

# *Plano de Negócios*

## Engenharia de Software

### **Sumário**

- I. O Projeto
- II. Definição do Produto
- III. Público Alvo
- IV. Plano de Marketing
- V. Plano Operacional
- VI. Plano Financeiro

### **I. O Projeto**

A Storm apresenta produtos inovadores desenvolvidos por grandes programadoras, visando divulgar mulheres no ramo dos jogos.

#### **1.1 Proposito da empresa**

A empresa foi desenvolvida com o propósito de integrar e incluir mulheres no mundo dos jogos, também com o objetivo de vendas e fornecer informações para nosso público.

#### **1.2 Como ela funciona**

O Brasil é um terreno fértil para negócios ligados aos games, realizamos vendas para todo o mercado nacional e temos uma plataforma voltada para informações, sendo uma parte de entretenimento

#### **1.3 Área de atuação**

Atuaremos na área dos games, de maiores públicos até os menores, com um olhar diferente para as plataformas de streamer.

## **II. Definição do Produto**

### **1.4 Definição do Website**

O primeiro produto que a *Storm* disponibiliza, auxilia na procura por diversão no mundo dos games, os principais objetivos a serem atingidos são: Venda de jogos programados por mulheres; Divulgação de produtos de qualidade e funcionais; levar informação sobre o mercado de jogos através de comunidades em plataformas sociais; Sempre visando competência.

### **1.5 Funcionalidades**

O *site* contará com um serviço de segurança onde os clientes podem comprar e usufruir de seus jogos sem o medo de serem enganados ou fraudados. Nosso sistema contará com um serviço remoto para retirar dúvidas e auxiliar nas compras; nossas vendas serão seguras seguindo a “Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).” Art. 2º A Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018.

Um *site* de jogos em português que se encontra dividido nas seguintes categorias: ação, aventura e jogos multiplayer.

Nosso *site* também contará com páginas informativas que contam a história dos jogos e sobre as mulheres na área da programação.

## **III. Público Alvo**

O mercado de jogos teve um crescimento exponencial nos últimos anos, devido à pandemia essa se tornou a forma de lazer de muitas pessoas. O mercado de jogos cresce cada vez mais, apesar de ser um mercado de games, existem vários nichos que podem ser explorados. Nossos principais alvos são: mulheres desenvolvedoras, jovens, adultos, crianças +10 anos, Gamer e Streamer.

## IV. Plano de Marketing

### 1.6 Redes sociais

Divulgaremos nossos produtos através das principais plataformas, como Instagram, Facebook e Twitter.

Através do Instagram teríamos parcerias e planos de publicações para sempre alcançar o maior público possível.

No Facebook vamos divulgar e vender nossos produtos.

Twitter farias a divulgação chamando para as outras plataformas.

### 1.7 • Sites

Teríamos parceria com sites parceiros para divulgação de nosso site, e também entraríamos no mundo dos streamers.

## V. Plano Operacional

O Plano operacional é uma forma de estabelecer ordem e visão das metas em fluxo de trabalho. Nosso principal objetivo é atender a todos requisitos, além de proporcionar uma experiência inovadora a nossos clientes.

A área de desenvolvimento é ampla e vale sempre lembrar que as plataformas de jogos podem ser programadas para mobile, computadores, consoles, e realidade virtual.

Cada programadora é responsável a executar cada projeto, são elas capazes de realizar cada habilidade que o processo precisa, além de cada jogo ter suas datas de início e término para melhor controle de tempo.

Após o término é preciso medir o sucesso do projeto, os jogos são testados e preparados para serem disponibilizados. Por fim, e um dos pontos mais importantes é o gerenciamento de riscos, onde prevê possíveis problemas para serem evitados antes mesmo de ocorrer, respondendo como os risco de cada projeto pode afetar a empresa e o que fazer para evitá-los. O capital responsável é adquirido pelas vendas dos jogos e de festivais realizados.

São estas as etapas fundamentais do plano operacional para o sucesso dos projetos na *Storm*.

## VI. Plano Financeiro

### 1.8 Investimento inicial

<b>INVESTIMENTO</b>	<b>VALOR</b>
<i>Computadores</i>	4.000,00
<i>Software</i>	1.500,00
<i>Registro da Empresa</i>	300,00
<i>Plataformas</i>	1.000,00
<i>Outras</i>	200,00
<b>TOTAL</b>	<b>7.000,00</b>

Valores para todos os investimentos necessários de início.

## VII. Despesas Fixas

<b>CUSTO FIXO</b>	<b>TOTAL</b>
<i>Salário</i>	10.000,00
<i>Aluguel da mobília</i>	1700,00
<i>Distribuição</i>	2000,00
<i>Marketplace (vendas on-line)</i>	800,00
<i>Manutenção de computadores</i>	1000,00
<b>TOTAL</b>	<b>15.500,00</b>

## VIII. Renda – Resultado financeiro

A seguir vemos uma tabela com dados de dois anos de funcionamento da empresa. Ressaltando que a Storm é uma empresa em desenvolvimento.

<b>ANO</b>	<b>PRODUTO</b>	<b>VALOR DE VENDAS</b>	<b>VOLUME DE VENDAS</b>
<b>2019</b>	<i>Jogos de ação</i>	10.000,00	100
	<i>Jogos de aventura</i>	6.000,00	60
	<i>Outros</i>	15.000,00	120
<b>2020</b>	<i>Jogos de ação</i>	20.000,00	150
	<i>Jogos de aventura</i>	9.000,00	90
	<i>Outros</i>	25.000,00	190

## **IX.    Projeção do movimento de vendas**

Com a projeção do movimento, conseguimos fazer uma estimativa do fluxo de vendas ao final de 4 meses, que compõe um período de avaliação.

<b>DESPESAS</b>	<b>1º Semestre</b>	<b>2º Semestre</b>	<b>3º Semestre</b>	<b>4º Semestre</b>
<i>Total de Vendas</i>	10.000,00	35.000,00	35.600,00	49.000,00
<i>Custo de Plataformas</i>	-1.000,00	-1.000,00	-1.000,00	-1.000,00
<i>Entrada</i>	4.000,00	3.000,00	4.000,00	5.000,00
<i>Saldo Total do Semestre</i>	13.000,00	37.000,00	38.000,00	53.000,00

## **Trabalho Interdisciplinar I – 2021/2   -   Regra de Negócios (RN)**

### **Integrantes:**

- Ellóra Natály de Souza Olivério
- Isabela Silvestre Oliveira
- Camilli Ramos dos Santos