**Anatomiverse**



**Categoria:** Cursos Técnico

**Nome da Equipe:** Project Health

**Nome dos Integrantes / Curso**: Nicolas Leão Soares, Pedro de Araujo Benini Evelyn Alves da Cruz Oliveira

**Unidade:** Senac Guaratinguetá

Senac São Paulo 2024

**SUMÁRIO EXECUTIVO**

Introdução

**1-Introdução**

Anatomiverse será desenvolvido como um **produto digital** pela equipe da Project Health, que coordenará um time de programadores especializados na engine Unity, designers gráficos para modelagem, background e interface de menus, além de artistas de som e efeitos sonoros.

**Como Funciona:** Ao iniciar o jogo, o usuário é apresentado a um menu principal com diversas opções de navegação:

* **Enciclopédia:** Fornece informações detalhadas sobre os sistemas fisiológicos do corpo humano (endócrino, urinário, digestivo, etc.), permitindo que o usuário explore a função de cada sistema.
* **Fisionomia:** Foca no estudo individual dos órgãos, detalhando suas funções, localizações e componentes.
* **Visualização:** Oferece modelos 3D rotacionáveis dos órgãos, com animações que simulam o movimento real, como o bombeamento do coração ou os movimentos peristálticos do intestino.
* **Materiais:** Descreve as funções e especificações de diferentes equipamentos médicos, como seringas, fios de sutura, e esfigmomanômetros.
* **Modo Simulação:** O diferencial do jogo, onde o usuário realiza procedimentos médicos simulados sob a orientação do NPC Claire, desde suturas simples até remoção de objetos estranhos e sutura complexa.

**2-Benefícios e Soluções Oferecidas**

Anatomiverse transforma o aprendizado teórico em uma experiência prática e interativa, facilitando a assimilação de conhecimentos complexo. Além de um ambiente seguro para que estudantes e profissionais possam treinar procedimentos sem riscos associados.

Com requisitos técnicos moderados, o jogo pode ser acessado por uma ampla gama de computadores, tornando-o uma ferramenta de aprendizado acessível para todos.

É muito importante uma validação proffisional, o jogo será testado, aprovado e revisado por especialistas da área de saúde, garantindo a qualidade e a precisão das informações e simulações.



**Soluções**

Anatomiverseresolve o problema da limitação de práticas em ambientes clínicos reais, proporcionando uma plataforma de simulação que complementa a formação acadêmica. Através da prática constante em simulações, os profissionais podem reduzir a ocorrência de erros em procedimentos reais.

O game também democratiza o acesso a informações e de ferramentas de alta qualidade, que normalmente seriam inacessíveis para estudantes e pequenas instituições devido ao custo.

**Proposta de Valor**

Anatomiverse oferece uma plataforma inovadora e acessível para o treinamento de profissionais de saúde, combinando a precisão técnica com a interatividade de um jogo digital. Ele se destaca no mercado ao integrar conhecimento teórico com prática simulada, oferecendo uma experiência educativa que não apenas instrui, mas também prepara os usuários para os desafios reais da prática médica.

**3-Inovação**

Ao combinar uma enciclopédia médica detalhada e simulações interativas, Anatomiverse oferece um aprendizado completo e imersivo, diferenciado de qualquer outra ferramenta educacional disponível no mercado.

A presença do NPC Claire, que guia o usuário em cada etapa dos procedimentos médicos, oferece um apoio contínuo, simulando o ambiente de aprendizado real com um mentor.

**4-Público alvo**

Anatomiverse é direcionado tanto para pessoas físicas quanto jurídicas.

As pessoas fisicas são estudantes de medicina, enfermagem, biomedicina, fisioterapia e outros cursos relacionados à área da saúde. Também inclui profissionais da saúde que buscam aprimorar suas habilidades ou se manter atualizados com práticas médicas.

As pessoas juridicas são os de instituições de ensino (universidades, faculdades, escolas técnicas) que oferecem cursos na área da saúde, hospitais, clínicas médicas, e centros de treinamento médico que desejam integrar o game para consulta de informações.

**5-Mercado**

Anatomiverse se insere no mercado de **Educação Médica e Treinamento Profissional**. Este mercado está em expansão devido à crescente demanda por ferramentas que permitam a prática segura e o aprimoramento contínuo das habilidades dos profissionais de saúde.

**Tamanho do mercado**

O tamanho global do mercado de jogos educativos foi avaliado em US$ 4,19 bilhões em 2022 e deve atingir US$ 20,58 bilhões até 2030, exibindo um CAGR de 22,59% de 2023 a 2030, segundo noticiado pelo site ''KingsResearch''.

Só na area da medicina ano passado no brasil, quase 1 milhão de pessoas (952.865) tentaram ingressar nas graduações nacionais e o país registrou recorde de 245.501 estudantes do curso, ou seja, há uma demanda de possiveis compradores bem alta para a venda do produto.

**Ramo de Comércio**

Anatomiverse estará inserido no ramo de comércio digital, especificamente na venda de **games educativo e de simulação médica**. O produto será comercializado principalmente através de plataformas de distribuição digital, como Steam, GOG, e lojas online especializadas em software educacional.

**Ramo de Serviço**

Além da venda direta do game, Anatomiverse também atuará no ramo de serviços, ouvindo a comunidade sobre pontos que podem ser melhorados e desenvolvendo novos conteúdos que irão atualizar mais o produzo.

**6-Fabricação de Produto**

Anatomiverse será desenvolvido como um **produto digital** pela equipe da Project Health, que coordenará uma equipe de programadores especializados na engine Unity. O processo de fabricação envolve o desenvolvimento do game, seguido de testes rigorosos para garantir a precisão dos conteúdos educacionais e a funcionalidade das simulações.

**Capacidade de Venda**

A distribuição digital permite alcançar um público global sem restrições físicas de estoque ou logística.

O desenvolvimento do jogo será conduzido por uma equipe especializada que, sob a orientação da Project Health, pode desenvolver o produto em fases, permitindo atualizações e melhorias contínuas após o lançamento inicial. A produção de conteúdos adicionais, como novos módulos de simulação, pode ser ajustada conforme a demanda do mercado.

**Tecnologias Utilizadas no Processo Produtivo:**

* **Engine Unity:** A principal tecnologia utilizada para o desenvolvimento do Anatomiverse é a Unity, uma das engines de jogos mais versáteis e populares do mercado, especialmente adequada para a criação de simulações interativas e visualizações 3D.
* **Modelagem 3D:** Softwares como Blender ou Maya serão utilizados para criar os modelos 3D dos órgãos e ferramentas médicas, que serão integrados ao Unity para proporcionar visualizações realistas e interativas.
* **Integração de Animações:** Ferramentas de animação serão usadas para criar movimentos realistas dos modelos 3D, como o bombeamento cardíaco ou os movimentos peristálticos de um intestino, podendo observar como funciona o movimento do órgão no corpo humano.
* **Plataformas de Distribuição Digital:** O jogo será disponibilizado através de plataformas como Steam, que oferece infraestrutura para vendas globais, atualizações automáticas, e gerenciamento de licenças.

**Planejamento de Marketing e Vendas**

O produto "Anatomiverse" será negociado principalmente através dos seguintes modelos:

* **Parcerias:** Instituições de ensino e centros de saúde poderão adquirir maior numero de copias através de uma parceria oferecendo desconto para uso do jogo em suas instituições. Essa modalidade é ideal para universidades, faculdades e hospitais que desejam integrar o Anatomiverse.
* **Venda:** Além disso, haverá a opção de compra única do jogo para aqueles que preferem adquirir uma cópia única e exclusiva.

**7-Benefícios Exclusivos**

Anatomiversenão é apenas um simulador; ele também funciona como uma enciclopédia interativa, fornecendo informações detalhadas sobre fisiologia, fisionomia, e os materiais médicos, integrados diretamente no ambiente de jogo.

O uso de um personagem guia, Claire, que acompanha e orienta o usuário durante as simulações, melhora a experiência de aprendizado, tornando-a mais intuitiva e engajante.

O produto será testado e aprovado por profissionais de saúde, garantindo a confiabilidade e a relevância do conteúdo para os usuários.

**8-Preço**

**Custo**

O preço de Anatomiverse foi definido considerando os seguintes fatores:

* **Custo de Desenvolvimento:** Incluindo salários dos programadores, especialistas em saúde, designers e custos de licenciamento da Unity.
* **Análise da Concorrência:** Anatomyverse é um pioneiro na sua proposta, os games mais semelhantes não são revisados por expecialistas e muito menos tem fins educacionais.

**Faixa de Preços**

A venda de uma cópia será inicialmente de R$30 para a versão completa do jogo, sem atualizações de novos conteúdos adicnicionados posterior ao lançamento. O jogo também terá seu preço localizado para diferentes países para maior flexibilidade.

Maiores numeros de cópias vendidas poderão ser feitas com desconto para intuições de ensino e intituições médicas.

**9-Planejamento do Time de Negócios**

O projeto **Anatomiverse** será liderado pelos seus idealizadores (Project Health) que Designer gráfico, Animadores, Programadores, Sound Designers cada um desempenhando um papel crucial para garantir o sucesso do jogo no mercado.

**Motivo para Exercer Cada Função**

Cada sócio foi designado para sua respectiva função com base em suas habilidades e experiências prévias:

* **Revisores:** Ele vão assegurar sobre o conteúdo do jogo está passando informações corretase vão contar com especialistas na área médica para correções de erros.
* **Beta testers:** Grupo dedicado a testar as funcionalidades do jogo a proucura de possiveis bugs e glitches que possam estragar a experiencia do game.
* **Programadores:** Responsaveis por criar a linhas de código e programação que serão a base para o game.
* **Desiners:** Diligentes pela arte e som do jogo, trazendo uma estlização e tornando o game intuitivo para os usuários.
* **Marketing:** Será realizado durante o desenvolvimento do jogo na plataforma do youtube, atualizando e apresentando o progresso da criação do jogo com um trailer assim que seu desenvlvimento estiver completo. Também é possivel apresenta-lo em palestras de saúde e podcast da área médica.

**Organograma Completo**

**CEO (Project Health)**

* **Coordenadores (Maria Oliveira)**
* Nicolas Leão Soares
* Pedro de Araujo Benini
* Evelyn Alves da Cruz Oliveira

**Desenvolvedores**

* **Programadores**
* **Desiners**

**Especialistas em Saúde**

* **Consultores Médicos**
* **Revisores de Conteúdo**

**Marketing**

* **Youtube**
* **Palestras e Lives**
* **Parcerias**

**10-Estratégia de Sustentabilidade**

O projeto não irá causar nenhum tipo de dano ao ambiente em seu desenvolvimento, já que é feito tudo de forma computacional, não gerando nenhum tipo de residuo.

**11-Contribuição para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)**

**ODS 3: Saúde e Bem-Estar:** O Anatomiverse melhora a capacitação dos profissionais de saúde, promovendo melhores práticas no atendimento médico, o que contribui para o bem-estar da população.

**ODS 4: Educação de Qualidade:** O jogo oferece uma plataforma inovadora e acessível de aprendizado para estudantes e profissionais de saúde, contribuindo para uma educação contínua de alta qualidade.

**12-PLANEJAMENTO FINANCEIRO**

O planejamento financeiro demonstra a se a oportunidade é viável e rentável.

Em última instância, e está parte que comprova que a oportunidade de negócio existe e é factível.

Importante: O planejamento Financeiro precisa estar condizente com tudo o que você apresentou nas partes anteriores. Por exemplo, se algo indicado anteriormente gera custo ou receita, precisa estar considerado aqui.

Inclua no início uma breve introdução para apresentar os dados financeiros da oportunidade de negócio.

**13-Investimento Inicial Total**

O investimento inicial será de 40 mil reais, os programadores e os desiners serão pagos por etapa finalizada, enquanto os revisores serão contratados no final do projeto.

**Fluxo de Caixa**

Será gasto R$12mil com os programadores entregando as telas de menu do jogo e a funcionalidade do modo simuilação e implementando o que for projetado pela equiper de desiners.

O custo com os desiner será realizado após a conclusão de seus trabalhos, estimando um investimento de R$20mil.

O investimento com os profissionais de saúde que farão a revisão será de R$8mil.

**Ponto de Equilíbrio**

O ponto de equilibrio não se encaixa bem na proposta de venda.

**Rentabilidade**

Se somente 4% dos alunos engressados em medicina tivesse comprado uma unica cópia individual do game, o game já teria rendido de lucro R$260mil (desconsiderando a porcentagem dada a plataforma online de vendas)

**14-Conlusão**

A proposta tem muito potencial para venda e desenvolvimento por ser pioneiro e oferecer muitos serviços para várias áreas de demanda na saúde.