



BRASILIANAS

William França | brasilianas.cm@gmail.com

Brasília vira capital dos games, com festival que começa hoje

Evento reúne final da Liga NFA, ativações do projeto de Alok, arena de eSports e expectativa de público superior a 60 mil pessoas

Brasília se transforma, a partir de hoje (16), no epicentro da indústria nacional de games com a abertura do Brasília Game Festival. Realizado pelas Secretarias de Ciência, Tecnologia e Inovação e de Esporte e Lazer do DF, o evento acontece até domingo (18), no Centro de Convenções Ulysses, sempre das 11h às 20h.

Será uma programação intensa: disputas de eSports, painéis temáticos, exposições de jogos, experiências imersivas e atrações culturais. A expectativa é de mais de 60 mil visitantes ao longo dos três dias.

Entre os principais destaques da edição 2025 está a final da Liga NFA Split 1,

maior circuito independente de eSports do Brasil. A competição ocorre em uma arena profissional montada dentro do festival, com espaço VIP, palco de competição e uma área dedicada à comunidade do canal Fora da Safe, que fará a watch party oficial. Os 12 principais times de Free Fire do país disputam as classificatórias nos dias 16 e 17. No domingo (18), a grande final garante premiação em dinheiro e a entrega do anel do MVP.

A arena também abrigará o estande do GameChanger, projeto criado pelo DJ Alok para promover inclusão e diversidade no universo gamer. O espaço contará com área

free play, campeonatos solo e, no último dia, um torneio 4x4 com um prêmio inédito: uma viagem para São Paulo com ingresso para o show da Áurea Tour, no Mercado Livre Arena Pacaembu, em 28 de junho.

Desde sua criação, o GameChanger já mobilizou mais de 75 mil jogadores em todos os estados brasileiros e 49 países, com torneios realizados em mais de 3 mil cidades e mais de R\$ 650 mil em prêmios.

O projeto se destaca ainda por garantir vagas exclusivas para times femininos e indígenas, promovendo maior representatividade no cenário competitivo.



Cadu Andrade

Na edição deste ano, a organização espera mais de 60 mil visitantes ao longo dos três dias



eletrônicos no DF. O setor cresce de forma acelerada, movimentando a juventude, gera emprego e fomenta a inovação. A Secretaria reconhece os eSports como uma vertente legítima do esporte atual e apoia ações que ampliam o acesso, a formação e a valorização dos nossos talentos”, pontua.

Além das competições, o festival contará com feira gastronômica, exposição de arte, participação de estúdios independentes e painéis voltados à qualificação de profissionais da indústria, incluindo um campeonato de playtest, voltado para quem deseja atuar como testador de jogos.

Mais do que um evento, o Brasília Game Festival posiciona a capital federal como um novo polo de inovação, cultura e desenvolvimento na área dos games. Ao reunir tecnologia, inclusão e oportunidades reais para novos talentos, o festival consolida Brasília como uma referência nacional no universo gamer.

MPDFT firma acordo com Codhab para adequar parcerias habitacionais à legislação

O Ministério Público do Distrito Federal e Territórios (MPDFT) firmou nesta quarta-feira, 14 de maio, Termo de Ajustamento de Conduta (TAC) com a Companhia de Desenvolvimento Habitacional do Distrito Federal (Codhab). O acordo, realizado por meio da 4ª Promotoria de Justiça de Defesa do Patrimônio Público e Social (Prodep), tem o objetivo de adequar as parcerias celebradas entre a Codhab e as cooperativas e associações habitacionais à legislação, para fins de execução da política de desenvolvimento habitacional do Distrito Federal.

O termo estabelece que toda e qualquer parceria com cooperativas e associações habitacionais cadastradas na Codhab será celebrada pela própria Companhia, mediante acordo de cooperação, com base na legislação vigente, em especial a Lei 13.019/2014 (MROSC). A Codhab deverá reservar, em cada área destinada a habitação de interesse social, 60% para programas habitacionais de interesse social e 40% para atendimento de cooperativas ou associações habitacionais.



Divulgação/Codhab

Unidades habitacionais da Codhab disponíveis deverão ser divulgadas por meio eletrônico

Painéis eletrônicos para acompanhamento

O acordo também determina que a Codhab adotará, em 240 dias, a Plataforma Eletrônica Parcerias GDF MROSC como sistema oficial para o processamento das parcerias com cooperativas e associações habitacionais. Já as cooperativas ou associações selecionadas em chamamento público deverão apresentar em até 90 dias corridos a relação de seus cooperados/associados.

Por fim, a Codhab deve disponibilizar, com a colaboração do MPDFT e no prazo de 12 meses, painéis eletrônicos de acompanhamento da política

habitacional do Distrito Federal. Esses mapas ficarão disponíveis no site do MPDFT e trarão informações georreferenciadas sobre as áreas destinadas a programas habitacionais e a cooperativas ou associações, além de listas de pessoas habilitadas, incluindo aquelas com prioridade legal. Também serão exibidos chamamentos públicos, o andamento de empreendimentos, o cadastro de cooperativas e associações, os processos de descredenciamento com seus respectivos motivos e os detalhes de parcerias em vigor entre a companhia e entidades habitacionais.

O MPDFT já havia instaurado inquérito civil para apurar

possíveis irregularidades na execução da política habitacional do Distrito Federal. O acordo lembra que a Codhab é a entidade responsável pela implementação da política habitacional no DF, devendo seguir o marco legal e o Plano Distrital de Habitação de Interesse Social e priorizando o atendimento à população de baixa e média renda.

Para assegurar a realização de todas as medidas, o termo prevê multa de R\$1 mil a R\$ 5 mil por dia, em caso de descumprimento. Os valores arrecadados serão revertidos para o Fundo Distrital de Habitação de Interesse Social.



Divulgação/Tátika Comunicação

A exibição, a céu aberto, dá direito a pipoca

Cinema Inflável, de graça, na Vila Telebrasília até domingo

Para tornar a experiência do cinema ao ar livre mais acessível e fazer com que o público se apaixone ainda mais pela sétima arte, o Cinema Inflável está de volta às cidades brasileiras e, pela primeira vez, está sendo exibido no Distrito Federal e em Goiás. O evento, apresentado pelo Nubank e pelo Ministério da Cultura e realizado pela produtora D+3, exibirá filmes de diversos gêneros em espaços públicos de regiões com acesso limitado ao cinema.

Com uma tela inflável de 10 x 6 metros, a iniciativa será gratuita, contará com distribuição de pipoca e terá capacidade de 800 pessoas por sessão. Depois da Ceilândia que recebeu o Cinema Inflável na semana passada, agora é

a vez da Vila Telebrasília, receber sessões a céu aberto até o próximo domingo (18). Com apoio do Governo do Distrito Federal,

Na programação, também estão atividades em parceria com importantes pontos de cultura, como rodas de conversa, saraus e recreação; além da exibição de curtas e clipes de produtores locais. Na Vila Telebrasília, “Milton Bituca Nascimento” abre a programação, que segue com “Kasa Branca”, longa selecionado para o Festival de Brasília e premiado no Festival do Rio; o grande sucesso de bilheterias “Barbie”; a animação “Moana 2” e “Estrelas Além do Tempo”, indicado a três Oscars e baseado na história de três cientistas da NASA.

Mundo indígena no Metaverso

Filme exibido em realidade virtual mostra a sabedoria dos povos originários

Por Thamiris de Azevedo

É o passado em união com o futuro. Pesquisadores da Universidade Católica de Brasília e lideranças indígenas apresentaram, na última quinta-feira (15), o projeto “Lab Metaverse UCB: o futuro é ancestral”. Durante o evento, foi exibido um filme imersivo em realidade virtual 360º que busca mostrar ensinamentos do povo Yawana-wá da aldeia Mutum.

Os participantes experimentaram, por meio de óculos de realidade virtual, a narrativa que entrelaça espiritualidade, floresta e cultura ancestral. A

obra é fruto de um trabalho coletivo que une linguagens digitais, saberes tradicionais e inovação tecnológica.

O filme foi dirigido em parceria com as lideranças indígenas locais, e representa o primeiro passo de uma série de produções previstas pelo laboratório. Rafael Andreoni, diretor do filme, destaca que projetos como esse podem contribuir para que a inteligência dos povos originários seja espalhada.

Atualidade

Ao Correio da Manhã a professora Florece Dravet,

coordenadora do projeto, conta que a ideia partiu dos seus estudos sobre mitologias e conhecimentos ancestrais.

“Há dois anos, eu comecei a me aprofundar em mitologias indígenas e a perceber que esses mitos ainda estão vivos na cultura. Enquanto os mitos gregos, os mitos nórdicos e outras mitologias são coisas do passado, os mitos indígenas estão vivos na cultura brasileira”, explica.

Para Drevet, a tecnologia do metaverso pode servir a várias finalidades. “O metaverso é um simulador de mundos, na verdade, é um criador de mun-

dos. Você pode criar mundos fictícios fantásticos e futuristas. Aí, nós achamos interessante usar essa tecnologia porque o nosso foco está na pedagogia, numa proposta para a educação. Pretendemos criar uma consciência e contribuir para a educação das pessoas, no sentido de conhecerem melhor a sua própria cultura. As culturas indígenas fazem parte da realidade brasileira, elas precisam ser conhecidas e precisam ser tratadas melhor. Os indígenas precisam, e querem, visibilidade para transmitir suas mensagens. Eles querem que conheçamos aquilo que eles têm para contribuir”.



Bárbara Fragoso

Mergulho virtual na realidade dos povos indígenas