

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE GOIÁS UNI-GOIÁS
ARQUITETURA E URBANISMO

CENTRO EDUCACIONAL E DE E-SPORTS

AUTOR : MATHEUS FALEIRO VASCONCELOS

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I
ARQUITETURA E URBANISMO
UNIGOIÁS - CENTRO UNIVERSITÁRIO DE GOIÁS

CENTRO EDUCACIONAL DE E-SPORTS

GOIÂNIA
2025

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I
ARQUITETURA E URBANISMO
UNIGOIÁS - CENTRO UNIVERSITÁRIO DE GOIÁS

CENTRO EDUCACIONAL DE E-SPORTS

Trabalho de Conclusão de Curso I
orientado pela Professora Mestra
Arquiteta Urbanista Ana Isabel Ferreira,
apresentado à faculdade UNIGOIÁS
Centro Universitário de Goiás pelo
acadêmico Matheus Faleiro Vasconcelos.

GOIÂNIA
2025

{ RESUMO }

Em 2025 os celulares e computadores fazem parte do nosso contexto diário, dessa forma os jogos se estabelecem de forma instantânea e como um fenômeno ubíquo. Este trabalho tem como objetivo desenvolver uma proposta que transforme os jogos e a competição em uma ferramenta social e educacional acessível a todos, em um mundo de relações líquidas (BAUMAN, 2003), tornar a tecnologia um meio de união para os jovens sem julgamentos, com um espaços e serviços acolhedores e cheio desafios é como ter uma segunda casa.

{ SUMÁRIO }

1.APRESENTAÇÃO DO TEMA

2.ABORDAGEM TEMÁTICA

2.1 TECNOLOGIA E COTIDIANO

2.2 HISTÓRIA DO E-SPORTS

2.2.2 História do E-sports no Brasil

2.3 MERCADO DE JOGOS NO BRASIL

2.4 JUSTIFICATIVA

2.4.1.Mapa de Pontos de Interesse e Marcos do Entorno

2.5 OBJETIVOS

3. REFERÊNCIAS PROJETUAIS

3.1 COMPLEXO EDUCACIONAL INTELI

3.2 MUSEU THE BROAD

3.3 MALT DRIVE PARK

3.4 QUADRO DE APROVEITAMENTO

4.ASPECTOS RELATIVOS A ÁREA DE INTERVENÇÃO

4.1 CONTEXTO DA CIDADE

4.2 LOCAL DE INTERVENÇÃO

4.2.1.Histórico do Bairro

4.2.2.Mapa de Bairros Vizinhos

4.2.3.Mapa do Sistema Viário

4.2.4.Mapa de Gabarito

4.2.5.Mapa de Uso

4.2.6.Mapa de Adensamento

4.2.7.Mapa de Mobiliário Urbano

4.2.8. Mapa de Aspectos Físicos Naturais

4.2.9. Mapa de Localização da Área de Intervenção

4.2.10. Redes de Infraestrutura e Condicionantes Legais

5.ASPECTOS RELATIVOS A PROPOSTA

5.1 CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO ALVO

5.2 DEFINIÇÃO DO PROGRAMA

5.3 CONCEITUAÇÃO E PARTIDO ARQUITETÔNICO

5.4 PROPOSTA PROJETUAL

CONCLUSÃO

REFERÊNCIAS

1 . { APRESENTAÇÃO DO TEMA }

Os jogos existem desde o início das civilizações como o "Jogo Real de Ur" desenvolvido pelos Sumérios por volta de 2600 a.C, muitas vezes considerado como parte cultural e algumas regente de todo o comportamento social como na Grécia Antiga. De acordo com Huizinga(2004, p.3) “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. Assim com a globalização tem-se a possibilidade de unificar regras, descobrir talentos e juntar o mundo através de um único propósito através dos Jogos Olímpicos, que propõe promover de forma harmoniosa o desenvolvimento da humanidade através do esporte.

Com o advento da *internet* e sua acessibilidade a partir do século XX, os jogos online se desenvolveram de forma rápida e ascenderam com campeonatos¹ que agora podem ser visto por todo o mundo, desbloqueando um novo universo de entretenimento, torcida e inspiração para diversas faixas etárias. De acordo com a SX Group e Go Gamers em parceria com Blend New Research e ESPM (PGB, 2024), cerca de 73,9% dos brasileiros jogam, demonstrando uma enorme permeabilidade dos *games* na sociedade, principalmente após a acessibilidade dos aparelhos móveis e o *lockdown*² na pandemia.

Os *Games* são um mercado que está em alta, porém enquanto nos países como Europa, Ásia e Estados Unidos esse mercado já é uma realidade, o mercado já lucra mais que o cinema, com o faturamento de 188 milhões de dólares (Veja, 2024). Dessa forma aliar a educação com jogos em um processo de aprendizado em escolas é além de um facilitador de ensino na modernidade líquida que descreve a fluidez e fragilidade das relações sociais (Bauman, 1999), uma porta de entrada para um mercado em expansão.

Atualmente o cenário de *E-sports* em Goiânia é muito limitado, possuindo um movimento de campeonatos maior apenas em algumas faculdades como a Universidade Federal de Goiás (UFG) e em eventos específicos que acontecem uma vez ao ano com poucos dias de competição, dessa forma o projeto procura ampliar os horizontes e dar oportunidades com a criação de um novo cenário regional e brasileiro.

¹ Jogo Real de Ur é um jogo de tabuleiro de estratégia e corrida, jogado durante o início do terceiro milênio a.C.

² O campeonato com maior abrangência atualmente é Esports World Cup, que une diversos jogos em um campeonato mundial. No quesito de mídia o Mundial de League of Legends em 2024 foi o maior em visualizações com 6.94 milhões de pessoas simultaneamente, de acordo com (MaisEsports, 2024).

³ O estudo entrevistou 13.360 pessoas em 26 estados e no Distrito Federal durante dezembro de 2023 e janeiro de 2024.

⁴ Foi uma restrição obrigatória feita ao redor do mundo a partir de 2020 na utilização de lugares públicos para evitar a propagação da COVID-19.

2. { ABORDAGEM TEMÁTICA }

2.1 { TECNOLOGIA E COTIDIANO }

A tecnologia se tornar social no século XX a partir dos microcomputadores e a democratização da internet. Em um processo de transformação da comunicação e relação física para o diálogo em comunidades, *fóruns* e posteriormente em vídeo chamadas, porém a relação entre homem e máquina ainda possuía uma barreira que foi quebrada a partir dos *smartphones*, assim todas informações, redes sociais, ligações por vídeo, jogos e vídeos estão a um clique.

Com a facilidade em se conectar com outras pessoas, as relações sociais mudaram de forma rápida assim como a ascensão da Internet, de acordo com (BAUMAN, 1999) as relações se tornaram conexões, onde podem ser rompidas facilmente, dessa forma, o celular propõe a ideia de sempre estar dentro de algo, porém nunca trancado, muitas vezes propõe a inércia do ser em relação a sua vida física. Buscando conter esse estado de não-presença a Lei nº 15.100 de 2025¹, restringe o uso de celulares nas escolas, tornando seu uso apenas para ocasiões excepcionais ou de emergência.

O uso exacerbado de aparelhos eletrônicos no século XXI não corresponde diretamente a durabilidade dos mesmos, esse fenômeno é chamado de “obsolescência programada”² (figura 1), o que torna as classes de baixa renda brasileira reféns de tecnologia antigas, assim estudos específicos e muitas vezes a profissionalização de áreas como arquitetura, design gráfico, desenvolvimento de jogos, modelagem 3d e arte gráfica inviáveis, dessa forma possuir locais atualizados e com ensino de qualidade é de suma importância para evolução da tecnologia no cenário nacional.

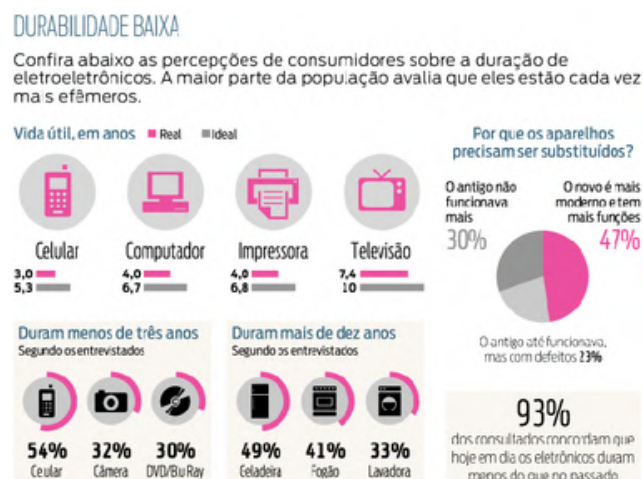


Figura 1 : Levantamento de durabilidade de eletrônicos
Autor: Idec/ Market Analysis

¹ Lei Nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025 - Art. 1º Fica proibido o uso, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais durante a aula, o recreio ou intervalos entre as aulas, para todas as etapas da educação básica.

Art. 2º Em sala de aula, o uso de aparelhos eletrônicos é permitido para fins estritamente pedagógicos ou didáticos, conforme orientação dos profissionais de educação. (PLANALTO,2025)

² Prática se aplica toda vez que os fabricantes produzem um ou vários produtos que, artificialmente, tenham, de alguma forma, sua durabilidade diminuída do que originalmente se espera. (IDEC, 2020)

2.2 { HISTÓRIA DO E-SPORTS }

Para contar a história do *E-sports*¹ é necessário falar do primeiro jogo eletrônico, o mais citado é conhecido como *Tennis for Two* (WOLF, 2012), criado em 1958 pelo físico William Higinbotham (figura 2). O jogo consistia em um simulador de Tennis e foi apresentado no Laboratório Nacional de Brookhaven, podendo ser jogado por duas pessoas com controles simples.



Figura 2 : Tennis For Two
Autor: Brookhaven National Laboratory (BNL)

Com o passar dos anos e desenvolvimento dos jogos, tivemos a primeira grande torneio de *video-game* a *National Space Invaders Championship* de 1980 (figura 3) desenvolvida pela criadora do jogo Atari (BOROWY; JIN, 2013; ELECTRONIC GAMES, 1982).



Figura 3: National Space Invaders Championship de 1980
Fonte: Borowy e Jin (2013).

Os jogos começaram a se profissionalizar inicialmente nos Estados Unidos com a *Twin Galaxies* que era uma das marcadoras oficiais de pontos, e o surgimento da primeira equipe de E-Sports a *U.S. National Video Game Team*, que era composta pelos melhores jogadores de fliperama da época (BOROWY; JIN, 2013; ELECTRONIC GAMES, 1982).

¹ Também conhecido como esporte eletrônico o e-sports é definido como uma competição entre jogadores de video-game, amadora ou profissional. (HAMARI; SJOBLÖM, 2017)

O *E-sports* se desenvolveram rapidamente na Coreia do Sul a partir do surgimento dos *cybercafés* em meados do século XXI, e com grande investimento em internet após a crise de 1997¹ na Ásia segundo Moriarty (2020). Com essa explosão tecnológica o governo Coreano fundou em 2000 a *Korean e-Sports Association* (KeSPA) para gerenciar o *E-sports* no país como parte do ministério da cultura, esporte e turismo. Em 2002 começa o primeiro circuito profissional televisionado de *Starcraft* na Coreia do Sul, e assim o *e-sports* adentra na cultura do país. Hoje a Coreia do Sul é referência em jogos de estratégia como *League of Legends* (figura 4), onde jogadores como *Faker*² (figura 5) são tidos como estrelas no país.

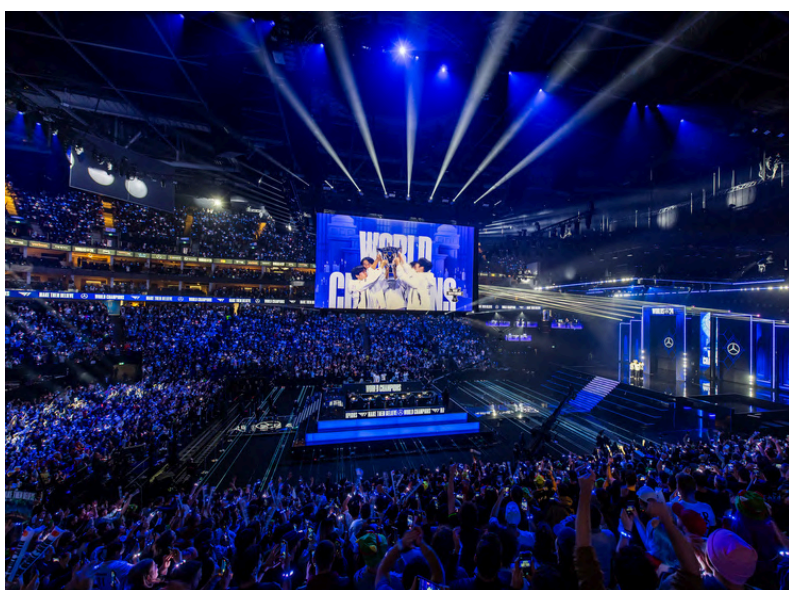


Figura 4: Final do Mundial de League of Legends 2024
Fonte: Divulgação/Riot Games



Figura 5: Faker com alguns de seus títulos internacionais
Fonte: Faker's Twitter, 2020

¹ Crise econômica que afetou a Coreia do Sul e grande parte do Sudeste e Oriente Asiático.

² Considerado o maior jogador de todos os tempos de League of Legends, Faker possui atualmente 5 títulos do Worlds, em 2020 ano da (figura 5) ele possuía 3 títulos nos últimos 5 anos ganhou em 2023 e 2024.

2.2.2 { História do E-sports no Brasil }

A história do *E-sports* começa de forma bem semelhante ao surgimento na Coreia do Sul, com as *lanhouses*¹ tornou-se o local de inclusão e diversão dos jovens da época e se expandiu em campeonatos com o jogo *Counter-Strike* conhecido como CS, o jogo de FPS (Tiro em primeira pessoa) se tornou a base de rivalidades entre times que possuíam o nome das *lanhouses* do bairro. O cenário nessa época se movimentava pela paixão, pois as premiações eram baixas, mas isso não evitou que o Brasil levantasse o seu primeiro título mundial na *Electronic Sports World Cup* (ESWC) - 2006 (figura 6) com o time *Made in Brazil* composta por Bruno, Fnx, Nak, Cogu, KIKO (HLTV, 2018).



Figura 6: MIBR na premiação da ESWC 2006
Fonte: Divulgação/ESWC

Com a maior acesso a tecnologia as *lanhouses* começaram a fechar em meados dos anos 2010, logo o cenário de CS se esfriou, porém o e-sports voltaria ainda mais forte com os campeonatos de *League of Legends* presenciais em 2015 com o surgimento do Circuito Brasileiro de League of Legends (CBLOL). Logo o Counter-Strike Global Offensive (CS:GO)² voltaria a ascensão no Brasil com o sonho brasileiro de disputar e ganhar o título mundial novamente, os jogadores contaram com a comunidade para ajudar financeiramente a viagem para o exterior, a trajetória chegou ao final esperado pela torcida e o Brasil conquistou dois títulos mundiais em 2016 (figura 7), contando com a presença de FNX, jogador que também ganhou em 2006 (HLTV, 2022).



Figura 7: Time brasileiro campeão, 2016
Fonte: ESL

¹ muito popular a partir dos anos 2000 no Brasil, as *lanhouses* são estabelecimentos que fornecem acesso a computadores com internet por meio de pagamento de uma taxa por hora.

² Jogo sequencia do Counter-Strike que surgiu em 2012, trazendo gráficos melhores e diversos campeonatos pelo mundo.

A ascensão do esporte eletrônico e evolução tecnológica proporcionou uma nova forma de transmissões além da televisão, hoje conhecido como *livestreaming* é definida por Gros (2017, p.45) como suas principais características uma transmissão em tempo real, a comunicação do apresentador e público além da possibilidade de um sistema de recompensas.

Com a acessibilidade gerada pelas *livestreamings* onde é necessário apenas um computador para criar sua própria comunidade, o Brasil começou a se destacar no meio com o *streamer*¹ Gaules, que em 2022 conseguiu o recorde brasileiro de 710 mil pessoas assistindo simultaneamente sua *live*(figura 8) (CNN, 2022).

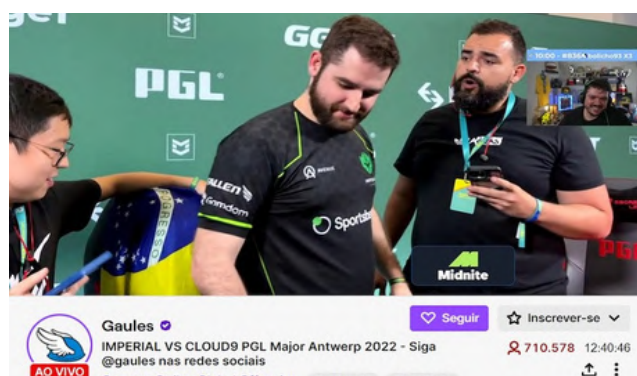


Figura 8: Recorde de audiência em live do Gaules
Fonte: Reprodução/Twitch

O surgimento dos *smartphones* e sua acessibilidade com aparelhos mais baratos, possibilitou a inserção dos jogos na classes de baixa renda, chamados de *mobile*. No Brasil o mercado competitivo de jogos para celular ascendeu com o surgimento do jogo *Free-Fire*² em 2018, um jogo focado em funcionar nos celulares mais baratos e possibilitar a interação entre amigos dentro do *game*, onde a diversão se torna a possibilidade de ascensão social a partir de competições como a Taça das Favelas *Free Fire* (TFFF) criada pela a Central Única das Favelas (CUFA), e o sonho de ir para um grande time brasileiro e ganhar o título mundial com grandes premiações em dinheiro.

Atualmente o Brasil é campeão mundial de *Free-Fire* 2024 pelo time *Fluxo*, que recebeu a premiação de U\$ 300 mil (aproximadamente R\$ 1,7 milhões) de acordo com a (GE.GLOBO, 2024). Apesar das dificuldades econômicas do país o Brasil possui um grande potencial competitivo no *e-sports*. A influencia da paixão do brasileiro pelo futebol também é vista pelo amor nos times do esporte eletrônico. Os jogos *mobile* são um reflexo desse movimento, em 2018 esse mercado alcançou a liderança na indústria com 51% da receita global (WIJMAN, 2018).

¹ É o nome dado ao profissional que faz transmissões na internet, onde possui uma comunicação ativa com sua comunidade que envia mensagens de texto ou voz para o mesmo.

² Jogo eletrônico para celulares de sobrevivência que ficou famoso no Brasil e teve grande visibilidade do mercado de jogos nacional em competições.

2.3 { MERCADO DE JOGOS NO BRASIL }

O mercado de jogos está em expressivo crescimento no Brasil (figura 9), e seu principal ativo é o capital humano construído através de instituições de ensino, organizações e associações (AMELIO, 2017), dessa forma o principal investimento na área para impulsionar o mercado no Brasil seria desenvolver cursos de qualidade multidisciplinar e posteriormente uma inserção de cursos específicos em cada área do desenvolvimento de jogos digitais como forma de apresentar inicialmente o processo e fechar o escopo em áreas específicas, gerando profissionais qualificados.

Evolução do número de desenvolvedoras

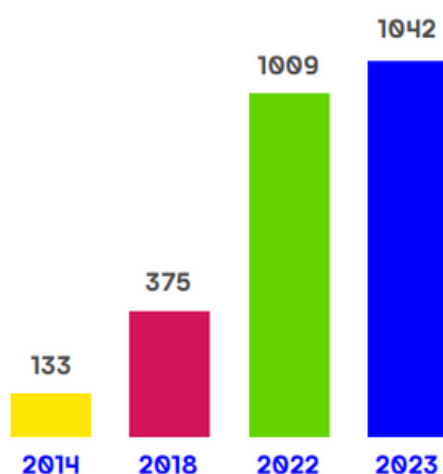


Figura 9: Evolução do numero de desenvolvedoras
Fonte : Pesquisa da capacidade de Produção da Indústria Brasileira de Games (2023)

A Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais Eletrônicos (ABRAGAMES) conseguiu após muito trabalho o marco legal para os jogos pelo Projeto de Lei 14.852¹, dessa forma, gerando mais qualificação, empregos, proteção e menos burocracia, além de inserir o mercado na Cultura, de acordo com a legislação Brasileira (ABRAGAMES, 2024).

Além desse primeiro passo a ABRAGAMES está lutando em diversas frentes importantes como a facilitação de importações de equipamentos para o desenvolvimento de jogos, ajustar os aspectos formais juntamente a Receita Federal para uma Classificação Nacional de Atividades Econômicas específicas da área, dessa forma possibilitando estudos do IBGE de forma assertiva na área (ABRAGAMES, 2024).

¹ A Lei 14.852 de 3 de maio de 2024, cria o marco legal para indústria de jogos eletrônicos, Art. 2º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos são regulados por esta Lei. Art. 3º São livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos, observado o disposto no art. 173 da Constituição Federal e na legislação vigente (CAMARA, 2024).

2.3 { MERCADO DE JOGOS NO BRASIL }

A criação de incentivos fiscais e apoio do BNDES para o setor dos *games* é um dos grandes passos necessários para o crescimento do universo no Brasil, assim como auxílio na retenção e geração de mão de obra, criação de um programa Nacional de Aceleração de Empresas de Games e o fortalecimento da imagem de games no Brasil, são iniciativas que são necessárias e a ABRAGAMES possui como meta em 2025 (ABRAGAMES, 2024).

Conhecido como o primeiro centro de treinamento de e-sports em comunidades a Afrogames iniciativa do Afroreggae está localizado no Morro do Timbau, Vigário Geral e Nova Holanda (Complexo da Maré) e tem como propósito utilizar os jogos eletrônicos como meio de II educação, inclusão social e desenvolvimento pessoal, inicialmente em 2018 o projeto atendia cerca de 100 pessoas com 20 computadores e em 2025 já possui dois centros de ensino e uma arena com capacidade para 800 pessoas, contando com cursos de Design e programação de jogos, aulas obrigatórias de inglês, atividades de letramento racial e conscientização sobre sustentabilidade e preparação para o mercado digital (AFROREGGAE, 2018).



Figura 10: Evento na Arena Afrogames

Fonte : Afrogames



Figura 11: Campeonato na Arena Afrogames

Fonte : Afrogames

¹ É caracterizada pela saída de profissionais qualificados para outros países, normalmente por falta de valorização profissional no país e crises econômicas.

2.4 { JUSTIFICATIVA }

O mercado de desenvolvimento de jogos e *E-sports* no Centro-Oeste ainda não representam o desenvolvimento expressivo do mercado nesses anos, hoje o mercado conta com apenas 6% das desenvolvedoras do país (figura 13), exibindo um potencial de crescimento alto no quesito de educação e infraestrutura, assim possibilitando a inserção no mercado Brasileiro e mundial, além de evitar a fuga de cérebros¹ e perda dos talentos regionais (Figura 14).

Figura 9: Mapeamento por Região

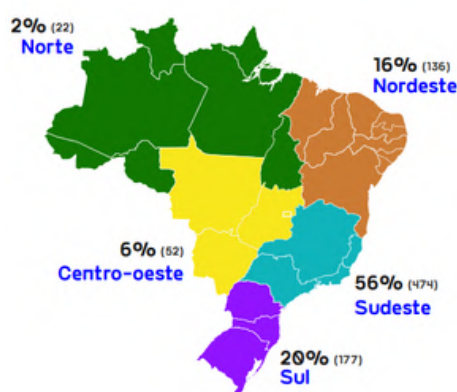


Figura 10: Comparação da distribuição de desenvolvedoras por região em 2022 e 2023

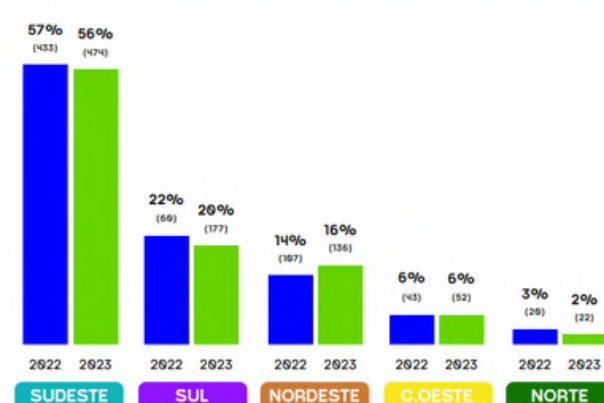


Figura 13: Mapeamento de desenvolvedoras por região

Fonte : Pesquisa da capacidade de Produção da Industria Brasileira de Games (2023)

Figura 14: Comparação de distribuição de desenvolvedoras por região.

Fonte : Pesquisa da capacidade de Produção da Industria Brasileira de Games (2023)

A GAMEGO - Comunidade dos Criadores De Jogos De Goiás faz o processo de inserção da comunidade em eventos e busca expandir esse universo para todos, como o uso de demonstrações dos jogos feitos pelos criadores goianos em eventos e encontros mensais para troca de informações e interação dos membros do grupo, dessa forma a inclusão do centro serve como uma base permanente para eventos presenciais em Goiânia, não sendo dependente de iniciativas privadas de forma esporádica.

Em Goiânia temos diversos centros de tecnologia, porém eles não conseguem suprir amplitude necessária para um ambiente referência para o mercado de desenvolvimento e competição de jogos eletrônicos de forma atualizada e inclusiva, dessa forma, o Centro Educacional e de E-sports será localizado em uma área de adensamento e com facilidade de acesso pelo transporte público.

¹ É caracterizada pela saída de profissionais qualificados para outros países, normalmente por falta de valorização profissional no país e crises econômicas.

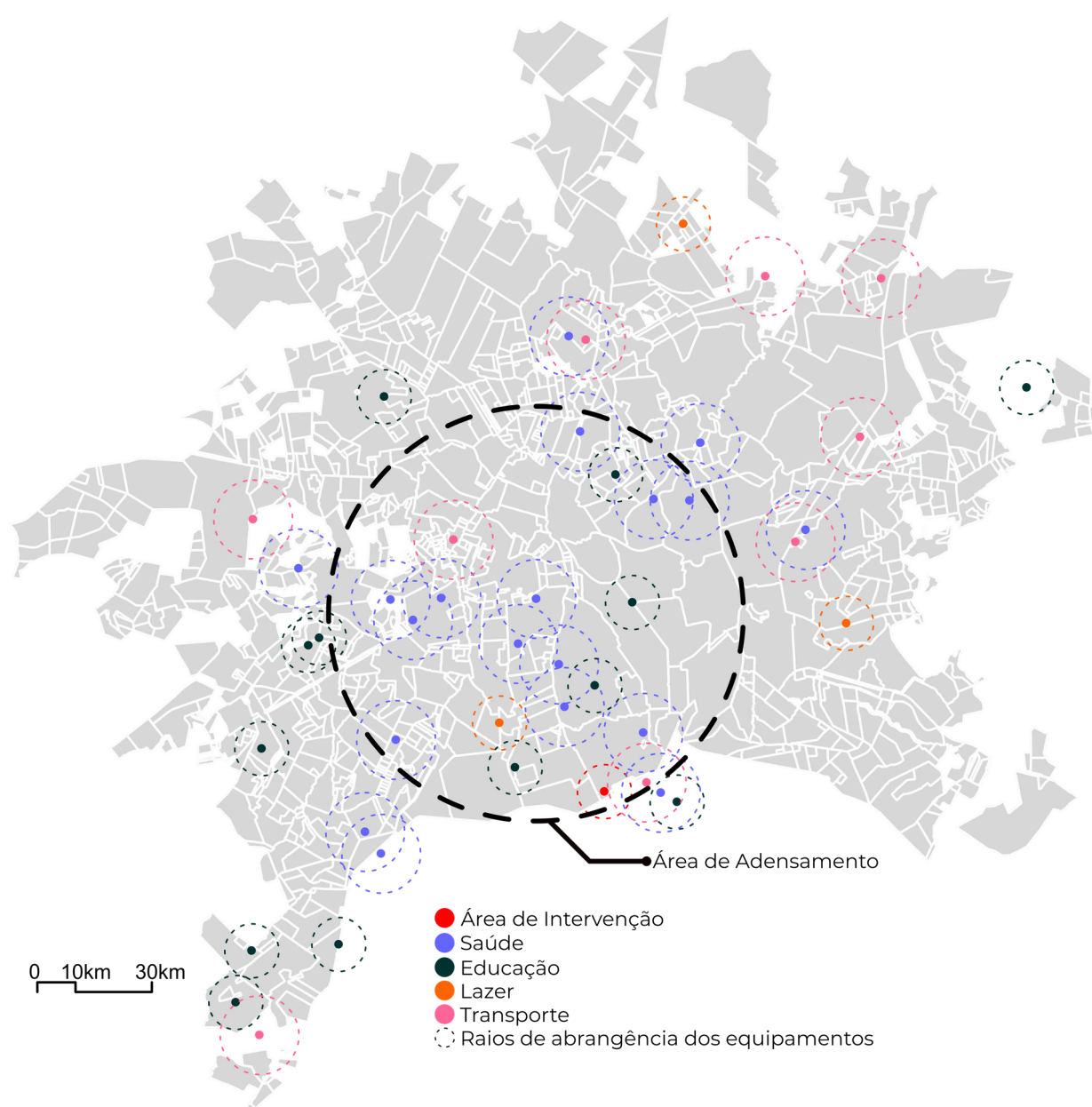


Figura 15: 2.4.1. Mapa de Pontos de Interesse e Marcos do Entorno
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

2.5 { OBJETIVOS }

O Centro Educacional de E-sports de Goiânia procura incluir os adolescentes no meio digital a partir da integração de multidisciplinar requisitada no desenvolvimento de jogos e as habilidades necessárias para ser um competidor em alto nível no cenário de *E-sports* brasileiro, dessa forma, reforçando o conhecimento e potencializando o surgimento de talentos em ambas as áreas, fortalecendo o mercado do Centro-Oeste e trazendo acessibilidade a jovens de baixa renda que não tem a possibilidade de ingressar nesse mercado que possui uma barreira de entrada grande comparada ao esporte tradicional.

O intuito a longo prazo é estruturar um projeto de referência nacional para centro de desenvolvimento tecnológico e competitivo com o potencial de expansão em todas as capitais do país, fortalecendo a economia e formando um ecossistema de competição intelectual entre estados como uma das propostas para impulsionar projetos e times que possuem potencial mundial com incentivo de premiações, viagens, intercambio e investimentos.

Com esse ecossistema nacional e investimento do Brasil no mercado de jogos eletrônicos poderemos nos tornar uma das potencias no meio (figura 16), assim catapultando a economia e carreira dos brasileiros de forma que eles permaneçam no mercado local por terem uma infraestrutura e remuneração adequada em comparação aos países que já possuem essas tecnologias desenvolvidas.



Figura 16: Final do CBLOL 2024
Fonte : Divulgação / CBLOL



Figura 17: Espaço de estudo
Fonte: Archdaily 2025.

3. { REFERÊNCIAS PROJETUAIS }

3.1 { COMPLEXO EDUCACIONAL INTELI }

FIXA TÉCNICA

Local: São Paulo, Brasil
Arquitetos: Pitá Arquitetura
Área: 9730 m²
Ano: 2022

OBJETIVO

Analisar o estudo de composição, setorização e programa, destacando os ambientes e sua composição em relação ao uso e função do local.



Figura 18: Fachada
Fonte: Archdaily 2025. Editado por Matheus Faleiro



Figura 19: Sala de aula
Fonte: Archdaily 2025. Editado por Matheus Faleiro

O Complexo Educacional Inteli tem como proposta usar a metodologia ágil no ambiente de ensino, assim reformulando o conceito engessado das salas de aula simplificando sua estrutura e desenvolvendo um novo olhar desse ambiente para os alunos, o que reflete diretamente na sua estrutura com materiais simples, salas que não possuem quatro lados chamadas de ateliês (Figura 20), abertura ao novo com a transparência da fachada e salas de aula possibilitando a passagem de luz natural (Figura 18) e uma nova relação entre o interno e externo das salas (Figura 19).

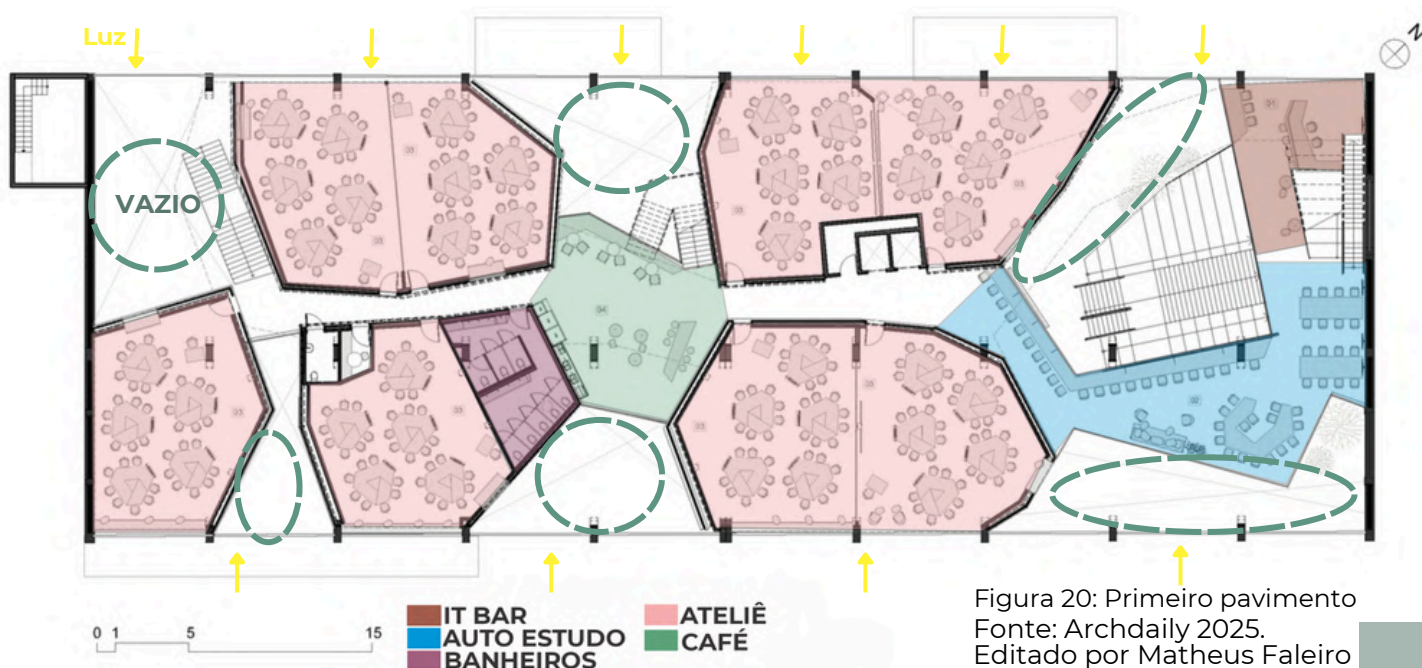


Figura 20: Primeiro pavimento
Fonte: Archdaily 2025.
Editado por Matheus Faleiro

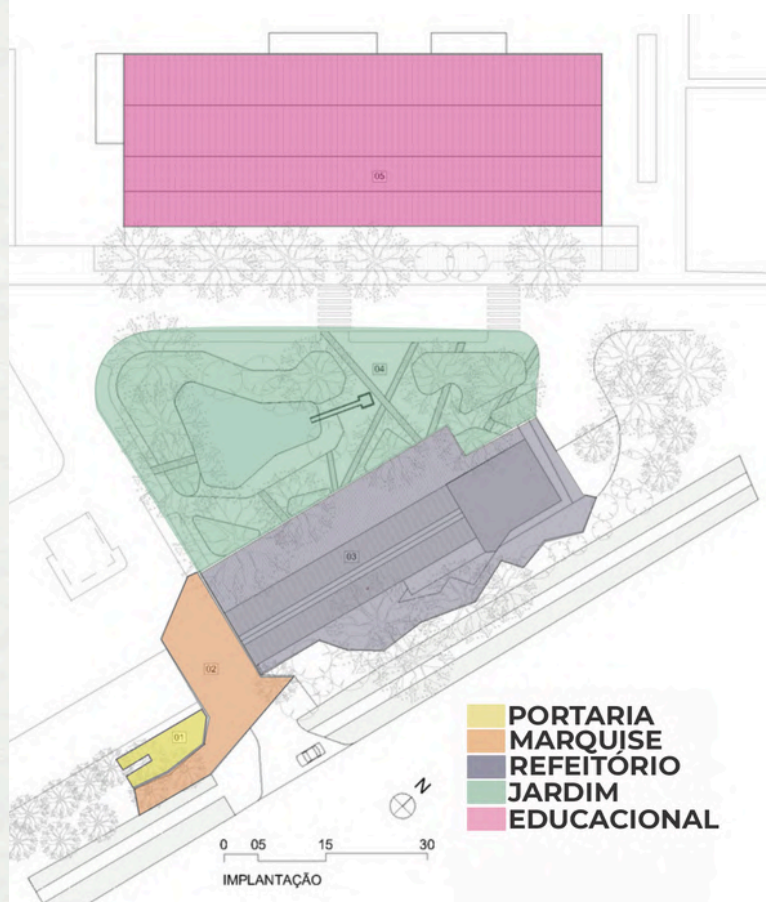


Figura 21: Implantação
Fonte: Archdaily 2025. Editado por Matheus Faleiro

O Complexo está interligado a partir de uma área verde que proporciona um espaço para descanso e conexão com a natureza (Figura 21), o refeitório possui área externa, área de descanso e academia ao ar livre trazendo a possibilidade de novas atividades no âmbito escolar. Já o primeiro pavimento do edifício educacional com seu conceito aberto propõe seu uso com diversas atividades e espaços como auditório, sala de reunião, área para carreiras, ateliê e laboratório (Figura 22). Com a sua estrutura a amostra propõe um ambiente tecnológico e industrial e tem sua transição a partir do deck de madeira e relação com a área verde externa.



Figura 22: Segundo pavimento
Fonte: Archdaily 2025. Editado por Matheus Faleiro

Figura 23: Fachada
Fonte: Archdaily 2025.

3.2 MUSEU THE BROAD

FIXA TÉCNICA

Local: Los Angeles, Estados Unidos
Arquitetos: Diller Scofidio + Renfro
Área: 11,150 m²
Ano: 2015

OBJETIVO

Analisar o estudo volumétrico e formal, e tecnologia de materiais.

O projeto do museu de arte contemporâneo foi criado para abrigar cerca de 2.000 obras da The Broad Art Foundation e coleção pessoal dos donos, seu conceito de véu e cofre (Figura 24) são referência ao valor cultural das obras de arte pós-guerra, onde seus materiais representam diretamente o contexto do cofre com materiais pesados e opacos, e o véu com a leveza e aberturas que possibilitam a entrada da luz natural, com a passagem das pessoas recortada através de ambos volumes o que representa a própria vida (Figura 25).

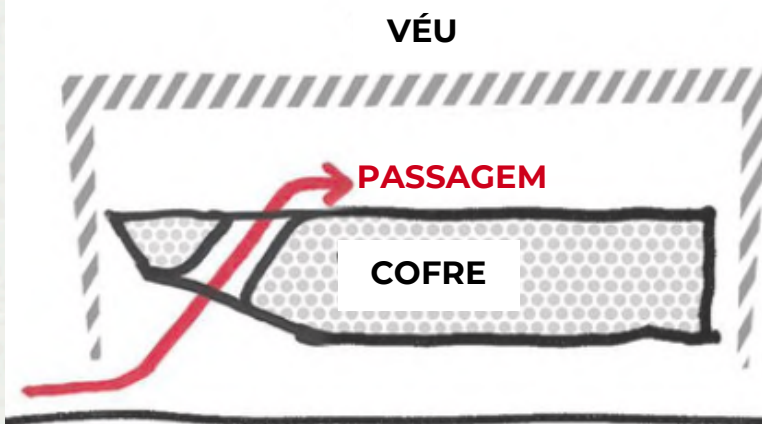


Figura 24: Croqui do conceito
Fonte: Archdaily 2025. Editado por Matheus Faleiro

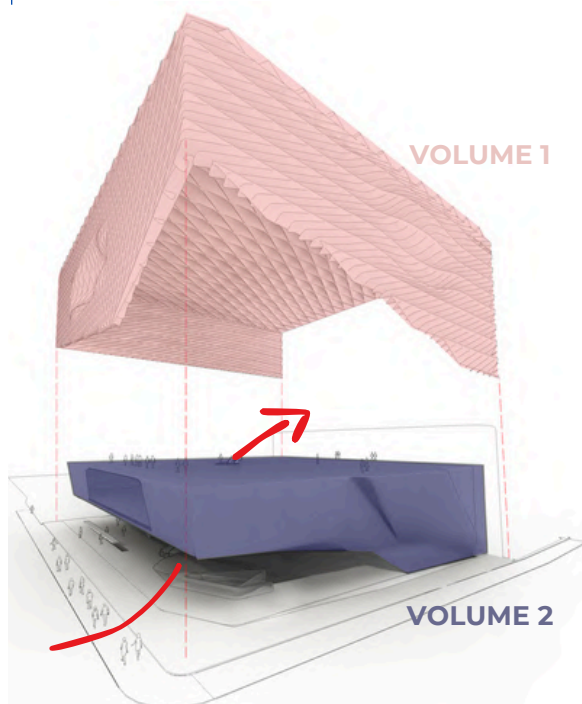


Figura 25: Volumetria
Fonte: Archdaily 2025. Modificado pelo autor.

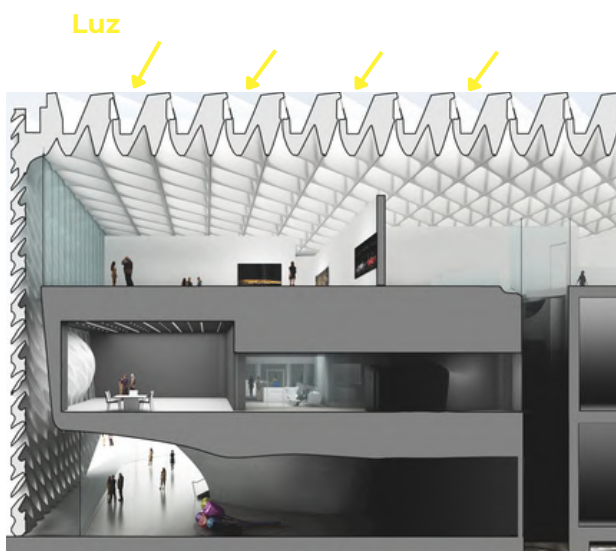


Figura 23: Corte
Fonte: Archdaily 2025. Editado por Matheus Faleiro

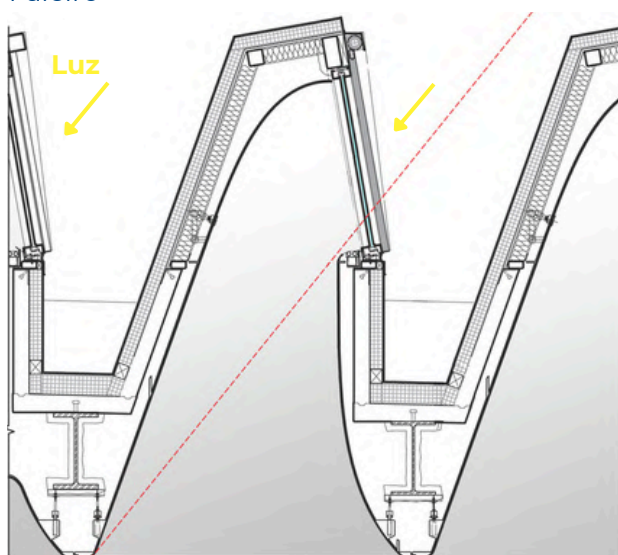


Figura 27: Detalhe do Véu
Fonte: Archdaily 2025. Editado por Matheus Faleiro

O diferencial da obra na parte de iluminação se dá pela estrutura superior do véu que permite a entrada de luz natural na parte acima do edifício sem precisar de um fechamento visível para as pessoas que estão no ambiente (Figura 26), gerando curiosidade aos observadores o que demonstra ainda mais a complexidade do projeto (Figura 27) e das obras no seu interno, afinal o Museu também se torna uma obra de arte.

As curvas dos rasgos existentes no véu se entrelaçam a ideia orgânica do próprio edifício, trazendo uma linguagem única entre o interno e externo e mantendo a fluidez dessa relação através do uso de vidro como material translúcido em toda sua fachada (Figura 28).



Figura 28: Fachada
Fonte: Archdaily 2025. Editado por Matheus Faleiro

Figura 29: MALT DRIVE PARK
Fonte: Archdaily 2025.

3.3 MALT DRIVE PARK

FIXA TÉCNICA

Local: Queens, Estados Unidos
Arquitetos: SCAPE / Landscape
Architecture, TF Cornerstone
Área: 700 ft²
Ano: 2024

OBJETIVO

Analisar os fluxos e a integração entre a área verde e os edifícios, além do seu impacto no local.

O projeto Malt Drive propõe a integração de novos edifícios com os bairros vizinhos, proporcionando uma qualidade de vida melhor no âmbito privado e público, dessa forma é possível analisar o impacto da nova relação que os moradores adquiriram com o mar, algo que não é integrado na maioria dos edifícios do estado.

Os *Rooftops* internos na parte central dos edifícios possuem característica privativa porém se relacionam diretamente ao externo na sua parte superior com locais de descanso e diversão, já o parque possui um desenho orgânico e trás uma grande quantidade de espaços para o publico em geral (Figura 30).





Figura 31: Implantação
Fonte: Archdaily 2025. Modificado pelo autor.

A proposta de conexão com a natureza do parque se acentua com o uso do paisagismo de maneira correta, gerando bolhas de conforto a partir da volumetria vegetal que é criada a partir dos caminhos sinuosos (Figura 31).

A ideia do parque se concretizou e desenvolveu a partir dos novos imóveis porém sua volumetria não afetou diretamente o parque no quesito conforto, sua proposta na diagonal ligado ao mar trouxe uma proteção contra riscos ambientais no local e integração social entre os habitantes da região (Figura 32).



Figura 32: Vista superior
Fonte: Archdaily 2025. Modificado pelo autor.

3.4 QUADRO DE APROVEITAMENTO

Obra	Aspecto aproveitado	Objetivo
Complexo Educacional Inteli	Salas integradas e ambientes abertos	Integrar a área verde externa e as salas de aula
Museu The Broad	Estrutura de fechamento da fachada com integração de luz natural	Permitir a entrada de luz solar no edifício e trazer novas tecnologias
Malt Drive Park	Fluxos orgânicos na área externa e áreas verdes	Integrar o edifício com o local de implantação utilizando a área pública, gerando o incentivo para integração de novas pessoas.

Figura 33 :Quadro de Aproveitamento
Autor: Matheus Faleiro,2025.

4. { ASPECTOS RELATIVOS A ÁREA DE INTERVENÇÃO }

4.1 { CONTEXTO DA CIDADE }



Figura 34: Praça Cívica.
Fonte: Prefeitura de Goiânia, 2025.

Se encontra ao centro do Brasil o Estado de Goiás, que em 1930 começou a se transformar juntamente com o país em um processo de modernização e industrialização, Goiânia surgiu a partir desse movimento de mudança buscando transformar a estrutura agrária em urbana, integrando o estado ao resto do país. (RIBEIRO, 2003).

A partir dessa ideia de modernidade o Plano de Goiânia foi desenvolvido por Attilio Corrêa Lima com seus desenhos e ideias iniciais até 1935 e foi revisado e modificado após isso pelo engenheiro Armando de Godoy, e desenvolvido por diversos técnicos, engenheiros e arquitetos da Construtora Coimbra Bueno e Superintendência Geral de Obras, tornando um projeto coletivo e valor inestimável (RIBEIRO, 2003). Considerada como marco inicial da criação de Goiânia temos a Praça Cívica que faz parte da vida dos moradores desde 1933 (figura 34).

Em 1960 a cidade antes planejada começa a se expandir de forma desenfreada pelo surgimento de Brasília, assim seus próximos bairros perdem o contexto inicial e começou a se tornar uma grande metrópole de forma não planejada, em 1965 Goiânia já possuía cerca de 150 mil habitantes, antes planeja para 50 mil pessoas em 2024 já possui cerca de 1.494.599 moradores (IBGE, 2024).



4.2 { LOCAL DE INTERVENÇÃO }

O Setor Vila Rosa foi escolhido como o Setor do Centro Educacional de Esports de Goiânia em uma área próxima ao Terminal Cruzeiro para facilitar o acesso ao local, próximo a Avenida Rio Verde que é uma via de grande fluxo e acessibilidade para transporte publico, o local fica próximo a divisa do Município de Aparecida de Goiânia, possibilitando o alcance a múltiplos públicos.



Figura 35 : Área de intervenção identificada na cor vermelha
Fonte: Google maps. Editado por Matheus Faleiro.

4.2.1 { Histórico do Bairro }

O Bairro Vila Rosa está localizado na região Sudoeste de Goiânia, e tem como bairros vizinhos, Jardim Atlântico, Parque Amazônia, Jardim Nova Era, Vila Mariana, Bairro Ilda, Jardins Viena e Setor Façalville e esta localizado no centro desses bairros, e sua população é aproximadamente 2.039 segundo o IBGE (2010).

Considerado um dos bairros de classe média da região esta passando por um grande processo de adensamento e verticalização, com diversas construções de prédios (figura 36) devido a sua proximidade ao Parque Cascavel, Buriti Shopping e também a facilidade de acesso pelo transporte público no Terminal Cruzeiro.



Figura 36: Verticalização e adensamento da região
Autor : Matheus Faleiro, 2025.



Figura 37: 4.2.2. Mapa de Bairros Vizinhos
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

4.2.3 { Mapa do Sistema Viário }

Á área que escolhida é cercada por vias locais e possui a Rua Coronel Virgílio Rosa e Avenida Vitória como ruas de menor fluxo, dessa forma seria viável que os acessos principais sejam feitos nas ruas ao Sul e Oeste que possuem maior fluxo e os acessos de serviço ao Norte e Leste.



Figura 38 : Rua Campos do Jordão.
Autor : Matheus Faleiro, 2025.



Figura 39 : 4.2.3.Mapa do Sistema Viário
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

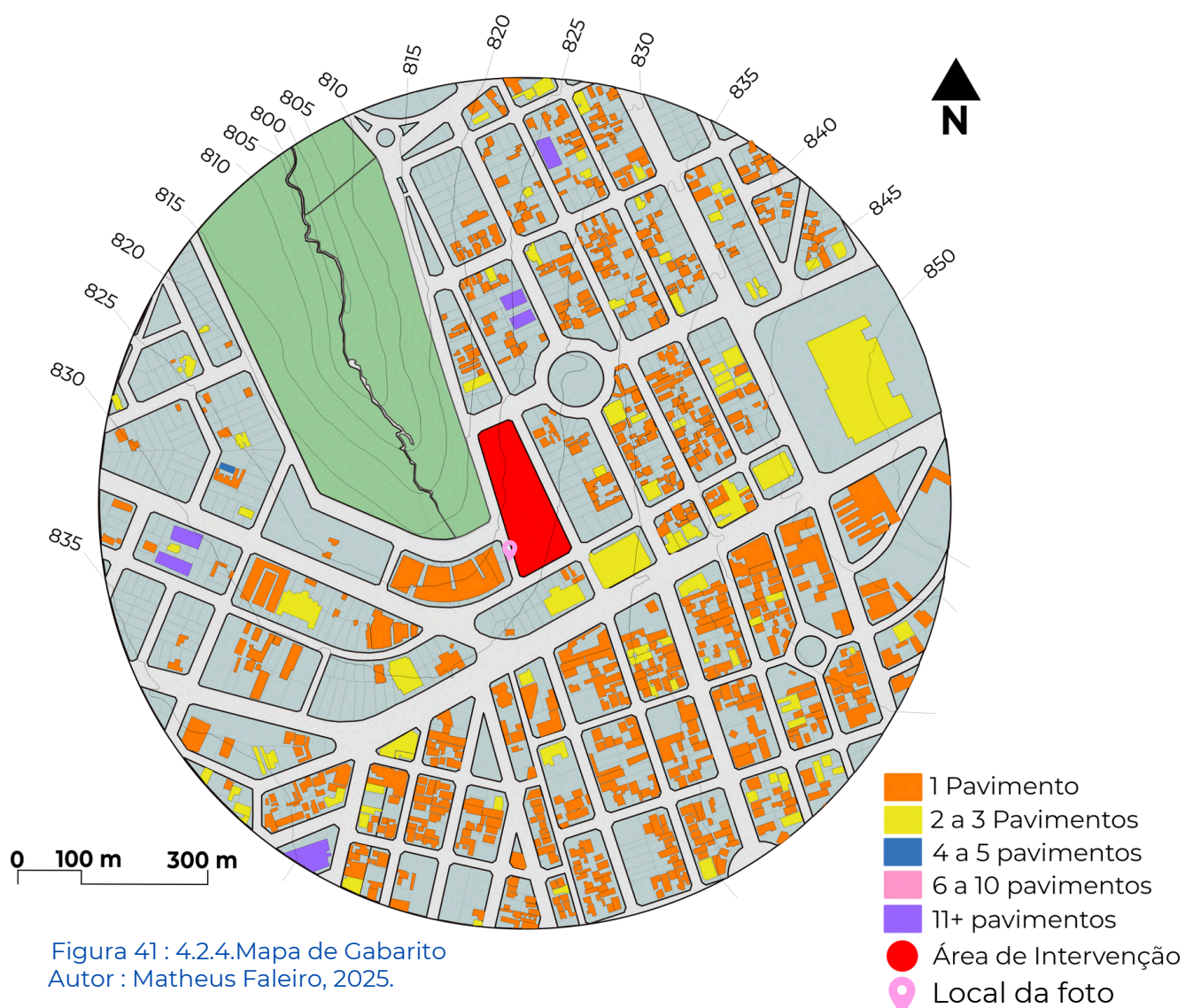
4.2.4 { Mapa de Gabarito }

Como a área esta passando por um processo de verticalização e adensamento o Centro Educacional de E-sports tem a possibilidade de ter mais de um pavimento, pois estaria de acordo com a tipologia do local.



Figura 40 : Adensamento da região pela Alameda Aliança .

Autor : Matheus Faleiro, 2025.



4.2.5 { Mapa de Uso }

Atualmente o entorno possui da área escolhida há muitos lotes vazios, assim o Centro Educacional de E-sports irá proporcionar a possibilidade de adensamento da região de forma mais rápida trazendo um local de acolhimento e inovação para região.



Figura 42 : Rua Campos do Jordão.
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

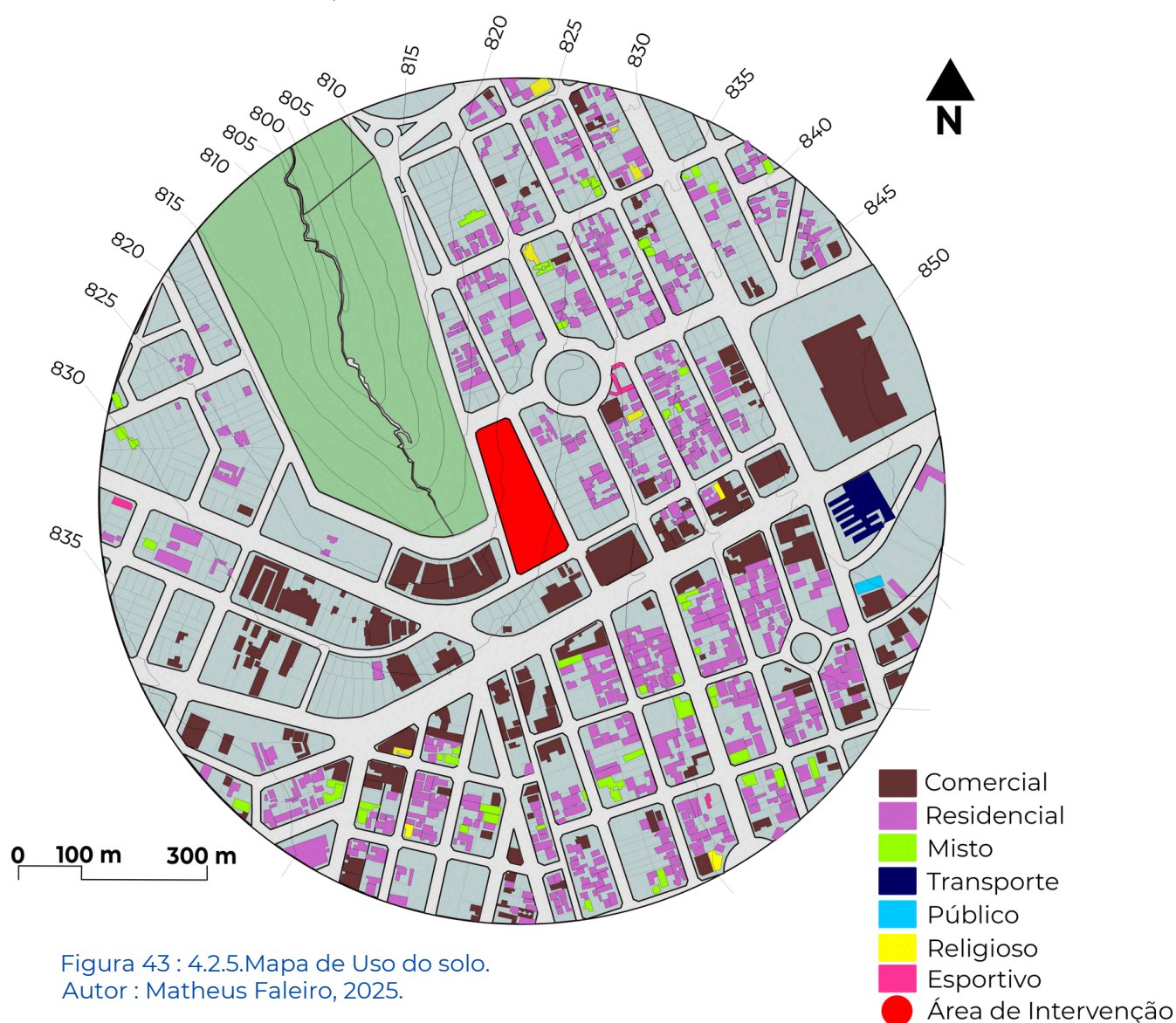


Figura 43 : 4.2.5.Mapa de Uso do solo.
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

4.2.6 { Mapa de Adensamento }

O setor Vila Rosa está em processo de adensamento, porém a área escolhida está ao lado de uma área verde e não possui muitos prédios próximos ao local. A possibilidade de verticalização gera a abertura para um programa com amplo encargo cultural, gerando assim mais visibilidade para a área que possui um grande potencial.



Figura 44 : 4.2.6.Mapa de Adensamento.
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

Figura 45 : Skyline da região
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

4.2.7 { Mapa de Mobiliário Urbano }

A região possui boa iluminação, porém na área escolhida não há grande quantidade de postes de Luz, o local é caracterizado por um trânsito médio, e possui muitas sinalizações de trânsito na região da Avenida Rio Verde, por ficar próximo ao Terminal Cruzeiro a região possui facilidade de de locomoção pelo transporte público, sendo um dos pontos primordiais para a escolha do local, grande parte dos pontos de ônibus estão localizados na Rio Verde pela acessibilidade, onde nossa área esta a uma quadra de distancia do ponto de ônibus.

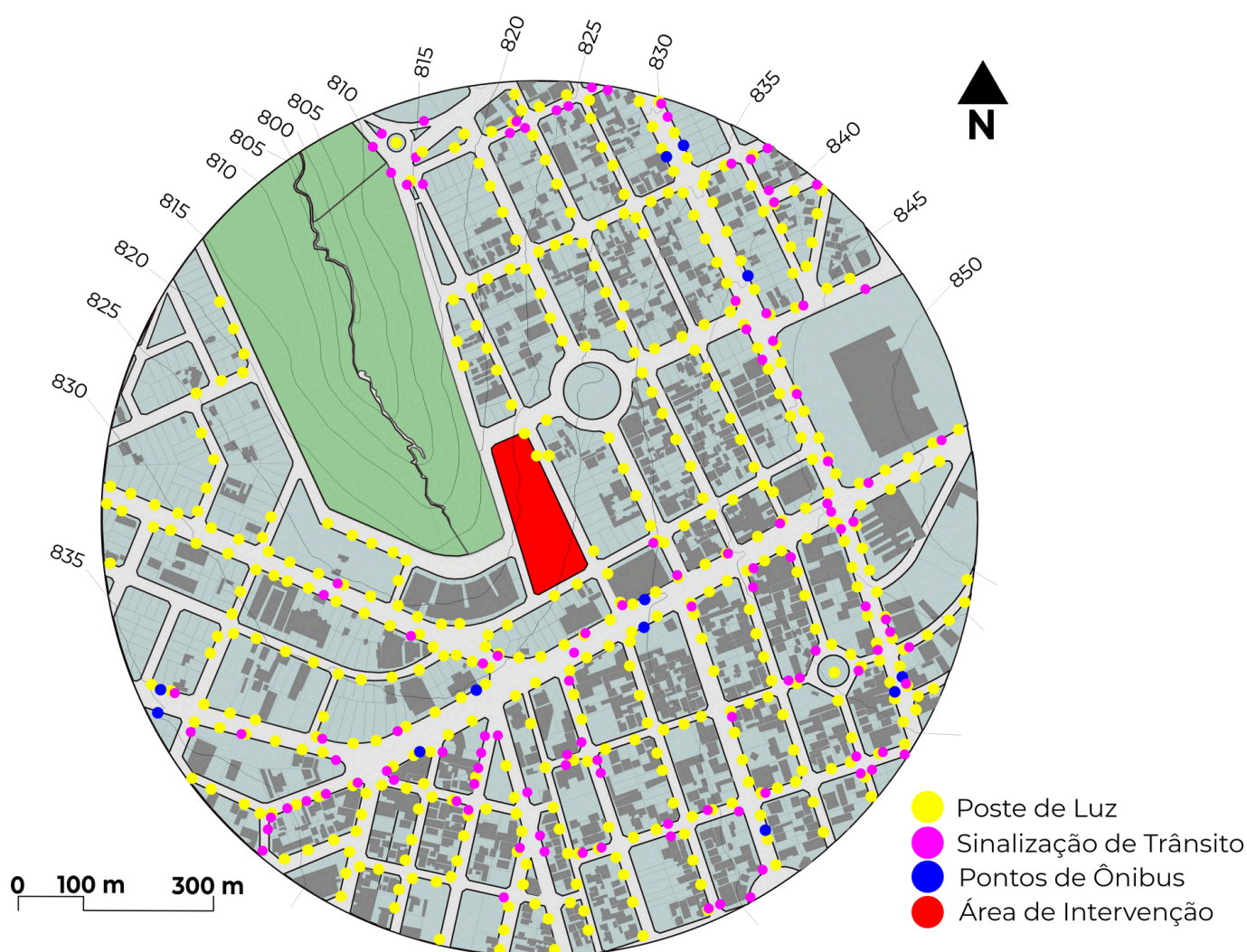


Figura 46 : 4.2.7.Mapa de Mobiliário Urbano.
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

4.2.8 { Mapa de Aspectos Físicos Naturais }

A área possui grande incidência solar durante o dia pelo pouco adensamento na proximidade, dessa forma é necessário aproveitar a luz no edifício e ao mesmo tempo trazer conforto térmico ao local com áreas verdes, os ventos são predominantes no sudoeste que há bastante adensado e leste que possui pouca verticalização com predomínio de residências, assim o aproveitamento da ventilação natural se torna indispensável pensando no futuro do adensamento na região.



Figura 47 : Vista Leste, Rua Coronel Virgílio Rosa
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

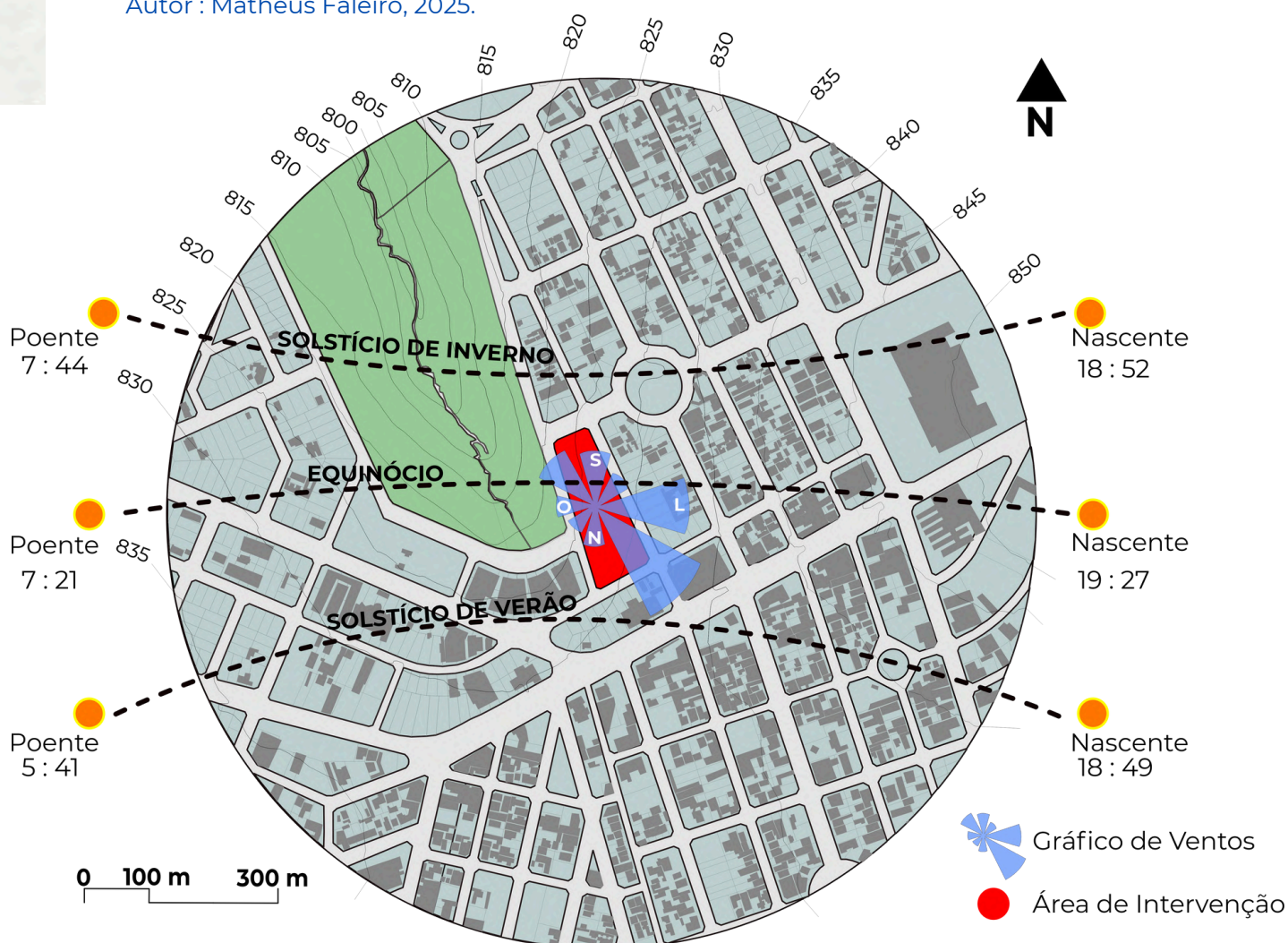


Figura 48 :4.2.8.Mapa de Aspectos Físicos Naturais.
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

4.2.9 { Mapa de Localização da Área de Intervenção }

O terreno possui 15.340 m² e irá receber o Centro Educacional de E-sports e uma área verde que irá envolver o centro, possibilitando o uso diverso do espaço público do local.



Figura 49: Área Intervenção
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

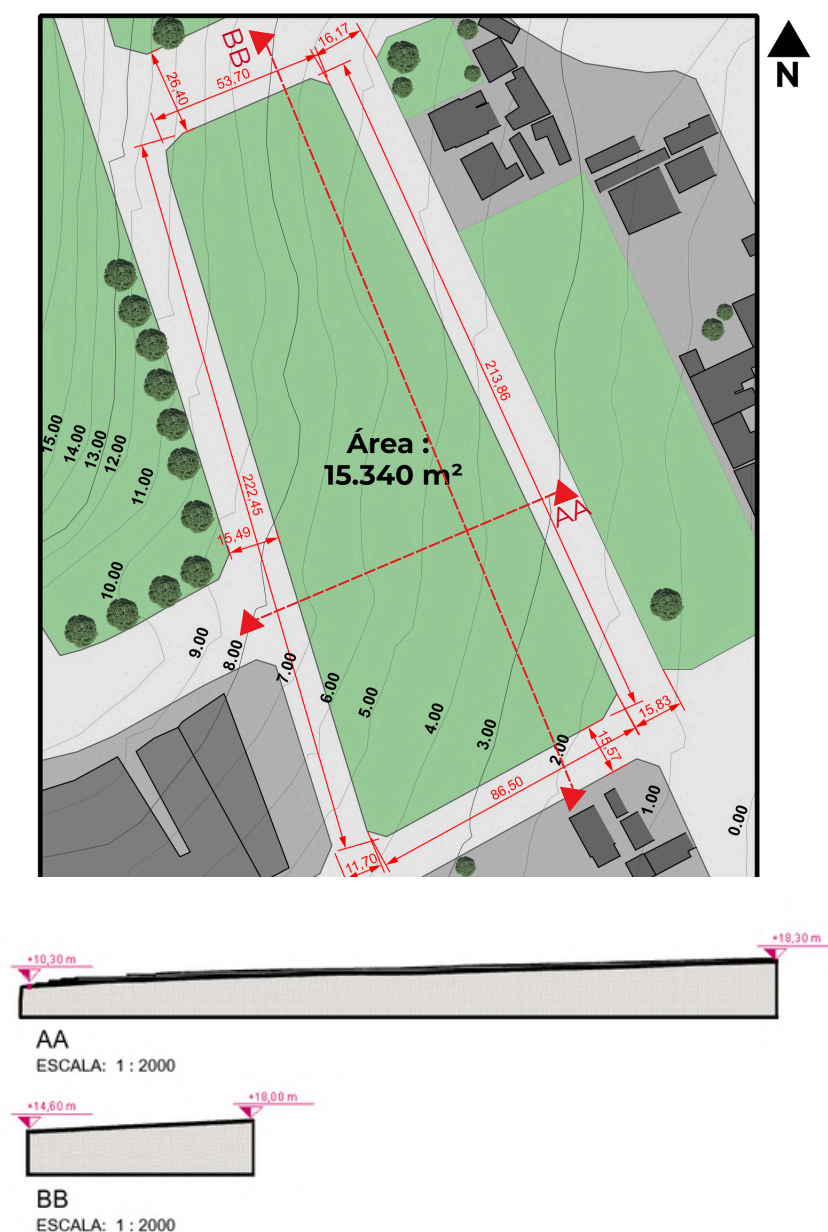


Figura 50 : 4.2.9. Mapa de Localização da Área de Intervenção e corte da Topografia .
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

4.2.10 { Redes de Infraestrutura e Condicionantes Legais }

Segundo o Mapa Fácil (2017), todo o bairro da Vila Rosa possui acesso a água e rede de esgoto, assim não será uma barreira para a criação do Centro Educacional de E-sports.

Para o desenvolvimento do projeto serão usadas diversas normas e leis, elas irão nortear a criação para um projeto acessível, humana e integrada ao município escolhido, com a exceção do Uso do Solo que não pode ser emitida pela Versão Estudantil, anteriormente elabora pela Secretaria Municipal de Planejamento (SEPLAM).

Assim será utilizado o Código de Obras e Edificações da Prefeitura de Goiânia, 9 de Janeiro de 2008 :

Art. 2º Este Código disciplina os procedimentos administrativos, executivos e fiscais das obras e edificações no território do Município de Goiânia, constituindo-se em atividades edilícias, de qualquer natureza e domínio, com observância de padrões de segurança, higiene, conforto e salubridade para seus usuários e demais cidadãos, sem colocar em risco os bens, a saúde ou a vida de pessoas.

O Plano Diretor também será utilizado, assim como todas suas diretrizes para a inserção do Centro de forma correta na cidade de Goiânia e será usado como promoção de uma política cultural democrática de forma a aliar o público e o privado, assim como as Lei de Parâmetros Urbanísticos de 2008 que irá guiar as atividades não residenciais da região, que ira ditar a dimensões mínimas para a atividade que vai ser realizada no local.

O Plano Diretor de Arborização irá guiar a parte de área verde do local, para melhor escolha de espécies adequadas ao meio e a ABNT NBR 9050 que vai guiar os aspectos relativos a acessibilidade das edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos.

5. { ASPECTOS RELATIVOS À PROPOSTA }

5.1 { CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO ALVO }

O projeto busca integrar uma grande quantidade de pessoas com diversas atividades semanais, com a intenção de inserir jovens e pessoas de classe média e baixa no meio digital e desenvolver o mercado de jogos digitais no estado. O Terminal Cruzeiro que fica localizado próximo a área de intervenção recebe os moradores de Aparecida de Goiânia e Goiânia através do BRT Norte-Sul que foi implementado completamente em 2024, trazendo maior acessibilidade e menor tempo de espera em toda cidade, além de diversas linhas que atendem ambos os municípios.

É esperado que com a proximidade do terminal ao projeto essas pessoas possam se deslocar facilmente ao local, assim entendendo o público alvo, que por ter um menor poder aquisitivo muitas vezes não possui transporte particular, e os jovens que possuem o auxílio do governo se estiverem estudando através do Passe Livre Estudantil, um programa de mobilidade social que contribui com 48 viagens mensais para os estudantes cadastrados.

O projeto busca inserir novamente os jovens que não estudam nem trabalham na escola e mercado de trabalho (figura 51 e 52), através da tecnologia e um local com arquitetura e serviços acolhedores para todos.

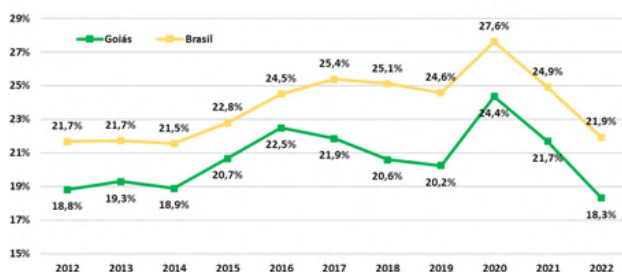


Figura 51 : Média trimestral do percentual de jovens nem-nem com idade entre 15 e 29 anos - Goiás e Brasil - 1º tri. 2012 a 4º tri. 2022.

Fonte : IMB com base nos dados da PNAD-Contínua

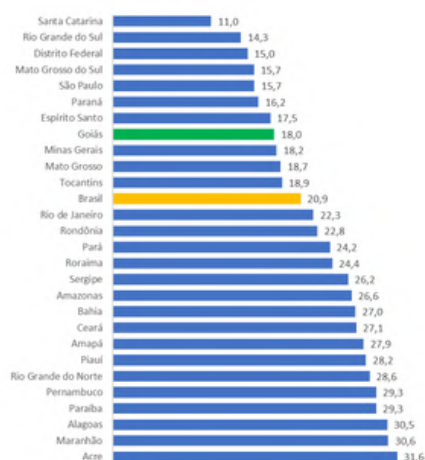


Figura 52 : Percentual de jovens nem-nem - Brasil e Unidades da Federação - 4º tri. 2022.

Fonte : IMB com base nos dados da PNAD-Contínua

5.2 { DEFINIÇÃO DO PROGRAMA }

	Ambiente	Qtd. Usuário	Qtd	Mobiliário	Tempo de Permanência	Área Útil (m²)	Área Útil Total (m²)	Área Total Construída
Setor de E-sports	Área Multiuso	200	1	-	Prolongado	200	200	815 m²
	Área de Convivência	1	1	Sofá, mesas, cadeiras, televisão	Prolongado	50	50	
	Estúdio de Transmissão	1	1	Computador, câmeras, microfone	Prolongado	20	10	
	Recepção/ Bilheteria	1	1	balcão de atendimento, catracas	Transitório	10	10	
	Arena de E-sports	500	1	Palco, telão, cadeiras	Prolongado	700	700	
	Sala de controle de áudio	1	1	Computador, cadeiras, mesas	Prolongado	20	20	1.060 m²
	Sala de controle de iluminação	1	1	Computador, cadeiras, mesas	Prolongado	20	20	
	Cabine de comentaristas	1	1	-	Prolongado	10	10	
	Sala de Produção	1	1	-	Prolongado	20	20	
	Área para entrevista pós jogo	1	1	-	Prolongado	10	10	
	Sala de descanso jogadores	1	1	Cadeiras, sofás, televisão	Transitório	100	100	Área Total Construída com acréscimo de 30% de Circulação
	Sala de descanso comentaristas	1	1	Cadeiras, sofás, televisão	Transitório	50	50	
	Refeitório e área de convívio	1	1	Mesas, cadeiras, cozinha, televisão	Transitório	60	60	
	Sala de times	1	8	Cadeiras, sofá e televisão	Transitório	10	80	
	Sanitário Masculino	1	1	Lavatório, Bacia Sanitária	Transitório	3	3	
	Sanitário Feminino	1	1	Lavatório, Bacia Sanitária	Transitório	3	3	
	Sanitário Masc. PCD	1	1	Lavatório, Bacia Sanitária	Transitório	3	3	
	Sanitário Fem. PCD	1	1	Lavatório, Bacia Sanitária	Transitório	3	3	
	Zona interativa	1	1	Jogos de realidade virtual	Transitório	50	50	
	Sala de imprensa	1	1	Cadeiras, bancada, câmeras	Transitório	50	50	
	DTI	1	1	Computador, cadeira, mesa	Transitório	10	10	
Setor Serviço	Almoxarifado Geral	1	1	Prateleiras	Transitório	20	20	Área Total Construída
	Gerador de Energia	1	1	Maquinário	Transitório	15	15	
	Carga e Descarga	1	1	-	Transitório	30	30	
	Reservatório Inferior	1	1	Bomba d'agua	Transitório	20	20	155 m²
	Reservatório Superior	1	1	Barrilete	Transitório	20	20	
	Condensadoras	1	1	Condensadoras de ar	Transitório	25	25	Área Total Construída com acréscimo de 30% de Circulação
	Deposito de Lixo	1	1	Lixeiras	Transitório	10	10	
	Lavabo/ Vestiário Masc.	1	1	Lavatório, Bacia Sanitária	Transitório	3	3	
	Lavabo/ Vestiário Fem.	1	1	Lavatório, Bacia Sanitária	Transitório	3	3	
	Lavabo PCD Masculino	1	1	Lavatório, Bacia Sanitária	Transitório	3	3	
	Lavabo PCD Feminino	1	1	Lavatório, Bacia Sanitária	Transitório	3	3	
	DML	1	1	Tanque e armário	Transitório	3	3	201 m²
Estacionamento	Vagas de veículos	75	1	-	Transitório	15	1.125	Área Total Construída
	Vagas para PCD	2	1	-	Transitório	15	30	
	Vaga idoso	4	1	-	Transitório	15	60	Área Total Construída com acréscimo de 30% de Circulação
	Vaga de motos	15	1	-	Transitório	3	45	
	Vaga de bicicletas	20	1	-	Transitório	2	40	1.690 m²

5.3.1 { Interpretações e Apropriações iniciais na Área de Intervenção }

Setor Educacional : Setor composto por salas de aula, auditório e sala de treino para jogadores em treinamento, com aulas de tecnologia e cursos de empreendedorismo, com foco em desenvolver profissionalmente os jovens em áreas de tecnologia e cursos abertos a população em geral.

Setor Administrativo : Setor destinado a área de administração geral do edifício e setores distintos.

Setor Comercial : Setor focado em desenvolver o mercado de jogos eletrônicos e cultura Geek no geral, como estratégia utilizando lojas ancora para ser o chamariz e movimentar o ambiente durante a semana e intensificar o fluxo no final de semana.

Setor de E-sports : Local utilizado para competições e para grandes eventos desse universo, como CCXP e Gamescom possuindo um grande espaço multiuso para esses momentos.

Setor Serviço : Setor utilizado para carga e descarga das mercadorias e evitando a aglomeração de fluxo nas ruas no entorno.

Descrição dos principais ambientes

Arena de E-sports : Área voltada para eventos de E-sports e competições para diversos jogos, possibilidade grande diversidade de uso.

Estúdio de Transmissão : Área de transmissão dos comentaristas e co-streamers que normalmente são influenciadores digitais e geram maior engajamento para as competições para seu publico.

Zona interativa : Área para servir como local de fotos, interação com fãs e para reuniões de jogos analógicos e jogos de cartas como Magic the Gathering.

Área Multiuso : Área utilizada para fazer shows, reuniões, eventos e feiras voltado ao universo dos jogos e cultura Geek.

Lojas : Lojas com o objetivo de chamar o publico de interesse a conhecer o local, inicialmente pensado com duas lojas ancoras para fomentar essa procura inicial e relevância comercial para os jovens.

Sala de treino : Sala pensada para a integração inicial dos alunos aos jogos digitais como ferramenta de ensino e inclusão social.

5.3 {CONCEITUAÇÃO E PARTIDO ARQUITETÔNICO }

EVO LU ÇÃO

De acordo com o site do dicionário de Merriam Webster (MERRIAM WEBSTER, 2025) o significado de “Evolução” um processo de mudança contínua de um estado inferior, mais simples ou pior para um estado superior, mais complexo ou melhor, demonstrando um processo de crescimento. Os jogos simulam esse processo, o que prepara as pessoas para encarar desafios reais com mais confiança e torna-las determinadas a seguir seus objetivos e sonhos.

Os jogos podem ser usados como ferramenta de aprendizado, relacionamento com outras pessoas, colaboração para conseguir objetivos em comum e faz com que os jogadores se adaptem e consigam superar situações imprevisíveis, desta forma o conceito se relaciona diretamente com as formas orgânicas utilizadas que remetem a capacidade de superar as adversidades.

“As dificuldades fazem parte do jogo, não torne-as o seu GAME-OVER, sempre existe um botão de continue !”

-Matheus Faleiro

5.3.1.3 { Acessos }

Atualmente a área de intervenção não possui acesso para pedestres, obrigando assim as pessoas a dar a volta no lote. A proposta traz diversos acessos para pedestres e acessos limitados a veículos vinculados ao estacionamento e carga e descarga de forma específica na Avenida Vitória e Rua Coronel Virgílio Rosa que são as duas vias de menor fluxo, reforçando a prioridade ao acesso de pedestres (Figura 54 e 55).

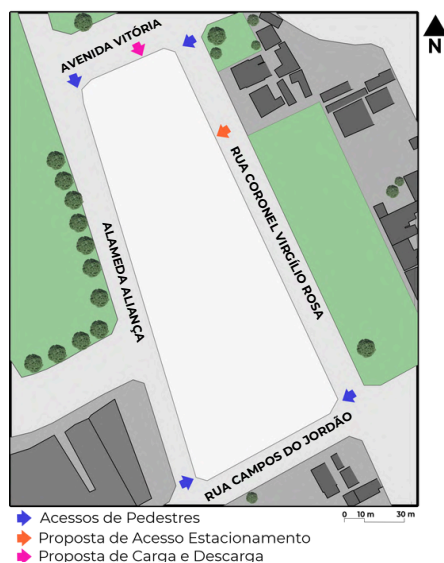


Figura 54 : Proposta de acessos
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

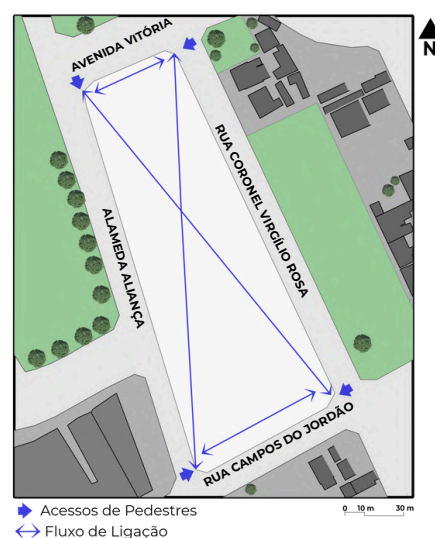


Figura 55 : Fluxo de Pedestres
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

5.3.1.1 { Implantação e Fluxos }

O projeto contempla diversos ambientes de caráter público, semipúblico e privado, assim para facilitar o acesso e organizar o fluxo das áreas o principal edifício se localiza no centro do lote, permitindo o acesso fácil e rápido de pedestres e a partir do estacionamento, já a área externa publica fica localizada em frente a Rua Campos do Jordão priorizando a facilidade de acesso de pessoas que utilizam o transporte público (Figura 56).



Figura 56 : Fluxo e Implantação
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

5.4 { PROPOSTA PROJETUAL }

5.4.1 {Processo formal }

- 1- Decomposição da forma do controle de videogame, um símbolo da cultura dos jogos eletrônicos.
- 2- Os botões do controle e suas curvas moldam o conceito da fachada e sua forma.
- 3- Composição inicial dos espaços que foram modificados após estudo.
- 4- Idealização do orgânico na parte do telhado com curvas que se referem também as curvas do controle.

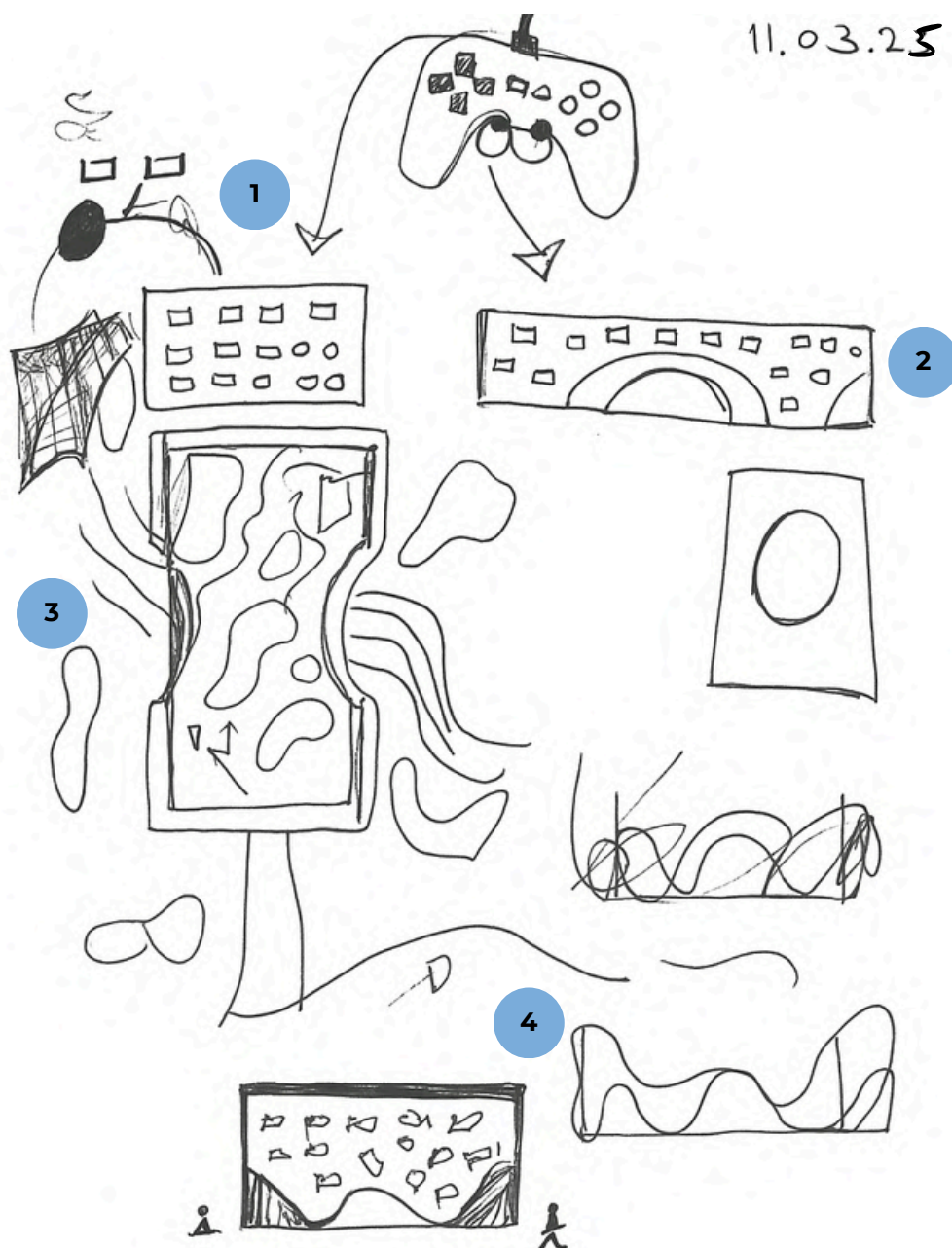


Figura 57 : Processo formal inicial, decomposição de forma
 Autor : Matheus Faleiro, 2025.

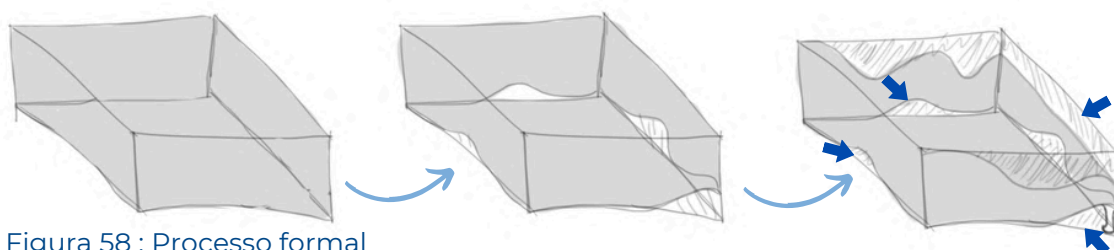


Figura 58 : Processo formal
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

O processo forma se inicia com um retângulo e é subtraído a partir de formas orgânicas partes superiores e inferiores que serão utilizados para o fluxo do edifício, dessa forma temos 4 aberturas uma em cada lado para os pedestres em azul escuro e o único pilar visível na fachada representa a resiliência em frente a desafios (Figura 58), a forma retangular permanece pois representa o antes da transformação.

A partir da forma principal foi desenvolvido uma camada para sobrepor o volume principal, com aberturas em forma de quadrados (representando a logica e estratégia necessária nas competições) para a entrada de luz solar no edifício.

A parte circular no centro do volume principal será localizado a arena e a parte superior em volta da mesma será translúcida para contemplar a luz natural em relação ao ambiente competitivo remetendo a ideia de um estádio de futebol com a iluminação solar superior.

A cobertura do telhado é inclinada para criar o caimento da agua e é resultado das formas orgânicas frontal e posterior.

A forma é a desconstrução do conceito e a junção do logico e o emocional/orgânico.

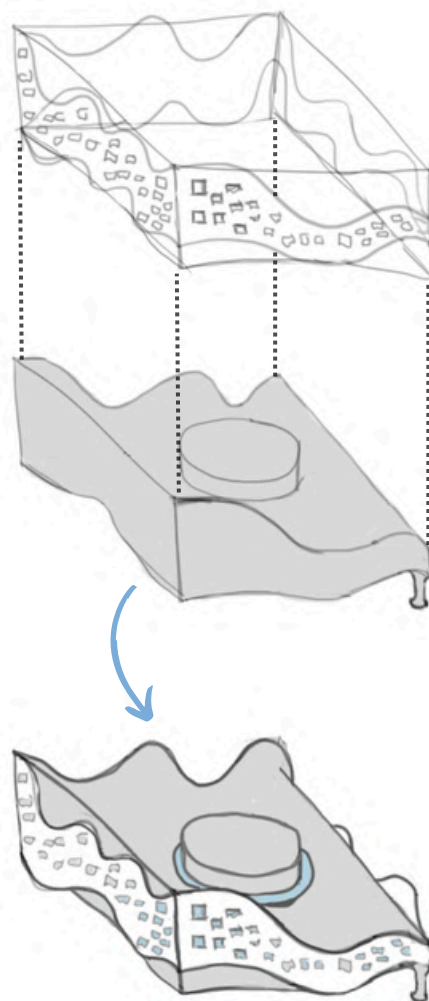


Figura 59 : Processo formal
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

Como forma de ligação entre o edifício e o exterior foi desenvolvido caminhos com curvas sinuosas ligando suas laterais a vias principais, como destaque temos uma estrutura ligando o externo ao edifício, sua estrutura foi pensada como representação da estrutura inicial de criação 3D nos jogos chamada “Low Polly ” que se transforma no edifício a partir da entrada da pessoa no local e serve como cobertura nessa passagem.

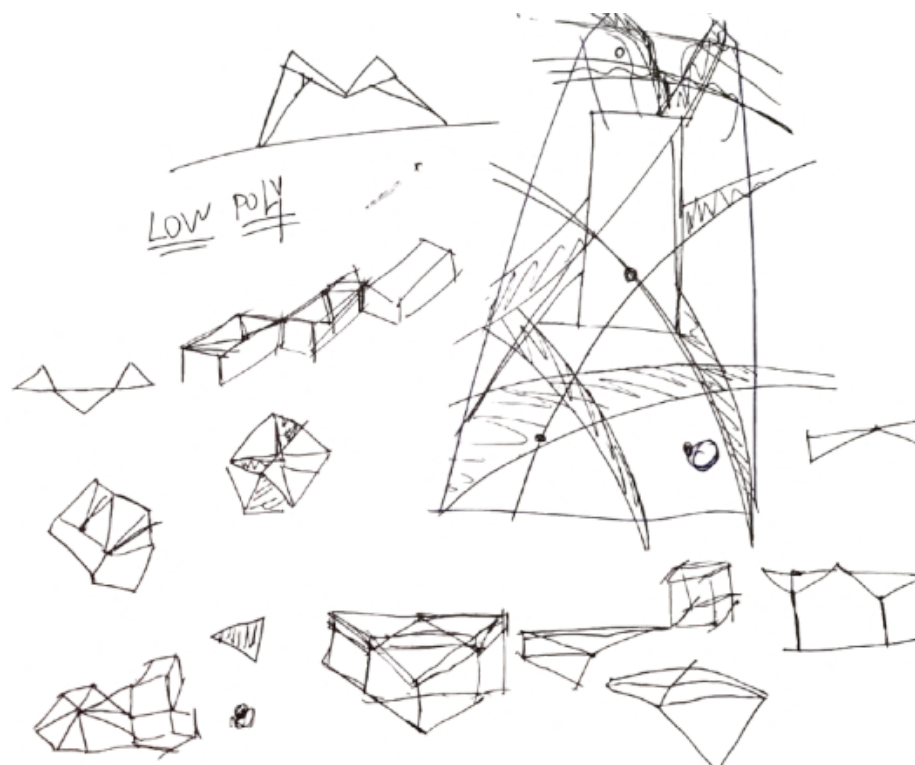


Figura 60 : Processo formal, área orgânica externa e estrutura Low Polly.
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

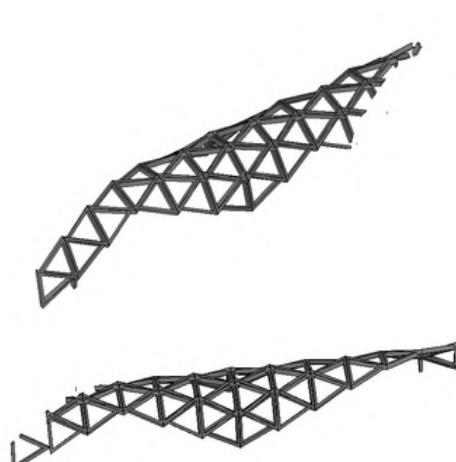


Figura 61 : Vista 3D, estrutura Low Polly - Oeste
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

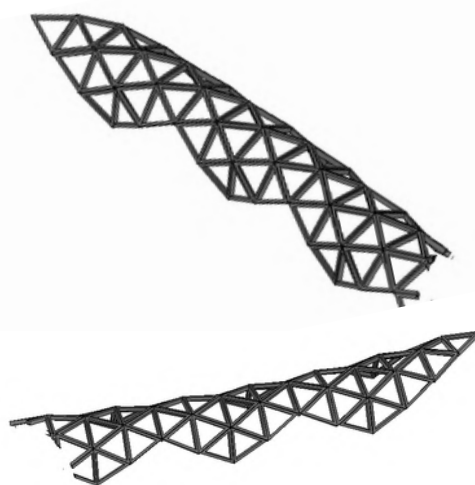


Figura 62 : Vista 3D, estrutura Low Polly - Sul
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

Como forma de interação entre o interior e exterior a proposta da doma de vidro e estrutura Low polly faz esse papel nos momentos de pausa de eventos e descanso, o vidro fica transparente e revela o externo, enquanto no momento dos jogos e eventos o vidro se torna opaco e transporta o publico para uma imersão no local.



Figura 63 : Processo formal, Doma de vidro e estrutura Low Polly.
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

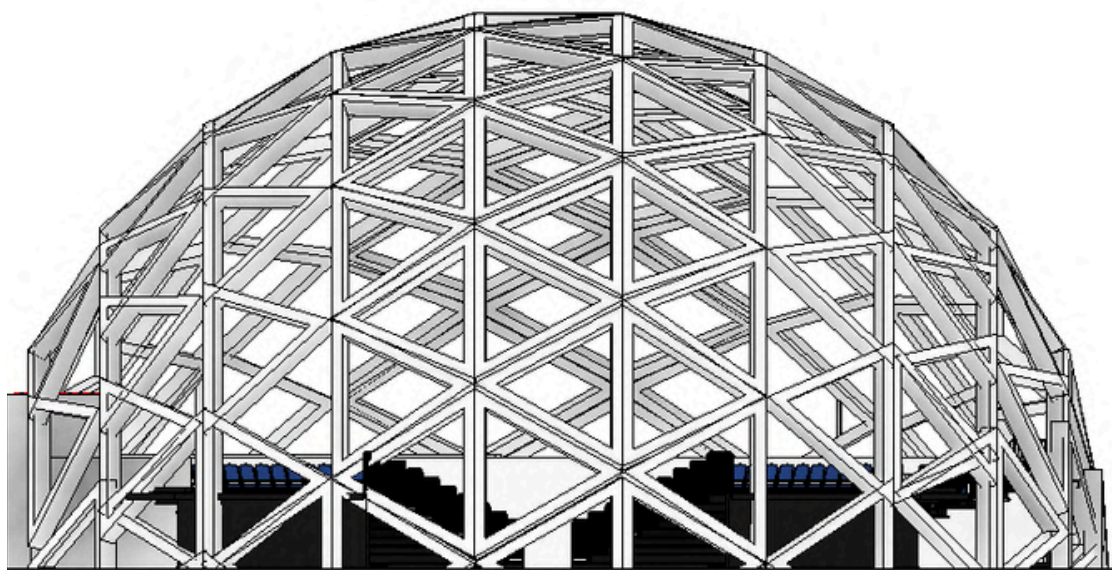


Figura 64 : Vista, estrutura Low Polly Arena.
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

5.4.2 {Tecnologia Construtiva}

Como tecnologias principais do projeto foi escolhido o GFRC (concreto reforçado com fibras de vidro) para a estrutura externa e o Aço + Concreto e Gesso Veneziano para a estrutura geral interna do edifício, proporcionando maleabilidade e possibilidade de desenvolvimento das formas orgânicas propostas na parte formal, ambos os materiais foram escolhidos a partir do estudo de caso Museu The Broad (Figura 65 e 66).



Figura 65 : Fachada Museu The Broad - GFRC (concreto reforçado com fibras de vidro).
Autor : Archdaily, 2025.



Figura 66 : Parte interna do Museu The Broad - Aço + Concreto e Gesso Veneziano
Autor : Archdaily 2025.

Como detalhe interno também iremos utilizar alumínio expandido anodizado ou painéis metálicos para um conceito moderno (Figura 64) e como referencia de arenas circulares para jogos foi utilizado o conceito elevado da LOL PARK Arena, localizado na Coreia do Sul (Figura 65).



Figura 67 : Detalhe interno LOL PARK
Autor : Studiointune, 2025.



Figura 68 : Rampa de acesso Arena LOL PARK
Autor : Studiointune, 2025.

Como tecnologia para transformar a visibilidade da doma de vidro da arena foi utilizado o sistema de Cristal Líquido Disperso em Polímero, onde quando ativado se torna transparente e desligado permanece opaco, dessa forma proporcionando uma experiência imersiva.

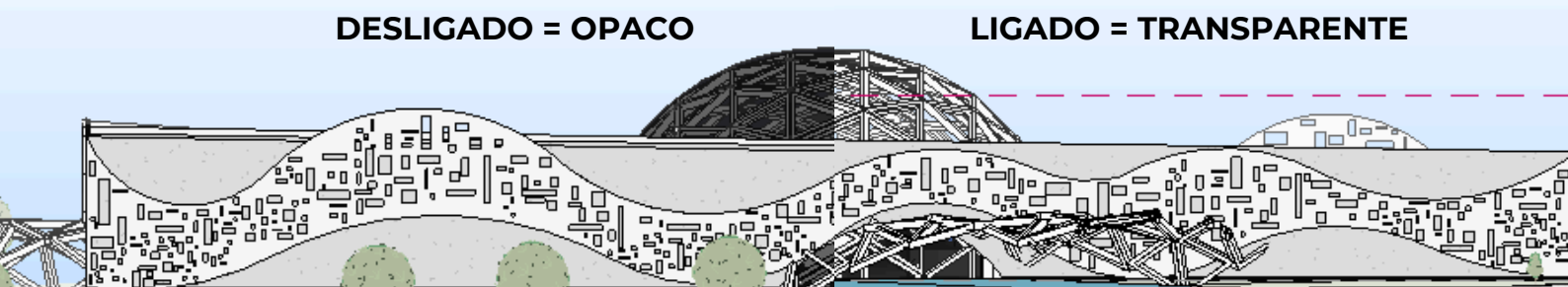


Figura 73 : Representação, doma de vidro opaca e transparente.

Autor : Matheus Faleiro, 2025.

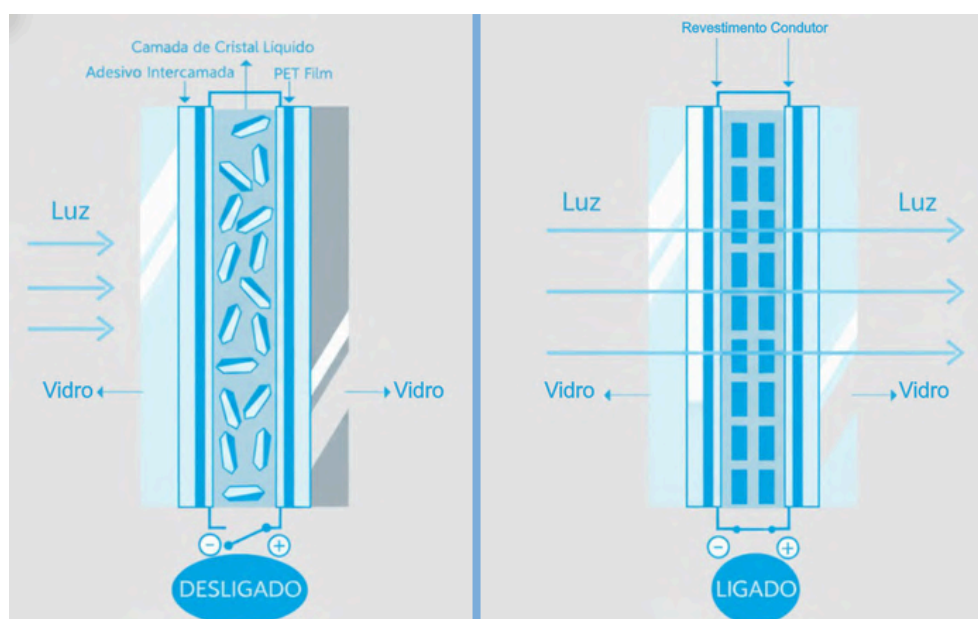


Figura 74 : Detalhamento vidro opaco e transparente.

Autor : Smart Pro Glass, editado por Matheus Faleiro.

Para a ventilação mecânica do edifício será necessário utilizar a ventilação com Chiller de Condensação a Água que ficara localizada no estacionamento, e não necessita de ventilação externa.

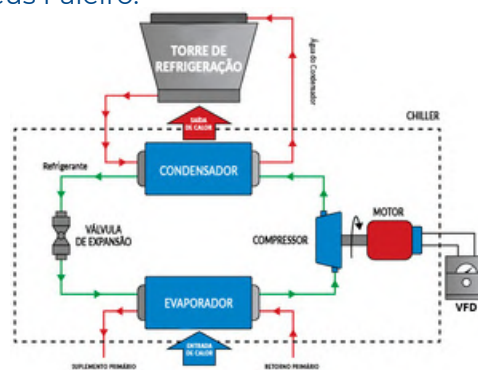


Figura 75 : Detalhe ventilação, Chiller de Condensação a Água
Autor : Embrar, 2025.

O Centro Educacional irá possuir um grande consumo de energia por conta de seus equipamentos e Doma de vidro, pensando nisso iremos utilizar uma pavimentação inteligente por toda a parte externa em preto e azul, tornando o processo mecânico de caminhar em energia elétrica.

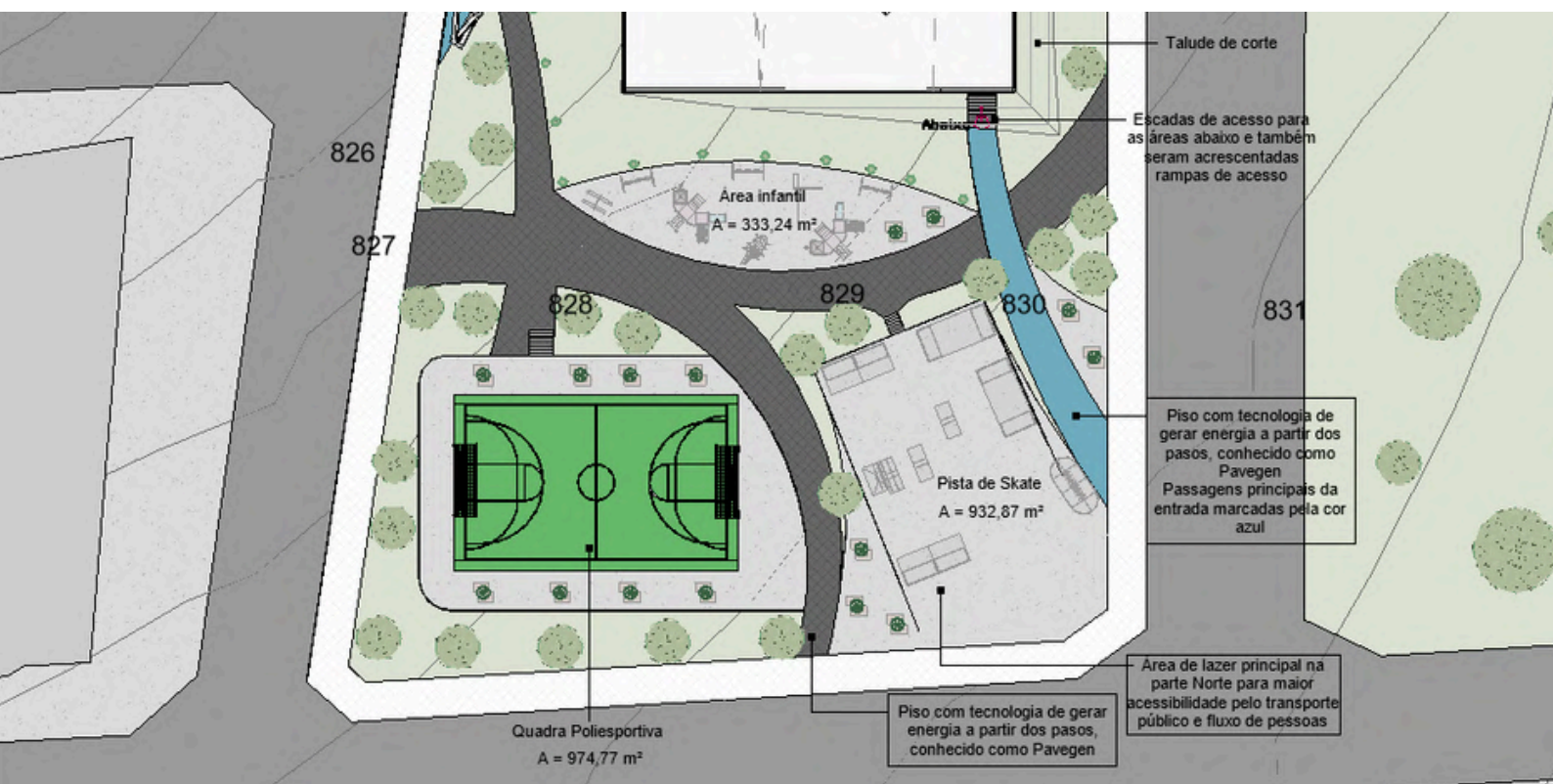


Figura 75 : Planta parte frontal do edifício.

Autor : Matheus Faleiro, 2025.

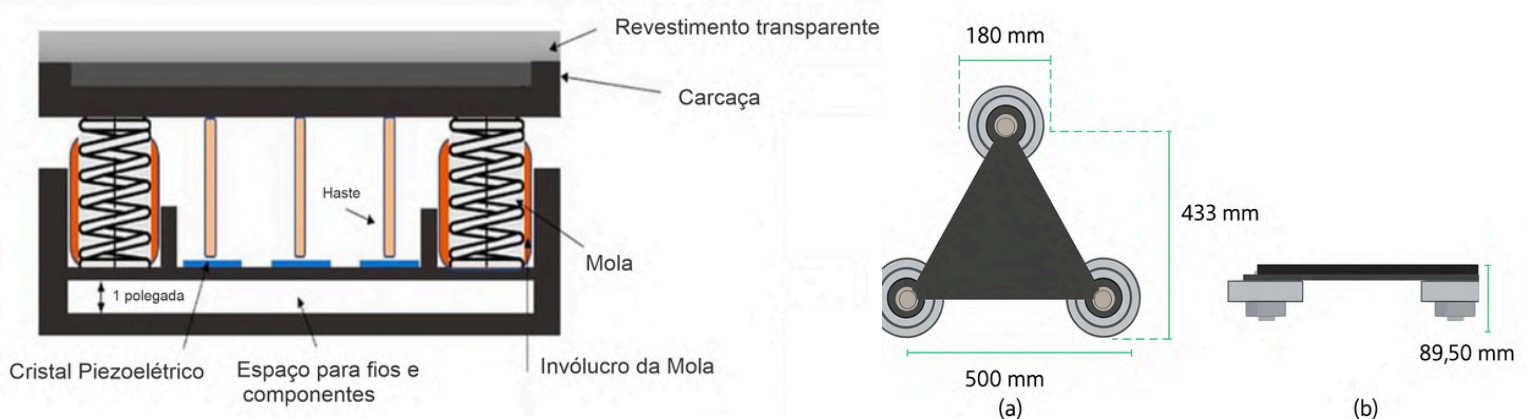


Figura 76 : Detalhamento pavimentação inteligente, Pavegen

Autor :Energies 2022 ,editado por Matheus Faleiro.

5.4.3 { Estrutura Social e Econômica }

FONTES DE INVESTIMENTO (Entradas)

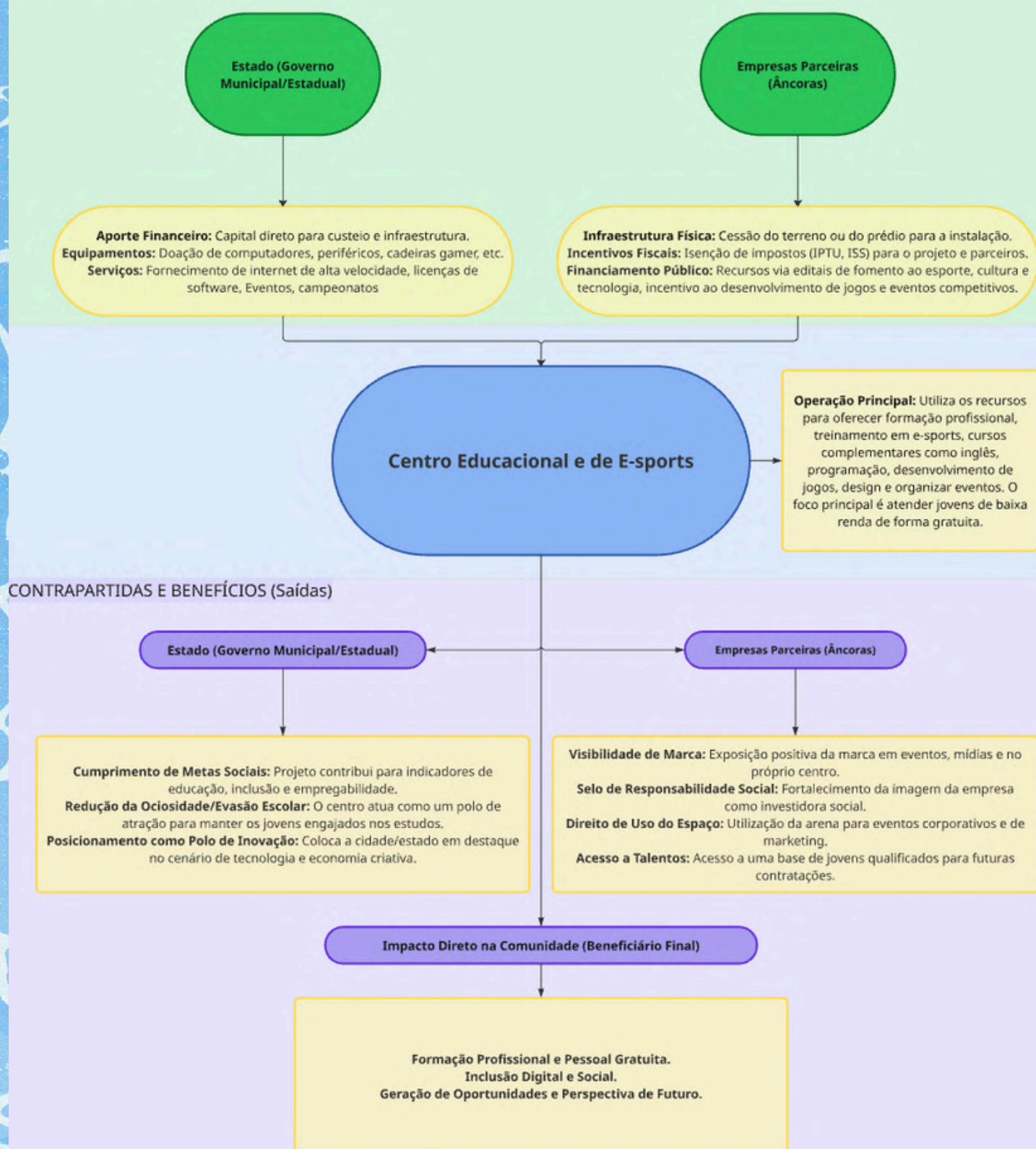


Figura 69 : Fluxograma do Ecosistema Econômico: Centro Educacional e de E-sports
 Autor : Matheus Faleiro, 2025.

5.4.4 { Como Evitar a Segregação e Garantir o Foco Social }

Para evitar essa Segregação Social será necessário cerca de 80% das vagas do espaço de forma gratuita e destinados a jovens de escolas públicas e de baixa renda. Como forma de critério de avaliação e seleção dos jovens a comprovação de matrícula e frequência escolar de forma obrigatória.

A receita dos alunos pagantes será utilizado como forma de renda adicional e tem como objetivo manter e renovar o processo social, além de fazer uma integração social entre classes e buscando ao máximo otimizar a relação social na fase jovem.

5.4.5 { Desenvolvimento Integral do Aluno }

Como forma de integração e qualificação complementar os jovens participarão de uma trilha educacional com matérias como inglês para conversação, educação financeira, acompanhamento com psicólogos e fisioterapeutas, palestras sobre cyberbullying e possibilidade de formação profissionalizante na área.

5.4.6 { Mensuração e Relatórios de Impacto Social }

Anualmente dados como números de jovens atendidos, taxa de frequência escolar, índices de melhoria dos alunos no Centro Educacional e na escola tradicional, número de pessoas que ingressaram no mercado de trabalho na área de jogos, além de pesquisas de satisfação com os alunos e a família. Dessa forma os dados de impactos social devem ser apresentados a todos os parceiros com total transparência sobre os investimentos e demonstrando o retorno social e financeiro.



Figura 70 : Funil de desenvolvimento Social e Educacional
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

5.4.7 { Acessibilidade Positiva }

Como forma de implementar um movimento que promove a inclusão o Centro Educacional e de E-sports busca em sua essência descobrir e reter talentos no país para o desenvolvimento do ecossistema nacional, dessa forma foi desenvolvido um ciclo de reconhecimento, cultura e desenvolvimento contínuo desses jovens, além de ofertar bolsas de estudo, estágios, participação de projetos e campeonatos ao redor do país.



Figura 71 : Desenvolvimento e Retenção de talentos
Autor : Matheus Faleiro, 2025.

5.4.9 { Saúde e cuidados }

A profissionalização dos E-sports começa na base dos processos, pensando nisso a parte de saúde psicológica e física é de extrema importância para os jovens que pretendem ingressar nessa carreira, assim todos os jovens ingressantes em cursos vão ter acompanhamento de psicólogos e fisioterapeutas, evitando lesões e tornando a carreira competitiva uma experiência agradável e profissional.

5.4.8 { Empreendedorismo e Impacto social }

Para promover o desenvolvimento de jovens empreendedores e descobrir novos talentos criativos o Centro Educacional e de E-sports propõem integrar tecnologia e empreendedorismo, proporcionando espaços para coworking e incubadora de ideias, auditório para palestras, treinamentos, pitch days, workshops e a Arena para eventos, hackathons e feiras de inovação, assim como projetos semestrais e trimestrais e oficinas semanais.

Esse processo de inserção do empreendedorismo possibilita a inovação com base no aprendizado de mentorias e

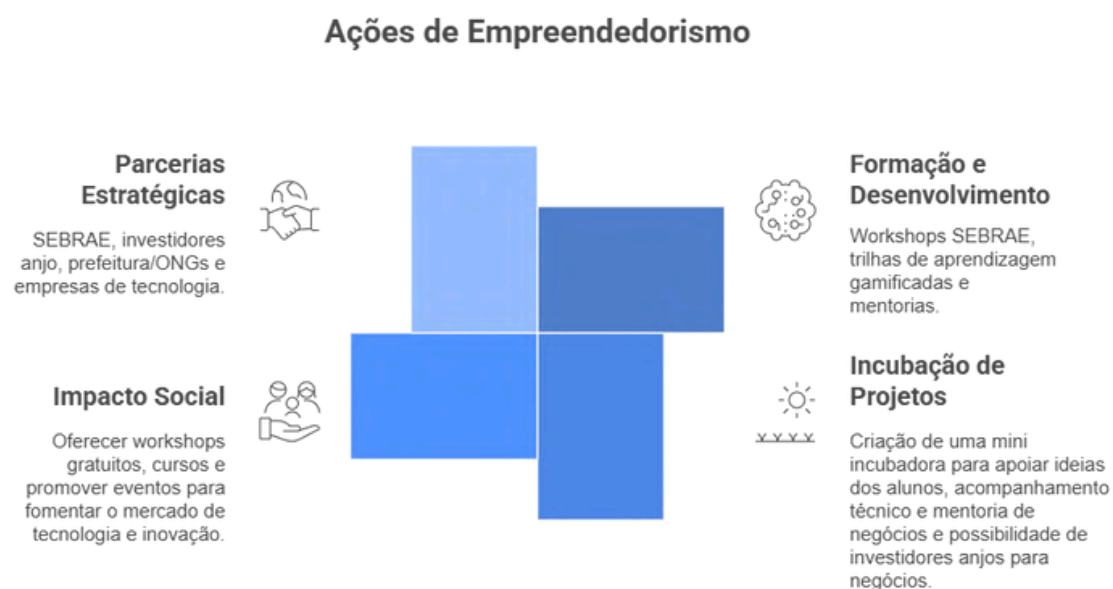


Figura 72 : Empreendedorismo e impacto social.

Autor : Matheus Faleiro, 2025.

Assim o Centro Educacional e de E-sports se consolida com uma postura predominantemente pública, com o potencial de ser o grande centro tecnológico de Goiânia, com intuito de viabilizar a criação de um novo ecossistema nacional, incluindo o estado em um local de referência em inovação.



815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834

Proposta do Lago para maior conforto térmico na área que será mais afetada, de acordo com o estudo solar

Estacionamento para veículos grandes e PCD

A = 391,23 m²

Lago
A = 550,28 m²

RAMPA DE ACESSO
8,35 %

Talude de Aterro

Central de Ar Condicionado

Local de reservatório de água superior

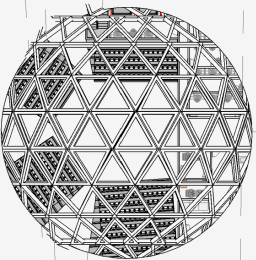
ALAMEDA ALIANÇA

Quebra para inclinação da cobertura
Entradas de acesso principais de cor azul

escuro e com uma estrutura de tunel representando a ideia de desenvolvimento de jogos a partir de estruturas Low Poly

RAMPA DE ACESSO
8,33 %

Proposta de pavimentação de via que atualmente não possui um caminho viável para automóveis para maior acessibilidade do Edifício proposto



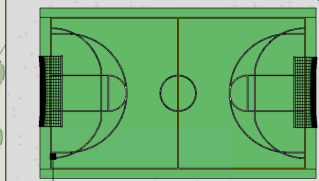
9 %

9 %

Abaixo

Área infantil
A = 333,24 m²

Pista de Skate
A = 932,87 m²



Quadra Poliesportiva
A = 974,77 m²

RUA CAMPOS DO JORDÃO

Piso com tecnologia de gerar energia a partir dos passos, conhecido como Pavegen

Entradas de acesso principais de cor azul escuro e com uma estrutura de tunel representando a ideia de desenvolvimento de jogos a partir de estruturas Low Poly

Calha embutida

CARGA E DESCARGA
A = 200,02 m²

Entrada e Saída - estacionamento subterrâneo
A = 97,02 m²

Estacionamento subterrâneo para aumentar a área verde e local de lazer do edifício

Escadas de acesso para as áreas abaixo

RUA CORONEL VIRGÍLIO ROSA

Proposta da cobertura com formato orgânico a partir das duas fachadas de norte e sul com laje impermeabilizada

Calha embutida

Talude de corte

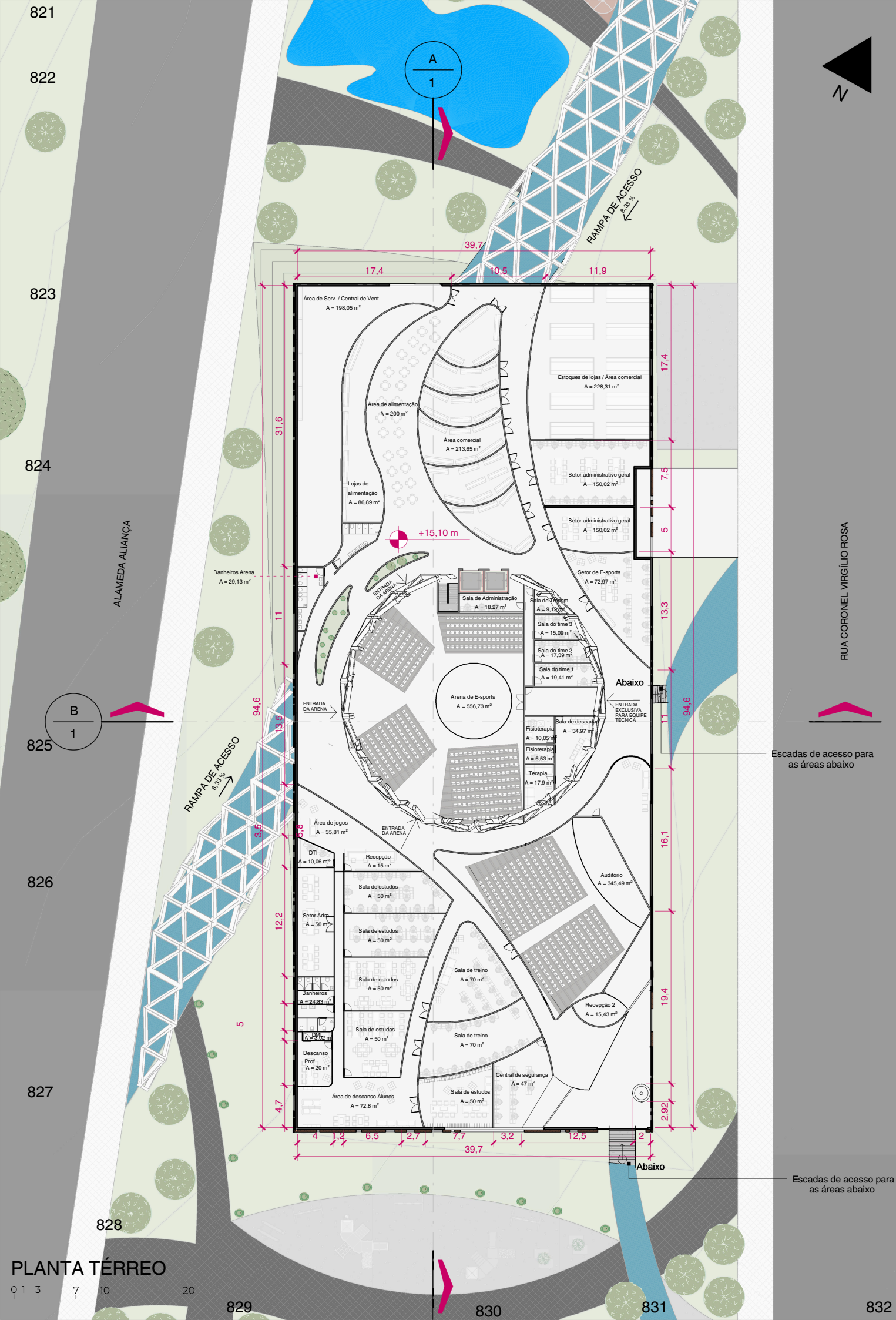
Escadas de acesso para as áreas abaixo

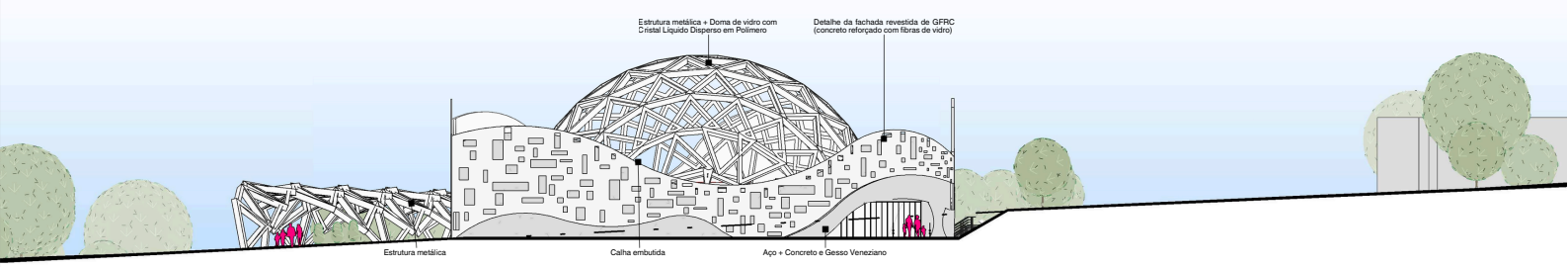
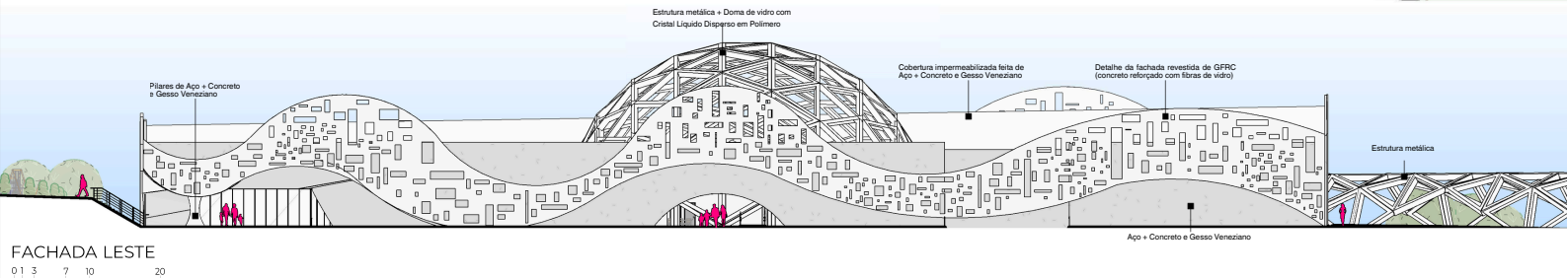
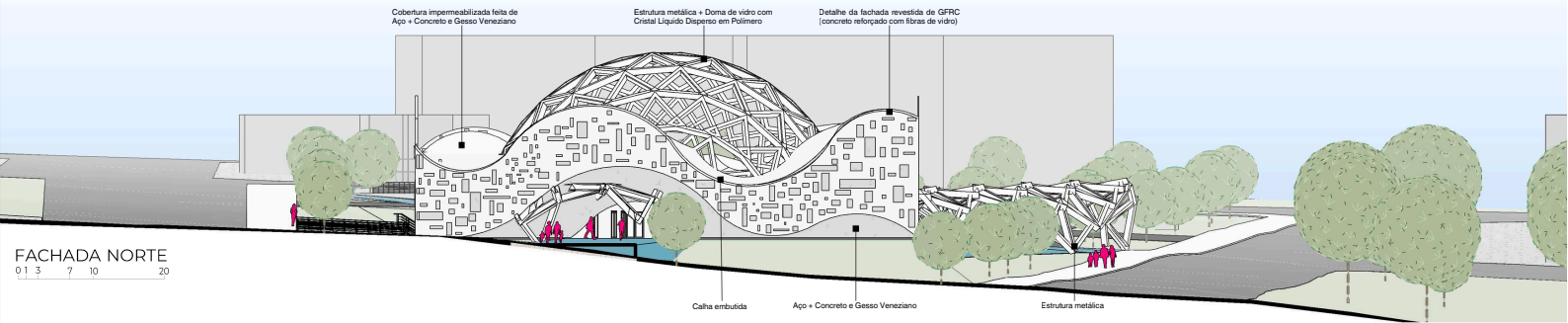
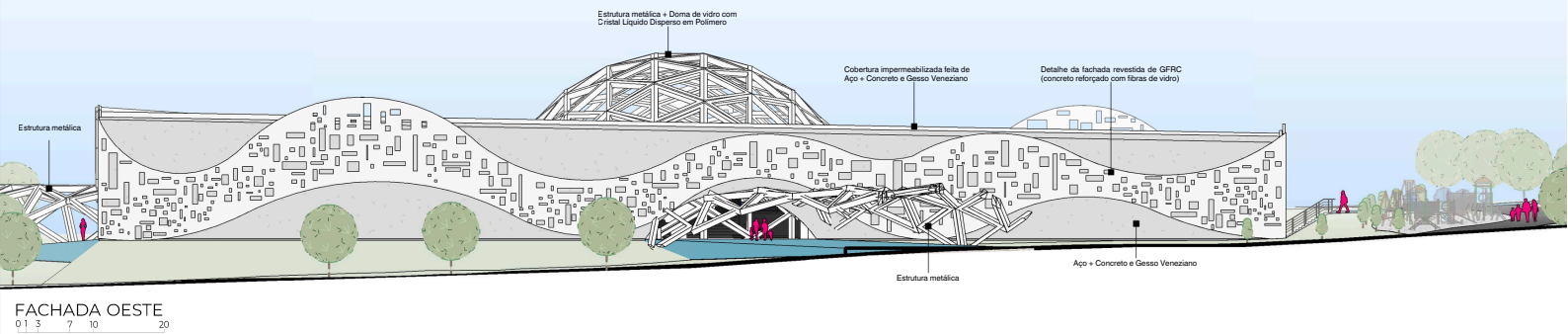
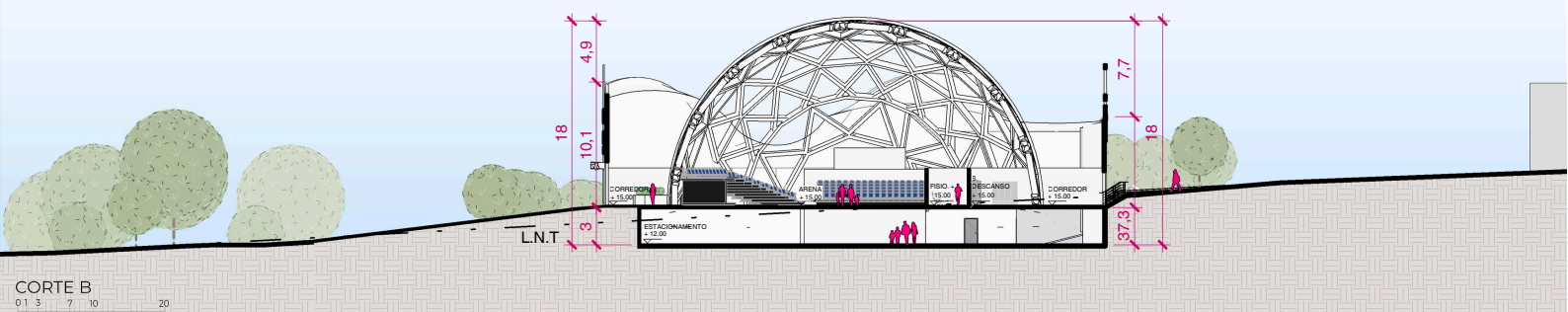
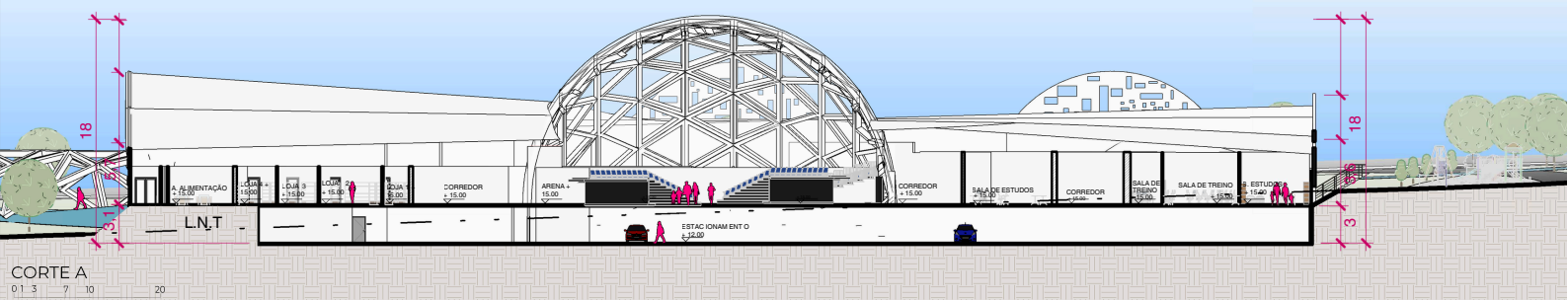
Piso com tecnologia de gerar energia a partir dos passos, conhecido como Pavegen
Passagens principais da entrada marcadas pela cor azul

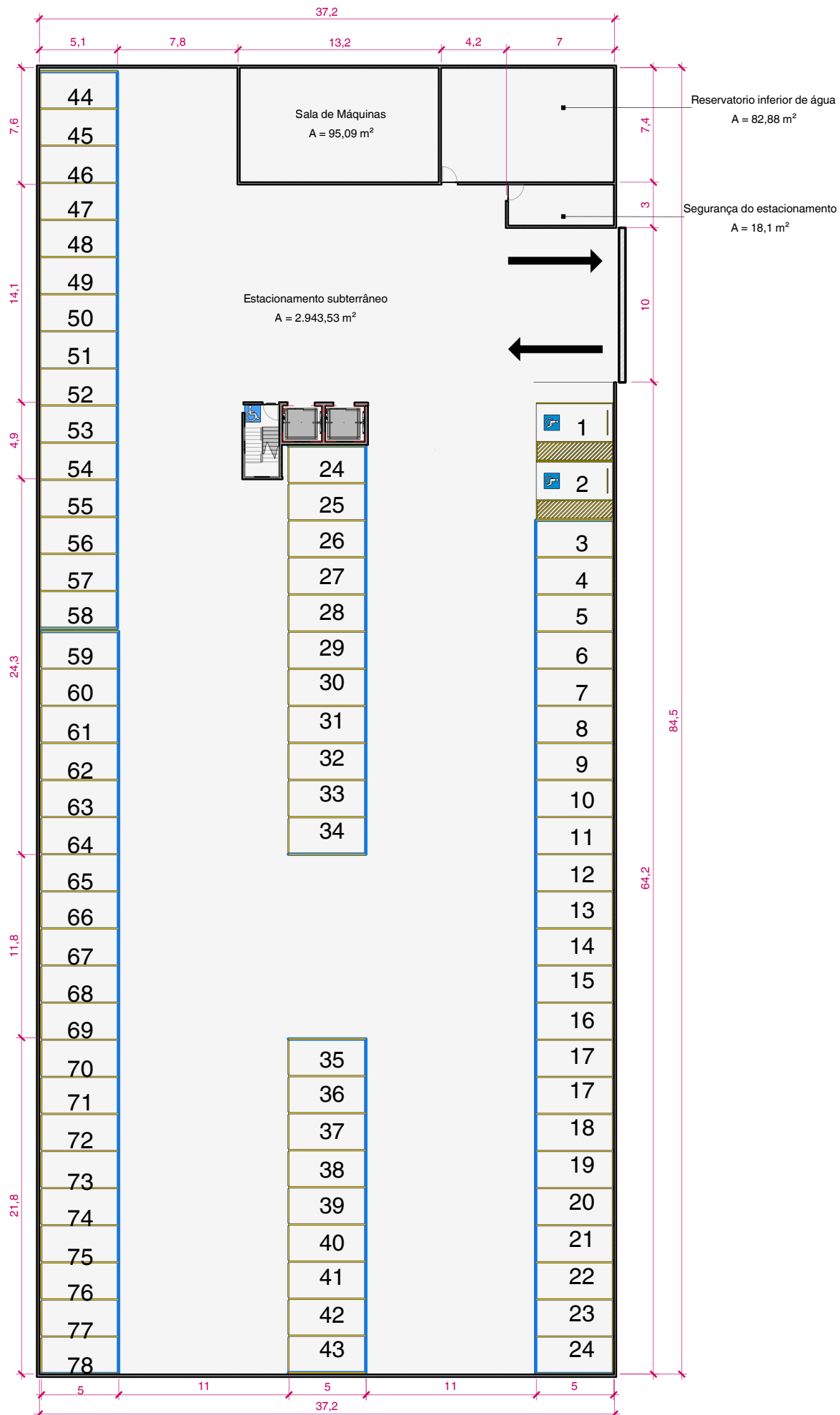
Área de lazer principal na parte Norte para maior acessibilidade pelo transporte público e fluxo de pessoas

IMPLANTAÇÃO

0 3 7 10 20

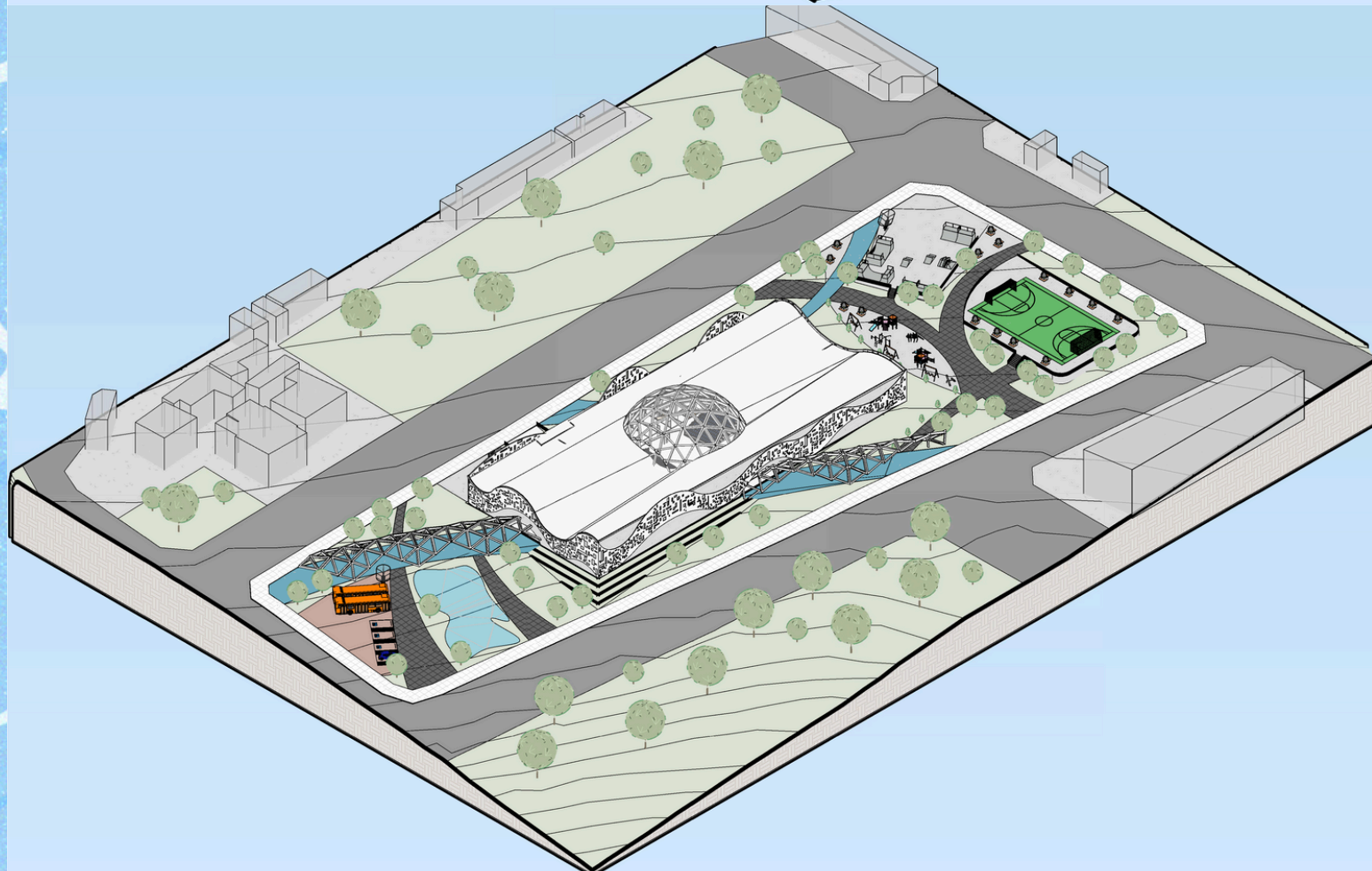
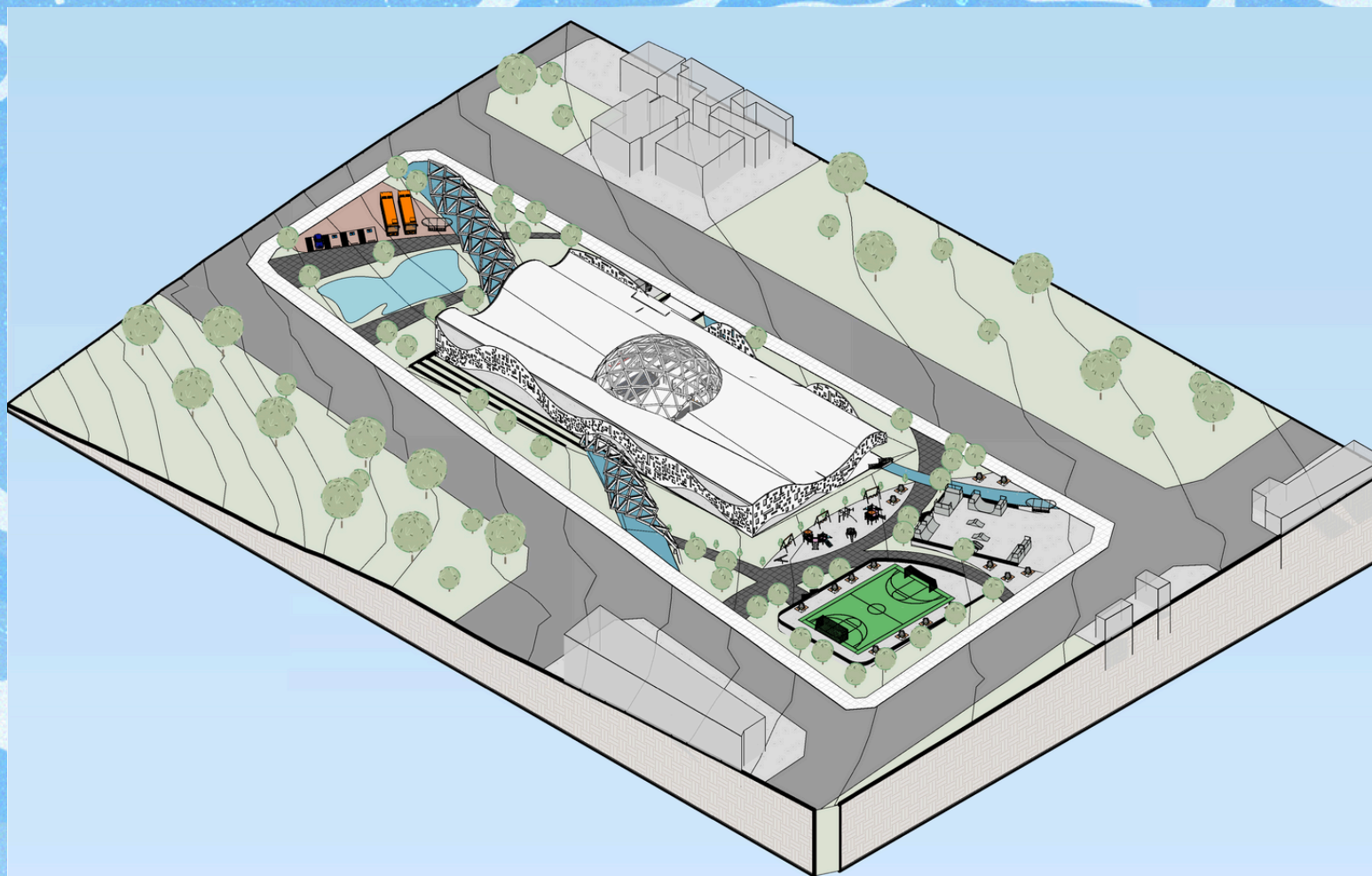




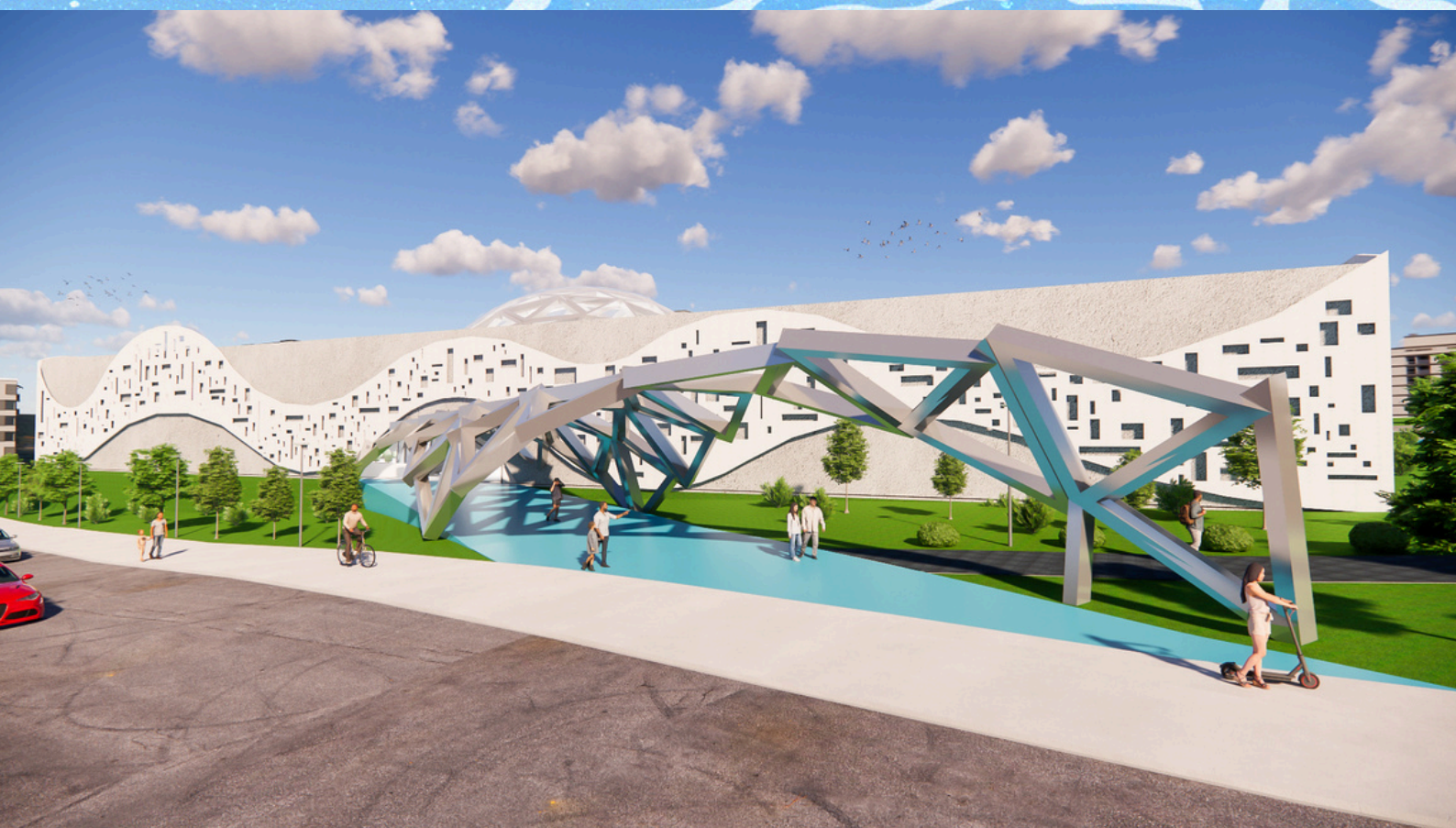


ESTACIONAMENTO
 ESCALA: 1 : 350

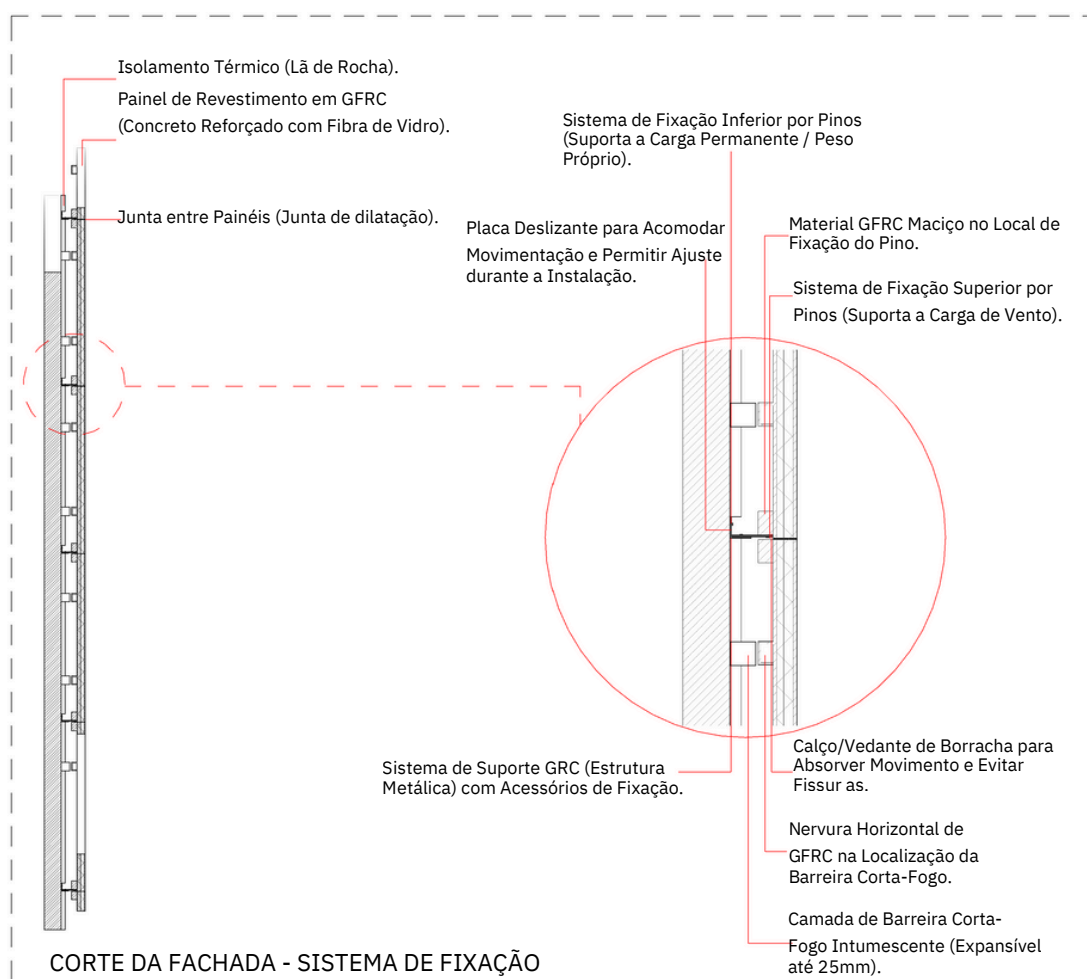
5.4.9 { Vistas 3D }



5.4.9 { Renders }



5.4.9 { Detalhe Construtivo }



CONCLUSÃO

As análises feitas durante o projeto buscam entender e propor o desenvolvimento do mercado de jogos digitais com ponto de vista mundial e nacional. Com esse desenvolvimento será possível utilizar os jogos como ferramenta de inclusão social tecnológica evitando a evasão escolar e busca com espaços e serviços acolhedores evitando que jovens possuam envolvimento com o crime, incentivando o empreendedorismo no estado e investimento no mercado de inovação e tecnologia que crescem cada dia mais.

Através de um vasto programa o edifício Centro Educacional e de *E-sports* proporciona esse ambiente e através dele procura mudar a realidade dos jovens de classe baixa que tem pouco acesso a recursos tecnológicos e lazer na cidade, assim o edifício além beneficiar seu público alvo também inclui toda população com diversas atividades possíveis no ambiente.

REFERÊNCIAS

HUIZINGA, Johan. (2004). **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva.

Material gratuito PGB 2024. Disponível em: <<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2024-painel-gratuito-pgb24>>. Acesso em 1 de abril de 2025.

Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema/>>. Acesso em 1 de abril de 2025. Acesso em 1 de abril de 2025.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. [s.l.] Rio De Janeiro Jorge Zahar, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido**. [s.l.] Editora Schwarcz - Companhia das Letras, 2004.

WOLF. **Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming, Second Edition, Volumes I-III**. [s.l.] Bloomsbury Publishing USA, [s.d.].

BOROWY, Michael and Dal Yong Jin (2013). “**Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests**.” International Journal of Communication 7: 2254-2275.

MIRAA. **A tantrum, a missed phone call and a near-disqualification: the crazy story of mibr's ESWC 2006 triumph**. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/24532/a-tantrum-a-missed-phone-call-and-a-near-disqualification-the-crazy-story-of-mibrs-eswc-2006-triumph>>. Acesso em 1 de abril de 2025.

NOHTE. **CSGO10: The rise of Brazilian Counter-Strike (2016)**. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/34403/csgo10-the-rise-of-brazilian-counter-strike-2016>>. Acesso em 1 de abril de 2025.

GROS. **World of Streaming: Motivation and Gratification on Twitch. Social Computing And Social Media**. Springer International Publishing. p.44-57, 2017.

FRANZÃO. **Gaules bate recorde de Felipe Neto de maior número de pessoas em live simultaneamente**. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/gaules-bate-recorde-de-felipe-neto-de-maior-numero-de-pessoas-em-live-simultaneamente/>>. Acesso em 1 de abril de 2025.

ILUMINADA. **FFWS Global Finals: Fluxo é campeão mundial com queda iluminada.** Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/2024/11/24/ffws-global-finals-fluxo-e-campeao-mundial-com-queda-iluminada.ghtml>>. Acesso em 30 de abril de 2025..

WIJMAN. **Global Games Market Revenues 2018 | per Region & Segment.** Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half>>. Acesso em 30 de abril de 2025.

AMELIO, Camila. **A indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil: evolução, características, obstáculos e análise comparativa.** 2017, 75f. Trabalho de Conclusão de Curso. Faculdade de Ciências Econômicas da Universidade Federal de Minas Gerais, 2017. Acesso em 30 de abril de 2025.

CARDOSO, Marcos V.; GUSMÃO, Cláudio, HARRIS, Jonathan J. (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2023.** ABRAGAMES: São Paulo, 2023. Acesso em 30 de abril de 2025.

Complexo Educacional Inteli / Pitá Arquitetura. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/981115/complexo-educacional-inteli-pita-arquitetura>>. Acesso em 30 de abril de 2025..

Museu The Broad / Diller Scofidio + Renfro. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/773021/museu-the-broad-diller-scofidio-plus-renfro?ad_source=search&ad_medium=projects_tab>. Acesso em 30 de abril de 2025..

Malt Drive Park / TF Cornerstone + SCAPE / Landscape Architecture. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/1024722/malt-drive-park-tf-cornerstone-plus-scape-landscape-architecture?ad_source=search&ad_medium=projects_tab>. Acesso em 30 de abril de 2025..

GONÇALVES. **Goiânia : Uma Modernidade Possível.** Goiânia, Ministério Da Integração Nacional, 2003). Acesso em 30 de abril de 2025.

Goiânia (GO) | Cidades e Estados | IBGE. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/go/goiania.html>>. Acesso em 30 de abril de 2025.

IBGE | Portal do IBGE | IBGE. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br>>. Acesso em 30 de abril de 2025.

ArcGIS Web Application. Disponível em: <<https://portalmapa.goiania.go.gov.br/mapafacil/>>. Acesso em 30 de abril de 2025.

“Transformação”. Dicionário Merriam-Webster.com , Merriam-Webster, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/transformation>. Acesso em 30 de abril de 2025.

LOLPARK. Disponível em : < <https://www.studiointune.com/lolpark> > , Acesso em 27 de maio de 2025.

AFROGAMES. **Transformação Social Através dos Games.** Disponível em: < <https://afroreggae.org/afrogames/> >. Acesso em 14 de maio de 2025.

VISCONTI, Paolo et al. **Available technologies and commercial devices to harvest energy by human trampling in smart flooring systems: a review. Energies**, [Basel], v. 15, n. 2, art. 432, 2022. Disponível em: < <https://www.mdpi.com/1996-1073/15/2/432> >. Acesso em 25 novembro de 2025.

EMBRAR. **O que é, como funciona e quais as vantagens de um chiller. 2024. Blog Embrar.** Disponível em: < <https://blog.embrar.com.br/como-funciona-chiller> >. Acesso em 25 novembro de 2025.

Smart Glass Technology. Disponível em: < <https://smartproglass.com/technology/> >. Acesso em: 25 nov. 2025.