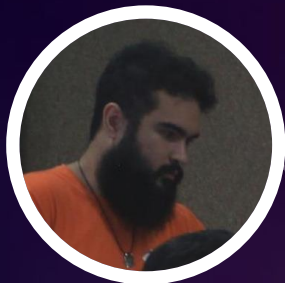




HARMONY DELIVERY



Equipe



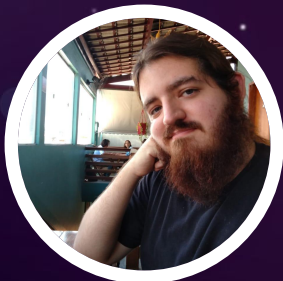
Daniel Feitosa
Game Designer
Mecânicas



Gustavo Rocha
Programador
Música



Maria Eduarda
Artista
Concept e Arte



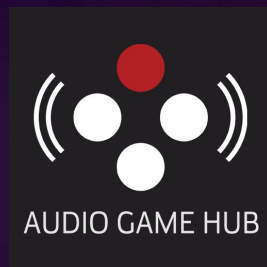
João Pedro
Game Designer
Narrativa



Gabriel Luis
Artista
Marketing

Benchmark

AUDIOGAME.IT
THE AUDIOGAME DIGITAL STORE



Modelo de negócio maduro.

*Ausência do idioma
português.*

*O visual não chega a ser
inclusivo.*

High concept



Um jogo hyper casual, inclusivo,
onde você deve desviar de objetos
através de diversos indicativos
sensoriais.

História

Uma piloto estelar entregando mercadorias
pelo espaço em uma aventura repleta de
sons.



Palavras-chave

- Looping de jogabilidade simples.
- Design amigável.
- Narrativa imersiva.
- Inclusão de jogadores.

Seguimento

Plataformas escolhidas serão PC e Mac.

Crianças de 5 a 10 anos de idade.



Análise SWOT

Forças:

- Integração.
- Conexão com a música.
- Controle simples.
- Língua portuguesa.

Fraquezas:

- Falta de acessibilidade no sistema monetização.
- Perda de algumas features quando não se usa o controle de vibração.

Oportunidades:

- Mercado em crescimento.
- Possibilidade de uso na educação de deficientes visuais.

Ameaças Externas:

- Nicho específico.
- Falta de usuários para validar.



Viabilidade

Vendas diretas.

Vendas de pacotes de aventuras
contendo novas galáxias.

Editais de fomento cultural.

Campanhas de financiamento coletivo.



Desafios futuros

Parcerias com ongs para um maiores
validações

Parcerias com universidades

Tornar o projeto open source

Obrigado

