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

**4. Capacidade de Venda, Produção ou Prestação de Serviço:**

* **Capacidade de Venda:** Como um produto digital, HealthSim tem uma capacidade de venda escalável e ilimitada. A distribuição digital permite alcançar um público global sem restrições físicas de estoque ou logística.
* **Capacidade de Produção:** 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.

**5. Tecnologias Utilizadas no Processo Produtivo:**

* **Engine Unity:** A principal tecnologia utilizada para o desenvolvimento do HealthSim 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.
* **Programação em C#:** A equipe de desenvolvimento utilizará a linguagem C# para programar a lógica do jogo, interações, e simulações médicas, garantindo que as funcionalidades sejam precisas e responsivas.
* **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: HealthSim****

**1. Negociação do Produto:**

O produto "HealthSim" 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 HealthSim.
* **Venda:** Além disso, haverá a opção de compra única do jogo para aqueles que preferem adquirir uma cópia única e exclusiva.

**2. Benefícios Exclusivos de HealthSim:**

HealthSim oferece uma série de benefícios que o destacam da concorrência:

Desenvolvido com a orientação de especialistas da área médica, o HealthSim oferece um ambiente de treinamento e informações que refletem com precisão os desafios e procedimentos encontrados na prática médica diária.

* **Acessibilidade e Configuração Customizável:** Diferente de outros games que requerem computadores de alta performance, HealthSim é otimizado para rodar em PCs com especificações modestas, tornando-o acessível para uma gama mais ampla de usuários.
* **Conteúdo Educacional Integrado:** HealthSim não 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.
* **Guiado por NPC:** 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.
* **Validação por Especialistas:** O produto será testado e aprovado por profissionais de saúde, garantindo a confiabilidade e a relevância do conteúdo para os usuários.

**3. Definição de Preço:**

O preço de HealthSim 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:**

* **Venda Definitiva:** **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 no preço.

**Planejamento do Time de Negócios: HealthSim**

**1. Sócios e Suas Funções**

O projeto **HealthSim** 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.

* **Idealizadores (Project Health):** coordenará e contratará os profissionais de cada área (Designer gráfico, Animadores, Programadores, Sound Designers) Ele é o idealizador do projeto e possui uma compreensão profunda do mercado de educação e tecnologia, o que o torna o líder natural para a função.
* **CTO (Chief Technology Officer) - Maria Oliveira:** Maria será responsável pela supervisão técnica do desenvolvimento do jogo, incluindo a escolha de tecnologias e plataformas, além de gerenciar a equipe de programadores. Ela possui uma sólida formação em Ciência da Computação e vasta experiência com a engine Unity, sendo a pessoa ideal para garantir a qualidade técnica do produto.
* **CMO (Chief Marketing Officer) - Ana Pereira:** Ana será encarregada de todas as estratégias de marketing, desde o branding até a penetração de mercado. Com formação em Marketing e Comunicação, e experiência anterior em campanhas para produtos de tecnologia educacional, Ana é essencial para garantir que HealthSim alcance seu público-alvo e construa uma marca forte no setor.
* **CFO (Chief Financial Officer) - Carlos Fernandes:** Carlos gerenciará as finanças do projeto, incluindo a elaboração de orçamentos, controle de custos e projeções financeiras. Com formação em Administração de Empresas e especialização em Finanças, Carlos possui as habilidades necessárias para garantir a saúde financeira do projeto.

**2. Motivo para Exercer Cada Função**

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

* **João Silva (CEO):** Como idealizador do projeto, João tem uma visão clara do potencial do HealthSim e as competências necessárias para liderar e inspirar a equipe.
* **Maria Oliveira (CTO):** Maria possui conhecimentos técnicos especializados e experiência prática na Unity, o que a torna ideal para supervisionar o desenvolvimento do jogo.
* **Ana Pereira (CMO):** Ana traz uma visão estratégica de marketing, com um histórico comprovado em promover produtos tecnológicos para mercados nichados, como o de educação.
* **Carlos Fernandes (CFO):** Carlos tem uma forte experiência em gestão financeira, necessária para manter o projeto dentro do orçamento e garantir sua viabilidade econômica.

**3. Formação Acadêmica**

* **João Silva:** Formado em Administração com MBA em Gestão de Negócios pela Fundação Getulio Vargas (FGV).
* **Maria Oliveira:** Bacharel em Ciência da Computação pela Universidade de São Paulo (USP) com especialização em Desenvolvimento de Jogos.
* **Ana Pereira:** Bacharel em Marketing pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) com pós-graduação em Comunicação Digital.
* **Carlos Fernandes:** Bacharel em Administração de Empresas pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) com especialização em Finanças.

**4. Demais Cargos**

Além dos sócios, o projeto contará com uma equipe de profissionais que desempenharão papéis essenciais para o desenvolvimento e o sucesso de HealthSim:

* **Gerente de Projeto:** Responsável por coordenar as atividades diárias da equipe de desenvolvimento, garantindo que os prazos sejam cumpridos e que o projeto permaneça dentro do escopo definido.
* **Desenvolvedores Unity:** Programadores especializados na engine Unity, responsáveis pela codificação, teste e implementação do jogo.
* **Artistas 3D:** Criadores dos modelos e animações 3D, que darão vida aos componentes visuais do jogo.
* **Especialistas em Saúde:** Profissionais da área médica que fornecerão consultoria técnica para garantir que as simulações e as informações médicas sejam precisas e atualizadas.
* **Equipe de Suporte ao Cliente:** Fornecerá assistência técnica e suporte aos usuários, garantindo uma experiência positiva com o produto.

**5. Organograma Completo**

**CEO (João Silva)**

* **CTO (Maria Oliveira)**
  + Gerente de Projeto
  + Desenvolvedores Unity
  + Artistas 3D
* **CMO (Ana Pereira)**
  + Equipe de Marketing Digital
  + Especialista em Comunicação
* **CFO (Carlos Fernandes)**
  + Analista Financeiro
  + Contador
* **Especialistas em Saúde**
  + Consultores Médicos
  + Revisores de Conteúdo

### ****Estratégia de Sustentabilidade para HealthSim****

**1. Ações Sustentáveis nos Processos da Empresa**

A empresa responsável pelo desenvolvimento e operação do HealthSim implementará uma série de ações sustentáveis em seus processos, com foco na responsabilidade ambiental, social e econômica:

* **Desenvolvimento de Software Eficiente:** A equipe de desenvolvimento utilizará práticas de programação que maximizem a eficiência dos recursos computacionais, reduzindo o consumo de energia. Isso inclui otimizações de código, redução do uso de gráficos de alta demanda apenas onde necessário e compatibilidade com hardwares de menor capacidade, diminuindo a necessidade de atualizações constantes e o descarte de equipamentos eletrônicos.
* **Uso de Energia Limpa:** Sempre que possível, a empresa utilizará energia proveniente de fontes renováveis em seus escritórios e servidores. Além disso, parcerias serão estabelecidas com data centers que priorizem o uso de energia solar, eólica ou outras fontes sustentáveis.
* **Redução e Reciclagem de Resíduos:** A empresa promoverá uma política de zero desperdício em seus escritórios, incentivando o uso de materiais recicláveis e a reciclagem de equipamentos eletrônicos. Processos digitais serão priorizados para reduzir a necessidade de papel, e campanhas internas serão realizadas para conscientizar os colaboradores sobre práticas sustentáveis.
* **Educação e Conscientização em Saúde Sustentável:** O conteúdo do jogo poderá incluir módulos que ensinem práticas sustentáveis dentro do setor de saúde, como a redução do uso de materiais descartáveis, gerenciamento de resíduos médicos e o impacto ambiental de certos procedimentos.

**2. Contribuição para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)**

O projeto HealthSim está alinhado com vários Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) das Nações Unidas, fortalecendo a sustentabilidade do negócio:

* **ODS 3: Saúde e Bem-Estar:** O HealthSim 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.
* **ODS 9: Indústria, Inovação e Infraestrutura:** HealthSim representa uma inovação no setor de educação médica, usando tecnologia avançada para desenvolver soluções que podem ser aplicadas em diferentes contextos de aprendizagem.
* **ODS 12: Consumo e Produção Responsáveis:** Ao adotar práticas de desenvolvimento sustentável e promover a conscientização sobre o uso responsável de recursos no setor de saúde, HealthSim contribui para um modelo de consumo e produção mais responsável.
* **ODS 13: Ação contra a Mudança Global do Clima:** Com a redução do consumo de energia e a utilização de fontes renováveis, a empresa apoia a mitigação das mudanças climáticas, contribuindo para a redução de emissões de carbono.