

GAMING HOUSE – ESPAÇO DE TREINAMENTO PROFISSIONAL DO E-SPORTS

Claudio Roberto da Silva Filho¹
Douglas Sampaio Pereira²

Resumo: O presente trabalho de conclusão de curso, visa propor como principal objetivo um projeto inteligente e lucrativo de uma Gaming House – centro de treinamento e-sports, o estudo se baseia na análise de segmentos importantes para que o projeto abordado receba visibilidade e investimentos de todo o mundo. São eles: verificação da atual indústria de jogos, o jogo Valorant e seu cenário competitivo para ser trabalhado no centro de treinamento, propostas de execuções beneficiando os jogadores, favorecendo assim, o interesse deles pela casa de jogos, e tudo isso com a finalidade de seguir o sucesso de uma das maiores equipes de jogos competitivos do mundo a LOUD. Na parte arquitetônica, o projeto foi desenvolvido levando em consideração o conforto térmico e condições acústicas que envolva todos os ambientes da estrutura, o método utilizado foi o Steel Frame ou Light Steel Frame, um sistema construtivo rápido, limpo e ecologicamente correto, o qual colabora para execução da biofilia que contribui para um maior desempenho dos jogadores.

Palavras-chave: Gaming House; Centro de treinamento; Indústria de jogos; Valorant; Investimentos; Visibilidade; Steel Frame; Biofilia.

¹ Acadêmico do curso de Arquitetura e Urbanismo da Faculdade Estácio do Pantanal

² Engenheiro Civil. Professor do curso de Engenharia Civil da Faculdade Estácio do Pantanal