistema nacional do setor. A existência de um planejamento que possa balizar tomadas de decisão institucionais, assim como a atuação dos agentes setoriais para a garantia da boa execução de suas próprias atribuições, passa pela cooperação de instituições, profissionais e importantes atores engajados, focados na sustentabilidade e nos resultados coletivos que o trabalho eficiente pode gerar para o setor.

O impacto disso passa pela maior transparência nas ações de base executadas para o setor, maior convergência de esforços entre os agentes, maior eficiência em investimentos, além de maior previsibilidade sobre os resultados desejados e obtidos, que poderão ser analisados de forma concreta e balizados sob a perspectiva de indicadores chave para todo o setor.

De forma concreta, o ProGamesCE também se torna um farol para a atração de investimentos e incentivos no Ceará dentro do contexto de uma das indústrias criativas de maior e mais estável crescimento nas últimas décadas. O impacto previsto, no entanto, extrapola o domínio dos profissionais e empresas de jogos do Ceará, construindo uma cadeia de valor que gera resultados positivos para diversos outros setores da Inovação, Economia Criativa, além de vários segmentos tradicionais no Comércio, Serviços e Indústria.

Uma vez redigido e apresentado a instituições e a sociedade, espera-se que o ProGamesCE vá além de sua dimensão enquanto documento e resultado intelectual do setor, mas possa ser entendido como uma âncora de oportunidades

e esforços que podem ser realizados em conjunto, sob uma postura de que a indústria cearense de jogos precisa atuar não somente como setor demandante, mas também setor cooperativo, associativo e convergente de diversos objetivos que possam gerar resultados positivos coletivamente, abraçando a ótica da intersectorialidade e da interdisciplinaridade como pilar de atuação.

A partir de agora, o ProGamesCE passa à sua fase de execução e análise. Correções serão realizadas ao longo do caminho, uma vez que planejamentos estão sujeitos a interferências externas e fatores além do controle, que deverão ser contornados e resolvidos, mantendo sempre o espírito original que embasou a criação deste documento, com o propósito de estabelecer o Ceará como âncora nacional na indústria de jogos, com um setor forte, organizado, sustentável e amparado por objetivos e metas claras, fazendo diferença na geração de emprego, renda e no desenvolvimento estadual.

ANEXO 01

RESULTADOS CHAVE ESPERADOS

Considerando cada um dos Programas e Projetos apresentados anteriormente, há uma série de Indicadores Chave atrelados aos mesmos, que estão relacionados diretamente com a execução dos objetivos na construção da Visão Estratégica que foi estabelecida. No entanto, vários desses Indicadores Chave são de natureza operacional, se tratando de mecanismos de validação para garantir que as etapas necessárias na concretização dos resultados sejam realizadas de forma correta.

Considerando o caráter estruturante do Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará, é importante esclarecer também o que se tem em vista como Resultados Chave associados aos Objetivos. Esses Resultados-chave são, de forma concreta, o que espera-se alcançar como contrapartida de impacto social, econômico, tecnológico e cultural por conta do desenvolvimento das iniciativas.

Para fins deste documento, os Resultados-chave são todos os resultados esperados tangíveis e de interesse dos stakeholders do Plano Setorial, excluindo, portanto os resultados estratégicos e organizacionais que não possuam impacto tangível mensurável, mas incluindo resultados indiretos das iniciativas que, apesar de não serem materializados imediatamente internamente ou após uma Ação realizada, são parte da construção promovida por essa Ação e podem ser rastreados como seu resultado natural ao longo do

tempo, como as consequências econômicas de iniciativas para empregabilidade, por exemplo.

Por fim, é necessário destacar que a indústria de jogos do Ceará não conta com instituições ou órgãos que possam realizar um acompanhamento setorial orientado a dados como é necessário para estabelecer Resultados-chave mais assertivos.

Desta forma, estes Resultados-chave esperados utilizarão como base o conjunto de informações já existente sobre o setor, assim como o conhecimento aplicado do Grupo de Trabalho Técnico, fruto da atuação setorial, acesso a registros e visibilidade sobre resultados históricos de iniciativas anteriores que podem ser utilizadas para balizar as expectativas desenhadas.

A existência desse órgão, de características semelhantes a um Observatório Setorial, é de suma importância para que a coleta de informações, estabelecimento de métricas e construção de uma visão de desenvolvimento setorial sejam melhor embasados metodologicamente, acessíveis para todos os agentes interessados e garanta a confiabilidade necessária para que os registros possam somar nas discussões públicas e privadas sobre aplicação orçamentária, planejamentos estratégicos e construções coletivas em geral que possam contemplar a indústria de jogos.

PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO EMPREENDEDOR 2023		
PROJETO	RESULTADO CHAVE	QUANTIDADE
Capacitação Empreendedora	Participantes Inscritos	600
	Projetos Desenvolvidos	43
	Arranjos Produtivos Capacitados	36
Missão de Negócios BIG Festival	Empresas Participantes	10
	Faturamento Direto Gerado	1.75 mi BRL
	Postos de Trabalho Diretos Viabilizados	60
Missão de Negócios GCE	Empresas Participantes	03
	Faturamento Direto Gerado	2.6 mi BRL
	Postos de Trabalho Diretos Viabilizados	50

PROGRAMA DE PROMOÇÃO E VISIBILIDADE 2023		
PROJETO	RESULTADO CHAVE	QUANTIDADE
Eventos de Promoção Setorial	Quantidade de Eventos Executados	20
	Participantes Inscritos	1000

PROGRAMA DE FORMAÇÃO E COMPETITIVIDADE 2023		
PROJETO	RESULTADO CHAVE	QUANTIDADE
Formação e Prática Profissional	Profissionais Formados	50
	Profissionais Empregados em 06 Meses	20
Criação e Difusão de Pls	Pls Desenvolvidas	16

PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO EMPREENDEDOR 2024		
PROJETO	RESULTADO CHAVE	QUANTIDADE
Capacitação Empreendedora	Participantes Inscritos	800
	Projetos Desenvolvidos	58
	Arranjos Produtivos Capacitados	48
Missão de Negócios BIG Festival	Empresas Participantes	15
	Faturamento Direto Gerado em 12 Meses	4.5 mi BRL
	Postos de Trabalho Diretos Viabilizados	120
Missão de Negócios GCE	Empresas Participantes	05
	Faturamento Direto Gerado em 12 Meses	5.5 mi BRL
	Postos de Trabalho Diretos Viabilizados	110

PROGRAMA DE PROMOÇÃO E VISIBILIDADE 2024		
RESULTADO CHAVE	QUANTIDADE	QUANTIDADE
Quantidade de Eventos Executados	20	20
	Participantes Inscritos	1000

PROGRAMA DE FORMAÇÃO E COMPETITIVIDADE 2024		
PROJETO	RESULTADO CHAVE	QUANTIDADE
Formação e Prática Profissional	Profissionais Formados	50
	Profissionais Empregados em 06 Meses	30
Criação e Difusão de Pls	Pls Desenvolvidas	16

ANEXO 02

TERRITORIALIDADE DO PLANO SETORIAL 2023 / 2024

O Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará é um planejamento de dimensão estadual, que deve promover o desenvolvimento do setor a partir das necessidades já mapeadas e expandir sua atuação para identificar e tratar demandas existentes em regiões ainda não impactadas pelas iniciativas da indústria de jogos.

Considerando isso, desde o início as iniciativas previstas no Plano Setorial buscam ser realizadas de forma mais democrática e descentralizada quanto for possível, explorando alternativas de comunicação e realização à distância, enquanto valorizando momentos chave onde a aproximação e a realização presencial devem ser valorizadas como instrumentos de formação de comunidade e senso de integração setorial no estado.

De acordo com cada Programa definido no Plano Setorial, será apresentada a sua distribuição territorial, tomando como referência a divisão utilizada pelo estado do Ceará e os aprendizados coletados em iniciativas anteriores quanto ao nível de maturidade de ecossistemas regionais e o grau de adesão a determinados formatos de ações que já foram executadas.

A distribuição territorial também será restrita as iniciativas previstas para o biênio 2023 - 2024, sendo passíveis de modificações com base na atuação de parceiros, novas informações coletadas sobre o ecossistema e o estabelecimento

de novas ações que podem vir de forma complementar ao que foi estabelecido na Estrutura Operacional deste documento.

Para fins de distribuição territorial das iniciativas, serão consideradas as macrorregiões: Sertão do Cariri; Centro Sul; Grande Fortaleza; Litoral Leste; Litoral Norte; Litoral Oeste e Vale do Curu; Maciço de Baturité; Serra da Ibiapaba; Sertão Central; Sertão de Canindé; Sertão de Sobral; Sertão de Crateús; Sertão dos Inhamuns; e Vale do Jaguaribe.

Também serão tomados como base o posicionamento dos escritórios regionais do SEBRAE CE, principal agente parceiro da indústria de jogos do Ceará e importante centralizador das iniciativas em suas estruturas próprias ou através de conexões locais. Novos pontos de apoio nas iniciativas locais também poderão ser acrescentados, conforme coordenação entre os parceiros de execução do Plano Setorial.

PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO EMPREENDEDOR 2023

PROJETO	TERRITORIALIDADE	FORMATO DE EXECUÇÃO
Capacitação Empreendedora	Estadual - Execução Prioritária nos 06 Ecossistemas Principais	Presencial e Online
Missão de Negócios BIG Festival	Estadual - Chamada Aberta	Missão Externa
Missão de Negócios GCE	Estadual - Chamada Aberta	Missão Externa

PROGRAMA DE PROMOÇÃO E VISIBILIDADE 2023

PROJETO	TERRITORIALIDADE	FORMATO DE EXECUÇÃO
Eventos de Promoção Setorial	Estadual - Execução por Sede em Macrorregião	Presencial
Selo ProGamesCE	Estadual - Atuação Continuada	Online
Relações Públicas Setoriais	Estadual - Atuação Continuada	Online
Prêmio ProGamesCE	Estadual - Chamada Aberta	Presencial

PROGRAMA DE GOVERNANÇA 2023		
PROJETO	TERRITORIALIDADE	FORMATO DE EXECUÇÃO
Conselho Deliberativo Setorial	Estadual - Atuação Continuada	Online
Manutenção de Acervo e Registro Setorial	Estadual - Atuação Continuada	Online
Manutenção de Grupos de Trabalho	Estadual - Atuação Continuada	Online
Mapeamento Setorial	Estadual - Chamada Aberta	Online

PROGRAMA DE FORMAÇÃO E COMPETITIVIDADE 2023		
PROJETO	TERRITORIALIDADE	FORMATO DE EXECUÇÃO
Formação e Prática Profissional	Estadual - Execução	Presencial
Criação e Difusão de PIs	Estadual	Editais
Conexão Academia - Indústria	Estadual	Presencial

PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO EMPREENDEDOR 2024

PROJETO	TERRITORIALIDADE	FORMATO DE EXECUÇÃO
Capacitação Empreendedora	Estadual - Execução Prioritária nos 06 Ecosystemas Principais	Presencial e Online
Missão de Negócios BIG Festival	Estadual - Chamada Aberta	Missão Externa
Missão de Negócios GCE	Estadual - Chamada Aberta	Missão Externa

PROGRAMA DE PROMOÇÃO E VISIBILIDADE 2024

PROJETO	TERRITORIALIDADE	FORMATO DE EXECUÇÃO
Eventos de Promoção Setorial	Estadual - Execução por Sede em Macrorregião	Presencial
Selo ProGamesCE	Estadual - Atuação Continuada	Online
Relações Públicas Setoriais	Estadual - Atuação Continuada	Online
Prêmio ProGamesCE	Estadual - Chamada Aberta	Presencial

PROGRAMA DE FORMAÇÃO E COMPETITIVIDADE 2024		
PROJETO	TERRITORIALIDADE	FORMATO DE EXECUÇÃO
Formação e Prática Profissional	Estadual - Execução	Presencial
Criação e Difusão de PIs	Estadual	Editais
Conexão Academia - Indústria	Estadual	Presencial
Prêmio ProGamesCE	Estadual - Chamada Aberta	Presencial

ANEXO 03

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO ESPERADO - 2023 / 2024

A Estrutura Operacional estabelecida para os anos de 2023 e 2024 conta com uma série de ações que já possuem calendarização prevista, além de ações relacionadas com conexões e parcerias necessárias para a construção de uma realização robusta.

O Anexo 03 pretende estabelecer uma calendarização ideal para as ações que compõem os Programas definidos, estabelecendo suas datas de início e fim, com a sua periodicidade e datas internas sendo definidas em planejamentos próprios, voltados à organização de sua execução em conjunto com entidades parceiras.

PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO EMPREENDEDOR 2023		
PROJETO	DATA DE INÍCIO	DATA DE CONCLUSÃO
Capacitação Empreendedora	26/06/2023	25/11/2023
Missão de Negócios BIG Festival	29/05/2023	28/07/2023
Missão de Negócios GCE	04/09/2023	24/11/2023

PROGRAMA DE PROMOÇÃO E VISIBILIDADE 2023

PROJETO	DATA DE INÍCIO	DATA DE CONCLUSÃO
Eventos de Promoção Setorial	22/07/2023	16/12/2023
Selo ProGamesCE	07/08/2023	16/12/2023
Relações Públicas Setoriais	28/06/2023	16/12/2023
Prêmio ProGamesCE	06/11/2023	16/12/2023

PROGRAMA DE GOVERNANÇA 2023

PROJETO	DATA DE INÍCIO	DATA DE CONCLUSÃO
Conselho Deliberativo Setorial	15/05/2023	31/12/2023
Manutenção de Acervo e Registro Setorial	15/05/2023	31/12/2023
Manutenção de Grupos de Trabalho	15/05/2023	31/12/2023
Mapeamento Setorial	22/05/2023	22/08/2023

PROGRAMA DE FORMAÇÃO E COMPETITIVIDADE 2023		
PROJETO	DATA DE INÍCIO	DATA DE CONCLUSÃO
Formação e Prática Profissional	04/09/2023	04/12/2023
Criação e Difusão de Pls	07/08/2023	31/12/2023
Conexão Academia - Indústria	22/07/2023	16/12/2023

PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO EMPREENDEDOR 2024		
PROJETO	DATA DE INÍCIO	DATA DE CONCLUSÃO
Capacitação Empreendedora	24/06/2024	30/11/2024
Missão de Negócios BIG Festival	27/06/2024	26/07/2024
Missão de Negócios GCE	TBD	TBD

PROGRAMA DE PROMOÇÃO E VISIBILIDADE 2024

PROJETO	DATA DE INÍCIO	DATA DE CONCLUSÃO
Eventos de Promoção Setorial	01/04/2024	21/12/2024
Selo ProGamesCE	08/01/2024	21/12/2024
Relações Públicas Setoriais	08/01/2024	21/12/2024
Prêmio ProGamesCE	04/11/2024	21/12/2024

PROGRAMA DE GOVERNANÇA 2024

PROJETO	DATA DE INÍCIO	DATA DE CONCLUSÃO
Conselho Deliberativo Setorial	08/01/2024	31/12/2024
Manutenção de Acervo e Registro Setorial	08/01/2024	31/12/2024
Manutenção de Grupos de Trabalho	08/01/2024	31/12/2024
Mapeamento Setorial	01/04/2024	03/07/2024

PROGRAMA DE FORMAÇÃO E COMPETITIVIDADE 2024		
PROJETO	DATA DE INÍCIO	DATA DE CONCLUSÃO
Formação e Prática Profissional	04/03/2024	03/06/2024
Criação e Difusão de Pls	05/08/2024	31/12/2024
Conexão Academia - Indústria	01/04/2024	21/12/2024

REFERÊNCIAS

- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- NEWZOO. Global Games Market Report. 2022. Disponível em: <http://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>. Acesso em: 20 mar. 2023.
- VISUAL CAPITALIST. A Brief History of the Video Game Industry. 2022. Disponível em: <https://www.visualcapitalist.com/50-years-gaming-history-revenue-stream/>. Acesso em: 11 ago. 2023.
- NEWZOO. Brazilian Games Market Report. 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/key-insights-into-brazilian-gamers-newzoo-gamer-insights-report>. Acesso em: 11 ago 2023.
- APEX-BRASIL. Censo da Indústria de Jogos Brasileira. 2022. Disponível em: <https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf> . Acesso em: 11 ago 2023.
- UNCTAD. Creative Economy Report 2022: Reimagining Cultural and Creative Industries. 2022. Disponível em: <https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2022>. Acesso em: 11 ago 2023.
- FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO CEARÁ. Rotas Estratégicas: Turismo e Economia Criativa. Fortaleza: FIEC, 2018. Disponível em: https://arquivos.sfiec.org.br/nucleoeconomia/files/files/rotas_estrategicas/TurismoeEconomiacriativaRota.pdf. Acesso em: 11 ago 2023.
- GOVERNO DO ESTADO DO CEARÁ. Plano Ceará 2050. Fortaleza: Secretaria

do Planejamento e Gestão, 2019. Disponível em: <https://www.ceara2050.ce.gov.br/>. Acesso em: 11 ago 2023.

- GOVERNO DO ESTADO DO CEARÁ. Plano Ceará 2050: Estudo Setorial da Indústria. Fortaleza: Secretaria do Planejamento e Gestão, 2019. Disponível em: <https://www.ceara2050.ce.gov.br/api/wp-content/uploads/2023/01/ceara-2050-estudo-setorial-especial-industria.pdf>. Acesso em: 11 ago 2023.
- PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA. Fortaleza 2040: Plano Diretor Participativo de Fortaleza. Fortaleza, 2019. Disponível em: <https://plano-diretor.fortaleza.ce.gov.br/>. Acesso em: 11 ago 2023.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Classificação Nacional de Atividades Econômicas - CNAE. 2. ed. Rio de Janeiro: IBGE, 2007. Disponível em: <https://concla.ibge.gov.br/busca-online-cnae.html>. Acesso em: 11 ago 2023
- PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA. Dossiê de Fortaleza como Cidade Criativa do Design. Fortaleza: Prefeitura Municipal de Fortaleza, 2019. Disponível em: <https://www.fortalezacriativa.com/> Acesso em: 11 ago 2023.
- GAMEPLAN. Relatório Público SEBRAE DEVELOPERS 2022. Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas do Ceará (SEBRAE CE), Fortaleza, Ceará, Brasil, 2022.
- BRASIL. Ministério da Cultura. Portaria nº 116, de 26 de Novembro de 2011. Define o que é obra audiovisual interativa e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 28 de Novembro de 2011. Seção 1, p. 2.

- MCGONIGAL, Jane. A Realidade em Jogo: Por que os Games nos Tornam Melhores e Como eles Podem Mudar o Mundo. São Paulo: Best Seller, 2012.
- II CONFERÊNCIA NACIONAL DE CULTURA, texto base. Disponível em: http://www.ipea.gov.br/participacao/images/pdfs/conferencias/Cultura_II/texto_base_2_conferencia_cultura.pdf. Acesso em: 11 ago 2023.
- REDE CT&I CEARÁ: Relatório do Grupo de Transição de Ciência, Tecnologia e Inovação. Disponível em: http://www.iracemadigital.com.br/grupotransicaocti/wp-content/uploads/sites/5/2022/12/2022-dez18-REVISTA-C-TI-v_2.pdf. Acesso em: 11 ago 2023.

