

Empresas CreativeSP - GDC 2026

Selecionadas

1.	Arvore	2
2.	Delotech Games.....	3
3.	Drone	4
4.	Druidcreative.gg	5
5.	Editora Pyxis	6
6.	Tapp Games	7
7.	UX4INDIE.....	8
8.	VR Monkey	9
9.	Webcore	10
10.	YAW Studios	11

1. Arvore



Descrição da empresa: A ARVORE está na vanguarda do entretenimento imersivo, desenvolvendo jogos inovadores que envolvem o público e redefinem as experiências interativas. Com um portfólio de títulos premiados, a empresa é movida por paixão, criatividade e compromisso com a excelência. Sua visão é transformar o futuro do entretenimento por meio do uso de tecnologias imersivas de próxima geração, computação espacial e games.

Site da empresa: www.arvore.io

Representante: Franco "Kako" Bergamini



Descrição do representante: Kako é um artista visual e diretor de arte com mais de 30 anos de carreira em cinema e ilustração, tendo seu trabalho publicado em anuários e livros de referência como Communication Arts e Society of Illustrators, além de receber prêmios como o Leão de Ouro em Cannes. Foi selecionado para integrar o livro 100 Illustrators (Taschen), escrito por Steven Heller e Julius Wiedemann, como um dos artistas mais influentes da ilustração contemporânea.

Desde 2018, atua na ARVORE como Production Designer, responsável pelos padrões de qualidades estética da empresa, contribuindo também para reconhecimentos internacionais como o DICE Awards, Raindance Festival, Primetime Emmy Award e o prêmio de Melhor Experiência em VR na Biennale di Venezia.

Email: compras@arvore.io

2. Delotech Games



Descrição da empresa: A Delotech Games é um estúdio independente de desenvolvimento de jogos digitais, com atuação iniciada em 2014 e fundada em 2017, sediado em Ribeirão Preto (SP). O estúdio atua na criação, publicação e operação de jogos mobile

(Android e iOS), com foco em card games e jogos casuais. Atualmente, a Delotech Games busca ampliar sua presença internacional por meio de networking, parcerias estratégicas e acesso a novos mercados, tendo o lançamento de Paciência Beach como ponto de partida para sua estratégia de internacionalização. Na GDC apresentará o “Solitaire Beach”, que é um jogo de paciência clássico que combina o tradicional solitaire, também conhecido como jogo de cartas paciência, com um inovador sistema de construção, reforma e decoração. Enquanto joga, você reconstrói e expande uma galeria de lojas à beira-mar herdada pelo protagonista.

Site da empresa: <https://www.delotech.com.br/>



Representante: Marcelo Henrique Cenço

Descrição do representante: Graduado em ciência da computação desde 2014. Dediquei-me ao mundo do empreendedorismo e da tecnologia. Minha carreira profissional tem se concentrado no desenvolvimento de jogos divertidos. Ao longo dos anos trabalhei em diversas empresas, mas em 2016 decidi seguir meu próprio caminho, investindo na criação de meus próprios jogos, que continuo até hoje. Atualmente trabalho exclusivamente com jogos free to play mobile.

Email: marcelocenco@gmail.com

3. Drone



Descrição da empresa: A DRONE é uma agência de relações públicas e comunicação com forte presença nos segmentos de games e tecnologia, apoiando marcas globais líderes em toda a América Latina — e a única agência desse mercado com mais de 33 anos de atuação contínua. Ao longo desse período, a DRONE construiu parcerias de longo prazo que

permanecem ativas até hoje, como Ubisoft e Razer (16 anos consecutivos), Brasil Game Show (10 anos) e Team Liquid e Atragames (5 anos). Atualmente, a agência também lidera importantes projetos regionais com a Epic Games, com foco em mobile, e com a ARVORE, que anunciou recentemente o primeiro jogo oficial de The Boys desenvolvido para realidade virtual. Com equipes no Brasil e no México, a agência atende clientes em toda a América Latina, combinando profundo conhecimento local com uma visão regional.

Site da empresa: <https://agenciadrone.com.br/>

Representante: Victor Ribeiro



Descrição do representante: Victor Ribeiro é especialista em comunicação estratégica e relações públicas, com mais de 15 anos de atuação na DRONE Comunicação, onde é sócio-diretor de PR e tem liderado projetos para algumas das principais marcas globais de games e tecnologia, como Ubisoft, Epic Games, Razer, Brasil Game Show, VAIO, Kingston, HyperX, Ingram Micro, entre outras. Ao longo da carreira, construiu forte expertise em posicionamento de marca, relacionamento com a imprensa, storytelling e gestão de reputação, atuando na interface entre inovação, mídia e negócios para clientes no Brasil e demais países da América Latina.

Email: victor@agenciadrone.com.br

4. Druidcreative.gg



Descrição da empresa: A druidcreative.gg é uma agência criativa brasileira fundada com o propósito de conectar marcas ao universo gamer e digital por meio de estratégias inovadoras de marketing, publicidade e relacionamento. Desde sua criação, a empresa consolidou-se como referência nacional, unindo criatividade, tecnologia e ciência de dados.

Sua plataforma de gestão e relacionamento permite integrar marcas, comunidades e criadores em um ambiente colaborativo, com métricas avançadas de engajamento cultural e conformidade regulatória nativa com a LGPD. Esse diferencial tecnológico é essencial para garantir a monetização justa e o desenvolvimento sustentável dos criadores de conteúdo na economia digital. Na missão apresentará “A Feral”, um estúdio multidisciplinar especializado em Captura de Gameplay, motion graphics, VFX, Pós-produção e Computação Gráfica. O estúdio integra o grupo WoW Gaming Ventures e surgiu como um spin-off estratégico da agência Druid, com foco no desenvolvimento de produtos audiovisuais para a indústria de games. O projeto já nasce com um selo de confiança global, atendendo clientes de elite como Epic Games, Supercell e Activision Blizzard. Na GDC 2026, o objetivo é potencializar esses resultados por meio de uma expansão internacional acelerada, posicionando a Feral como o hub preferencial para grandes publishers que buscam inovação, escala e segurança operacional

Site da empresa: <https://druidcreative.gg>

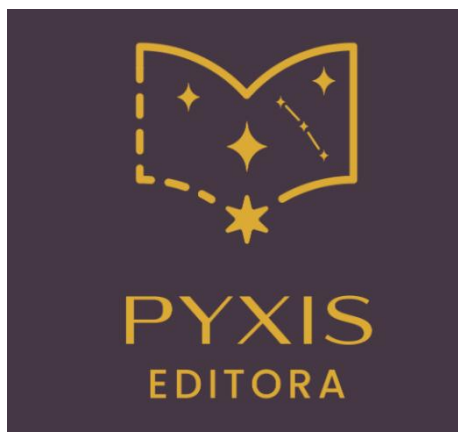
Representante: Renan Lopes de Godoy



Descrição do representante: Renan é formado em Design Digital e possui experiência em emissoras de TV, produtoras e agências de publicidade. Atualmente lidera as áreas de audiovisual, computação gráfica e captura de gameplay da Druid, atuando na criação de soluções criativas para a indústria de games. Pioneiro na profissionalização da captura de gameplay no Brasil, une domínio técnico em produção de vídeo, conhecimento do universo gamer e visão estratégica para desenvolver conteúdos inovadores voltados ao mercado global.

Email: renan@druidcreative.gg

5. Editora Pyxis



Descrição da empresa: A Editora Pyxis é uma editora brasileira especializada em literatura de fantasia e projetos transmídia, com foco na adaptação de jogos digitais, universos narrativos e propriedades intelectuais para o mercado editorial. O projeto apresentado busca ampliar o alcance global dessas IPs por meio de livros, spin-offs e produtos editoriais derivados, conectando o mercado de games ao literário de forma estratégica e escalável. A proposta une narrativa original, visão de mercado internacional e estrutura de distribuição global, posicionando a Pyxis como ponte entre criadores, estúdios e novos públicos.

Site da empresa: <https://editorapyxis.com/>

Representante: Thomáz Rocha Lima



Descrição do representante: Thomáz Rocha Lima, conhecido profissionalmente como Ton Ruys, é escritor brasileiro de fantasia, best-seller, fundador e diretor da Editora Pyxis, com atuação focada em projetos de transmídia entre literatura, games e entretenimento. Atua há anos no desenvolvimento de universos originais, adaptação de propriedades intelectuais e parcerias estratégicas com estúdios independentes e empresas do setor criativo. Possui experiência em negociações internacionais, estruturação de projetos editoriais globais e representação institucional em eventos e missões de negócios voltadas à indústria criativa e cultural.

Email: ton@editorapyxis.com

6. Tapps Games

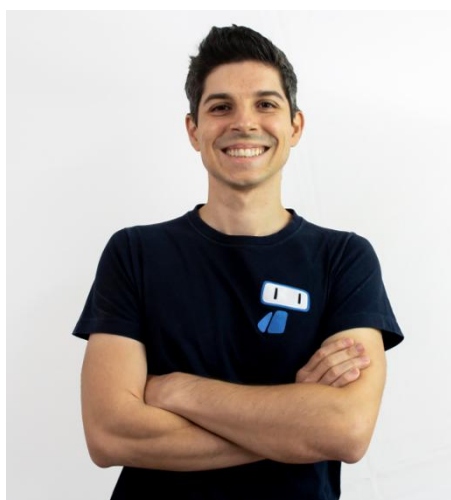


Descrição da empresa: A Tapps Games foi fundada em 2010 e se consolidou como um dos maiores estúdios nacionais de jogos mobile (iOS e Android) com produção 100% própria, lançou mais de 400 jogos, mantendo atualmente 150 em atividade. Seus jogos ultrapassaram a marca de 1 bilhão de downloads globalmente e impactam milhões de

jogadores todos os meses em todos os continentes, mas com forte penetração nas Américas e na Europa. Nossos jogos são localizados para os principais mercados e a nossa principal fonte de receita é EUA e Europa. A Tapps tem diversos parceiros internacionais (redes de publicidade, lojas em que os jogos estão disponíveis para download, empresas de outsourcing) que frequentam a GDC e o contato próximo ajuda a fechar novos negócios. Entre os principais sucessos os jogos Card Guardians, Vlogger Go Viral, Cow Evolution e Pet Shop Fever são jogos para um público casual e que por muitos anos se mantêm um sucesso entre os jogadores com notas altas entre os jogadores (acima de 4.7 de 5)

Site da empresa: <https://tappsgames.com>

Representante: Bruno Igor Rodrigues Domingues



Descrição da representante: Bruno Domingues é fundador e sócio da Tapps Games. Formado em Engenharia da Computação pela Universidade de São Paulo com MBA em Big Data pela FIA, atua no mercado de jogos mobile há 15 anos. Com atuação voltada ao desenvolvimento e rentabilização dos jogos atuando em um portfólio de mais de 400 jogos que impactam milhões de pessoas todos os meses.

Email: bruno@tappsgames.com

7. UX4INDIE



Descrição da empresa: Empresa especializada em Pesquisa com Usuários para Jogos, Playtests e Garantia de Qualidade (QA), atendendo clientes como Aquiris (Epic), Fortis, Flux, Tapps, Hermit Crab, Izyplay, entre outros. Atua nas áreas de consultoria e transferência de tecnologia, tendo sido responsável pela implementação do laboratório de QA e UX Playtest da Universidade de Caxias do Sul.

Também fundou e coordenou o Spgame_Lab, o primeiro laboratório público de playtesting do Brasil, estruturado pela Spcine no Estado de São Paulo. A empresa busca novos clientes e parceiros tecnológicos para se integrarem à iniciativa e coconstruírem sua plataforma de testes.

Site da empresa: <https://ux4indie.games>

Representante: Juliana Silva Brito

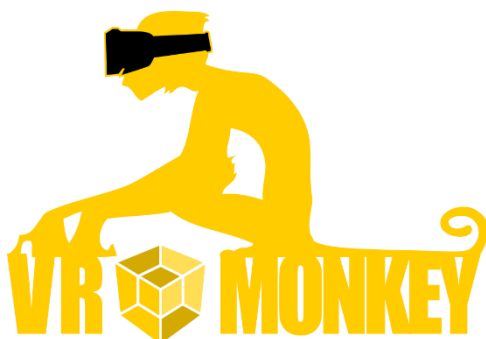


Descrição do representante: Na GDC 2026, a empresa será representada por Juliana Silva Brito, prestadora de serviços empresariais e parceira estratégica da UX4INDIE. É CEO e cofundadora da Indie Hero e da GameJamPlus, a maior maratona de desenvolvimento de jogos com foco em negócios, presente em mais de 50 países.

Fellow do programa YLAI, possui experiência como palestrante em eventos como Meet & Build e Gamescom Latam. Desde que ingressou na GameJamPlus, em 2021, lidera as iniciativas da Indie Hero nas frentes de jogos, eventos e trilhas de aprendizagem, tendo realizado três edições do BGF — o maior festival de games com entrada gratuita do Brasil — além de múltiplas ações voltadas ao fortalecimento do ecossistema global de jogos independentes.

Email: julianabrito@indiehero.io

8. VR Monkey



Descrição da empresa: A VRMonkey acumula um histórico sólido de reconhecimento internacional, incluindo o prêmio de Best XR Game na Gamescom Latam no BIG Festival 2024, uma das principais honrarias de realidade estendida na América Latina. Ao longo dos anos, o estúdio também recebeu diversas indicações importantes, como no International Mobile Gaming Awards (IMGA), onde The Rabbit Hole concorreu ao People's Choice Award, e no Game

Connection Development Awards, na Europa, com nomeações em categorias como Most Creative & Original, Best Indie Game e Best Hardcore Game. Além disso, a VRMonkey já teve trabalhos destacados por empresas como Intel, Microsoft e Samsung, reforçando sua visibilidade fora do Brasil e consolidando sua reputação como um estúdio capaz de entregar projetos de alta qualidade para o mercado global. Levará para a GDC O "Honey Pot" que é um jogo cooperativo de realidade virtual desenvolvido pela VRMonkey que combina ação, estratégia e trabalho em equipe em um universo divertido e imersivo. Nele, os jogadores assumem o papel de defensores de uma colméia que está sendo invadida por uma horda de ursos famintos. Para proteger o precioso mel, é preciso construir defesas inteligentes, gerenciar recursos, posicionar torres e utilizar táticas coordenadas com seus parceiros. Além da campanha principal, Honey Pot inclui mini-jogos variados que testam habilidades sociais e de cooperação em desafios como arco e flecha, corridas e outras competições integradas ao ambiente do jogo. Com um estilo visual cativante e mecânicas acessíveis, Honey Pot é projetado tanto para jogadores casuais quanto para entusiastas de VR, reforçando a expertise da VRMonkey em experiências imersivas e divertidas.

Site da empresa: <http://vrmonkey.com.br>

Representante: Pedro Matsumura Kayatt



Descrição do representante: Pedro Kayatt é engenheiro de computação formado pela Escola Politécnica da USP, com diploma duplo pelo Politecnico di Milano, e mestre pela própria POLI-USP com pesquisas voltadas à realidade virtual. É cofundador e CEO da VRMonkey, estúdio brasileiro referência no desenvolvimento de experiências e jogos em VR. Com passagem por estúdios como Novecento Games (Itália), Glu Mobile e Best, Cool and Fun Games, Pedro acumula mais de uma década de experiência em tecnologia, inovação e empreendedorismo, sendo um dos principais nomes da indústria de realidade virtual no Brasil.

Email: pedro@vrmonkey.com.br

9. Webcore



**webcore
games**

Descrição da empresa: A Webcore é um estúdio de desenvolvimento de jogos e experiências interativas com mais de 20 anos de experiência na entrega de projetos inovadores para plataformas mobile, PC, console, VR/AR/MR e UGC. Nossos serviços incluem desenvolvimento completo de

jogos (full-cycle), co-desenvolvimento, porting, prototipagem e live-ops, com modelos de colaboração flexíveis, adaptados às necessidades de cada cliente. Nossa equipe é formada por mais de 70 profissionais apaixonados, dedicados a ajudar nossos clientes a transformar projetos de alto impacto em realidade. Lançamos o primeiro jogo F2P da América Latina no PlayStation e já alcançamos mais de 10 milhões de jogadores. Nosso trabalho nos rendeu dois prêmios de Melhor Jogo Brasileiro e atraiu parceiros de destaque como 505 Games, Devoted Studios, Garena, Rocket Ride, entre outros. Também colaboramos com grandes marcas, agências e empresas de entretenimento como Nike, Netflix, Red Bull, Samsung e Mitsubishi, entregando experiências envolventes. Recebemos 18 indicações ao Cannes Lions, somos contemplados com um Epic MegaGrant, participantes do Meta Horizon Worlds Accelerator e do Google Indie Games Accelerator. Também atuamos como criadores ativos no ecossistema UEFN, onde desenvolvemos ilhas de marcas e experiências originais que já somam milhões de minutos jogados.

Site da empresa: <https://www.webcoregames.com/en/>

Representante: Fernando Chamis

Descrição do representante: Fernando Chamis é sócio da Webcore, produtora de inovação fundada em 1999. Em 2007 criou também a divisão Webcore Games, responsável pela criação de jogos voltados para entretenimento, infantil e publicidade e a Insolita Studios, empresa de games responsável por títulos de sucesso como CaveDays, Freekscape e A Turma do Chico Bento. Em 2016 lançou o jogo My Night Job para PS4 e Steam, em 2018 a versão do jogo Starlit Adventures para PS4 em parceria com a Rockhead e em 2019 o jogo Timo The Game para mobile. Já foi premiado diversas vezes tanto no mercado de games quanto no mercado de publicidade ganhando duas vezes o prêmio de melhor jogo nacional e já teve 7 projetos premiados no Cannes Lions. Foi presidente da Abragames - Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais na gestão 2016/2017.

Email: fernando@webcore.com.br

10. YAW Studios

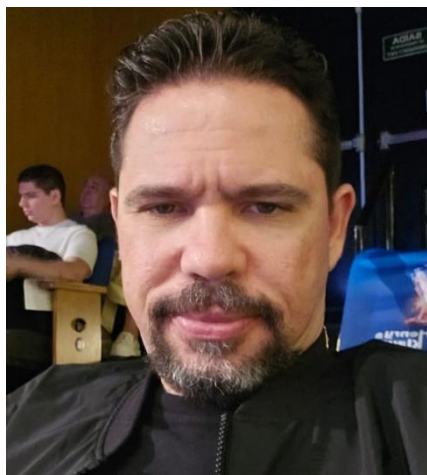


Descrição da empresa: A YAW Studios é um estúdio independente brasileiro de desenvolvimento de jogos, liderado pelo CEO e diretor criativo Aislan Tinoco. Em pouco mais de quatro anos, o estúdio lançou 17 jogos para PC e, por meio de parcerias com publishers e estúdios de porting, publicou 9 títulos nos principais consoles, alcançando jogadores em diferentes países. Nosso foco é criar experiências originais, acessíveis e com alta replayabilidade, apoiadas por um pipeline de produção otimizado para equipes pequenas e altamente eficientes. No cenário global, a YAW Studios mantém relacionamento com parceiros e programas de plataforma (incluindo o ID@Xbox) e participa ativamente de eventos e showcases

do setor, como GDC, gamescom latam (incluindo iniciativas e programas vinculados ao evento), Latin American Games Showcase e INDIE Live Expo. Também atuamos com parceiros de outros países em áreas como porting, QA e marketing, visando lançamentos globais e uma operação sustentável no longo prazo. Essa trajetória consolida a experiência do estúdio em publicação multiplataforma e colaboração com parceiros internacionais. Na GDC, apresentará o “One Card One Shot – Mafia” é um jogo que desafia expectativas ao criar um novo gênero: o 'Sniper Card Game'. Ele combina a precisão dos tiros de sniper em FPS, a estratégia dos jogos de cartas e a imprevisibilidade dos roguelites com partidas rápidas, regras simples e mecânicas intuitivas, proporcionando uma experiência dinâmica e divertida.

Site da empresa: <https://www.yawstudios.com>

Representante: Aislan M Tinoco



Descrição do representante: Aislan é o Fundador, CEO e Diretor Criativo da YAW Studios, é engenheiro civil por formação, com pós-graduação em Administração para Engenheiros (FAAP) e especialização em Desenvolvimento de Jogos (SAGA). Com mais de 20 anos de experiência em coordenação, planejamento e gestão de projetos, migrou para o setor de games, onde lidera a criação e produção de títulos da YAW Studios, incluindo mais de 17 jogos para PC e 9 portados para consoles. Representa a YAW Studios em entidades e eventos como a ABRAGAMES, GDC e Gamescom LATAM

Email: business@yawstudios.com