

**Nome:** Tony Vinicius Gomes Mangueira Cavalcante  
**Nome:** João Antonio Araujo e Souza

SC3006328  
SC3006298

## Empathy GameDev

---

### 1. Proposta de Valor

- **Jogos Inovadores:** Foco no desenvolvimento de jogos que oferecem experiências únicas, histórias cativantes ou mecânicas de jogo inovadoras.
- **Acessibilidade Multiplataforma:** Jogos disponíveis em múltiplas plataformas (PC, consoles, dispositivos móveis) para aumentar a base de usuários.
- **Experiência Imersiva:** Utilização de tecnologias como realidade virtual (VR), realidade aumentada (AR) ou gráficos de alta definição.
- **Modelos de Monetização Flexíveis:** Free-to-play com compras dentro do jogo (in-app purchases), assinaturas ou jogos premium pagos.

### 2. Segmentos de Clientes

- **Jogadores Casuais:** Usuários de dispositivos móveis ou consoles que jogam casualmente.
- **Jogadores Hardcore:** Jogadores entusiastas que investem tempo e dinheiro em jogos complexos e de longa duração.
- **Empresas Parceiras:** Marcas ou empresas que podem patrocinar ou se associar à startup para publicidade em jogos.
- **Plataformas de Distribuição:** Parceiros como Steam, Epic Games Store, Google Play, e App Store.

### 3. Canais

- **Plataformas de Distribuição Digital:** Lançamento de jogos por meio de plataformas digitais como Steam, PlayStation Store, Xbox Live, Google Play, etc.
- **Mídias Sociais:** Utilização de plataformas como Twitch, YouTube, Twitter, TikTok para marketing e engajamento com a comunidade de jogadores.
- **Eventos de Jogos:** Participação em eventos como E3, Gamescom, e outras feiras de jogos para divulgar os lançamentos.
- **Publicidade em Mídias Digitais:** Campanhas pagas em plataformas como Google Ads, Facebook Ads e parcerias com influenciadores digitais.

### 4. Fontes de Receita

- **Vendas de Jogos:** Receita direta da venda de jogos premium.
- **Compras dentro do jogo (In-app Purchases):** Venda de itens cosméticos, power-ups ou funcionalidades extras dentro dos jogos free-to-play.
- **Assinaturas:** Oferecimento de assinaturas para acesso a jogos exclusivos ou conteúdo adicional.

- **Publicidade em Jogos:** Parcerias com marcas para integrar publicidade dentro dos jogos (ex. banners, skins patrocinados).

## 5. Atividades Chave

- **Desenvolvimento de Jogos:** Processo de criação, design e programação dos jogos.
- **Pesquisa de Mercado:** Estudo constante de tendências no setor de jogos e preferências dos jogadores.
- **Marketing e Promoção:** Atividades voltadas para divulgar os jogos e aumentar a base de jogadores.
- **Suporte ao Cliente:** Garantir que os jogadores recebam suporte técnico e feedback para melhorias.
- **Atualizações e Manutenção:** Lançamento regular de atualizações e novos conteúdos para manter o interesse dos jogadores.

## 6. Recursos Chave

- **Equipe de Desenvolvimento:** Engenheiros de software, designers de jogos, artistas gráficos e roteiristas.
- **Tecnologia:** Ferramentas e plataformas de desenvolvimento de jogos (ex. Unity, Unreal Engine).
- **Parcerias:** Com distribuidoras de jogos, plataformas de streaming de jogos, e influenciadores digitais.
- **Comunidade de Jogadores:** Um público engajado e ativo que fornece feedback e ajuda a divulgar o jogo.

## 7. Parceiros Chave

- **Plataformas de Distribuição:** Steam, Google Play, App Store, consoles como PlayStation e Xbox.
- **Influenciadores de Jogos:** Parcerias com streamers e YouTubers de jogos para promoção.
- **Empresas de Tecnologia:** Parceiros que fornecem infraestrutura, como servidores em nuvem para jogos online.
- **Editores e Distribuidores:** Empresas que ajudam na publicação e distribuição de jogos.

## 8. Estrutura de Custos

- **Desenvolvimento:** Custos com equipe técnica, licenciamento de software, aquisição de ferramentas de desenvolvimento.
- **Infraestrutura:** Hospedagem de servidores, manutenção da plataforma de jogos e suporte.
- **Marketing:** Investimento em campanhas de publicidade, eventos e parcerias com influenciadores.
- **Distribuição:** Taxas cobradas pelas plataformas de distribuição digital (ex. 30% da App Store/Google Play).

## 9. Indicadores de Sucesso

- **Número de Usuários Ativos:** Quantidade de jogadores ativos mensalmente.
- **Taxa de Retenção:** Percentual de jogadores que continuam a jogar após um determinado período.
- **Receita por Usuário:** Valor médio gerado por cada jogador (ex. compras no jogo ou assinaturas).
- **Avaliações e Feedback:** Opinião dos jogadores nas lojas de aplicativos e em plataformas de crítica de jogos.