

PRESS START



***Level up: Meninas também jogam!***  
Desvendando o mundo dos games

*Tainá Medeiros*



# LEVEL 01: A AVENTURA COMEÇA

# Quem sou eu?



O que é mais legal em mim?



**MENINAS**  
*também*  
**jogam**

# É verdade que garotas não gostam de games?

omelete



FILMES

SÉRIES E TV

GAMES

HQS

MÚSICA

VÍDEOS

ESPORTS

COLU

GAMES

## 47,1% dos jogadores de games no Brasil são mulheres, aponta pesquisa

"Elas podem ultrapassar os homens em um próximo estudo", aponta executivo da consultoria Sioux, responsável pelo levantamento

09/03/2015 - 12:22 - BRUNO SILVA

# É verdade que garotas não gostam de games?

☰ MENU



TECNOLOGIA E GAMES

GAMES

16/03/2016 10h03 - Atualizado em 16/03/2016 10h03

## Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa

Game Brasil 2016 é realizada por Sioux, Blend new Research e ESPM. Celular ainda é plataforma mais popular de jogos no Brasil: 77,2%.

É verdade que garotas não gostam de games?

**GAMES &  
MULHERES**



①

**53,6%** dos gamers brasileiros são **MULHERES**.



# É verdade que garotas não gostam de games?



MERCADO INFRA MARKETING BI INTERNET

## Intel quer dobrar o número de mulheres na indústria de jogos

1

Por Redação | em 05.03.2015 às 15h33



# É verdade que garotas não gostam de games?

16/07/2015 08h00 - Atualizado em 16/07/2015 12h08

## Trabalho de casa de 'programadora' de 10 anos vira game na App Store

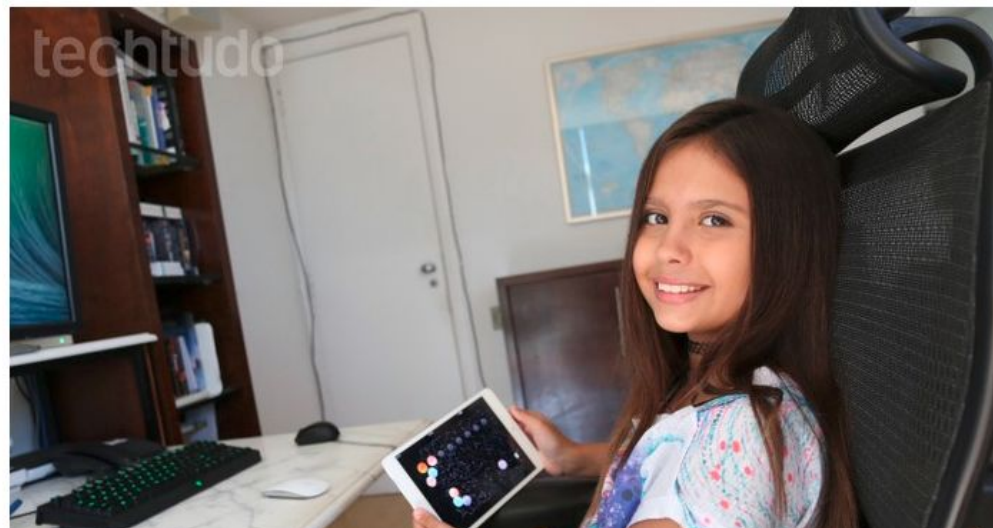


por **ZINGARA LOFRANO**  
Da Redação



A brincadeira é coisa séria na casa de Mariana Lewis. Aos 10 anos, a estudante do 5º ano da Escola Britânica do Rio desenvolveu **Move Planets**, um jogo de raciocínio que ensina a ordem dos planetas do sistema solar. A proposta surgiu no colégio, durante as aulas de Informática. E foi aí que a desenvolvedora mirim surgiu. Apesar de não ser fã de videogames em geral, Mariana fez o dever de casa, e o resultado está na **App Store**.

[Baixe grátis Move Planets no TechTudo](#)



# É verdade que garotas não gostam de games?

## Estas mulheres estão tomando conta do mundo dos games

MdeMulher | De Rafael Cezar

Publicado: 17/04/2015 15:56 BRT | Atualizado: 19/04/2015 13:10 BRT



Arquivo Pessoal/Arte: Renata Kameda

Da esquerda para a direita: Camilla Avellar, Thais Weiller e Valeria Bertozzi Lucchesi

Game designer na Supercell

Produtora e game designer  
nos estúdios Black River  
Studio e JoyMasher

Gerente de desenvolvimento  
na Electronic Arts

É verdade que garotas não gostam de games?

**BONUS  
STAGE**

NOTÍCIAS ▾

**MATÉRIAS**

REVIEWS

VIDEOS ▾

🗨️ BONUS

HOME » MATÉRIAS » MULHERES E VIDEOGAME: UMA LUTA POR MAIS ESPAÇO



We C  
Do I

🕒 7 OUT. 2013    👁 38694    👤 AUTOR: BEATRIZ

**MULHERES E VIDEOGAME: UMA LUTA POR MAIS ESPAÇO**

É verdade que garotas não gostam de games?



# É verdade que garotas não gostam de games?

- Não é que elas não gostem. Elas gostam, mas até agora o mercado de games não tinha reparado no público feminino;
- Até bem pouco tempo atrás, toda a atenção estava voltada para meninos adolescentes;



# É verdade que garotas não gostam de games?



- Foi só na metade da década de 1990 que, preocupados em manter o crescimento do negócio, os fabricantes de jogos sacaram que estavam perdendo muitas vendas ignorando mulheres e adultos;

É verdade que garotas não gostam de games?

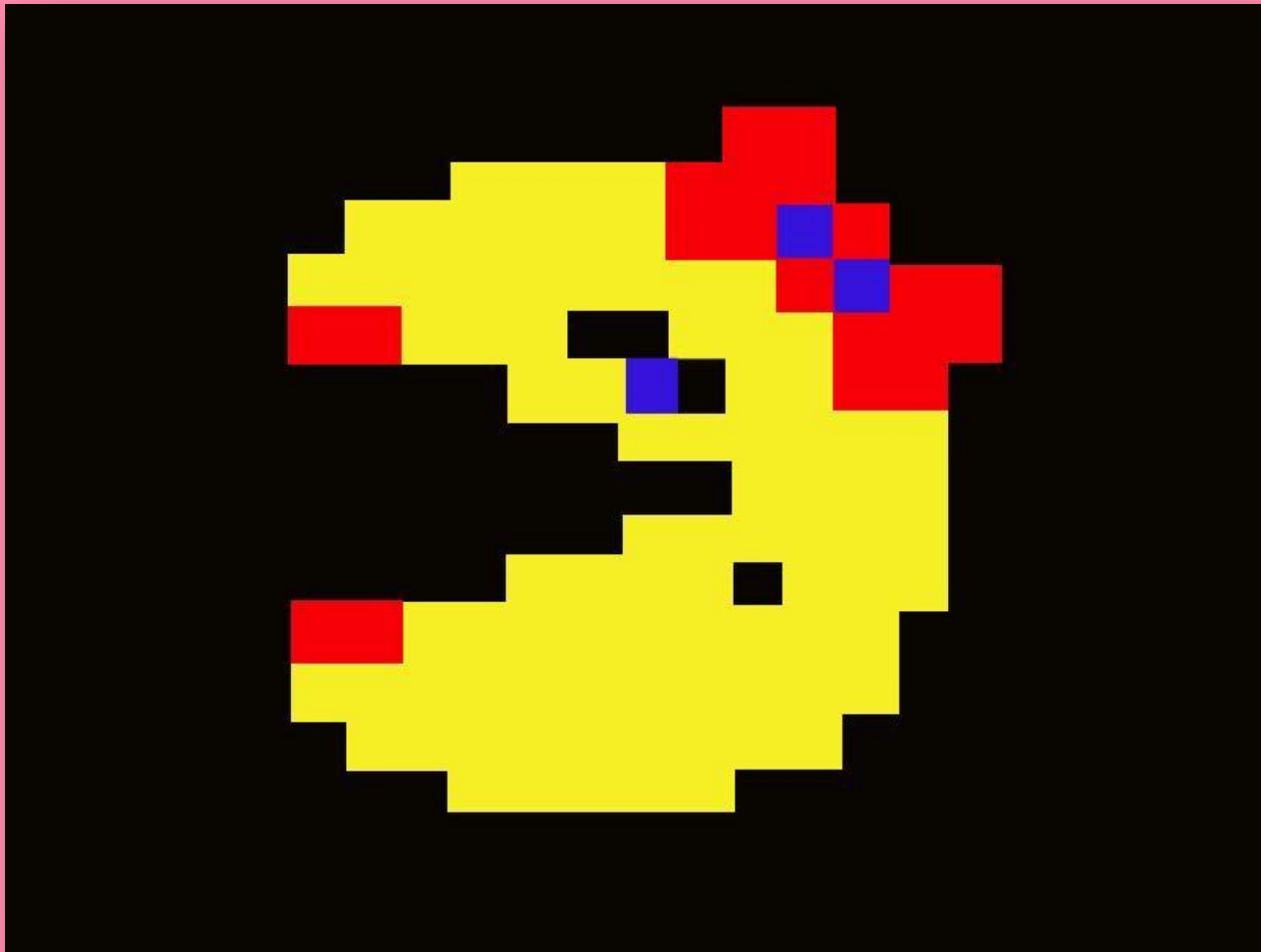






## LEVEL 02: MONTANDO O PERSONAGEM

# MS PAC MAN – Pac Man



# CLEMENTINE – The Walking Dead



# JILL VALENTINE – Resident Evil



# SHODAN E GLADOS - Portal



# LARA CROFT – Tomb Raider



# LEVEL 03: CONHECENDO A EQUIPE



# CAROL SHAW



*Muito possivelmente, a primeira mulher designer de videogames do mundo*



# MARIANNE KRAWCZYK



GOD OF WAR™

GOD OF WAR™

*Escritora / roteirista*

# KIM SWIFT



LEFT 4 DEAD

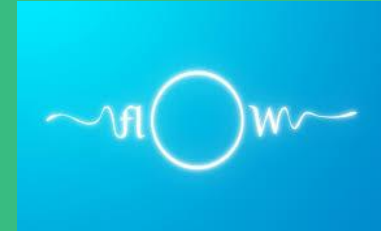
LEFT 4 DEAD 2

PORTAL



*Game designer*

# KELLEE SANTIAGO



*Projetista, produtora de jogos e co-fundadora e ex-presidente da Thatgamecompany*

# JADE RAYMOND



*Produtora e Programadora*

# CORRINNE YU



HALO

*Programadora*

# RHIANNA PRATCHETT



**TOMB RAIDER**

*Narrativa / roteiro*

# AIYAMI KOJIMA



Castlevania

*Concept artist*

# YOKO SHIMOMURA



*Composição / trilha sonora*



# JANE MCGONIGAL



*Game Designer e principal evangelista do conceito de Gamificação*

**LEVEL 04: PASSE DE NÍVEL**

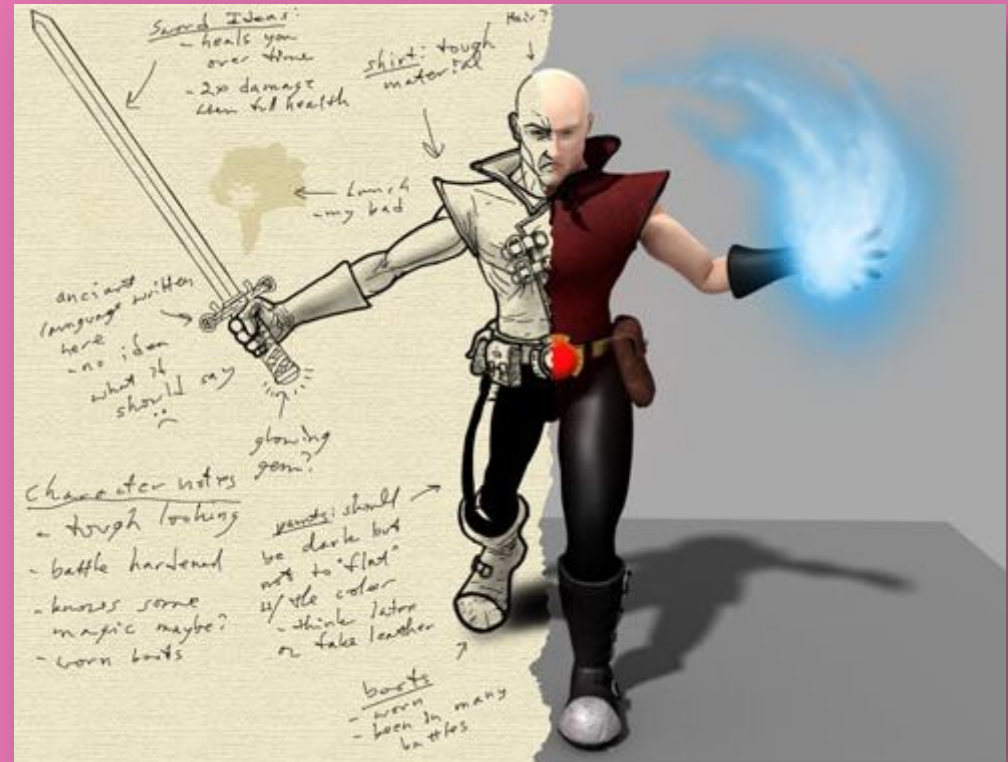


# PRODUTORES / GERENTES DE PROJETO

- Coordenação geral do projeto;
- Deve ser multidisciplinar e ter jogo de cintura;  
Negocia o tempo todo;
- Precisa garantir as entregas com qualidade;
- Saber lidar com pessoas é fundamental;
- Ter organização, firmeza, controle, equilíbrio;

# GAME DESIGN

- Responsável por projetar a jogabilidade, o conceito, regras e estruturas do game;
- É preciso ter muita criatividade, estar atento as tendências do mundo dos games, ter um grande senso estético e, principalmente, ter muito bom gosto.



# ARTISTAS / ILUSTRADORES

- Responsáveis pelo grafismo do jogo;
- Cria a representação visual dos personagens, cenários e objetos presentes no game;



# PROGRAMADORES

- Responsáveis por gerar o código em linguagem de programação que irá dar vida ao jogo;



# ENGENHEIRO DE SOM / ÁUDIO / COMPOSIÇÃO

- Trabalham com todo tipo de som durante o desenvolvimento de um jogo.



# TESTADORES



- Responsável por analisar criticamente o game e documentar defeitos de software;
- É o 1º a testar a jogabilidade do produto a fim de verificar o quanto há de erros ou bugs;



Entrar na indústria de games!

Isso é possível?

**YOU WIN!**

A collage of gaming-related items including a PC tower, keyboard, mouse, smartphone, game controller, stacks of money, and game characters. The PC tower is a black Dell Optiplex with a red light bar. The keyboard is a black Dell keyboard. The mouse is a silver Dell mouse. The smartphone is a black iPhone with a 'START' button on the screen. The game controller is a black Xbox One controller. There are several stacks of US dollar bills, including \$100 and \$50 bills. In the background, there are game characters: a soldier with a rifle, a character with a sword, and a character with a gun. There are also some cars and a plane in the background.

**Jogos on-line movimentam R\$ 4,9 bilhões e Brasil lidera setor na América**

**Latina**

**MERCADO DE GAMES NO BRASIL: UM MUNDO DE POSSIBILIDADES**

A indústria de jogos eletrônicos, um setor em ascensão no Brasil

**Mercado de jogos mobile tem expectativa de dobrar crescimento até 2018**





**"Para de jogar e vai fazer algo pro seu futuro".**

Eu já ouvi isso centenas de vezes. O mercado de games vêm crescendo a cada dia que passa e você verá como ele é uma alternativa altamente lucrativa para o seu futuro.



# FATURAMENTO NO MERCADO DE GAMES EM 2016





## CURIOSIDADE:

Em 2016, **58% do crescimento** do mercado de games no mundo foi graças à **região da Ásia**.





# O MERCADO DE GAMES NO BRASIL



12º

PAÍS NA LISTA  
*dos maiores*  
CONSUMIDORES DE  
JOGOS DO  
*MUNDO*



**EM 2016**

ESTIMA-SE UMA

*receita de*

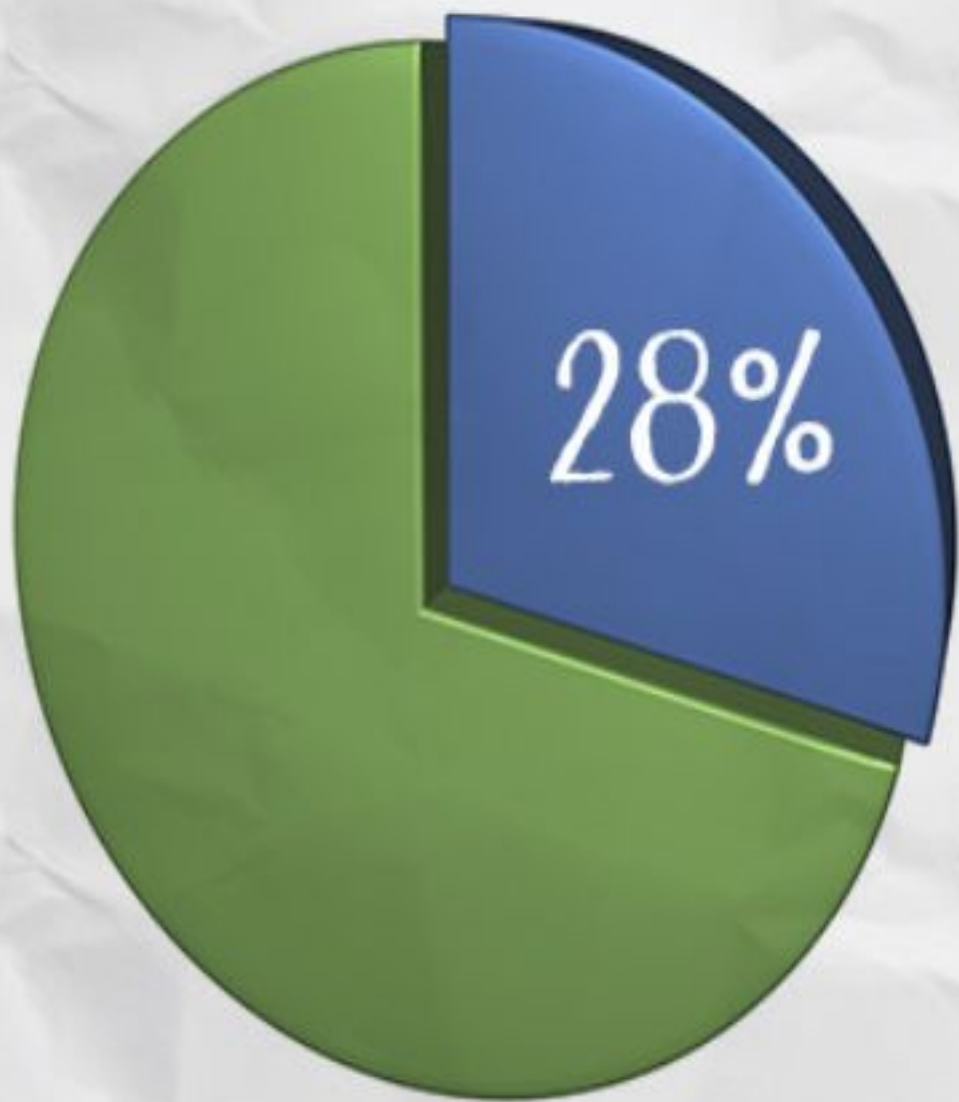
US\$ 1.25 BILHÕES

---

NO MERCADO

*DE GAMES*





59,2

MILHÕES DE  
*jogadores*

ONLINE

28.11% DA  
POPULAÇÃO

# O PERFIL DO GAMER BRASILEIRO



# O PERFIL DO GAMER BRASILEIRO

SEXO



47,4%

HOMENS



52,6%

MULHERES

# O PERFIL DO GAMER BRASILEIRO

## IDADE



2,3%

ATÉ 15 ANOS



31,5%

DE 16 A 24 ANOS



34,8%

DE 35 A  
54 ANOS



4,2%

ACIMA DE  
54 ANOS

# O PERFIL DO GAMER BRASILEIRO

## MORADIA

33,2%

MORAM COM SEUS FILHOS (SÃO PAIS)

33,6%

MORAM COM SEUS PAIS  
(NÃO SAÍRAM DE CASA)



# A PLATAFORMA PREFERIDA DOS GAMERS BRASILEIROS



# A PLATAFORMA PREFERIDA DOS GAMERS BRASILEIROS

**34.4%**

**Smartphones**



**30.1%**

**PCs**



**29.9%**

**Consoles**



**4.3%**

**Tablets**



**1.3%**

**Outros**








## CURIOSIDADE:

**48,2% das mulheres** preferem o Smartphone.  
**43% dos homens** preferem o Console.





O mercado de games cresceu muito e **continuará crescendo pelos próximos anos.**

Essa é a hora para você transformar o seu hobby em sua profissão e trabalhar **feliz para o resto da sua vida!**





**SHOW**

MOVIECLIPS.COM

Como entrar na indústria de games?

**Corra para aprender inglês!!!**



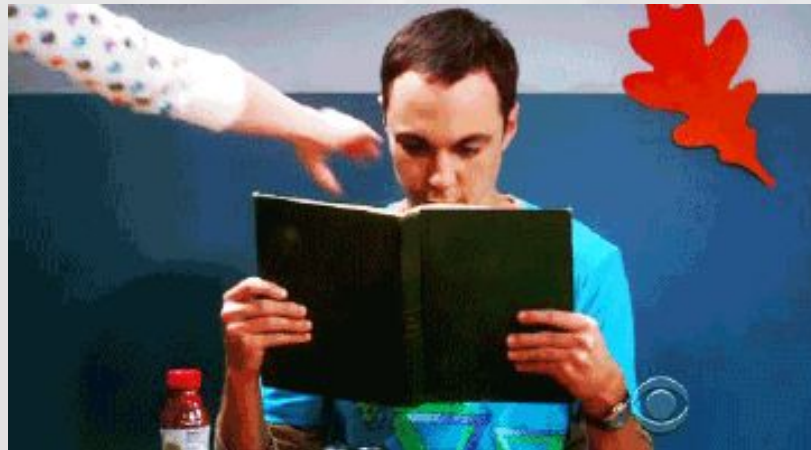
Como entrar na indústria de games?

**Tenha uma base de conhecimentos em programação!!!**



Como entrar na indústria de games?

**Nunca pare de aprender!!!**



Como entrar na indústria de games?

**Vença a timidez!!!**



# Como entrar na indústria de games?

**Especialize-se em alguma área**





Por onde começar....

**Networking é o poder!!!**



Por onde começar....

**Networking é o poder!!!**



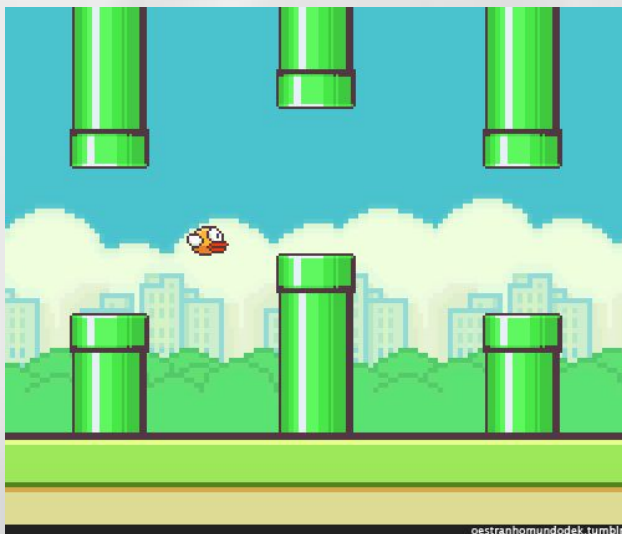
**MENINAS**  
*também*  
**jogam**

**PONG**  
**POTIGUAR INDIE GAMES**



**EPoGames**

Dica...





# LEVEL 05: REGRAS DO JOGO



MENINAS  
*também*  
jogam

# OBJETIVOS

Estimular e disseminar a maior participação das mulheres nas áreas profissionais relacionadas à TI e a indústria de games



# OBJETIVOS

Inserção do ensino da programação nas escolas  
“Ensinar a programar é ensinar a pensar”



# OBJETIVOS

Incorporar os games como ferramentas de aprendizagem. Quanto mais divertido e saboroso, mais sentido um determinado assunto terá para o aluno.

“Gamificação!”



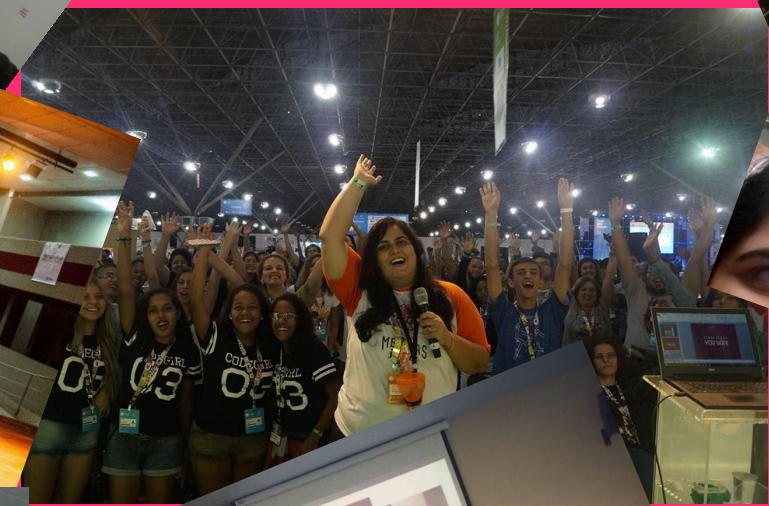




**LEVEL 06: CHALLENGE ACCEPTED**

# Métodos

# Palestras



# Métodos

# Capacitação

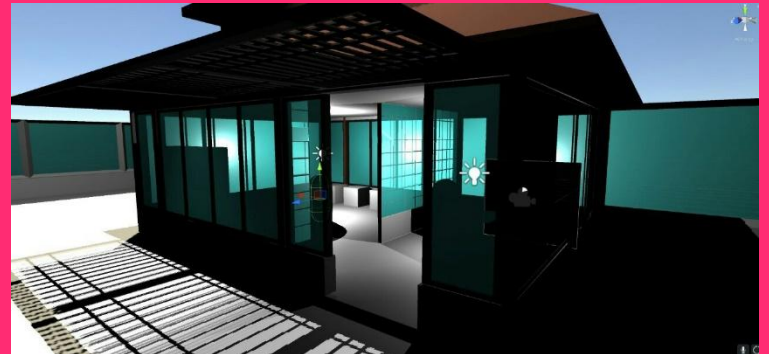
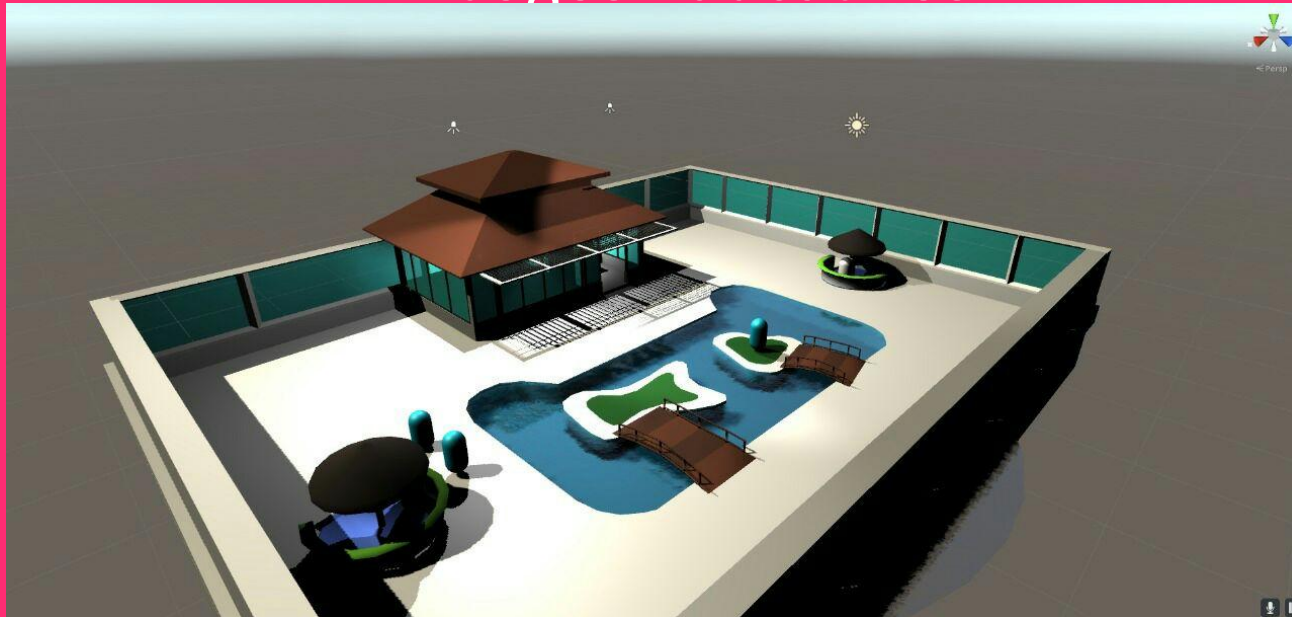




# Métodos

## Construção de Games

– Jogos Educativos



# Métodos

## Construção de Games

### – Jogos Educativos



# Eu, cientista





# Métodos

## Construção de Games – Jogos Educativos



# LEVEL 07: FASE BÔNUS



# Quer saber mais e interagir com Meninas Também Jogam?

[www.meninastambemjogam.com](http://www.meninastambemjogam.com)



[contato@meninastambemjogam.com](mailto:contato@meninastambemjogam.com)



[facebook.com/meninastbjogam](https://facebook.com/meninastbjogam)



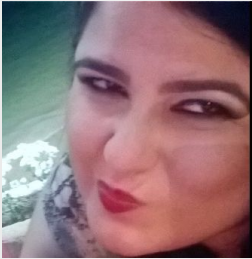
[@meninastbjogam](https://twitter.com/meninastbjogam)



[@meninastambemjogam](https://instagram.com/meninastambemjogam)







Obrigada!!!

[taina.medeiros@unp.br](mailto:taina.medeiros@unp.br)

[contato@meninastambemjogam.com.br](mailto:contato@meninastambemjogam.com.br)



STAGE.CLEAR

YOU WIN!