

PLANO DE AÇÕES

INNOVA+ GAME LABS - Lócus de Inovação em Jogos Eletrônicos RMR

Coordenador Prof. Dr. JOSÉ GILSON DE ALMEIDA TEIXEIRA FILHO, UFPE.

a. Identificação da proposta mencionando todos os parceiros da Aliança Estratégica;

Este projeto tem como objetivo criar um lócus de inovação para promover o desenvolvimento científico, tecnológico e inovações de produtos, processos, hardware e software para a área de desenvolvimento de jogos eletrônicos na região metropolitana do Recife, em Pernambuco. Reunimos neste projeto, relevantes atores do ecossistema de jogos eletrônicos da região. São instituições de pesquisa e desenvolvimento, além de empresas privadas que possuem forte atuação e reconhecimento em Pernambuco e compõem esta aliança estratégica a partir da formalização/anuência colaborativa para a construção dessa proposta: UFPE, UPE, UNICAP, PUGA e OCCA.

b. Indicação da Região de Desenvolvimento e do Setor Econômico atendido;

Este lócus pretende apoiar a criação de um ambiente fértil para inovações no setor de jogos eletrônicos na Região Metropolitana de Recife (RMR). Alinhado às expectativas do edital sobre a região, setor econômico e tema, podemos afirmar que esta proposta de lócus de inovação tem como objetivo atender a Região de Desenvolvimento: Metropolitana e setor econômico: Tecnologias e setores estratégicos com o Tema: Desenvolvimento de jogos eletrônicos.

A Região Metropolitana do Recife (RMR), também referida por Grande Recife, é a maior e principal região metropolitana do estado brasileiro de Pernambuco. De acordo com o Censo de 2010 do IBGE, é a maior região metropolitana do Norte-Nordeste, a sexta maior do Brasil e uma das 120 maiores do mundo, possui 4.047.088 habitantes [1]. Compreende 14 municípios e concentra aproximadamente 65% do PIB pernambucano, desempenha um forte papel centralizador no Nordeste brasileiro, abrigando grande número de sedes regionais e nacionais de instituições e empresas públicas e privadas [1].

De acordo com Arden [2], o mercado global de videogames registrou fluxos de negócios de US\$ 60 bilhões em jogos e eSports combinados no primeiro semestre de 2021, em comparação com US\$ 34 bilhões em 2020. No geral, houve 635 transações concluídas, incluindo 169 acordos de fusão e aquisição e 364 colocações privadas, afirma. Arden indica que a indústria agora vale US\$ 170 bilhões, superando os setores de música (US\$ 20 bilhões) e cinema (US\$ 43 bilhões). “A indústria de videogames está preparada para uma explosão de investimentos na próxima década”. “O crescimento sem precedentes registrado em 2020, acelerado pela pandemia, colocou o setor em uma base muito forte e seu crescimento deve continuar. “Até 2025, é previsto que o setor gerará mais de US\$ 260 bilhões em receita à medida que mais avanços tecnológicos ocorrerem, levando a mais investimentos de capital”. A pesquisa da Arden indica que a realidade virtual é o segmento de mercado que mais cresce na indústria de jogos [2].

Além disso, a pandemia do COVID-19 e os bloqueios repetitivos ajudaram a desencadear um crescimento significativo no mercado de jogos, quebrando os recordes de receita, usuários e crescimento [2, 3]. A tendência se baseia em tecnologias emergentes, como blockchain, criptografia, jogos, VR e realidade aumentada, para criar um universo 3D. Quando a pandemia chegou, muitos consumidores foram forçados a encontrar novos hobbies. Os jogos, antes uma atividade voltada para crianças (ou adultos aparentemente imaturos), de repente se tornaram populares. De fato, para adultos entre 45 e 54 anos, o tempo gasto com

jogos aumentou 59% no último ano, enquanto o gasto em dólares aumentou 76%. Para a faixa etária de 55 a 64 anos, o tempo e o dinheiro gastos aumentaram 48% e 73%, respectivamente. Jogos como Fortnite e Animal Crossing voaram das prateleiras físicas e digitais. O Xbox até "reembalou" os consoles como parte de uma campanha para ajudar idosos e jovens a se unirem por meio de jogos [3].

Segundo o Brazilian Digital Report (2019), atualmente o Brasil está em 3º lugar no ranking mundial com mais de 60 milhões de Gamers e possui mais de 375 estúdios de games, mais de 1700 produtoras de games e um tamanho de mercado de mais de US\$1,3 bilhão de receita anual [4]. O mercado de jogos historicamente é muito relevante, observamos que em 2014 foi duas vezes o faturamento das indústrias de cinema e música juntas, representou 67 bilhões de dólares [5]. Além disso, este mercado apresentou uma taxa de crescimento sólida de 25% ao ano [6,7]. De acordo com uma pesquisa divulgada pela Newzoo, o mercado global de jogos eletrônicos gerou uma receita de US\$ 159,3 bilhões em 2020, um aumento de 9,3% em relação a 2019. Trata-se então de um segmento de mercado que movimenta a economia e vem crescendo anualmente.

c. Contextualização do ambiente de inovação proposto;

O ambiente proposto compreende ICTs, Universidades e empresas privadas com renomada atuação local, nacional e internacional. Neste lócus temos uma aliança formada por UFPE, UPE, UNICAP, PUGA e OCCA. Desejamos aumentar a sinergia entre todos os parceiros, de modo que, possamos fomentar as ações propostas para o lócus de jogos eletrônicos a serem destacadas a seguir.

d. Objetivos e metas;

O projeto utilizará para monitoramento dos objetivos e metas a abordagem **OKR - Objectives and Key Results ou Objetivos e Resultados-Chave [8]**. Trata-se de uma abordagem amplamente adotada no mundo e que procura apresentar de forma prática os objetivos, principais resultados-chave, metas previstas X realizadas, além de facilitar a visualização do progresso do projeto.

| OKR – OBJETIVO E RESULTADOS-CHAVE | | Avaliação GLOBAL |
|--|------------|------------------|
| Unidade: INNOVA+ GAME LABS - Lócus de Inovação em Jogos Eletrônicos RMR | | XX% |
| Nível do OKR: (X) Corporativo | | |
| Responsável: JOSÉ GILSON DE ALMEIDA TEIXEIRA FILHO | | |
| Trimestre: ()1º JAN/FEV/MAR ()2º ABR/MAI/JUN ()3º JUL/AGO/SET ()4º OUT/NOV/DEZ | | |
| Progresso até: | 31/06/2023 | |
| Última atualização: | 08/03/2022 | |

* P = Previsto / R = Realizado

| Objetivo 1: Organizar e aumentar a visibilidade do Lócus de Jogos e dos integrantes da aliança estratégica | P | R | Progresso | Avaliação |
|--|----|---|-----------|-----------|
| Resultado-chave a: Mapear, entender as principais dores (problemas) e realizar contato com 5 empresas de games da região | 5 | 0 | 0% | 0% |
| Resultado-chave b: Divulgar 12 ações do lócus nos principais canais de comunicação (ex: TV, rádio, jornais, lista de emails, linkedin, instagram) | 12 | 0 | 0% | |
| Resultado-chave c: Conectar as empresas do lócus a 2 ecossistemas de games nacionais ou globais atuantes | 2 | 0 | 0% | |
| Resultado-chave d: Montar e publicar 4 Dashboards com os resultados trimestrais do lócus | 4 | 0 | 0% | |

| Objetivo 2: Gerar Impacto Social | P | R | Progresso | Avaliação |
|--|----------|----------|------------------|------------------|
| Resultado-chave a: Publicar 2 jogos relacionados a problemas de impacto social (ex: ODS ONU, problemas locais detectados) | 2 | 0 | 0% | 0% |
| Resultado-chave b: Realizar 2 projetos de extensão universitária envolvendo os parceiros e comunidades carentes | 2 | 0 | 0% | |
| Resultado-chave c: Realizar 4 videoconferências com representantes da indústria de games e comunidades gamers para discutir projetos inovadores | 4 | 0 | 0% | |
| Resultado-chave d: Oferecer 30 oportunidades/bolsas para estudantes carentes experimentarem o dia a dia dentro de empresas de jogos | 30 | 0 | 0% | |

| Objetivo 3: Fomentar o interesse pela área de Jogos através de desafios universitários e eventos | P | R | Progresso | Avaliação |
|---|----------|----------|------------------|------------------|
| Resultado-chave a: Realizar 2 GAME JAMS / Hackathons / Desafios para resolver problemas das empresas de games e dos parceiros | 2 | 0 | 0% | 0% |
| Resultado-chave b: Realizar 3 palestras / visitas em Universidades e Faculdades para divulgar os games produzidos pelos parceiros da aliança | 3 | 0 | 0% | |
| Resultado-chave c: Reunir 5 empresas relevantes no cenário de games para realizar palestras e patrocínios de eventos | 5 | 0 | 0% | |
| Resultado-chave d: Realizar 2 visitas técnicas em ambientes inovadores nacionais ou internacionais que promovem a área de games | 2 | 0 | 0% | |

| Objetivo 4: Fomentar a Qualificação Profissional e Geração de Startups | P | R | Progresso | Avaliação |
|---|----------|----------|------------------|------------------|
| Resultado-chave a: Capacitar 100 pessoas em temas relacionados com a área de jogos, preferencialmente através de conteúdo e ações digitais | 100 | 0 | 0% | 0% |
| Resultado-chave b: Incentivar a contratação de 20 profissionais para Estágio e/ou Emprego nas empresas parceiras | 20 | 0 | 0% | |
| Resultado-chave c: Apoiar a criação de 4 startups de games através da conexão com incubadoras e aceleradoras da região | 4 | 0 | 0% | |
| Resultado-chave d: Buscar recursos para patrocinar um programa de residência em jogos para 10 estudantes da graduação e pós graduação | 10 | 0 | 0% | |

| Objetivo 5: Articulação de Projetos Inovadores | P | R | Progresso | Avaliação |
|---|----------|----------|------------------|------------------|
| Resultado-chave a: Articular, apresentar e aprovar pelo menos 2 parcerias com planos de colaboração entre o lócus e órgãos de fomento locais e/ou nacionais como SEBRAE, FACEPE, FINEP, ABRAGAMES, PORTO DIGITAL, REPE-PE, FUNDARPE, entre outros. | 2 | 0 | 0% | 0% |
| Resultado-chave b: Aprovar 2 projetos de pesquisa/inação com recursos financeiros e fomento para os parceiros da aliança | 2 | 0 | 0% | |
| Resultado-chave c: Utilizar plataformas de inovação aberta (open innovation) para financiar, estimular e divulgar a realização de 2 projetos inovadores articulados com as empresas da aliança | 2 | 0 | 0% | |
| Resultado-chave d: Articular e realizar 1 projeto interno de inovação entre as ICTs e empresas de jogos do lócus na temática metaverso | 1 | 0 | 0% | |

e. Composição da equipe;

A equipe será formada por representantes atuantes dos parceiros que envolvem as ICTs e as principais empresas privadas do setor de jogos da Região Metropolitana do Recife - RMR.

| Empresa | Responsável / Equipe | CPF | Fone | Email | Atuação | Linkedin para todos / Lattes para pesquisador ou estudante) |
|---------|---------------------------------------|----------------|----------------|--------------------------------|---------------------------|--|
| UFPE | José Gilson de Almeida Teixeira Filho | 035.163.974-89 | 81.99192.0810 | gilson.teixeira@ufpe.br | Coordenador e Pesquisador | https://www.linkedin.com/in/gilsonateixeirafilho/ http://lattes.cnpq.br/7220811019296480 |
| | Michelle Caroline Ramos Soares | 112.464.574-82 | 81.97907.5869 | michelle.caroline@ufpe.br | Estudante | www.linkedin.com/in/michelle-caroline-226821147 http://lattes.cnpq.br/6923240162937866 |
| | Iago Nicolas Lopes Lima | 118.161.994-78 | 81.99851.2940 | iago.nicolas@ufpe.br | Estudante | https://www.linkedin.com/in/iago-nicolas-71a215128 http://lattes.cnpq.br/2680607016308195 |
| UPE | Higor Ricardo Monteiro Santos | 071.265.504-21 | 81.99925.2497 | higor.monteiro@upe.br | Pesquisador | https://www.linkedin.com/in/h%C3%ADgor-monteiro-4794431b/ http://lattes.cnpq.br/3692680842353852 |
| | Rõnald Macário Cavalcante | 716.104.234-88 | 87.99952.2876 | ronald.cavalcante@upe.com | Estudante | https://www.linkedin.com/in/rõnaldmacário/ http://lattes.cnpq.br/0136256334296846 |
| | João Pedro Lyra de Vasconcelos | 120.869.764-10 | 81.98776.2628 | joao.lyra@upe.br | Estudante | https://www.linkedin.com/in/joão-pedro-lyra-de-vasconcelos-b91a4420b http://lattes.cnpq.br/1948329756154538 |
| | Elise Parente Pereira Novaes | 110.202.414.70 | 87.99979.7200 | elise.pnovaes@upe.br | Estudante | www.linkedin.com/in/eliseparentepereiranovaes http://lattes.cnpq.br/3585324315620324 |
| UNICAP | Anthony José da Cunha Carneiro Lins | 890.389.834-68 | 81 9191-0088 | anthony.lins@unicap.br | Pesquisador | http://lattes.cnpq.br/8374444110347392 |
| | Breno José de Andrade Carvalho | 963.313.724-15 | 81 99166-7325 | breno.carvalho@unicap.br | Pesquisador | http://lattes.cnpq.br/2713900493883337 |
| | Rennan Cavalcante Raffaele | 101.014.404-99 | 81 9731-8982 | rennan.raffaele@unicap.br | Pesquisador | http://lattes.cnpq.br/1916664448861686 |
| PUGA | Rodrigo Carneiro de Menezes | 077.363.854-75 | 81 9 8234 6245 | rodrigo@pugastudios.com | Sócio Fundador | https://www.linkedin.com/in/rodrigomagiko/ |
| | Camila Andrade | 068.936894-11 | 81.98105.8597 | camila.andrade@pugastudios.com | Colaborador Técnico | https://www.linkedin.com/in/camiladandrade/ |

| | | | | | | |
|------|-----------------------|----------------|---------------|--------------------------------|---------------------|---|
| OCCA | Kleber Simoes Dantas | 128.177.914-87 | 81 98694 2818 | klebersimoesdantas@hotmail.com | Sócio Fundador | https://www.linkedin.com/in/kl%C3%A9ber-dantas-0087b63b/ |
| | Victor Branco Castelo | 100.325.514-01 | 81 99928 6808 | victorcastelobrancod@gmail.com | Colaborador Técnico | https://www.linkedin.com/in/victorcastelobrancod/ |
| | Célio Pontes | 281.217.404-87 | 81 98785 3042 | universopontes@gmail.com | Colaborador Técnico | https://www.linkedin.com/in/c%C3%A9lio-pontes-09805234/ |

f. Descrição dos resultados esperados.

As ações propostas visam, especialmente, iniciar um programa contínuo de formação de mão-de-obra especializada, principal problema enfrentado pelas empresas locais. Sendo assim, são esperados resultados diretamente relacionados aos OKRs apresentados, porém gostaríamos de destacar os pontos:

- Articular e realizar projeto de inovação entre as ICTs e empresas de jogos do lócus na temática metaverso; Mapear, entender as principais dores (problemas) e realizar contato com 5 empresas de games da região; Formação de 100 pessoas com objetivo que 20 delas estejam prontas para contratação e possam ser absorvidas pelas empresas locais em até 12 meses.

Além da formação de mão-de-obra, é de interesse dos participantes uma atuação mais fixa e formal dos mesmos para incentivar a indústria local de jogos. Para isso, entende-se como necessário, parcerias com órgãos de fomento local. Dessa maneira, é esperado nesse sentido pelo menos um objetivo direto

- Articular, apresentar e aprovar pelo menos 2 parcerias com planos de colaboração entre o lócus e órgãos de fomento locais e/ou nacionais como SEBRAE, FACEPE, FINEP, ABRAGAMES, PORTO DIGITAL, REPE-PE, FUNDARPE, entre outros.

Além dos resultados diretos na formação de mão-de-obra, alguns outros resultados poderão ser atingidos e apoiar muito este ambiente de inovação em jogos eletrônicos da RMR:

- Criação de novas startups de jogos na região; Redução/otimização do tempo de formação das pessoas pelo envolvimento direto com as empresas da aliança; Aumento dos níveis de aprovação nos processos de seleção das empresas; Consolidação do Lócus de Jogos aumentando a relação universidade-empresa através da cooperação prática entre as instituições de ensino e as empresas privadas participantes; Maior número de pessoas interessadas em trabalhar com jogos na região metropolitana do Recife.

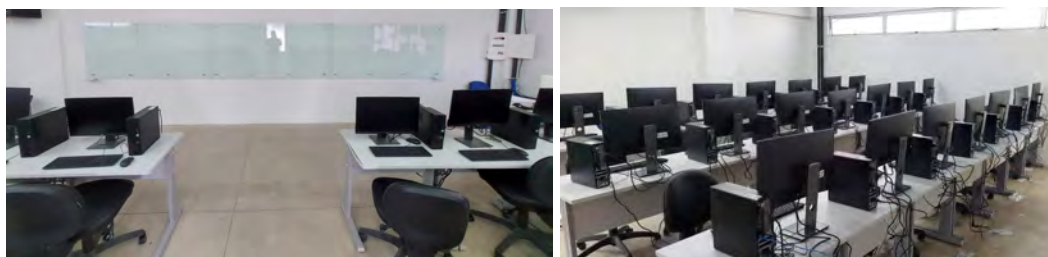
g. Descrição da infraestrutura disponibilizada pelos parceiros;

A **Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)** é considerada a melhor universidade do Norte e Nordeste e ocupa a 10ª posição de melhor universidade do País e a 34ª melhor da América Latina. Possui 3 campi e mais de 300 cursos entre graduação e pós graduação. Possui uma das maiores comunidades universitárias do País reunindo mais de 42 mil estudantes e 2,8 mil professores. Atualmente conta com mais de 155 parceiros e centenas de grupos e laboratórios de pesquisa ativos. Vem fortalecendo o POLO TEC, um ambiente inovador e de estímulo para startups. A UFPE é berço de inúmeras empresas que atuam no mercado de jogos em Pernambuco. Apesar de ainda não oferecer um curso de graduação específico na área de jogos, é uma das maiores responsáveis no País, por formar pessoas nas mais diversas áreas com

forte atuação na indústria de jogos como por exemplo: design, computação, administração, matemática, física, múltiplas engenharias, artes, cinema, audiovisual, música, entre outras. A UFPE coloca toda essa infraestrutura e comunidade à disposição deste lócus de inovação em Jogos Eletrônicos, assim como de todos os seus centros e campi. Em destaque, podemos citar a total disponibilidade do [INNOVA+ LABS](#) que é um laboratório e grupo de pesquisa em inovação, coordenado pelo prof. Dr. José Gilson de Almeida Teixeira Filho (doutor em ciências da computação) e que agrega pesquisadores e projetos de diversos centros como CCSA, CIn, CTG, CAC e CAV.



A **Universidade de Pernambuco (UPE)** é uma universidade pública estadual multicampi, situada no Estado de Pernambuco, Brasil. Atualmente, a universidade oferece 59 cursos de graduação, 17 cursos de mestrado, 6 cursos de doutorado e 114 cursos de pós-graduação Lato Sensu. Em 2021, a UPE foi classificada como a 45ª melhor universidade do Brasil e a 100ª melhor da América Latina no Times Higher Education University Rankings (THE). Além disso, foi considerada a melhor universidade estadual do Norte-Nordeste em termos de pesquisa e internacionalização no ranking da Folha de S. Paulo em 2017. Neste projeto, a UPE será representada por um docente doutor em Ciência da Computação e três estudantes do curso Bacharelado em Engenharia de Software. A equipe terá disponível para realizar suas atividades um laboratório de Computação equipado com lousa digital, projetor e computadores de última geração a ser disponibilizada para o Lócus, como pode ser observado nas imagens abaixo:



Com 79 anos de existência, a **Universidade Católica de Pernambuco (Unicap)** é uma instituição de ensino superior comunitária com atuação no ensino, pesquisa e extensão. Conceito 5 na avaliação institucional do MEC, a Unicap é formada por 6 Escolas que oferecem 43 cursos de graduação nas modalidades presencial e EAD, 08 cursos de mestrado acadêmicos e 02 profissionais, 04 doutorados, 20 pós-graduação Lato Sensu e 41 cursos de MBA e LLM. Em 2010, a Universidade Católica de Pernambuco concebeu o CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS, que contempla conteúdos de programação, design, arte, comunicação e empreendedorismo, inseridas em uma visão teórica e prática. Ao longo dos 12 anos na formação de profissionais, nossos egressos têm conquistados prêmios e exemplo do prêmio Santander Universidades 2012, na categoria Empreendedorismo - Economia Criativa; premiação no Desafio Ecorecife, promoção da Secretaria de Meio Ambiente e Sustentabilidade da Prefeitura do Recife em parceria com o Curso de Jogos Digitais da Unicap, conquista do título de TrailBlazer da Intel e Premiação de Melhor Paper e de Melhor Screenshot para Jogos no SBGames2021. Foram apresentadas

pesquisas e projetos em eventos nacionais e internacionais a exemplo da Campus Party Recife, Rec’N’Play, Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames, organizadores da edição de 2020, da 5ª Conferência Internacional em Ergonomia e Fatores Humanos Aplicados – AHEF e edições do International Conference on Human-Computer Interaction - HCI, Las Vegas (2013), Los Angeles (2015) ambos nos Estados Unidos, e Toronto, Canadá, em 2016. De artistas/game designer à programadores, as empresas no Recife têm absorvido nossos egressos, a exemplo da Manifesto Games, Kokku, Puga Studios, RaidHut, Accenture e JoyStreet no mercado local. Abaixo segue parte da infraestrutura da Unicap a ser disponibilizada para o Lócus.



Empresas Privadas do Setor de Jogos

Com mais de 120 funcionários e expandindo, a **PUGA Studios** é a maior da América Latina de serviços de arte para jogos, conhecida pela qualidade dos serviços e pelo bom ambiente de trabalho, diversificado e inclusivo. Em 2020, a PUGA trabalhou em 52 projetos, para 19 novos clientes em 16 países diferentes ao redor do mundo. No final de 2021, o PUGA foi certificada com o prêmio Great Place To Work, um complemento ao selo LGBTQIA+ concedido pela ABRAGAMES que o PUGA já havia conquistado anteriormente. É mais do que apenas negócios e expansão, é sobre cultura, valor dos relacionamentos, construção de parceiros e amizades sólidas, dentro e fora do estúdio. Essas características tornam a PUGA capaz de trabalhar com sucesso com alguns dos principais desenvolvedores e editores de jogos, como Gearbox, Jam City, Socialpoint, Futureplay e Kwalee. Parte da infraestrutura que poderá ser disponibilizada na aliança será virtual e é composta por: Servidor de Arquivo; acesso remoto através de VPN; link principal de 600MB com 400MB de redundância; dois ambientes de backup; SVN em servidor virtualizado.

A **OCCA | Olinda Creative Community Action** - É uma associação sem fins lucrativos de pessoas físicas e jurídicas que desenvolvem novos modelos de educação empreendedora aderente ao mercado de trabalho do século XXI, formulação de negócios disruptivas, ambientes de inovação e atividades associadas à Economia Criativa que tenham inovação como eixo. Tem sua sede em uma casa com amplos jardins na Rua 13 de Maio, 229 no centro do Sítio Histórico de Olinda. Trata-se de um ambiente de experimentação com várias oficinas que permitirão prototipação digital e analógica, em ambiente Maker de “garage”, com expressivo componentes de tecnologia. A OCCA funciona como espaço integrador criativo, de Codesign/Coworking, focado em STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics), também se caracteriza como um HUB para encontro e desenvolvimento de habilidades sistêmicas para futuros empreendedores e profissionais que integrem os ecossistemas de inovação, a exemplo do Porto Digital. Dentre um de seus principais projetos, com emendas parlamentares e captação de recursos em acelerada prospecção, existe o desenvolvimento do Metaverso phygital, com enfoque na construção do digital twin do próprio território entre o Sítio Histórico de Olinda e o Recife Antigo, para a WEB3. Uma solução que usa games play to earn, assets 3D e fotogrametria, blockchain, tokenomics, preservação de patrimônio e narrativas marcantes para ajudar no processo desenvolvimento territorial a nível mundial e de retenção e

captação de talentos criativos para o território. Uma plataforma integradora de Pernambuco com o todo um universo criativo que está sendo criado nas novas dinâmicas criativas.

h. Descrição do investimento a ser aportado como contrapartida;

A contrapartida necessária para o desenvolvimento das ações propostas neste projeto, será oferecida pelo lócus de jogos com base na infraestrutura física e recursos humanos, alocados e que é de responsabilidade das instituições parceiras da proposta.

i. Cronograma de execução;

O cronograma do projeto foi previsto para 12 meses, conforme sugerido no edital, podendo ser prorrogado por mais 12 meses, totalizando 24 meses.

| CRONOGRAMA DE AÇÕES | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Objetivo 1: Organizar e aumentar a visibilidade do Lócus de Jogos e dos integrantes da aliança estratégica | x | x | | | x | x | | | x | x | | |
| Objetivo 2: Gerar Impacto Social | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| Objetivo 3: Fomentar o interesse pela área de Jogos através de desafios universitários e eventos | | | | x | x | | x | x | | x | x | |
| Objetivo 4: Fomentar a Qualificação Profissional e Geração de Startups | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | |
| Objetivo 5: Articulação de Projetos Inovadores | x | x | | | | | x | x | x | x | x | |
| Preparação e apresentação de relatório do projeto | | | | | | x | | | | | | x |

j. Referências.

[1] Região Metropolitana do Recife. 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Regi%C3%A3o_Metropolitana_do_Recife. Acesso em 12/02/2022.

[2] Gaming industry on 'strong footing' as growth accelerates. 2022. Disponível em: https://www.itweb.co.za/content/dgp45Ma6zB1qX9l8?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-BR&_x_tr_pto=wapp. Acesso em 06/02/2022.

[3] The Gaming Boom. 2022. Disponível em: <https://www.gartner.com/en/marketing/insights/daily-insights/the-gaming-boom>. Acesso em: 10/02/2022.

[4] McKinsey & Company. **Brazilian Digital Report**. Disponível em https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/brazil_digital_report.pdf. Acesso em 01/03/2022. 1 edição. Publicado em Abril de 2019.

[5] Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais. 2014. Disponível em: <http://bit.ly/1gqgxv8>. Acesso em 08/02/2022.

[6] New Reports Forecast Global Video Game Industry Will Reach \$82 Billion. 2017. Disponível em: <http://onforb.es/1KcQlWh>. Acesso em 09/02/2022.

[7] Market share of leading film studios in the United States and Canada from 2010 to 2020. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/2mwci42>. Acesso em: 10/02/2022.

[8] 13 passos do Roadmap para adoção de OKR. 2022. Disponível em: <https://endeavor.org.br/estrategia-e-gestao/okr-passos/>. Acesso em: 20/02/2022.



À Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia de Pernambuco - FACEPE

CARTA DE ANUÊNCIA

Eu, Pedro Valadão Carelli, Pró-Reitor de Pesquisa e Inovação, conforme as atribuições que me competem na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), situada na Av. Prof. Moraes Rêgo, nº 1235, Cidade Universitária, Recife, Pernambuco, portador do CPF nº 221.358.428-18, matrícula SIAPE nº 1801584, declaro anuência ao projeto intitulado **“INNOVA+ GAME LABS - Locus de Inovação em Jogos Eletrônicos RMR”**. O referido projeto será submetido ao **Edital FACEPE Nº 02/2022 Credenciamento de Ambientes para Inovação em Pernambuco - Locus de Inovação 2022**, no Setor Econômico **“TECNOLOGIAS E SETORES ESTRATÉGICOS”**, no tema **“DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS”** e será coordenado pelo **professor JOSÉ GILSON DE ALMEIDA TEIXEIRA FILHO**, CPF nº 035.163.974-89, matrícula SIAPE nº 28.848-92, lotado(a) no DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS ADMINISTRATIVAS - DCA, do CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – CCSA DA UFPE, facultando-lhe o uso das instalações e infraestrutura da UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO - UFPE para o desenvolvimento do projeto supracitado, e recebimento e execução dos recursos financeiros recebidos para este fim.

Sendo o que se apresenta para o momento, e por ser verdade, firmamos o presente instrumento para que surta os efeitos legais.

Cordialmente,

Recife, 09 de Março de 2022.

PEDRO VALADÃO CARELLI
PRÓ-REITOR DE PESQUISA E INOVAÇÃO/PROPESQI – UFPE
SIAPE nº 1801584



Emitido em 09/03/2022

CARTA Nº 173/2022 - PROPESQI (11.00.06)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 09/03/2022 15:57)

PEDRO VALADAO CARELLI

PRO-REITOR

1801584

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:
173, ano: **2022**, tipo: **CARTA**, data de emissão: **09/03/2022** e o código de verificação: **b258f8c179**



GOVERNO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

PORTARIA N.º 1796, DE 11 DE MAIO DE 2021.

DELEGAÇÃO DE PODERES

O REITOR DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO, no uso de suas atribuições legais e estatutárias,

R E S O L V E:

Delegar poderes ao Professor PEDRO VALADÃO CARELLI, matrícula SIAPE n.º 1801584, Pró-Reitor de Pesquisa e Inovação – PROPESQI/UFPE, para representar a Universidade Federal de Pernambuco junto à FACEPE - Fundação de Amparo a Ciência e Tecnologia de PE -, a partir de 1º de Julho de 2020.

Processo n.º **23076.037848/2021-63**

ALFREDO MACEDO GOMES
Reitor



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
SISTEMA INTEGRADO DE PATRIMÔNIO, ADMINISTRAÇÃO E
CONTRATOS

FOLHA DE ASSINATURAS

Emitido em 11/05/2021

PORTARIA Nº 3371/2021 - SAAP PROGEPE (11.07.27)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 12/05/2021 08:17)

ALFREDO MACEDO GOMES

REITOR

1171268

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:
3371, ano: **2021**, tipo: **PORTARIA**, data de emissão: **11/05/2021** e o código de verificação: **4dee250a21**



CARTA DE INTENÇÃO DO PARCEIRO

A OCCA – Olinda Creative Community Action, sediada à Rua 13 de Maio, 229, Carmo, Olinda, Pernambuco, 53025-080, inscrita no CNPJ nº 43.069.929/0001-80, representada por seu Gestor de Projetos e Diretor, Célio Rodrigues da Lima Pontes, portador do RG nº 3022942 SSP-PE e inscrito no CPF sob o nº 281.217.404-87, declara sua intenção de compor a Aliança Estratégica que será legitimada por meio da celebração de um Acordo de Cooperação Técnica (ACT), para desenvolvimento da Proposta intitulada “**INNOVA+ GAME LABS - Lócus de Inovação em Jogos Eletrônicos RMR**”.

A referida proposta será submetida ao **Edital FACEPE Nº 02/2022 Credenciamento de Ambientes para Inovação em Pernambuco - Lócus de Inovação 2022**, no Setor Econômico “**TECNOLOGIAS E SETORES ESTRATÉGICOS**”, no tema “**DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS**”, sob a coordenação do professor e pesquisador JOSÉ GILSON DE ALMEIDA TEIXEIRA FILHO, CPF nº 035.163.974-89, matrícula SIAPE nº 28.848-92, lotado(a) no DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS ADMINISTRATIVAS - DCA, do CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – CCSA da UFPE.

São parceiros dessa proposta: São parceiros dessa proposta: UFPE, UPE, UNICAP, KOKKU, MANIFESTO, PUGA e OCCA.

Sendo o que se apresenta para o momento, e por ser verdade, firmamos o presente instrumento para que surta os efeitos legais.

Cordialmente,

Recife, 12 de Março de 2022.

Célio Rodrigues da Lima Pontes
Gestor de Projetos e Diretor
OCCA



CARTA DE INTENÇÃO DO PARCEIRO

A Puga Studios LTDA sediada à Rua do Apolo, 81, Bairro do Recife, Recife, Pernambuco, Brazil, inscrita no CNPJ nº 19.255.148/0001-03, representada por seu Sócio e Diretor Executivo, Rodrigo Carneiro de Menezes, portador do RG nº 6348541 - SDS/PE e inscrito no CPF sob o nº 077.363.854-75, declara sua intenção de compor a Aliança Estratégica que será legitimada por meio da celebração de um Acordo de Cooperação Técnica (ACT), para desenvolvimento da Proposta intitulada **“INNOVA+ GAME LABS - Lócus de Inovação em Jogos Eletrônicos RMR”**.

A referida proposta será submetida ao **Edital FACEPE Nº 02/2022 Credenciamento de Ambientes para Inovação em Pernambuco - Lócus de Inovação 2022**, no Setor Econômico **“TECNOLOGIAS E SETORES ESTRATÉGICOS”**, no tema **“DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS”**, sob a coordenação do professor e pesquisador JOSÉ GILSON DE ALMEIDA TEIXEIRA FILHO, CPF nº 035.163.974-89, matrícula SIAPE nº 28.848-92, lotado(a) no DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS ADMINISTRATIVAS - DCA, do CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS - CCSA da UFPE.

São parceiros dessa proposta: São parceiros dessa proposta: UFPE, UPE, UNICAP, KOKKU, MANIFESTO, PUGA e OCCA.

Sendo o que se apresenta para o momento, e por ser verdade, firmamos o presente instrumento para que surta os efeitos legais.

Cordialmente,

Recife, 10 de Março de 2022.



Rodrigo Carneiro de Menezes

CEO

PUGA STUDIOS LTDA



CARTA DE INTENÇÃO DO PARCEIRO

A UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO, sediada à Rua do Príncipe, nº 526, Boa Vista, CEP 50050-900, Recife, PE, inscrita no CNPJ nº 10.847.721/0001-95 representada por seu Reitor, Prof. Dr. Pe. Pedro Rubens Ferreira Oliveira, S.J., portador do RG nº 7.284.289 SSP-MG, e inscrito no CPF sob o nº 190.577.173-87 declara sua intenção de compor a Aliança Estratégica que será legitimada por meio da celebração de um Acordo de Cooperação Técnica (ACT), para desenvolvimento da Proposta intitulada **“INNOVA+ GAME LABS - Lócus de Inovação em Jogos Eletrônicos RMR”**.

A referida proposta será submetida ao **Edital FACEPE Nº 02/2022 Credenciamento de Ambientes para Inovação em Pernambuco - Lócus de Inovação 2022**, no Setor Econômico **“TECNOLOGIAS E SETORES ESTRATÉGICOS”**, no tema **“DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS”**, sob a coordenação do professor e pesquisador JOSÉ GILSON DE ALMEIDA TEIXEIRA FILHO, CPF nº 035.163.974-89, matrícula SIAPE nº 28.848-92, lotado(a) no DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS ADMINISTRATIVAS - DCA, do CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – CCSA da UFPE.

São parceiros dessa proposta: São parceiros dessa proposta: UFPE, UPE, UNICAP, KOKKU, MANIFESTO, PUGA e OCCA.

Sendo o que se apresenta para o momento, e por ser verdade, firmamos o presente instrumento para que surta os efeitos legais.

Recife, 11 de março de 2022

Nome: Prof. Dr. Pe. Pedro Rubens Ferreira Oliveira, S.J.
CPF: 190.577.173-87
E-mail: pedro.rubens@unicap.br



CARTA DE INTENÇÃO DO PARCEIRO

A Universidade de Pernambuco, sediada à Avenida Agamenon Magalhães, S/N - Santo Amaro – Recife – PE 50100-010, inscrita no CNPJ nº 11.022.597/0001-91, representada por seu Reitor, Pedro Henrique de Barros Falcão, portador do RG nº 2.386.215 SDS/PE e inscrito no CPF sob o nº 356.333.364-53, declara sua intenção de compor a Aliança Estratégica que será legitimada por meio da celebração de um Acordo de Cooperação Técnica (ACT), para desenvolvimento da Proposta intitulada “**INNOVA+ GAME LABS - Lócus de Inovação em Jogos Eletrônicos RMR**”.

A referida proposta será submetida ao **Edital FACEPE Nº 02/2022 Credenciamento de Ambientes para Inovação em Pernambuco - Lócus de Inovação 2022**, no Setor Econômico “**TECNOLOGIAS E SETORES ESTRATÉGICOS**”, no tema “**DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS**”, sob a coordenação do professor e pesquisador JOSÉ GILSON DE ALMEIDA TEIXEIRA FILHO, CPF nº 035.163.974-89, matrícula SIAPE nº 28.848-92, lotado(a) no DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS ADMINISTRATIVAS - DCA, do CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – CCSA da UFPE.

São parceiros dessa proposta: UFPE, UPE, UNICAP, KOKKU, MANIFESTO, PUGA e OCCA.

Sendo o que se apresenta para o momento, e por ser verdade, firmamos o presente instrumento para que surta os efeitos legais.

Recife, 11 de março de 2022

Prof. Dr. PEDRO HENRIQUE DE BARROS FALCÃO

Reitor

UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO



Documento assinado eletronicamente por **Pedro Henrique de Barros Falcão**, em 11/03/2022, às 12:31, conforme horário oficial de Recife, com fundamento no art. 10º, do [Decreto nº 45.157, de 23 de outubro de 2017](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.pe.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **22236243** e o código CRC **91925619**.

UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO

Av. Agamenon Magalhães, S/N - Bairro Santo Amaro, Recife/PE - CEP 50100-010, Telefone:


NOTA DE ESCLARECIMENTOS

Esclareço nesta nota que a empresa Kokku e Manifesto Games não enviaram as suas cartas de intenção / anuência e informaram somente no dia 11/03/2022 que não iriam mais participar desta proposta, podendo numa etapa posterior demonstrar interesse em aderir ao lócus, caso seja aprovada a proposta.

Portanto, peço que seja desconsiderado o nome das duas empresas nas cartas que já haviam sido assinadas por todos os demais parceiros e que por recomendação da própria FACEPE pediu que já constasse o nome de todos os parceiros no modelo de carta de intenções.

O projeto citado é **“INNOVA+ GAME LABS - Lócus de Inovação em Jogos Eletrônicos RMR”**. A referida proposta foi submetida ao **Edital FACEPE Nº 02/2022 Credenciamento de Ambientes para Inovação em Pernambuco - Lócus de Inovação 2022**, no Setor Econômico **“TECNOLOGIAS E SETORES ESTRATÉGICOS”**, no tema **“DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS”**, sob a coordenação do professor e pesquisador **JOSÉ GILSON DE ALMEIDA TEIXEIRA FILHO**, CPF nº 035.163.974-89, matrícula SIAPE nº 28.848-92, lotado(a) no DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS ADMINISTRATIVAS - DCA, do CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – CCSA da UFPE.

Cordialmente,


Prof. Dr. José Gilson de A. Teixeira Filho
Depto. de Ciências
Administrativas
SIAPE: 2884892

UFPE

Assinatura

Nome: José Gilson de Almeida Teixeira Filho

Cargo: Coordenador da Proposta