

Projeto Novos Talentos SC Games: Uma Iniciativa de Formação e Fomento à Indústria Criativa em Santa Catarina

*SC Games New Talents Project: A Training and Development Initiative for the
Creative Industry in Santa Catarina*

Márcia Regina Battistella 1, Tânia Maria Sanches Minsky 2

1 Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia e Inovação – SCTI
Florianópolis – SC - Brasil

2 Secretaria de Estado da Educação – SED - SC
Florianópolis – SC - Brasil

{marciaregina.battistella@gmail.com; tania.minsky@gmail.com}

Abstract. *This paper investigates the effects of the ‘Projeto Novos Talentos SC Games’ (SC Games New Talents Project) on the consolidation process of the digital games industry in Santa Catarina, with special emphasis on its contributions to the qualification of the workforce, the strengthening of innovation networks, and the encouragement of new business creation in the sector. **Introduction:** The digital games industry has emerged as a strategic sector within Brazil's creative economy, with the state of Santa Catarina standing out as a key hub. In this context, training and development initiatives have played a fundamental role in the professionalization of the sector. **Objective:** This article aims to analyze the impacts of the ‘Projeto Novos Talentos SC Games’ (SC Games New Talents Project) on the consolidation of the digital games industry in Santa Catarina, focusing on human capital development, the strengthening of the innovation ecosystem, and the promotion of entrepreneurship. **Methodology:** The research is based on documentary analysis, data collection, and the study of successful cases that occurred between the years 2009 and 2024. The analytical corpus includes institutional reports, official publications, and testimonials from graduates. **Results:** The results show the role of the project in the entrepreneurial and technical training of young professionals, in the increase of employability, in the emergence of independent studios, and in the projection of Santa Catarina as one of the main hubs of the national digital games industry. **Keywords:** Games industry, Professional training, Innovation, Creative economy, Digital entrepreneurship.*

Resumo. *Este trabalho investiga os efeitos do Projeto Novos Talentos SC Games no processo de consolidação da indústria de jogos digitais em Santa Catarina, com especial atenção às suas contribuições para a qualificação de profissionais, o fortalecimento das redes de inovação e o*

*incentivo à criação de novos empreendimentos no setor. **Introdução:** A indústria de jogos digitais tem se consolidado como um setor estratégico da economia criativa no Brasil, com destaque para o estado de Santa Catarina. Nesse contexto, iniciativas de formação e fomento vêm desempenhando papel fundamental na profissionalização do setor. **Objetivo:** Este artigo tem como objetivo analisar os impactos do Projeto Novos Talentos SC Games na consolidação da indústria de jogos digitais em Santa Catarina, com ênfase no desenvolvimento de capital humano, fortalecimento do ecossistema de inovação e estímulo ao empreendedorismo. **Metodologia:** A pesquisa baseia-se em análise documental, levantamento de dados e estudo de casos de sucesso ocorridos entre os anos de 2009 e 2024. O corpus analítico inclui relatórios institucionais, publicações oficiais e depoimentos de egressos. **Resultados:** Os resultados evidenciam o papel do projeto na formação empreendedora e técnica de jovens profissionais, no aumento da empregabilidade, no surgimento de estúdios independentes e na projeção de Santa Catarina como um dos principais pólos da indústria nacional de jogos digitais. **Palavras-chave:** Indústria de jogos, Capacitação profissional, Inovação, Economia criativa, Empreendedorismo digital.*

1. Introdução

A indústria de jogos digitais no Brasil tem experimentado um crescimento expressivo nos últimos anos, consolidando-se como um segmento estratégico da economia criativa. De acordo com o relatório final da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (Abragames, 2023), o número de estúdios no país aumentou de 1.009 em 2021 para 1.042 em 2023, representando um crescimento de 3,2% no período. Esse avanço reflete não apenas a expansão do mercado consumidor, mas também o fortalecimento dos ecossistemas regionais dedicados à criação, desenvolvimento e comercialização de games.

No cenário nacional, o estado de Santa Catarina desponta como um dos principais polos da indústria de jogos digitais, sendo atualmente o quarto estado com a maior concentração de estúdios no Brasil. Esse protagonismo regional está diretamente associado a um ambiente de inovação impulsionado por parcerias entre universidades, governo e setor produtivo, bem como a programas estratégicos de capacitação técnica e estímulo ao empreendedorismo.

Nesse contexto, destaca-se o Projeto Novos Talentos SC Games, criado no final da década de 2000 pelo Decreto nº 2.338, de 21 de maio de 2009, com o objetivo de formar mão de obra qualificada, fomentar a criação de estúdios independentes e fortalecer o setor de jogos digitais no estado. A iniciativa, fruto da articulação entre instituições públicas e privadas, tem promovido ao longo dos anos a inserção de jovens talentos no mercado, impulsionando o crescimento do setor e consolidando Santa Catarina como um polo criativo e tecnológico de referência.

Este artigo tem como objetivo analisar os impactos do Projeto Novos Talentos SC Games na estruturação da indústria de jogos digitais em Santa Catarina, com ênfase em sua contribuição para a formação profissional, a inovação e o fortalecimento do

ecossistema local. A pesquisa fundamenta-se em revisão bibliográfica, análise documental e levantamento de dados sobre os resultados do programa, com foco no período de 2009 a 2024.

Segundo pesquisa da *Entertainment Software Association* (ESA), a indústria dos jogos eletrônicos nos Estados Unidos quadruplicou seu faturamento em apenas uma década, passando de US\$ 6 bilhões em 2003 para US\$ 24 bilhões em 2013, superando inclusive os setores de música e cinema. O perfil do público também tem se diversificado: a média de idade dos jogadores é de 30 anos, sendo 47% mulheres, e 42% das pessoas afirmam preferir investir em jogos a outros produtos culturais tradicionais, como filmes ou música.

No contexto latino-americano, o Brasil aparece como destaque. De acordo com o instituto Newzoo (2014), o país foi identificado como o maior mercado da América Latina para jogos digitais, ocupando a 11ª posição no ranking mundial à época. Esses dados apontam para um cenário de grande potencial, mas também de desafios estruturais, especialmente no que se refere à formação de profissionais qualificados para atender à crescente demanda do setor.

Além do entretenimento, os jogos digitais passaram a desempenhar funções no campo da comunicação, educação e cultura digital. Kucinski (2012) observa que o advento da tecnologia digital representa uma das maiores revoluções na produção e circulação da informação na história moderna.

Ao investigar as contribuições do projeto, busca-se compreender de que forma políticas públicas voltadas à qualificação técnica e à inovação podem gerar efeitos concretos na dinamização de setores produtivos emergentes, como o dos jogos digitais. A relevância do estudo se justifica tanto pela escassez de análises acadêmicas sobre iniciativas educacionais voltadas ao setor quanto pelo potencial de replicabilidade do modelo em outras regiões do país, especialmente no contexto da economia digital em expansão.

2. Referencial Teórico

A indústria dos jogos digitais tem se consolidado como um dos pilares da chamada economia criativa, impulsionando inovações tecnológicas, formas emergentes de trabalho e novas dinâmicas de produção cultural. De acordo com o *Creative Economy Outlook* da UNCTAD (2022), os setores criativos – com destaque para os jogos digitais – vêm desempenhando um papel crescente na retomada econômica pós-pandemia, sobretudo por sua capacidade de gerar valor simbólico e econômico por meio de ativos intangíveis.

Esse cenário reforça a importância de políticas públicas voltadas à formação e inserção de talentos locais nesse ecossistema. Em estudo recente sobre educação profissional e tecnológica no Brasil, Souza e Medeiros Neta (2021) apontam a necessidade de integrar educação, inovação e desenvolvimento regional como estratégia para consolidar arranjos produtivos locais sustentáveis. Esse argumento se alinha à proposta do Projeto Novos Talentos SC Games, que articula formação técnica e estímulo à cultura empreendedora por meio da mediação com o setor industrial criativo catarinense.

A atuação estratégica do Estado como catalisador da inovação também é defendida por Mazzucato (2023), que refuta a visão tradicional do setor público como apenas regulador ou coadjuvante, propondo sua participação ativa no fomento a setores de alto risco e alto potencial inovador – como os jogos digitais. Essa perspectiva amplia a compreensão da política industrial como vetor de transformação e valorização do capital humano, especialmente em contextos onde há desigualdade de acesso a oportunidades tecnológicas.

No âmbito educacional, a articulação entre formação técnica e inclusão produtiva vem sendo discutida em termos de sua capacidade de promover autonomia e protagonismo juvenil. A educação profissional, ao ser integrada a projetos de base territorial e criativa, torna-se instrumento de desenvolvimento social, conforme destaca o relatório do Ministério da Educação (MEC, 2022), que enfatiza o papel das redes de educação tecnológica no enfrentamento das desigualdades regionais.

Além desses referenciais, os próprios **relatórios do Projeto Novos Talentos SC Games**, produzidos ao longo dos anos de execução (2009, 2011, 2013, 2023 e 2024), constituem fontes empíricas que confirmam a efetividade do modelo proposto. Esses documentos evidenciam não apenas o alcance formativo do programa, mas também seu papel na indução de parcerias interinstitucionais, desenvolvimento de jogos com temáticas sociais e projeção de talentos locais para o mercado nacional e internacional. A análise desses relatórios fundamenta a compreensão do projeto como política pública inovadora e estruturante no contexto da economia criativa regional.

Esses elementos convergem para a análise do impacto do Projeto Novos Talentos SC Games como uma iniciativa que ultrapassa a formação técnica tradicional, posicionando-se como política pública inovadora, que contribui não apenas para a qualificação de mão de obra, mas também para a criação de um ecossistema de inovação sustentável e enraizado nas potencialidades locais.

3. Metodologia

Este estudo adota uma abordagem qualitativa de natureza exploratória e descritiva, orientada pela análise documental e pela interpretação contextualizada de fontes primárias e secundárias. A escolha dessa abordagem justifica-se pela complexidade do objeto investigado — uma política pública de formação e inovação criativa —, cujo impacto ultrapassa dimensões quantitativas e exige análise interpretativa das ações desenvolvidas, dos contextos institucionais e das narrativas dos sujeitos envolvidos.

A base empírica da pesquisa é composta por **sete relatórios institucionais** produzidos ao longo da execução do Projeto Novos Talentos SC Games, nos anos de **2009, 2010, 2011, 2013, 2023 e 2024**, que descrevem suas metas, metodologias, resultados e avaliações. Esses documentos foram analisados com foco na identificação de padrões de evolução, indicadores de impacto, articulações interinstitucionais e práticas pedagógicas recorrentes.

Paralelamente, realizou-se uma **revisão bibliográfica** sobre os conceitos de economia criativa, Estado empreendedor, políticas de inovação e educação profissional, com base em autores como UNCTAD (2022), Mazzucato (2023) e Souza & Medeiros

Neta (2021), além de diretrizes oficiais do MEC (2022) relativas à educação técnica e tecnológica.

A análise também incorporou uma amostra de **depoimentos de egressos** do projeto, coletados entre 2023 e 2025 pela equipe de coordenação. Esses relatos foram selecionados com base em critérios de diversidade de perfis e trajetórias, buscando evidenciar a percepção dos beneficiários quanto ao impacto do programa em suas vidas acadêmicas e profissionais.

Por fim, utilizou-se como fonte complementar o artigo institucional **"Projeto Novos Talentos SC Games: Concepção e Metodologia"** (UDESC, s.d.), que descreve em profundidade os fundamentos pedagógicos da iniciativa, sua organização curricular, os métodos de ensino-aprendizagem utilizados e a articulação com o setor produtivo. Esse material permitiu o aprofundamento da compreensão sobre os aspectos formativos do projeto e sua fundamentação teórico-prática.

A triangulação entre os dados documentais, bibliográficos e testemunhais permitiu compor uma análise crítica e contextualizada dos resultados do projeto, respeitando sua historicidade, seus objetivos fundantes e sua inserção no ecossistema da economia criativa regional.

4. Resultados

Esta seção tem por finalidade sistematizar as evidências empíricas obtidas por meio da análise documental e da coleta de depoimentos, confrontando-as com o arcabouço teórico adotado e com os objetivos delineados na pesquisa. Trata-se de um segmento analítico que visa não apenas descrever os desdobramentos do Projeto Novos Talentos SC Games, mas também interpretar seus impactos estruturantes no arranjo produtivo local da indústria de jogos digitais. Ao articular dados quantitativos e qualitativos, busca-se avaliar o grau de efetividade da política pública em termos de qualificação técnica, dinamização do ecossistema de inovação e geração de empreendimentos criativos, situando suas contribuições no contexto da economia digital contemporânea.

4.1 Linha do Tempo e Abrangência

Desde sua criação em 2009, o Projeto Novos Talentos SC Games vem promovendo formações regulares em áreas como game design, arte digital, lógica de programação, storytelling e produção colaborativa. O número de participantes oscilou ao longo dos anos, acompanhando o volume de editais lançados e os recursos disponibilizados, mas a tendência geral é de crescimento, especialmente a partir de 2011.

Segundo os relatórios oficiais analisados, estima-se que o projeto tenha atendido mais de 700 alunos ao longo de suas edições, muitos dos quais desenvolveram jogos autorais e participaram de eventos como o SBGames, Campus Party e feiras estaduais.

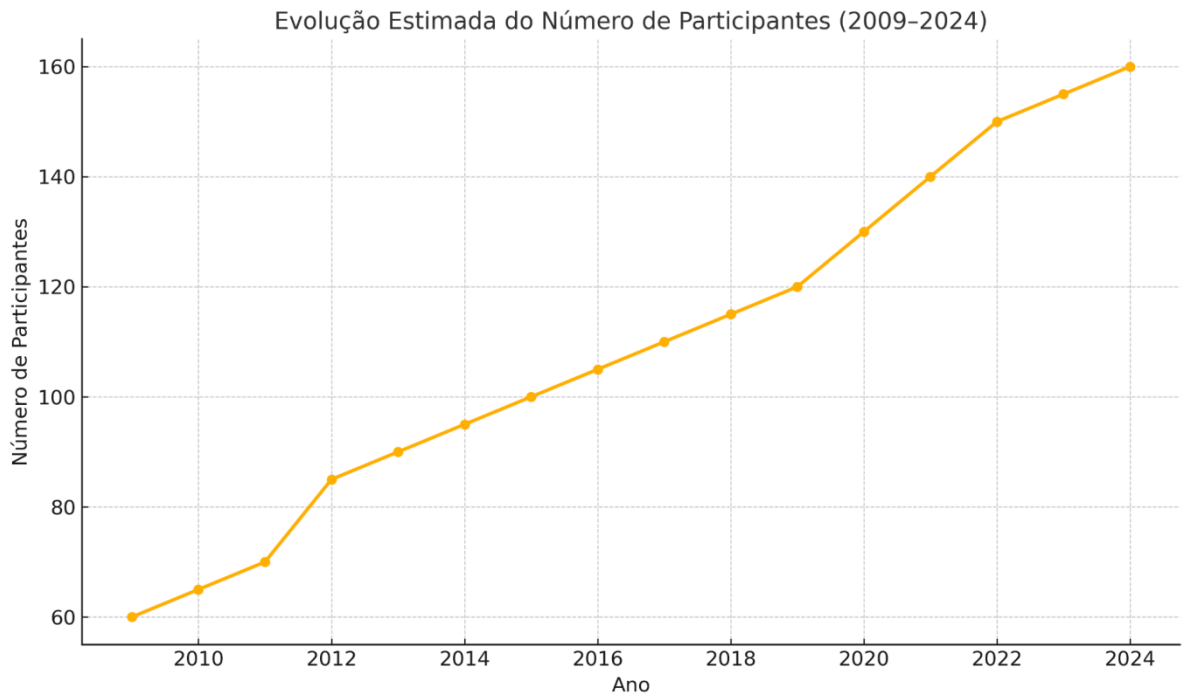


Figura 1 – Evolução Estimada do Número de Participantes (2009–2024)

4.2 Temáticas dos Jogos Desenvolvidos

O conteúdo pedagógico das formações estimulava os participantes a criar jogos com temáticas sociais, ambientais e educacionais. Essa orientação curricular voltada ao impacto social resultou em uma produção significativa de jogos com abordagem crítica e inovação criativa. Observe-se no quadro abaixo alguns exemplos dessestrabalhos.

Tema	Exemplo de Jogo	Ano
Sustentabilidade	Nosso Planeta Nossa Casa	2011
Educação	Cruz e Sousa	2016
Cidadania e saúde	Invasão Aegypti	2019
Cultura Local	Página de Santa Catarina	2024

Quadro 1 – Exemplos de jogos desenvolvidos no projeto

4.3 Depoimentos de Egressos

Os depoimentos coletados junto aos egressos do projeto entre 2023 e 2025 reforçam o impacto transformador da iniciativa. Muitos ex-alunos relataram que o projeto foi sua porta de entrada para o mundo da tecnologia e do empreendedorismo digital.

“Graças aos Novos Talentos, descobri que podia unir criatividade e carreira profissional.” – Egresso - turma 2013

“Entrei no curso sem saber o que era game design. Hoje trabalho na indústria e já participei de eventos internacionais.” – Egresso - turma 2012

“O projeto mudou minha vida. Hoje sou desenvolvedor de jogos em uma startup premiada, e tudo começou ali.” – Egresso - turma 2011

A seguir um registro fotográfico realizado ao término do ciclo formativo, evidenciando a composição heterogênea do grupo e o elevado nível de engajamento dos participantes no processo de aprendizagem.



Figura 2 – Turma de formandos do Projeto Novos Talentos SC Games (dezembro de 2024).

O registro fotográfico da turma de concluintes de dezembro de 2024 materializa, de forma simbólica e documental, os efeitos estruturantes do Projeto Novos Talentos SC

Games na trajetória de jovens inseridos em contextos formativos vinculados à indústria criativa. A imagem, ao atribuir visualidade aos dados e humanizar os resultados obtidos, reforça o caráter transformador da iniciativa, cuja relevância extrapola indicadores quantitativos e se manifesta na constituição de identidades profissionais, no sentimento de pertencimento institucional e na projeção de novas possibilidades de inserção no ecossistema tecnológico e produtivo.

4.4 Impacto na Indústria Catarinense

De acordo com o relatório da Abragames (2023), Santa Catarina se consolidou como um dos três principais polos de desenvolvimento de jogos no Brasil, ao lado de São Paulo e Rio Grande do Sul. Parte desse sucesso é atribuída a programas formativos como o SC Games e o Novos Talentos, que criaram uma base técnica sólida para atender à demanda de estúdios locais.

Empresas como Hoplon, Aquiris, Oktagon, Ludique e outras relataram ter contratado egressos do programa. Além disso, alguns ex-alunos abriram seus próprios estúdios, ampliando o espectro de atuação da economia criativa catarinense.

“Ter egressos do projeto no nosso time significa contar com profissionais que já chegam com bagagem prática e criatividade afinada.” – Coordenador de RH, empresa do setor (relato em evento institucional, 2024)

5. Considerações Finais

O Projeto Novos Talentos SC Games constitui uma política pública inovadora, ancorada na articulação entre formação técnica, economia criativa e desenvolvimento regional sustentável. Ao longo de mais de uma década de atuação, o projeto demonstrou capacidade de formar jovens qualificados para atuar no setor de jogos digitais, aproximando saberes técnicos da realidade sociocultural dos participantes.

A análise dos relatórios institucionais e depoimentos evidenciam que o impacto do projeto vai além da capacitação tecnológica: ele promove o protagonismo juvenil, fomenta a produção cultural autoral e contribui para a construção de trajetórias profissionais conectadas com os desafios e possibilidades da era digital. A valorização de temáticas sociais e educativas nos jogos desenvolvidos reflete o compromisso ético e pedagógico da iniciativa, alinhando-se aos princípios da educação profissional crítica e transformadora.

Do ponto de vista econômico, os dados e testemunhos apontam que o projeto colaborou para a estruturação do ecossistema de inovação em Santa Catarina, sendo reconhecido por empresas do setor como uma referência na formação de talentos. Nesse sentido, o Novos Talentos SC Games materializa o conceito de Estado empreendedor defendido por Mazzucato (2023), ao posicionar o poder público como agente ativo na indução de setores estratégicos intensivos em conhecimento e criatividade.

Diante da relevância da iniciativa e dos resultados consolidados ao longo dos anos, recomenda-se sua continuidade, institucionalização e ampliação territorial. Projetos como este contribuem para que o Brasil avance na construção de políticas

públicas de base tecnológica que dialoguem com as juventudes, com os territórios e com os desafios contemporâneos da indústria cultural digital.

6. Referências

- ABRAGAMES. *Relatório Final 2023*. São Paulo: Abragames, 2023. Disponível em: <https://abragames.org>. Acesso em: 5 abr. 2025.
- ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION – ESA. *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*. 2013. Disponível em: <https://www.theesa.com>. Acesso em: 5 abr. 2025.
- KUCINSKI, B. *A síntese da comunicação*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2012.
- MAZZUCATO, M. *O Estado Empreendedor: desmascarando o mito do setor público versus setor privado*. São Paulo: Portfolio-Penguin, 2014. Disponível em: <https://www.companhiadasletras.com.br/livro/9788582850039/o-estado-empreeendedor>. Acesso em: 5 abr. 2025.
- MAZZUCATO, M. Mariana Mazzucato: “Para la guerra, el dinero sale de la nada”. *El País*, 20 out. 2024. Disponível em: <https://elpais.com/economia/2024-10-20/mariana-mazzucato-para-la-guerra-el-dinero-sale-de-la-nada.html>. Acesso em: 5 abr. 2025.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (BR). *Relatório de Educação Profissional e Tecnológica 2022*. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mec>. Acesso em: 5 abr. 2025.
- NEWZOO. *2014 Global Games Market Report*. 2014. Disponível em: <https://newzoo.com/insights>. Acesso em: 5 abr. 2025.
- SOUZA, F. das C. S.; MEDEIROS NETA, O. M. de. Educação Profissional e Tecnológica no Brasil no Século XXI: Expansão e Limites. *Educação Profissional e Tecnológica em Revista*, v. 5, n. 2, p. 109–125, 2021. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/view/1222>. Acesso em: 5 abr. 2025.
- UNCTAD. *Creative Economy Outlook and Country Profiles: Trends in international trade in creative industries 2002–2020*. Genebra: United Nations, 2022. Disponível em: <https://unctad.org>. Acesso em: 5 abr. 2025.
- UDESC. *Projeto Novos Talentos SC Games: Concepção e Metodologia*. Florianópolis: Universidade do Estado de Santa Catarina, s.d.
- UDESC; FAPESC. *Relatórios Finais do Projeto Novos Talentos SC Games* (2009, 2011, 2013, 2023, 2024). Florianópolis: UDESC/FAPESC.