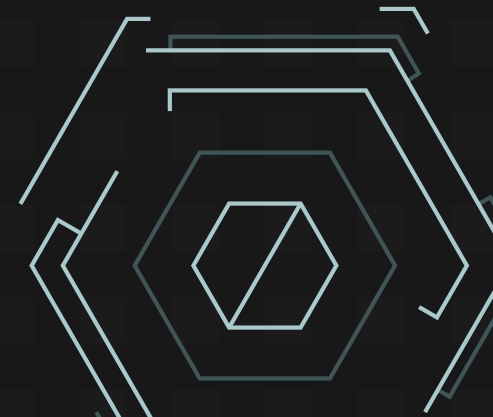




Universidade São Judas Tadeu
Bacharelado em *Arquitetura e Urbanismo*

GAMING OFFICE: ARQUITETURA PRESENTE NOS JOGOS DIGITAIS



Carolina Siqueira Nazario Viana Pereira

GAMING OFFICE: ARQUITETURA PRESENTE NOS JOGOS DIGITAIS

Trabalho final de graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade São Judas Tadeu, orientado pela Profª Dra. Fanny Schroeder de Freitas Araújo, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

São Paulo | 2023



Carolina Siqueira Nazario Viana Pereira

Gaming Office: Arquitetura presente nos jogos digitais

Trabalho final de graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade São Judas Tadeu, orientado pela Profª Dra. Fanny Schroeder de Freitas Araújo, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Arquitetura e Urbanismo

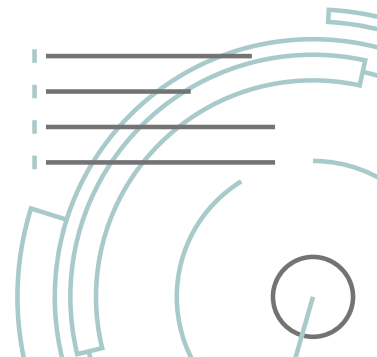
Data de aprovação: __/__/__

Prof.(a) Dr(a).....
Assinatura

Prof.(a) Dr(a).....
Assinatura

Prof.(a) Dr(a).....
Assinatura

São Paulo | 2023



Agradecimentos

Agradeço a Deus, pela força, coragem e oportunidade que meu deu a todo momento para prosseguir nesse caminho e lidar com as dificuldades.

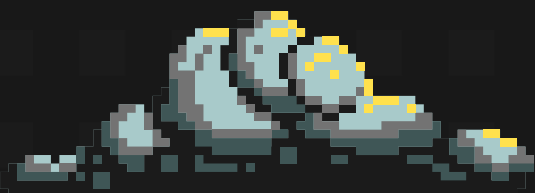
Aos professores que me ajudaram a trilhar os passos dessa profissão.

Aos meus pais que foram meu alicerce em toda a minha vida, inclusive no decorrer desta faculdade. Sou privilegiada por me incentivarem a buscar meus sonhos.

Ao meu marido por todo apoio, carinho e paciência, sendo sempre meu porto seguro.

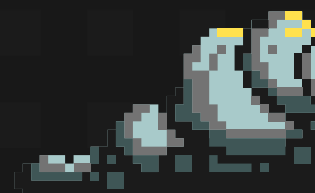
Aos amigos que me incentivaram a escrever, que estiveram comigo nesse processo, e me inspiraram no tema.





"NADA É INVENTADO, JÁ QUE ESTÁ ESCRITO
PRIMEIRO NA NATUREZA. A ORIGINALIDADE
CONSISTE EM CONTAR À ORIGEM".

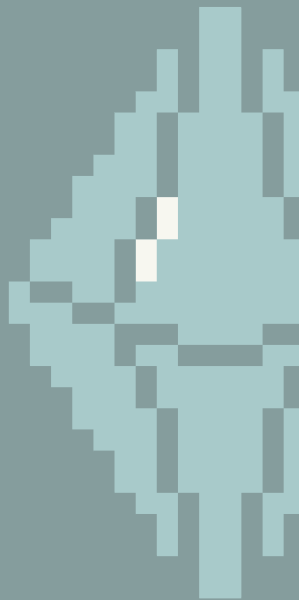
Antoni Gaudí



RESUMO

Arquitetura é a arte e técnica de criar espaços e ambientes funcionais que tem todo o tipo de função e atividade, desde os primórdios da história onde já havia a necessidade de se abrigar até os momentos atuais que usamos a arquitetura para a comodidade no dia a dia, unindo técnica, conforto e tecnologia. A arquitetura está presente também no mundo dos games, onde se faz necessária a criação de ambientes integrados a tecnologia. Gaming Office é em sua essência o grande responsável pelo conforto dos jogadores em seu momento de trabalho. O objetivo deste, é demonstrar como a arquitetura conversa diretamente com os jogos e seus usuários, o design de um local gamer é, na verdade, uma ferramenta que possibilita total imersão ao jogador, ampliando o entrosamento da equipe, possibilitando a criação de ambientes de concentração e descontração.

Palavras-chave: Jogos; Gaming Office; Tecnologia;



Architecture is the art and technique of creating functional spaces and environments that have all kinds of functions and activities. From the beginnings of history, where there was already a need to shelter, up to the current days where we use the architecture for our day-to-day comfort, combining technique, comfort and technology. Architecture is also present in the gaming world, where it is necessary to create integrated environments focused on technology. Gaming Office is, in essence, largely responsible for the comfort of the players at their working moment. The objective of this paper is to demonstrate how the architecture talks directly with the games and their users, the design of a gamer place is, in fact, a tool that allows total immersion to the player, expanding the team's interaction, allowing the creation of environments of concentration and relaxation.

Keywords: Games; Gaming Office; Technology;

ABSTRACT



Lista de figuras

Figura 01: Lan House nos anos 90.....	14
Figura 02: Jogos competitivos.....	14
Figura 03: VCT Lock In Ibirapuera SP.....	18
Figura 04: VCT Lock In Ibirapuera SP.....	18
Figura 05: Mapa da região.....	20
Figura 06: Mapa de fluxos e transportes.....	21
Figura 07: Mapa de gabarito de altura.....	21
Figura 08: Mapa de uso do solo.....	21
Figura 09: Imagens renderizadas da fachada do projeto.....	23
Figura 10: Imagens renderizadas do interior do projeto.....	23
Figura 11: Planta do pavimento térreo do projeto.....	23
Figura 12: Planta do primeiro pavimento do projeto.....	24
Figura 13: Planta do segundo pavimento do projeto.....	24
Figura 14: 2 anos antes da construção e gaming office finalizado.....	24
Figura 15: Imagens do interior do projeto da Red Canids.....	25
Figura 16: Imagens do QG da Furia.....	25
Figura 17: Estudo de fachada.....	27
Figura 18: Fluxos e trajetória solar.....	27
Figura 19: Estudo de volumetria.....	28
Figura 20: Estudo de implantação.....	28
Figura 21: Estudo de volumetria 3D.....	28
Figura 22: Setorização.....	29

Lista de gráficos

Infográfico 1: Pessoas que gastaram dinheiro em jogos na América Latina em 2021.....	15
Infográfico 2: Faixa etária de jogadores no Brasil.....	15

Lista de tabelas

Tabela 1: Estudo comparativo de caso.....	25
Tabela 2: Programa de necessidades.....	28
Tabela 3: Estimativa de área construída.....	30

Lista de abreviaturas

ABNT.....	ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS
-----------	--

Nível 1

Introdução

Nível 2

Desenvolvimento

- 2.1 Histórico do tema
 - 2.1.1 Cybercafé
 - 2.1.2 Lan House
 - 2.1.3 Campeonato de Esports
 - 2.1.4 Gaming House
- 2.2 Justificativa
- 2.3 Objetivos
- 2.4 Conceitos

Nível 3

Contextualização do tema

- 3.1 Surgimento do "gaming office"
 - 3.1.1 Gaming Office

Nível 4

Contextualização do território

- 4.1 Região de Pinheiros
 - 4.1.1 Terreno

Nível 5

Obras Análogas

5.1 Estudo de caso

5.1.1 Gaming Office - Havan Liberty

5.2 Projetos de referência

5.2.1 Gaming Office - Red Canids

5.2.2 Gaming Office - Furia

Nível 7

Projeto Final

Considerações Finais

Referências

Nível 6

Estudo preliminar

6.1 Conceito

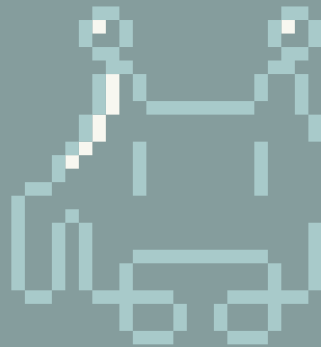
6.2 Programa de necessidades

6.3 Volume e Implantação

6.4 Setorização

Nível 1

INTRODUÇÃO



Algumas pessoas quando pensam em jogos digitais pensam somente no que o jogo deveria representar, o momento de lazer e descontração, um hobby, mas atualmente esse é um mercado que vem fomentando e movimentando muito dinheiro no ramo da tecnologia.

No nível de desenvolvimento, abordaremos o início do desenvolvimento das Lan Houses até a chegada do que viria ser o Gaming Office. Veremos também a justificativa pela qual esse empreendimento se torna viável visto o crescente mercado de jogos e profissionais, o objetivo e os conceitos do projeto.

O nível 3 mostra de maneira mais detalhada o surgimento do gaming office, e como os campeonatos de jogos online influenciaram nessa nova demanda.

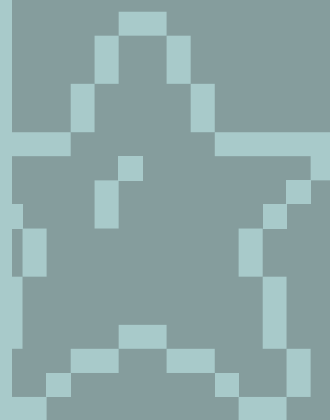
No capítulo de contextualização do território entendemos as condicionantes do projeto, apontando os benefícios da região.

O nível de obras análogas, teremos estudos de caso mostrando o programa de necessidades de um Gaming Office, onde será possível entender melhor as necessidades para realização da proposta.

O estudo preliminar tem como objetivo mostrar as possibilidades do projeto atendendo ao programa de necessidades visto no capítulo anterior.

Nível 2

DESENVOLVIMENTO



X X X

X X X

X X X



2.1 Histórico do tema

2.1.1 Cybercafé

No ano de 1994, Ivan Pope inventou o conceito de "cybercafé", que consiste em um local com acesso à internet nas mesas para os clientes, geralmente um bar ou lanchonete. Dois anos depois, em 1996, surgiu a primeira Lan House na Coreia, local onde amigos se reuniam para jogar uns contra os outros.

2.1.2 Lan House

Em 1998, a ideia chegou ao Brasil quando um brasileiro filho de coreanos buscou a ideia e instalou a primeira Lan House em São Paulo, criada diferente da estrangeira, onde a intenção era ter computadores com jogos já instalados.



Figura 01: Lan House nos anos 90
Fonte: Reddit

2.1.3 Campeonato de Esports

Com a popularização das Lan Houses nos anos 2000, começou uma onda muito forte de jogos competitivos online. O Brasil já possui diversos títulos em campeonatos de jogos digitais competitivos, como Free Fire, Counter Strike (CSGO), Valorant, League of Legends (LoL), etc. E isso ajudou a estabelecer a profissão de pro player, profissional que exerce sua função jogando profissionalmente em uma equipe.



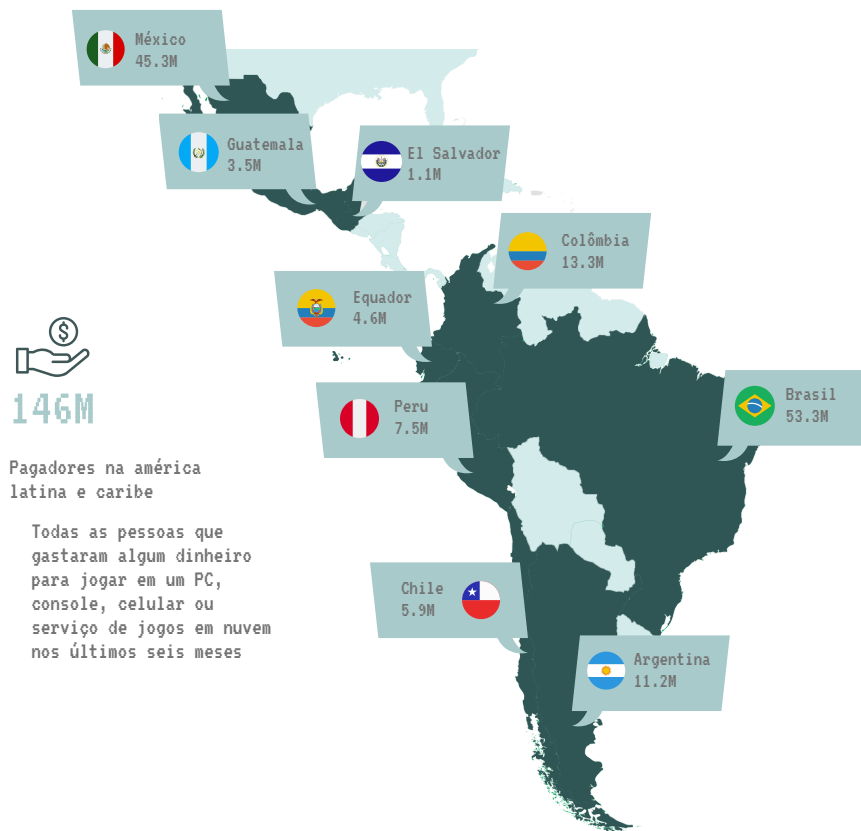
Figura 02: Jogos competitivos.
Fonte: Google

2.1.4 Gaming House

É um local onde jogadores profissionais de esportes eletrônicos treinam e dormem, surgiu em meados de 2012 a partir da necessidade de maior dedicação e convivência em equipe para melhor desempenho dos jogadores.

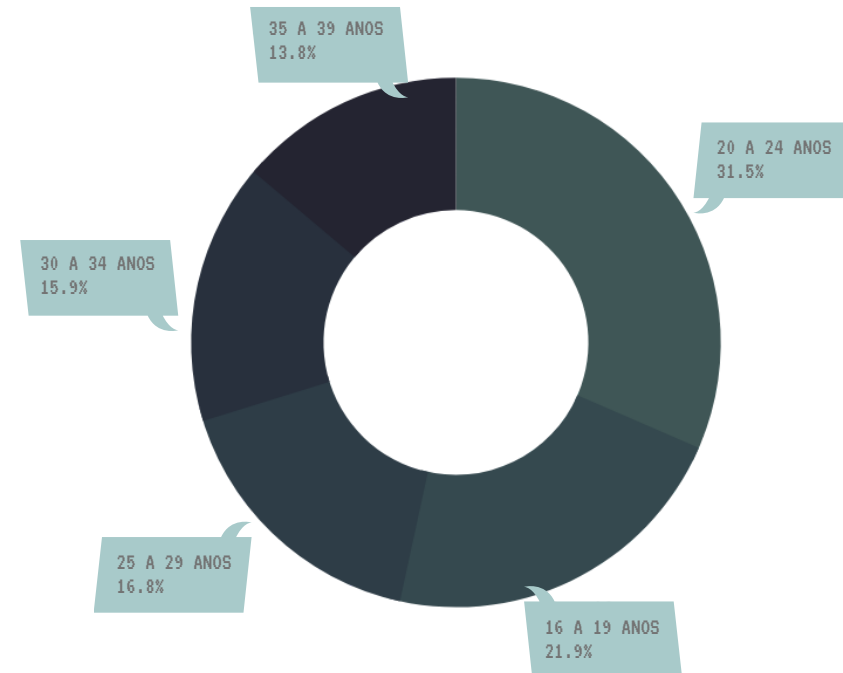
2.2 Justificativa

De acordo com os analistas da NewZoo, o Brasil é líder de lucratividade no mercado de games na América Latina e 13º colocado no ranking mundial. Atualmente o Brasil é o maior no mercado de games da América Latina com uma receita de R\$ 11 bilhões em 2021 e um crescimento de 6% previsto para 2022, o país é destaque no consumo, mas também na contratação de profissionais especializados para a indústria.

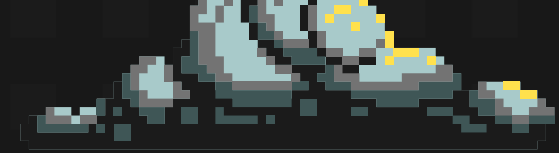


Nos dados, em 2021, as exportações de jogos desenvolvidos aqui cresceram 600% representadas por um total de 140 empresas participantes do projeto Brazil Games.

Segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB) realizada pelo Sioux Group e Go Gamers em parceria com Blend New Research e ESPM, a faixa etária gamer predominante é a de 20 a 24 anos com 25,5%. O público feminino é o que compõe a maioria dos usuários, com 51%.



Infográfico 02: Faixa etária de jogadores no Brasil.
Fonte: Pesquisa Game Brasil (PGB)



A Pesquisa Game Brasil (PGB) ainda revelou que São Paulo é o estado que mais joga, seguido por Rio de Janeiro, Paraná, e Bahia em 4º lugar, em uma pesquisa feita com 5.830 pessoas em 26 estados e no Distrito Federal. O smartphone é a plataforma que mais tem sido usada por jogadores na hora de jogar, sendo a preferência de 52% dos entrevistados, seguido pelo console (videogame) e PC (computador).

Podemos concluir que, o Brasil é uma das potências que mais consomem jogos digitais, sendo em smartphones, consoles ou PC, marcando presença em campeonatos mundiais, dando visibilidade ao novo nicho profissional chamado de pro players.

Agora há a necessidade de espaços que comportem esse novo profissional, onde deve existir ambientes agradáveis, conforto, boa iluminação, modernidade, ambientes de descontração, salas com computadores de qualidade, salas privadas para reuniões e treinamentos.

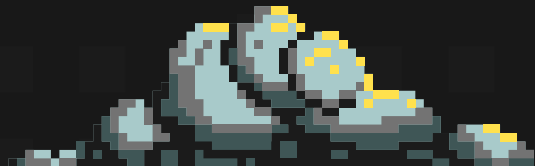
Os Esports estão cada vez mais democráticos, fazendo-se presente em praticamente todo o país. O Sudeste, especialmente São Paulo, tem o seu protagonismo como o polo da modalidade, onde estão as principais equipes, organizações e empresas que fazem o cenário girar, mas as outras regiões e estados do país estão correndo atrás e aos poucos vêm conquistando espaço nessa cena enorme que tem tudo para crescer cada vez mais nos próximos anos.
(BETWAY, 2021)

2.3 Objetivo

O objetivo do projeto é atender as necessidades dos jogadores profissionais, desenvolvendo um espaço agradável esteticamente, aconchegante, dinâmico e funcional, que consiga unir a praticidade para os demais funcionários da equipe e privacidade e conforto para quem precisa passar mais tempo no local.

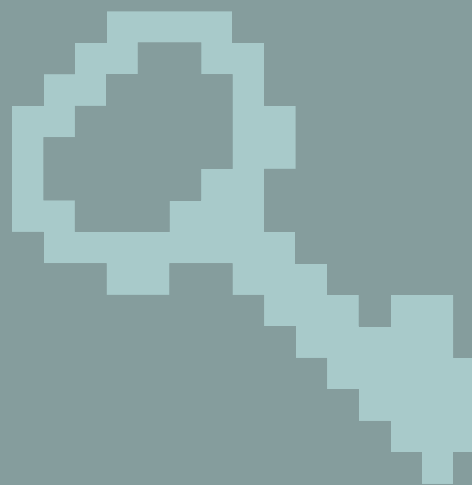
2.4 Conceitos

Possuir uma área conceitual que tenha características estéticas contemporâneas para a área de games. Sendo um projeto piloto que possa seguir de referência para outros projetos na área.



Nível 3

CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA





3.1 Surgimento do “Gaming Office”

3.1.1 Gaming Office

Começou com os jogos online e a criação do modo competitivo nesses jogos, onde pessoas tem a possibilidade de testar habilidades com jogadores do mundo todo, e partidas que valem “patente” e/ou “elo”, um ranking geral. A partir disso começou a surgir equipes e organizações que desejavam investir em jogadores habilidosos pra competir em campeonatos do mundo todo, em diversos jogos, com patrocínio, premiações e remuneração.

Aqui no Brasil, já foram sediados campeonatos de diversos jogos muito populares, inclusive um bem recente onde o Brasil ficou em 2° lugar representado pelo time da LOUD e se classificou para competir o mundial de Valorant (Riot Games).

Figura 03: VCT Lock In Ibirapuera SP
Fonte: Foto tirada pela autora. (2023)



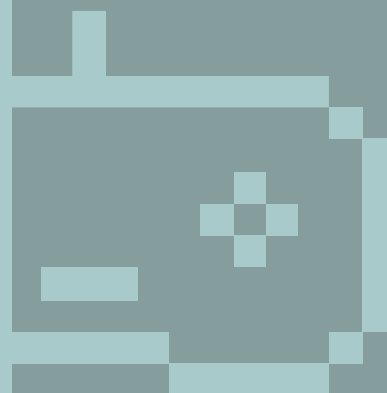
Figura 04: VCT Lock In Ibirapuera SP
Fonte: Foto tirada pela autora. (2023)

O gaming office, que pode ser traduzido como “escritório de jogos”, veio como uma alternativa para as chamadas gaming houses, casas onde abrigavam uma equipe e funcionários das organizações de esports. Surgiu a partir da necessidade de um centro intensivo para treinamento, onde os jogadores moravam e treinavam para os campeonatos online.

O estilo gaming office foi adotado como uma alternativa menos desgastante aos jogadores, a partir do momento em que não se sentia as vantagens em conviver 24h por dia, sendo mais proveitoso se o local fosse de menor permanência, como um local de trabalho realmente, o que também diminuiria os custos para manter a equipe e o local. Segundo pesquisa realizada pela XLG UOL, o custo aproximado para manter um time com cinco jogadores é de R\$ 7.500, fora os custos com água, luz, internet. Uma organização pode ter chega a ter 10 jogadores no time, o que dobraria esses custos.

Nível 4

CONTEXTUALIZAÇÃO DO TERRITÓRIO



4.1 Região de Pinheiros

O bairro de Pinheiros fica na zona oeste da capital paulista e é considerado um dos mais antigos da cidade. Ocupa a segunda posição no índice de Desenvolvimento Humano na cidade de São Paulo e o maior índice de aprovação dos moradores, segundo dados da Prefeitura de São Paulo.

Após a recente revitalização no Largo da Batata, que incluiu uma grande reforma na região, um grande terminal de ônibus e novas estações de metrô, o bairro atraiu a atenção de grandes empreendimentos residenciais e comerciais. Além do grande centro comercial, Pinheiros é um polo da gastronomia paulistana e uma área de procura por infraestrutura de lazer.

Após uma análise relacionando a área com o seu entorno, foi possível verificar aspectos relacionados à saúde, cultura, educação e serviços. Segundo o IBGE, a faixa etária predominante de pinheiros é de 20 a 39 anos, acomodando bem a faixa predominante de jogadores no Brasil que é de 20 a 24 anos.

A escolha do local se dá pelo fato do terreno se encontrar em uma das áreas de privilégio, considerando a infraestrutura que o engloba se comparado com o restante da cidade de São Paulo.

4.1.1 Terreno



Figura 05: Mapa da região. ESC: 1/2500.

O terreno escolhido possui 599,85m², situa-se em uma ZM-2 (Zona Mista de Média Densidade) onde atualmente opera um estacionamento plano, e está localizado entre a rua Cardenal Arcoverde e rua Baltazar Carrasco possibilitando uma fruição entre as ruas.

Figura 06: Mapa de fluxo e transporte. ESC: 1 / 2500.
Fonte: Google Earth (2022)



Parâmetros: Lote mínimo 125,00m²

Gabarito máximo: 25m

Coefficiente de aproveitamento max: 2,00

Taxa de ocupação max: 0,5

Taxa de permeabilidade min: 0,15

Plano Regional Estratégico - Subprefeitura de Pinheiros
Lei N° 13.885. - Quadro 04 do livro XI características de aproveitamento, dimensionamento de ocupação de lotes.

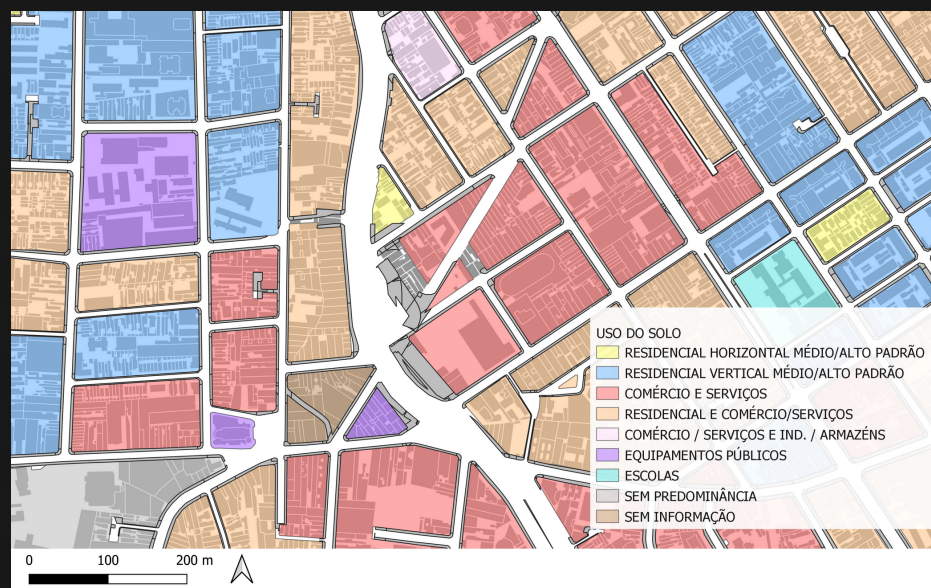
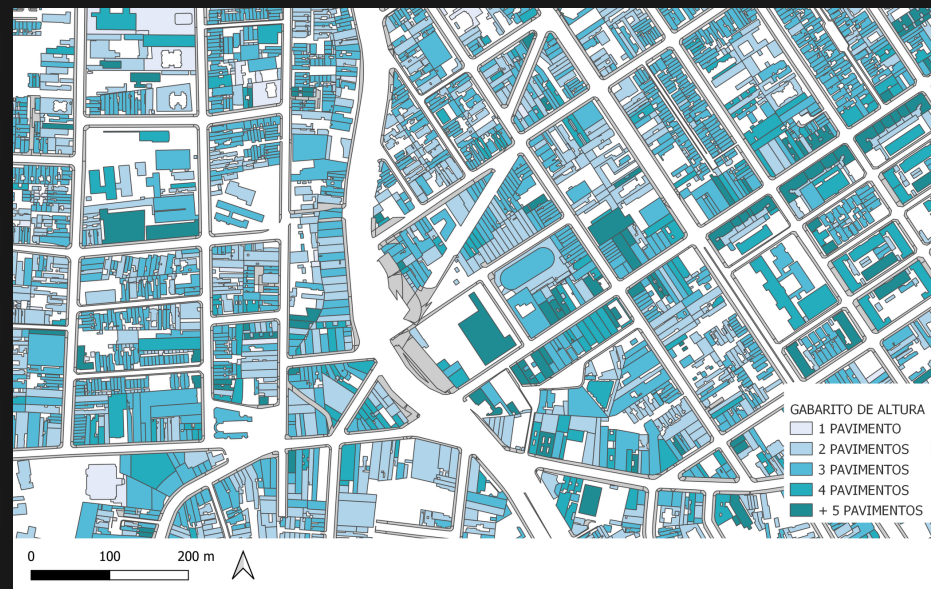
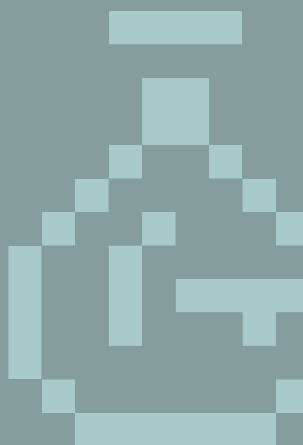


Figura 08: Mapa de uso do solo. ESC: 1 / 4000.
Fonte: GeoSampa (2022)

Nível 5

OBRAS ANÁLOGAS





5.1 Estudo de caso

5.1.1 Gaming Office - Havan Liberty

O Gaming Office da Havan Liberty terá 2400m², com uma estrutura capaz de comportar todas as equipes de jogadores, será também sede para o administrativo e conteúdo, em uma estrutura de 3 andares com potencial para crescimento. Os espaços foram projetados para serem funcionais e eficientes, visando as necessidades de cada profissional.

O prédio conta com salas de treinamento, cozinha, academia, estúdio de gravação, salas de stream, salas de reunião, espaço para eventos especiais e alojamentos.



Figura 10: Imagens renderizadas do interior do projeto.
Fonte: Havan Liberty (2021)

Figura 09: Imagens renderizadas da fachada do projeto.
Fonte: Havan Liberty (2021)

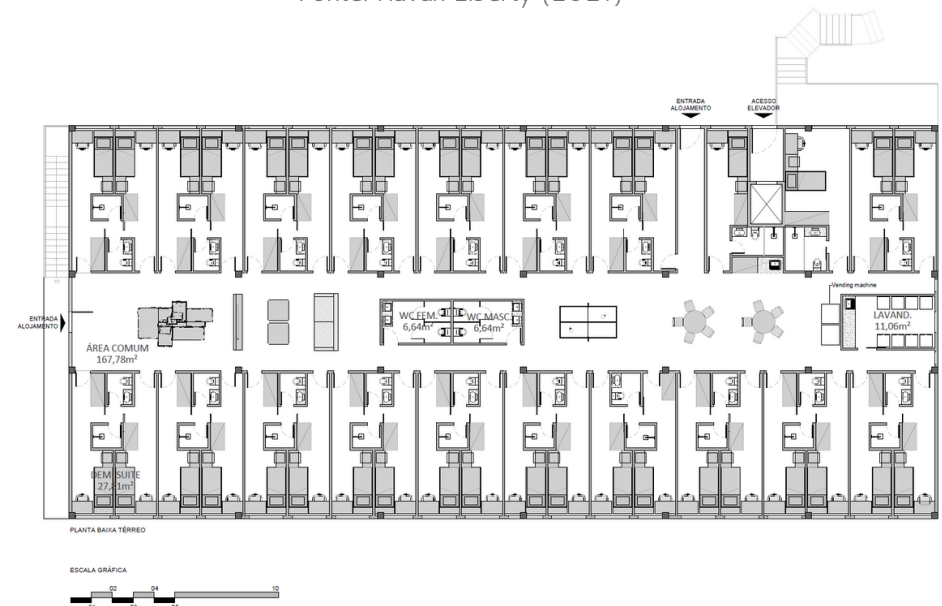
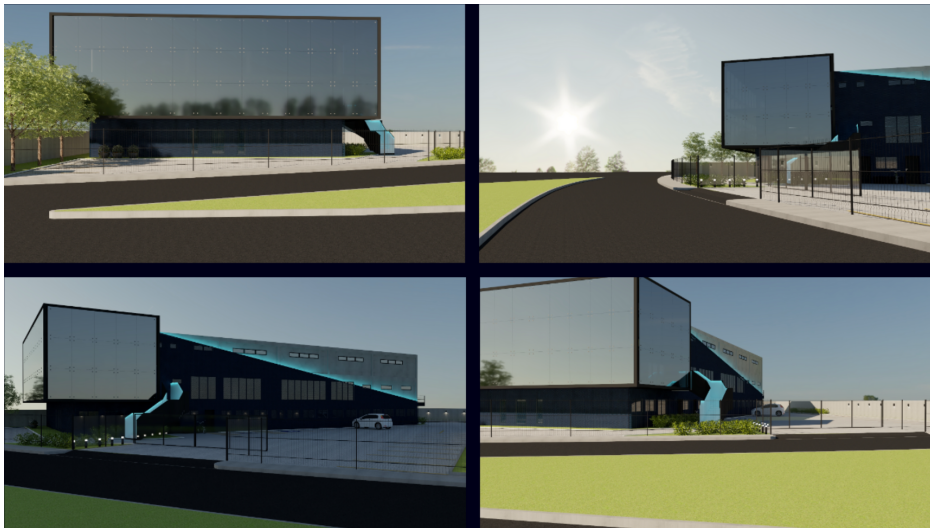


Figura 11: Planta do pavimento térreo do projeto.
Fonte: Havan Liberty (2021)

5.2 Projetos de Referência

5.2.1 Gaming Office - Red Canids Kalunga

Localizada na Vila Mariana, em São Paulo - SP, o Gaming Office da RED Canids terá 1300m². "Nosso desafio foi criar um espaço funcional, que acomodasse todas necessidades da organização, que são salas de treinos, suporte aos atletas e toda equipe de trabalho para as diversas áreas para administração da empresa, além de ter um espaço para receber nossos fãs, promovendo cursos, palestras e watch parties". Felipe Corradini, sócio da RED.

Possui quatro salas de treino, departamento médico com fisioterapeuta e psicólogo, refeitório, academia, vestiários, sala de decompressão e showroom.

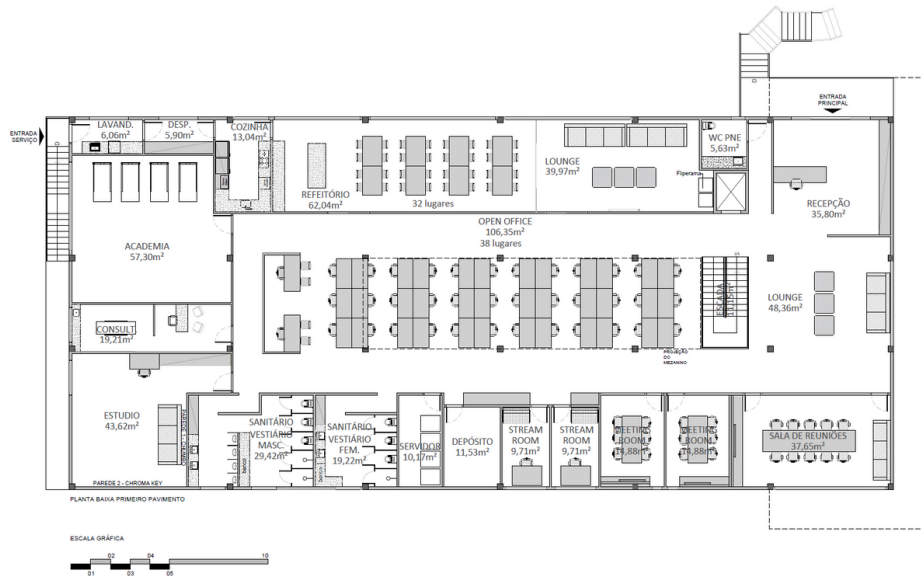


Figura 12: Planta do primeiro pavimento do projeto.
Fonte: Havan Liberty (2021)

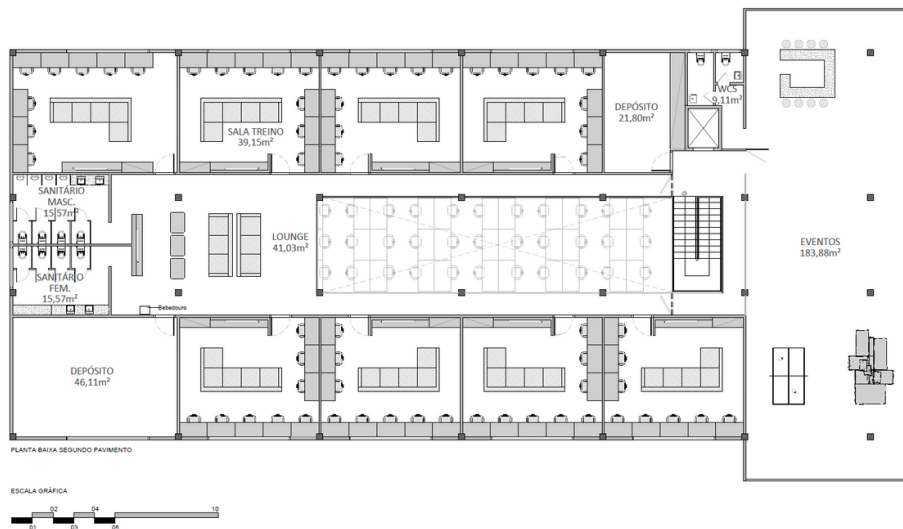


Figura 13: Planta do segundo pavimento do projeto.
Fonte: Havan Liberty (2021)



Figura 14: 2 anos antes da construção e gaming office finalizado.
Fonte: Red Canids Kalunga (2022)

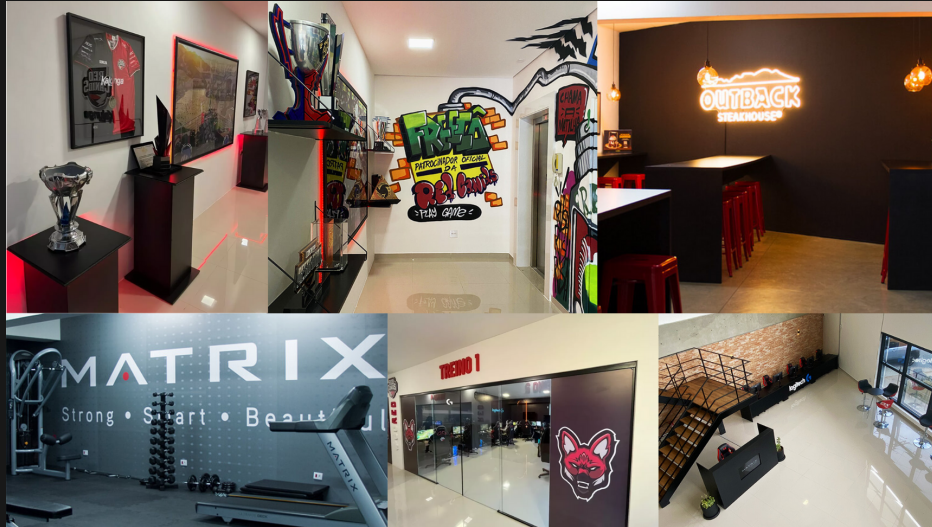


Figura 15: Imagens do interior do projeto da Red Canids.
Fonte: Red Canids Kalunga (2022)

5.2.2 Gaming Office - Furia Esports

A organização da Furia Esports compartilhou em seu twitter no ano de 2020 o projeto do seu novo Gaming Office chamado de QG da Furia localizado em São Paulo - SP. O local conta com salas de treino, escritório, sala da diretoria, área de lazer e até consultório, e atenderá todo o time de profissionais e funcionários que fazem parte da organização.

Analisando, podemos notar a preocupação com o conforto e bem estar das pessoas que vão utilizar os espaços, optando sempre por ambientes bem iluminados e modernos, pensando na convivência em equipe e espaços coletivos para incentivar o entrosamento dos jogadores e funcionários.

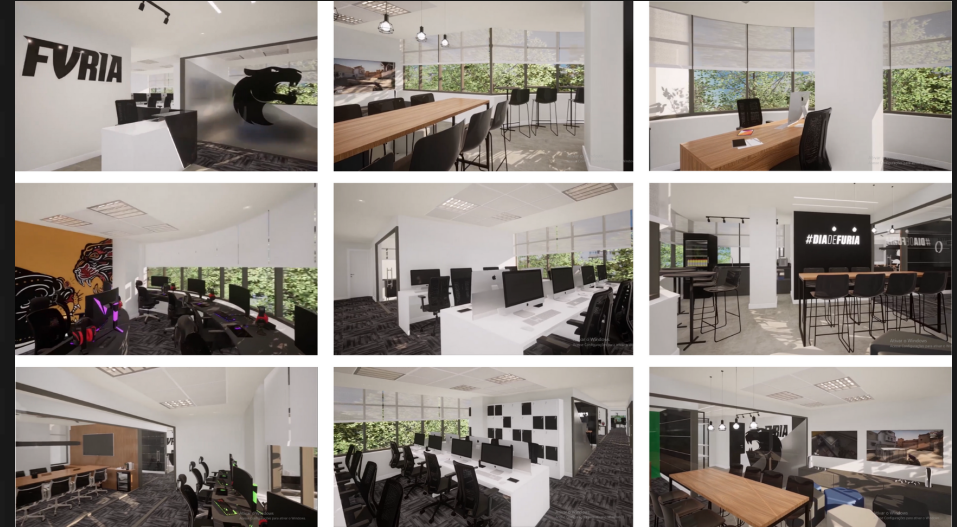


Figura 16: Imagens do QG da Furia.
Fonte: Furia Esports (2020)

GAMING OFFICE HAVAN LIBERTY

- Volumetria moderna
- Por ser um "gaming house", possui local para descanso
- Foco na quantidade de ambientes deixando de lado espaços dinâmicos

GAMING OFFICE RED CANIDS

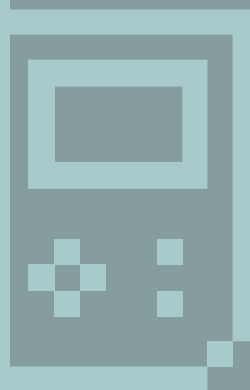
- Volumetria moderna
- Espaços dinâmicos focados no bem-estar e socialização
- Local para visitação de fãs
- Ausência de local de descanso

GAMING OFFICE FURIA ESPORTS

- Local amplo, moderno e claro
- Espaços dinâmicos focados no bem-estar e socialização
- Ausência de local de descanso

Nível 6

ESTUDO PRELIMINAR





6.1 Conceito

Foi pensado em um formato totalmente quadrado para o prédio, sem a presença de formas orgânicas, na intenção de remeter a modernidade e tecnologia.

A fachada Sul possui uma lâmina inteira de vidro, possibilitando a entrada da luz, mas preservando do calor.

A fachada Leste foi destinada para circulações internas, sem janelas, com isso, a intenção nessa fachada é criar uma parede com placas e luzes que lembram circuitos eletrônicos, trazendo também esse olhar tecnológico ao prédio.

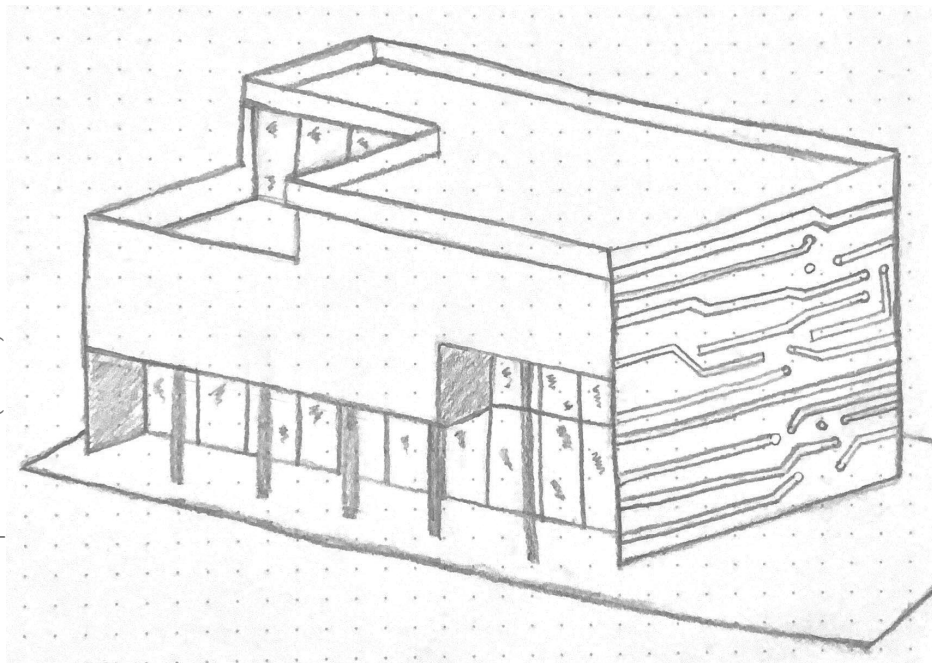


Figura 17: Estudo de fachada
Fonte: Croqui Autoral (2022)

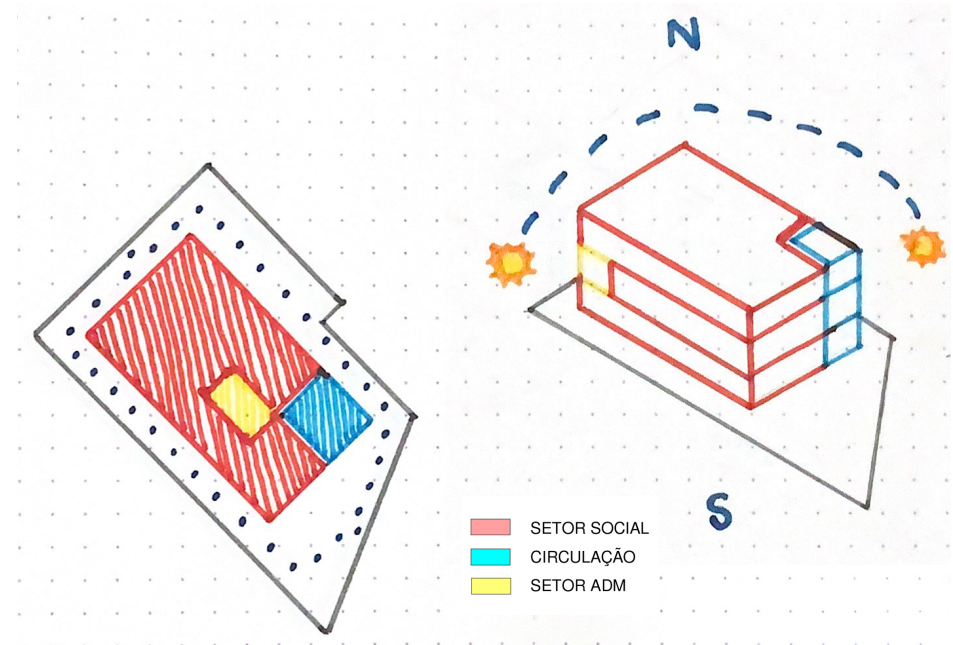


Figura 18: Fluxos e Trajetória Solar
Fonte: Desenho Autoral (2022)

A fruição entre as ruas Baltazar Carrasco e Cardeal Arcoverde permite um fluxo de pedestre pelas laterais do edifício.

6.2 Programa de Necessidades

Após análise da demanda de um "Gaming Office" e dos estudos de caso, a conclusão para atender ao programa de necessidades foi a seguinte:

Tabela 2: Programa de necessidades
Fonte: Tabela Autoral (2022)

SETOR ADMINISTRATIVO	SETOR SOCIAL	CIRCULAÇÃO
• RECEPÇÃO • SALA DIRETORIA	• BANHEIROS • SALA IMPRENSA • SALA DE STREAM • SALA DE TREINAMENTO • SALA DE REUNIÃO • QUARTO DESCANSO • SALA DESCONTRAÇÃO • ACADEMIA • COPA	• ESCADAS • ELEVADOR

6.3 Volumetria e Implantação

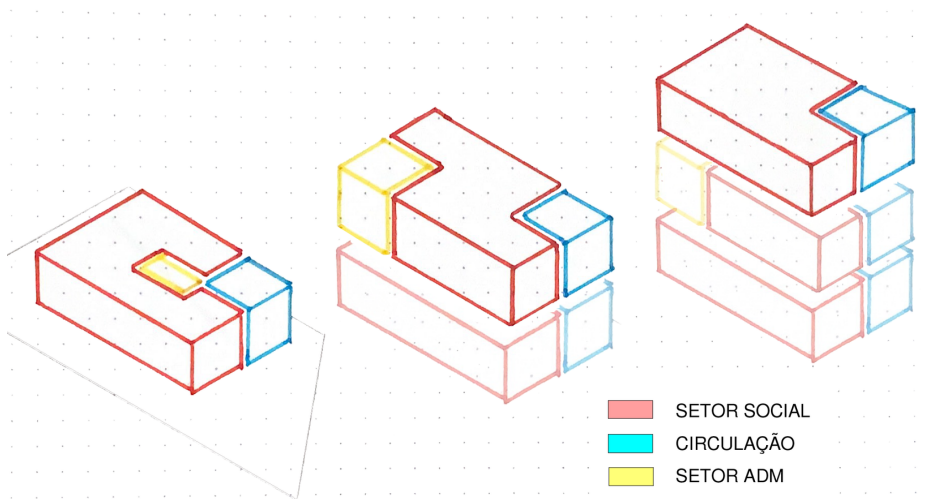


Figura 19: Estudo de volumetria
Fonte: Desenho Autoral (2022)

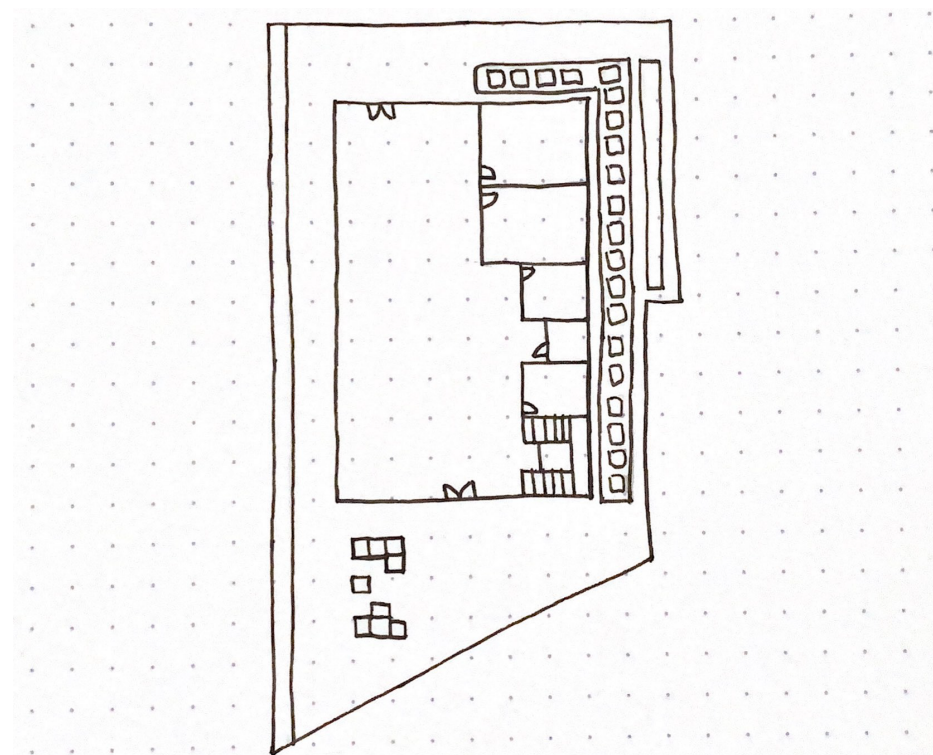


Figura 20: Estudo de implantação
Fonte: Desenho Autoral (2022)

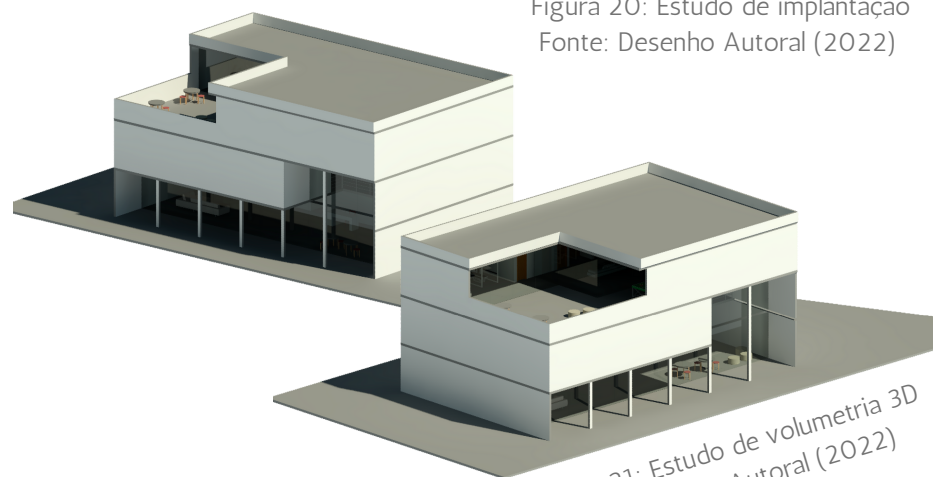
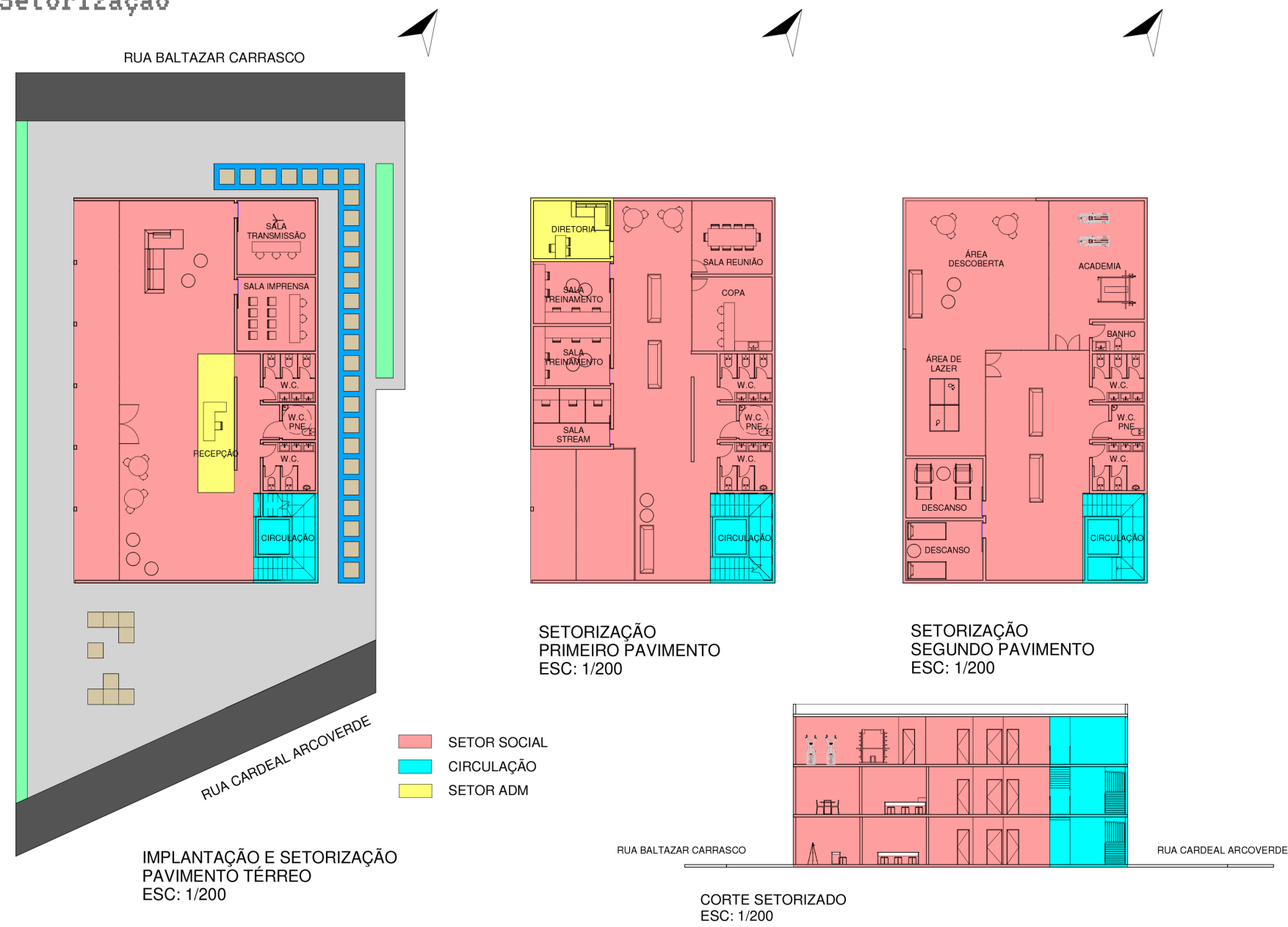


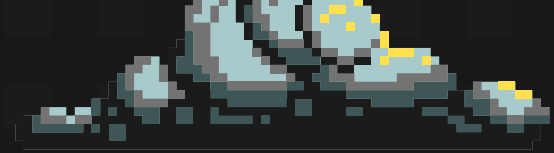
Figura 21: Estudo de volumetria 3D
Fonte: Desenho Autoral (2022)



6.4 Setorização

Figura 22: Setorização
Fonte: Desenho Autoral (2022)



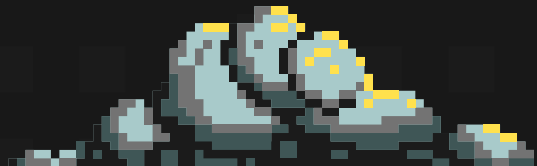


Estimativa de área construída é de 760,80m², sendo:

PAVIMENTO TÉRREO (m ²)	PRIMEIRO PAVIMENTO (m ²)	SEGUNDO PAVIMENTO (m ²)
Setor adm: 13,57 Setor social: 224,45 Circulação: 15,58	Setor adm: 14,22 Setor social: 223,80 Circulação: 15,58	Setor adm: 00,00 Setor social: 238,02 Circulação: 15,58

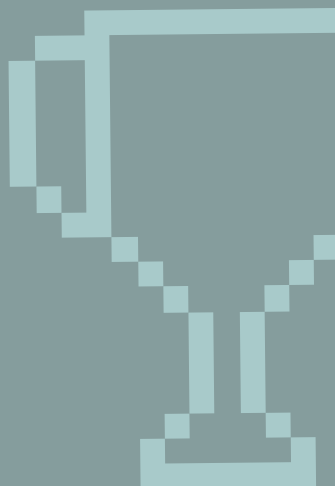
Tabela 3: Estimativa de área construída
Fonte: Tabela Autoral (2022)

Totalizando: 760,80m²



Nível 7

PROJETO FINAL



Com uma área total de 1.091,59m², Pixel Office é um edifício inovador que abriga um gaming office especialmente projetado para pro players e entusiastas da cultura gamer.

A arquitetura da Pixel Office foi concebida com uma abordagem contemporânea e estética única, combinando elementos de design moderno e futurista. Apresenta um sistema construtivo em estrutura metálica, as linhas geométricas e iluminações em LED conferem ao edifício uma aparência que se destaca no cenário urbano.

No pavimento térreo, encontra-se um espaçoso cybercafé, equipado com computadores de última geração e acesso à internet de alta velocidade. Esse espaço é ideal para receber grupos de amigos que desejam se reunir e jogar em conjunto, proporcionando uma atmosfera animada e envolvente, além de um ambiente social e acolhedor para se conectar com outros jogadores.

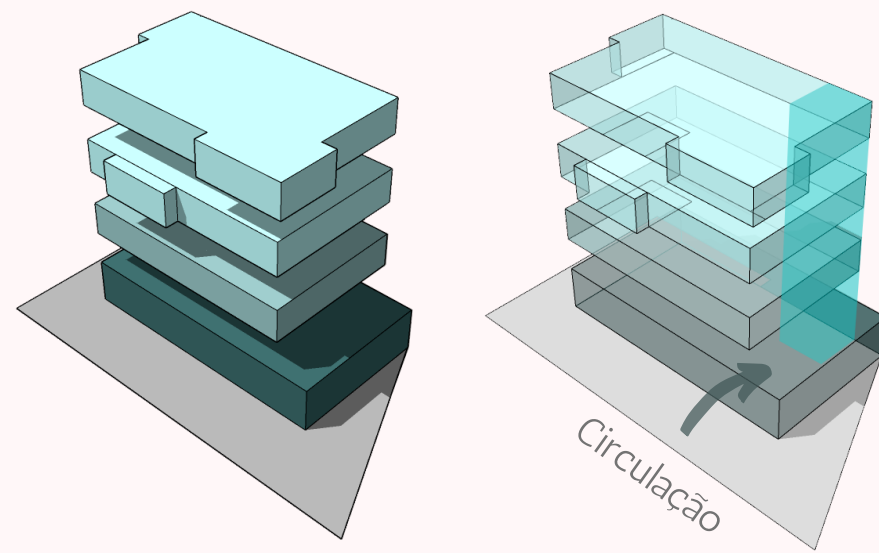
Ainda no térreo, uma das características mais marcantes do Pixel Office é o seu espaço aberto para eventos, com um grande telão e uma arquibancada. Essa área foi especialmente projetada para receber telespectadores, promovendo integração entre o público e o prédio e incentivando a fruição entre as ruas de acesso. Dessa forma, os eventos realizados no Pixel Tower viram verdadeiros espetáculos com uma plateia entusiasmada, tornando-se um ponto de encontro para os fãs da cultura gamer.

Esse local oferece uma variedade de instalações para atender às necessidades dos jogadores e proporcionar uma experiência única: Possui um estúdio para transmissões ao vivo de eventos relacionados à cultura gamer; uma sala de imprensa também está disponível para a realização de entrevistas, diversas salas de stream permitindo que os pro players transmitam suas partidas e interajam com seus fãs em tempo real, salas de treinamento que fornecem um ambiente ideal para os jogadores aprimorarem suas habilidades.

Além disso, o edifício oferece uma academia para garantir que os pro players mantenham-se em forma física e mentalmente saudáveis. Essa academia é projetada especificamente para as necessidades dos jogadores, oferecendo equipamentos e programas de treinamento adequados para melhorar o desempenho nos jogos. Ainda oferece salas de descanso e desconpressão, onde os jogadores podem relaxar entre as partidas, socializar com outros jogadores e recarregar suas energias.

No topo do edifício, encontra-se um rooftop lounge com uma ampla área de lazer, proporcionando um espaço relaxante para os jogadores desfrutarem de momentos de descontração. O lounge oferece uma vista panorâmica do bairro, é o local perfeito para os jogadores se conectarem e compartilharem experiências.

Em resumo, o Pixel Office é um edifício projetado especificamente para atender às necessidades dos jogadores profissionais e amantes da cultura gamer. Com suas instalações modernas e diversificadas, proporciona um ambiente propício para o treinamento, competições, eventos e interações sociais, oferecendo uma experiência completa.



PRIVADO SEMI PÚBLICO PÚBLICO

Nos pavimentos superiores ficam locais de acesso restritos para a equipe e funcionários, sendo um local privado.

No primeiro pavimento encontra-se a recepção, estúdio, sala de imprensa, e circulação geral, tornando o pavimento semi público.

No térreo, encontra-se o espaço público que abriga o cybercafé, elevador de acesso ao primeiro pavimento e arquibancadas.

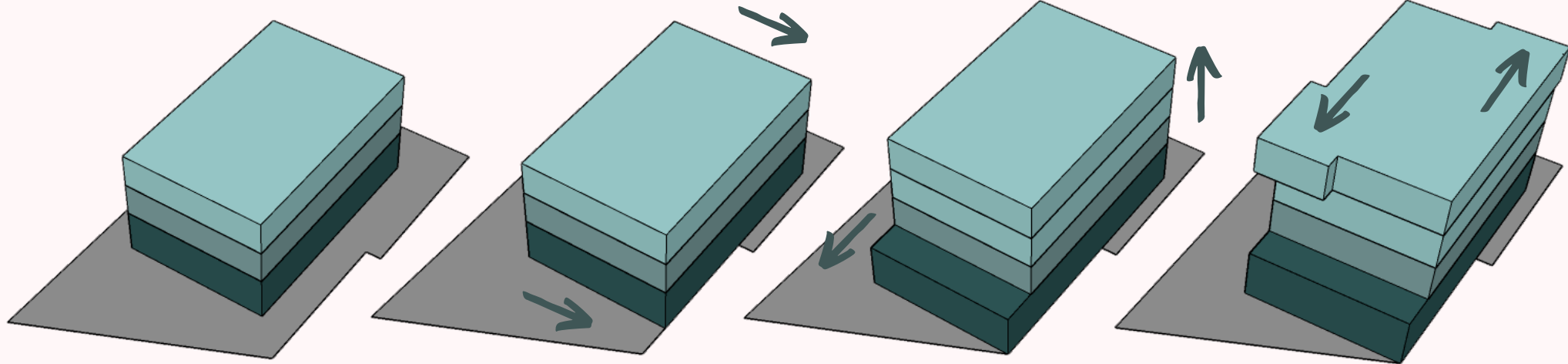
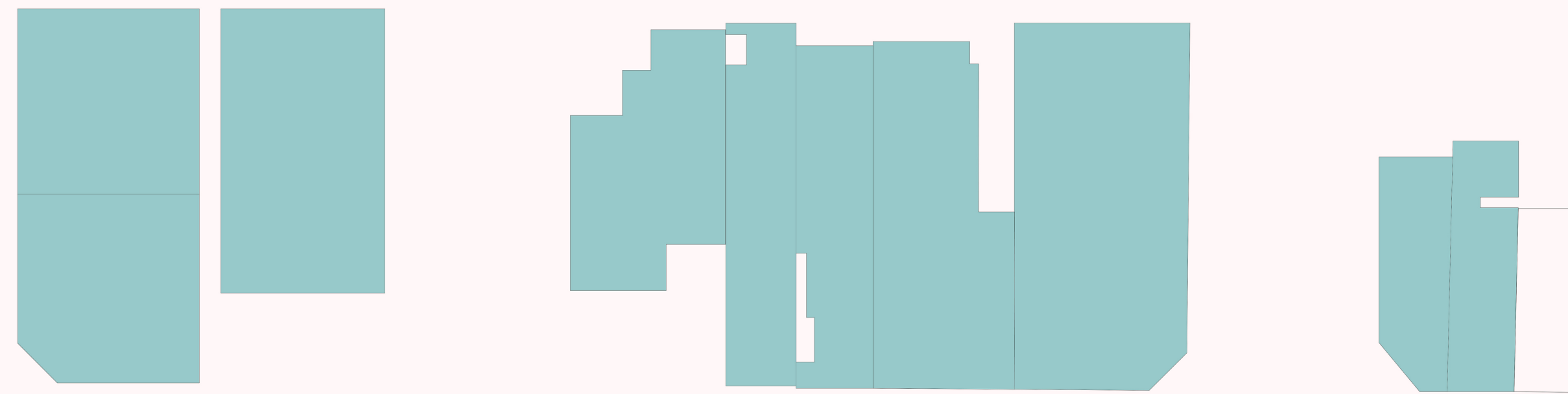
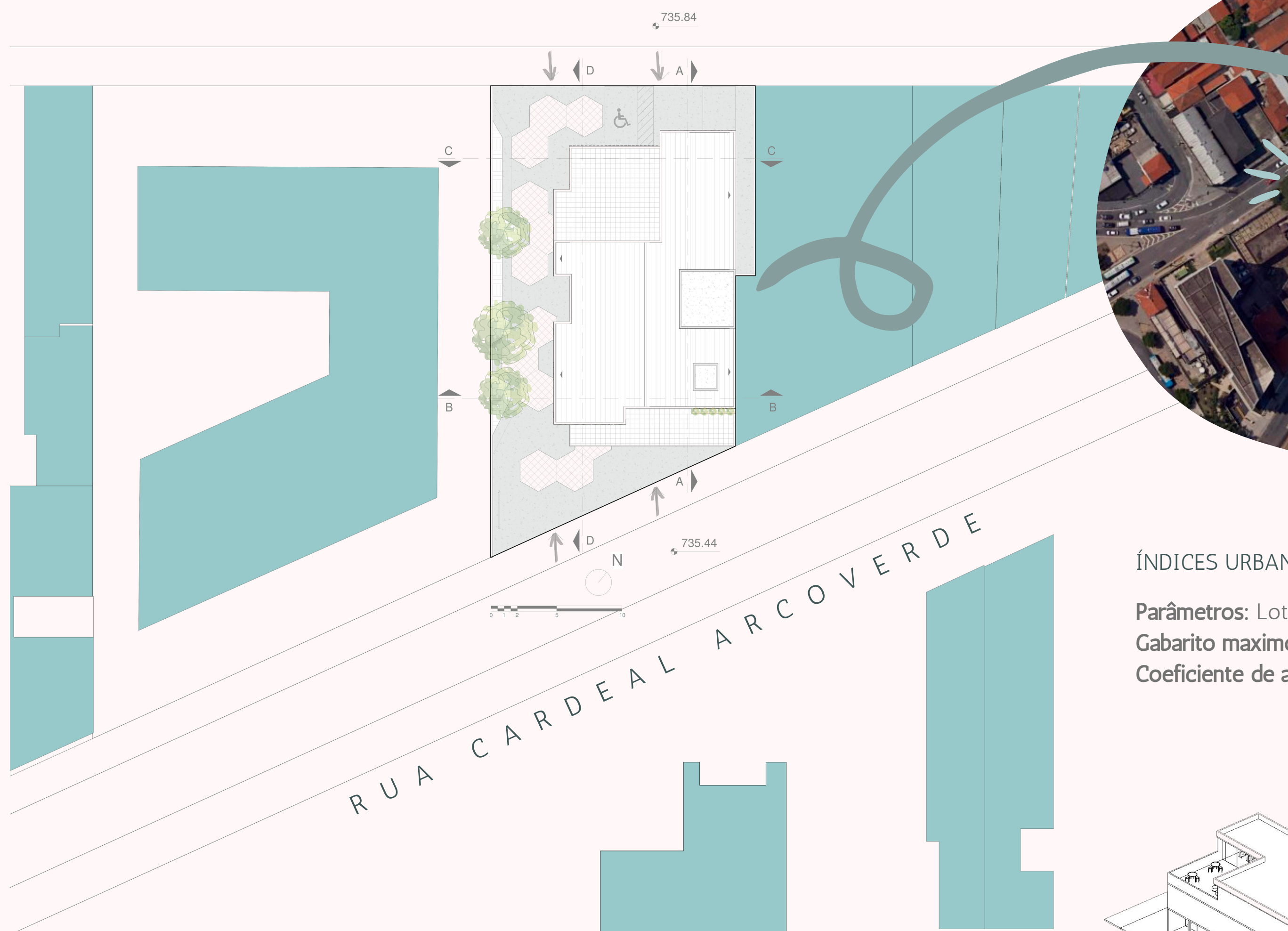


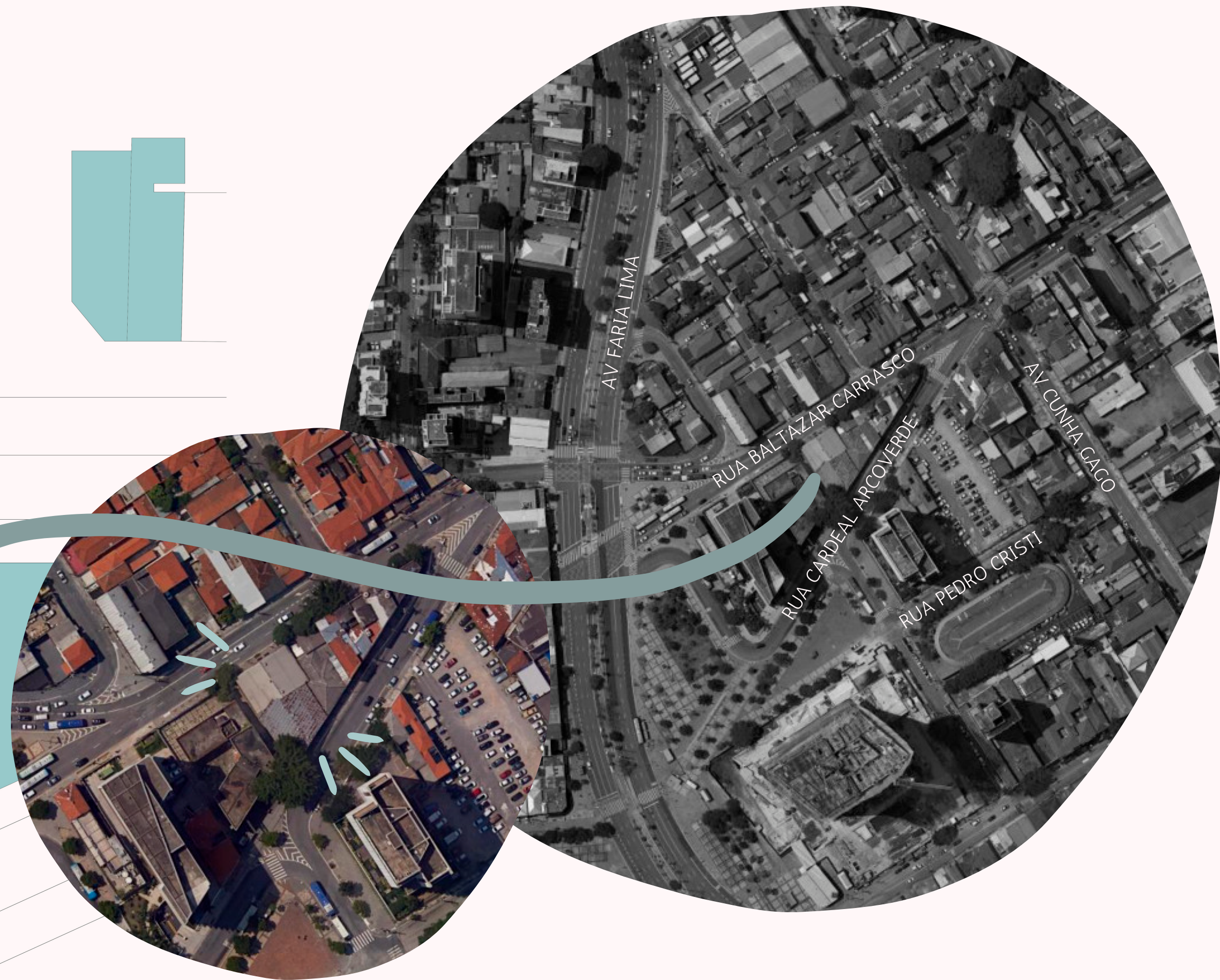
DIAGRAMA CONCEITUAL EVOLUTIVO



R U A B A L T A Z A R C A R R A S C O



R U A C A R D E A L A R C O V E R D E



ÍNDICES URBANÍSTICOS

Parâmetros: Lote mínimo 125,00m²
Gabarito máximo: 25m
Coefficiente de aproveitamento max: 2,00

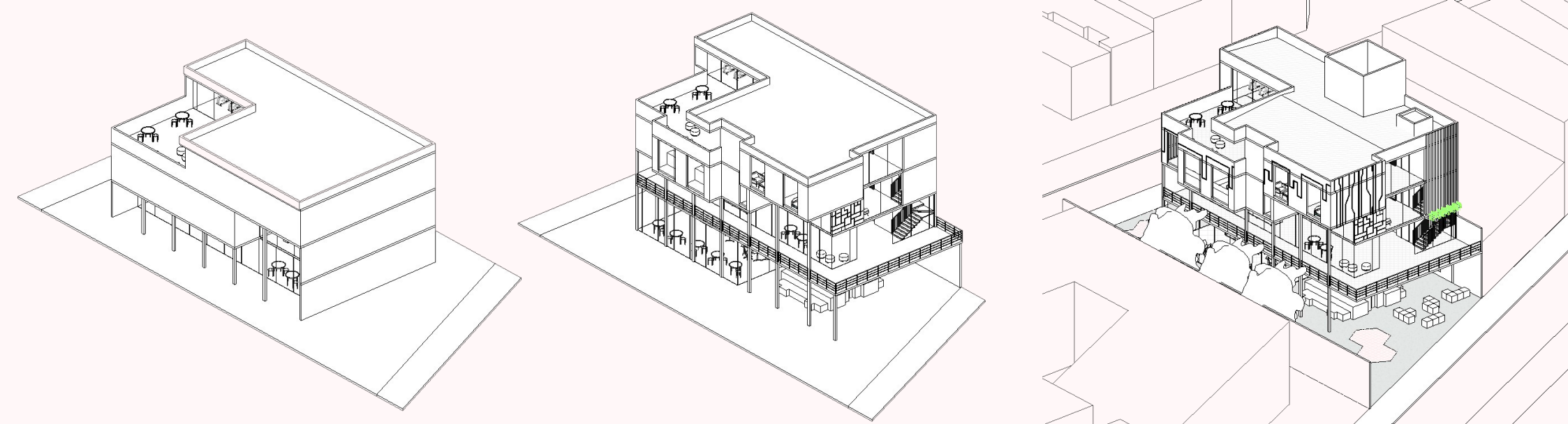
Parâmetros: Área do Lote 599,85m²
Gabarito executado: 13m
Coefficiente de aproveitamento do projeto: 1,80

QUADRO DE ÁREAS

PAVIMENTO TÉRREO	PRIMEIRO PAVIMENTO	SEGUNDO PAVIMENTO	TERCEIRO PAVIMENTO
29210 m²	29210 m²	22450 m²	28289 m²

Totalizando: 1.091,59m²

IMPLANTAÇÃO
ESC. 1:125



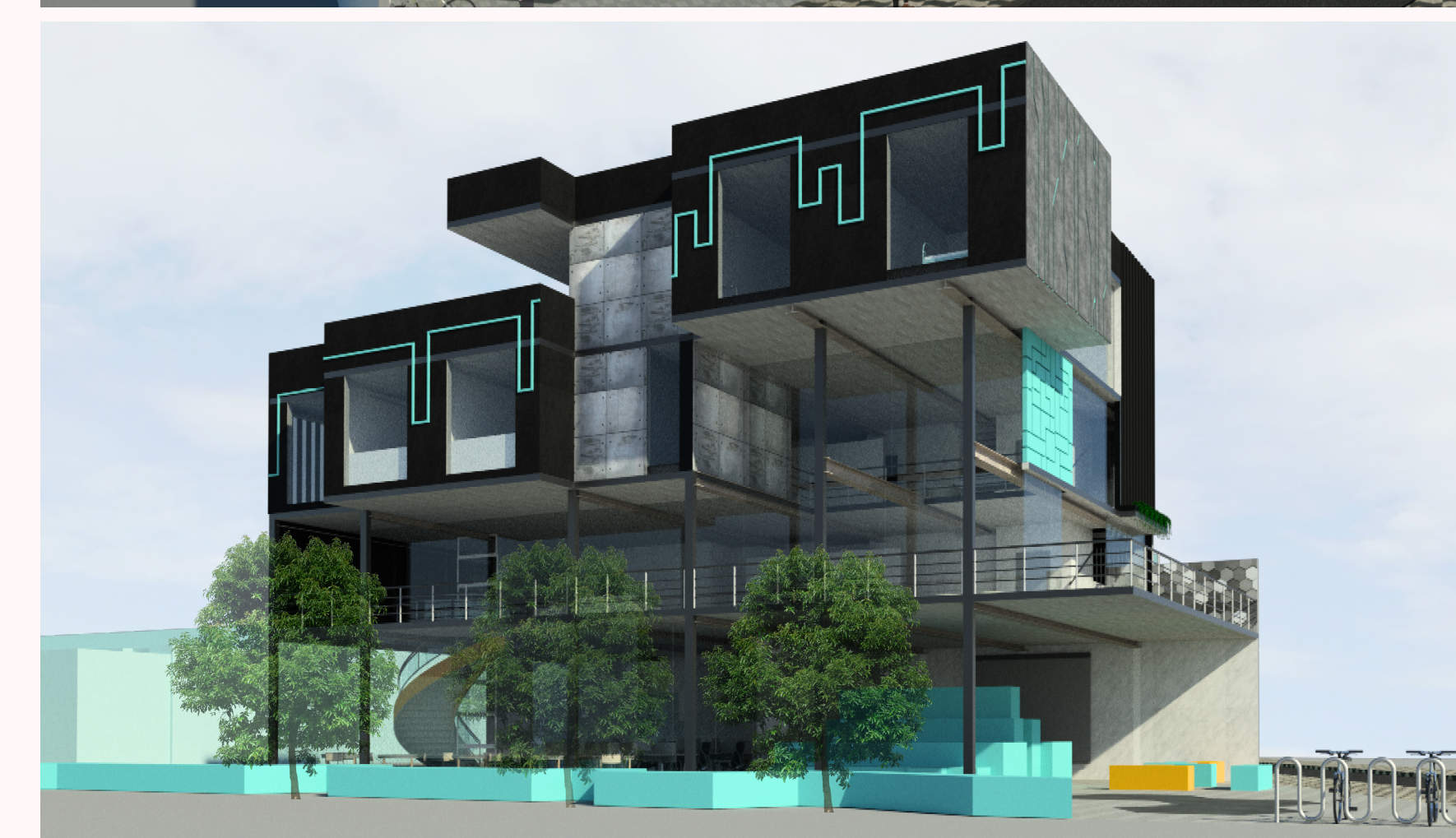
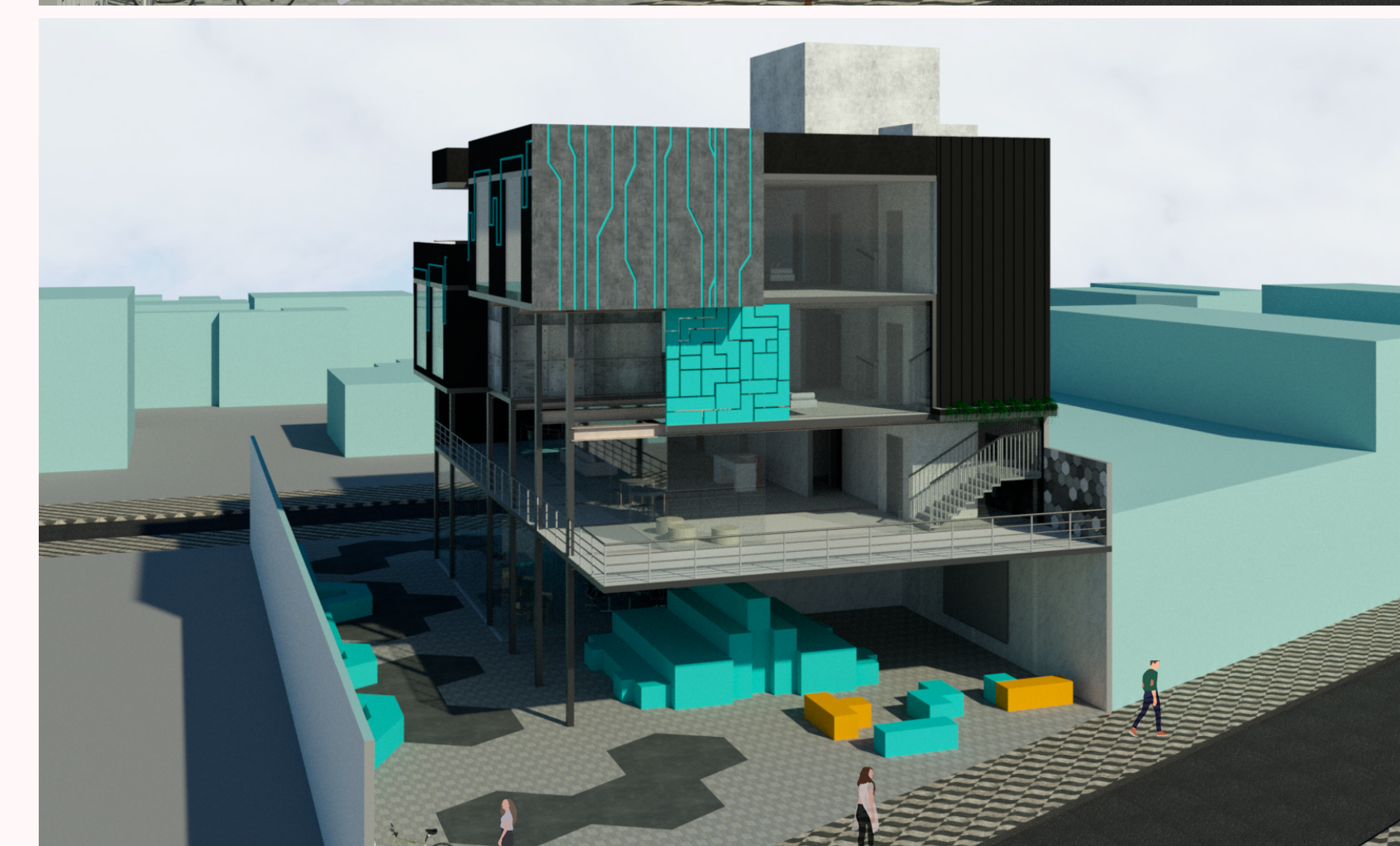
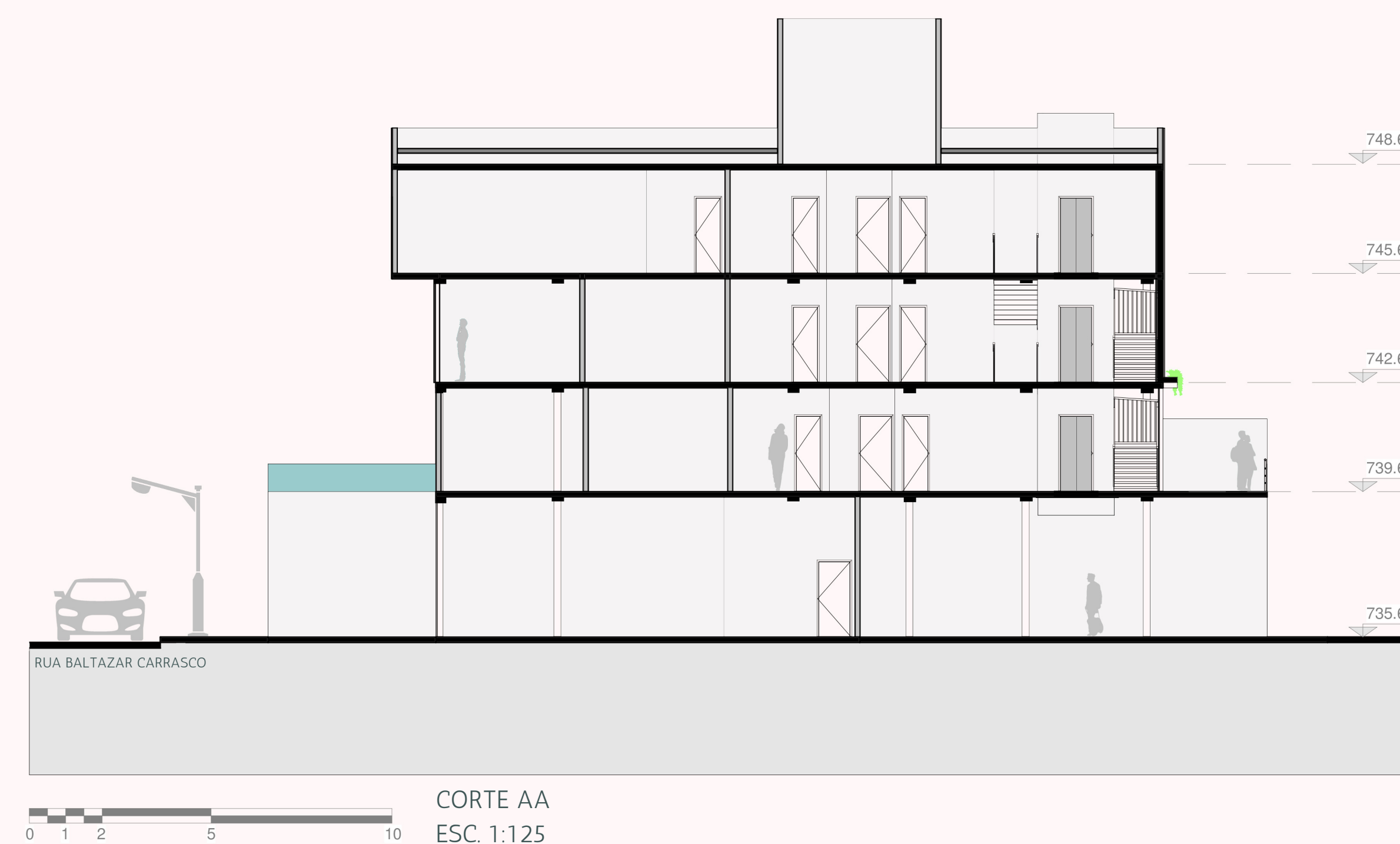
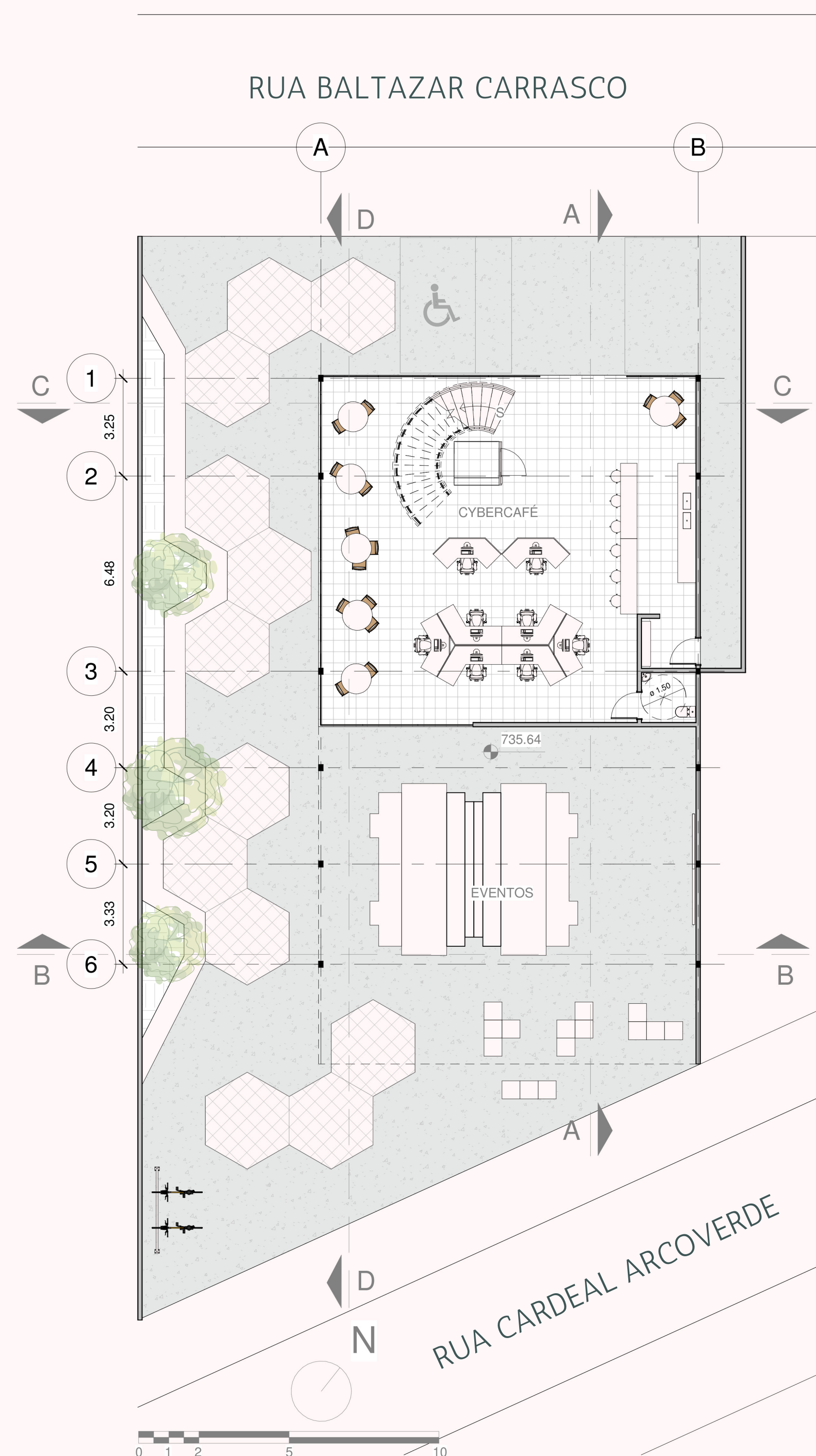
A escolha da região de Pinheiros como local para a realização do projeto de uma edificação gamer, com foco em esports e lazer, baseia-se em diversos aspectos relevantes que serão abordados a seguir.

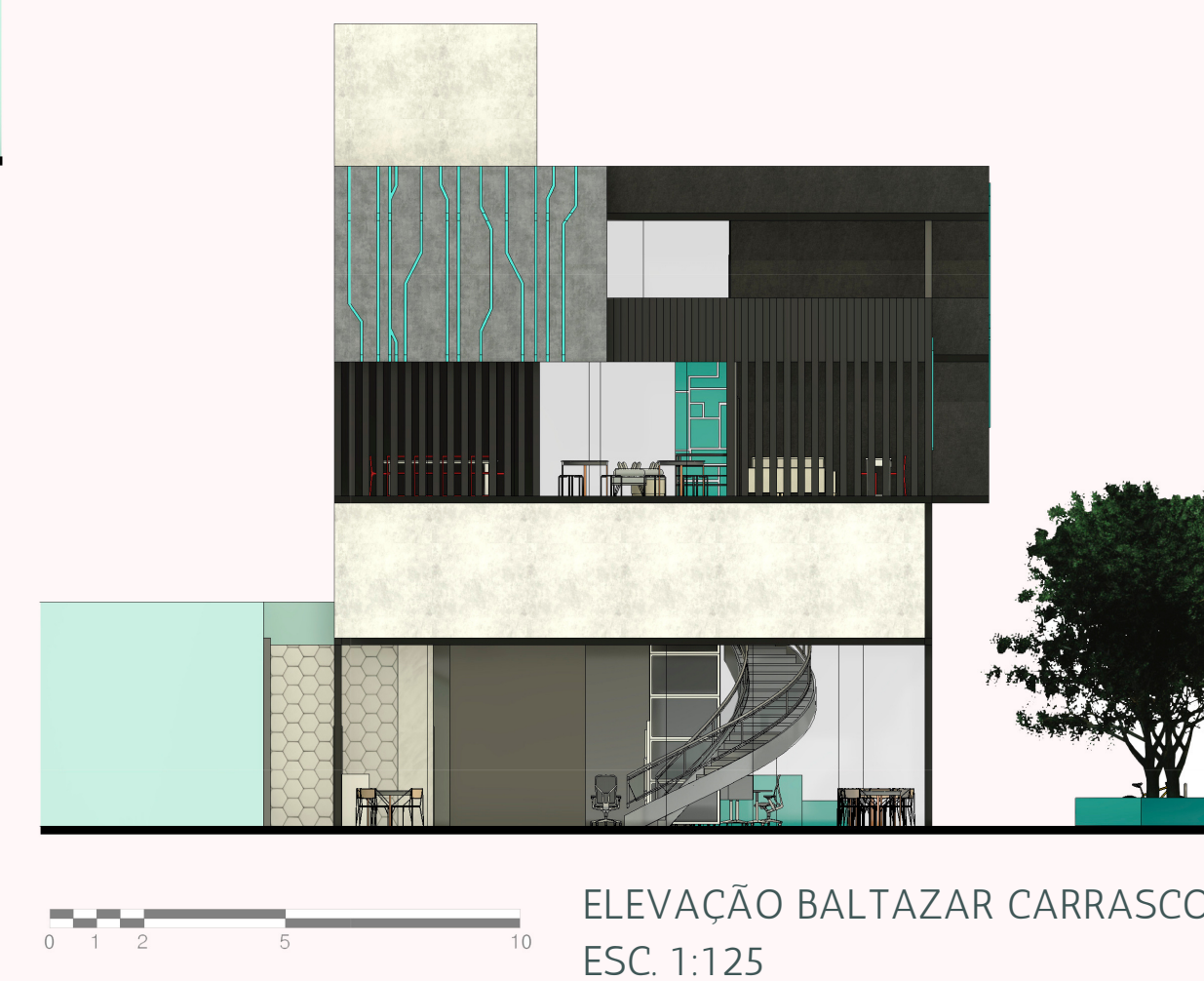
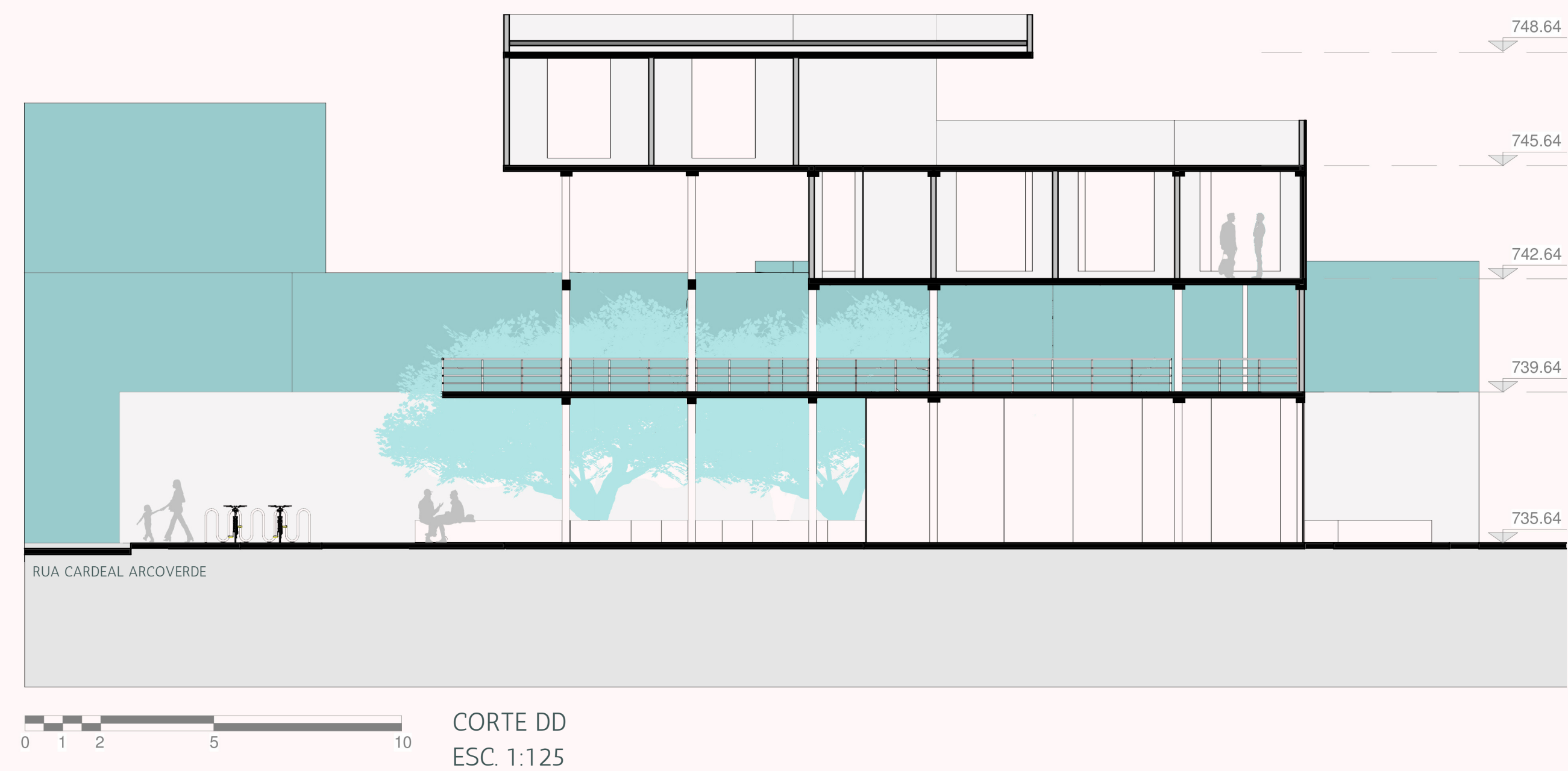
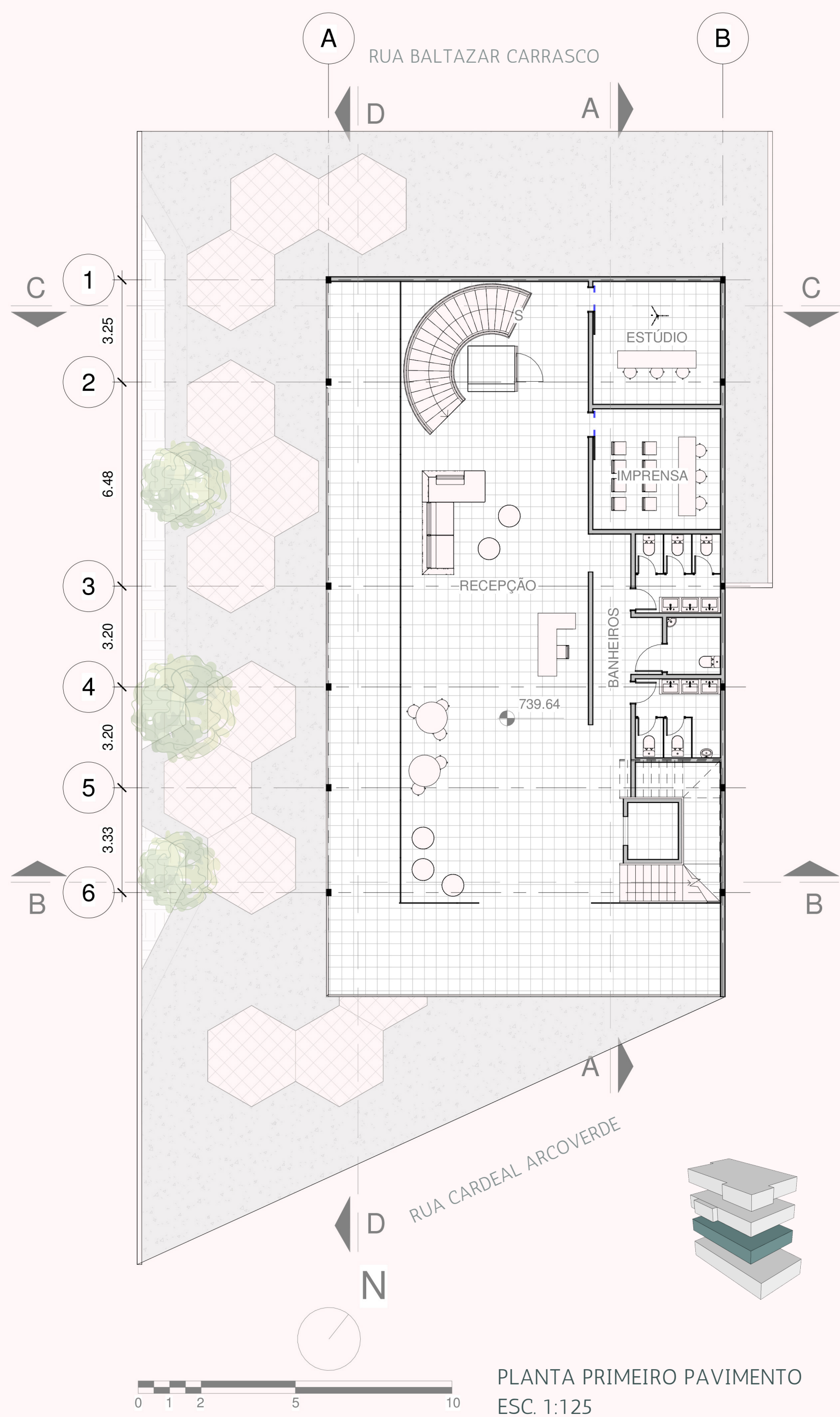
Primeiramente, é importante considerar a faixa etária predominante em Pinheiros, que se concentra na faixa dos 20 aos 30 anos. Essa faixa etária coincide com o perfil do público-alvo dos jogos eletrônicos e dos esports, que geralmente está na faixa dos 24 anos. Ao escolher essa região, será possível direcionar o projeto arquitetônico e de infraestrutura de forma a atender às necessidades específicas desse grupo, proporcionando uma edificação adequada aos jogadores e frequentadores.

Outro fator a ser considerado é o fato de Pinheiros ser reconhecido como um polo de infraestrutura de lazer na cidade de São Paulo. A região oferece uma ampla variedade de opções de entretenimento, como bares, restaurantes, casas de shows, teatros e galerias de arte. Essa característica torna Pinheiros um local propício para a instalação de uma edificação voltada para os jogos eletrônicos, uma vez que se beneficiará da infraestrutura já existente, além de agregar uma nova opção de lazer para os moradores e visitantes da região.

Adicionalmente, é importante ressaltar que Pinheiros é reconhecido como um centro tecnológico em São Paulo, abrigando diversas empresas e startups voltadas para o desenvolvimento de tecnologia. Essa concentração de conhecimento e recursos tecnológicos avançados proporciona uma oportunidade valiosa para estabelecer parcerias e promover a troca de conhecimentos com essas empresas. Além disso, essa interação pode abrir portas para futuras colaborações profissionais, enriquecendo o desenvolvimento do projeto.

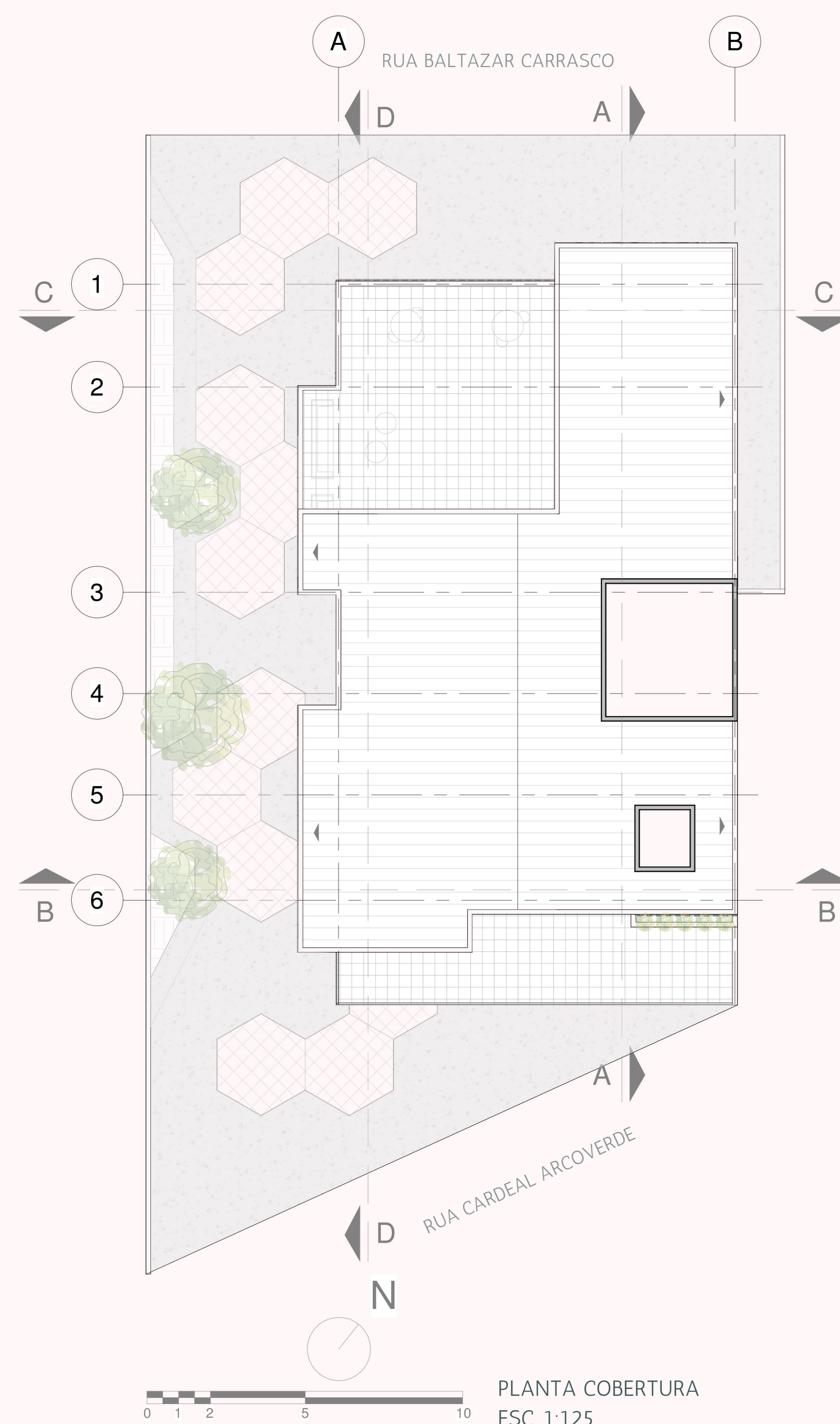
Em resumo, a escolha do bairro de Pinheiros, para a realização desse projeto se fundamenta nos seguintes motivos: faixa etária predominante, existência de uma infraestrutura consolidada de lazer, caráter tecnológico de Pinheiros e no potencial econômico da indústria de jogos eletrônicos e esports. Esses fatores proporcionam um ambiente favorável para o desenvolvimento e sucesso do projeto, ao mesmo tempo em que contribuem para a valorização desses setores na região.







PLANTA TERCEIRO PAVIMENTO
ESC. 1:125



PLANTA COBERTURA
ESC. 1:125



CORTE BB
ESC. 1:125



CORTE CC
ESC. 1:125

Referências

REDAÇÃO JORNAL VEJA. O mercado de eSPORTS já é parte do futuro econômico do Brasil. [S. l.], 7 fev. 2022. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/vejanomics/o-mercado-de-esports-ja-e-parte-do-futuro-economico-do-brasil/>. Acesso em: 02 set. 2022.

REDAÇÃO DO GE. O mercado de eSPORTS: faturamento, audiência e o cenário no Brasil. [S. l.], 5 ago. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.html>. Acesso em: 02 set. 2022.

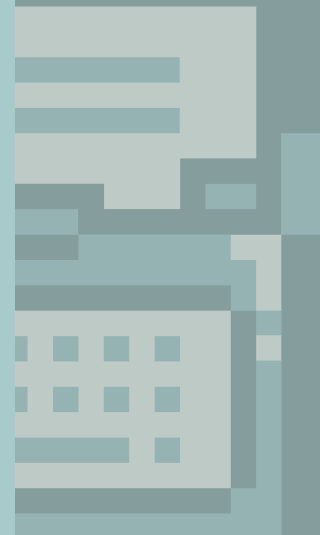
LOUZADA, Luiz. ARQUITETURA E URBANISMO APLICADOS AO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS. Orientador: Prof. Paulo Renato de Castro Alves. 2021. 68 p. Monografia - Universidade Cesumar, [S. l.], 2021.

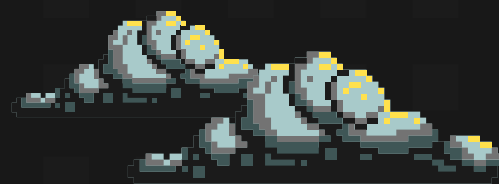
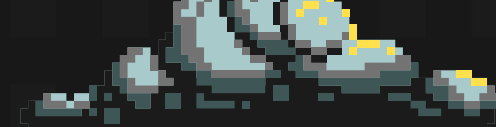
MIRANDA, Fernanda. A ARQUITETURA E SUA CONTRIBUIÇÃO NA IMERSÃO DOS JOGOS DIGITAIS. Orientador: Msc. Luiz Marcello G. Ribeiro. 2020. 162 p. Monografia - Universidade Vila Velha, [S. l.], 2020.

TORTELLA, Tiago. Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos. CNN. 18, abril de 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/>. Acesso em 12, set. de 2022

ROLFINI, Fabiana. SP é o estado que mais joga e Bahia onde se mais usa o celular para tal. Olhar Digital. 03, julho de 2020. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2020/07/03/noticias/sp-e-o-estado-que-mais-joga-e-bahia-onde-se-mais-usa-o-celular-para-tal/>. Acesso em 12, set. de 2022

PACETE, Luiz Gustavo. O que faz do Brasil um mercado estratégico para os games?. Forbes. 13, junho de 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/06/o-que-faz-do-brasil-um-mercado-tao-estrategico-para-os-games/>. Acesso em 27, set. de 2022.





ANEXO C - TERMO DE AUTORIA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

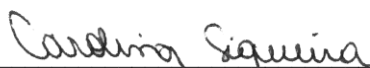
O presente termo é documento integrante de todo Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) a ser submetido à avaliação da Instituição de Ensino como requisito necessário e obrigatório à obtenção do grau de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Eu, **Carolina Siqueira Nazario Viana Pereira**, CPF **467.907.788-37**, Registro de Identidade **37.765.896-0**, na qualidade de estudante de Graduação do Curso de **Arquitetura e Urbanismo** da Instituição de Ensino **Universidade São Judas Tadeu**, declaro que o Trabalho de Conclusão de Curso apresentado em anexo, requisito necessário à obtenção do grau de **Bacharel em Arquitetura e Urbanismo**, encontra-se plenamente em conformidade com os critérios técnicos, acadêmicos e científicos de originalidade.

Nesse sentido, declaro, para os devidos fins, que:

- a) o referido TCC foi elaborado com minhas próprias palavras, ideias, opiniões e juízos de valor, não consistindo, portanto PLÁGIO, por não reproduzir, como se meus fossem, pensamentos, ideias e palavras de outra pessoa;
- b) as citações diretas de trabalhos de outras pessoas, publicados ou não, apresentadas em meu TCC, estão sempre claramente identificadas entre aspas e com a completa referência bibliográfica de sua fonte, de acordo com as diretrizes estabelecidas pela normatização;
- c) todas as séries de pequenas citações de diversas fontes diferentes foram identificadas como tais, bem como às longas citações de uma única fonte foram incorporadas suas respectivas referências bibliográficas, pois fui devidamente informado(a) e orientado(a) a respeito do fato de que, caso contrário, as mesmas constituiriam plágio;
- d) todos os resumos e/ou sumários de ideias e julgamentos de outras pessoas estão acompanhados da indicação de suas fontes em seu texto e as mesmas constam das referências bibliográficas do TCC, pois fui devidamente informado(a) e orientado(a) a respeito do fato de que a inobservância destas regras poderia acarretar alegação de fraude.

O (a) Professor (a) responsável pela orientação de meu trabalho de conclusão de curso (TCC) apresentou-me a presente declaração, requerendo o meu compromisso de não praticar quaisquer atos que pudessem ser entendidos como plágio na elaboração de meu TCC, razão pela qual declaro ter lido e entendido todo o seu conteúdo e declaro que o trabalho desenvolvido é fruto de meu exclusivo trabalho.



Assinatura do Estudante

Ciente, _____

Assinatura do Orientador

Local e data:

