**PLANO SUCINTO DE NEGÓCIO**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Projeto** | Gaming’Us |
|  |  |
| **Identificação dos promotores** | |
| Nome - Promotor 1 | Sérgio Costa |
| Nome - Promotor 2 | Pedro Piedade |
| Nome - Promotor 3 | Roberto Tarta |
| Nome - Promotor 4 | Bruno Correia |
| Nome - Promotor 5 | Paulo Gouveia |

| **Resumo da ideia de negócio**  *Descreva de forma clara e sucinta a sua ideia de negócio.* |
| --- |
| A nossa ideia de negócio é a fundação de um gamingcenter sediado em Coimbra, onde estarão disponíveis computadores de alta performance para uso variado dos utilizadores. Desta maneira estão incluídos na loja: um jogo exclusivo, aulas para aprender a jogar (gamecoaching), aulas de programação, torneios de jogos entre outras. Dito isto a nossa visão de negócio é proporcionar uma experiência lúdica, mas também educativa a clientes de todas as fachas etárias. |

| **Descrição da equipa**  *Descreva a equipa, os seus* ***objetivos e aspirações****, a sua* ***visão*** *para o projeto empresarial e que* ***competências possuem*** *que são essenciais para a empresa e qual será a sua inserção na estrutura organizativa.* |
| --- |
| A visão da nossa empresa é manter a nostalgia de árcades, mas oferecendo novas experiências do mundo de jogo atual.  O nosso objetivo é criar um espaço seguro e confortável para permitir as pessoas serem elas próprias. Momentos de nostalgia e prazer os nossos clientes tanto como programadores como jogadores. |

| **1. Descrição sucinta da ideia de negócio e dos produtos/serviços associados**  *Descreva a proposta de valor associada à ideia de negócio, indicando o(s) problema(s) dos potenciais clientes que o negócio vem resolver e a forma como o(s) soluciona. Descreva sucintamente o(s) produto(s)/serviço(s) que pretende comercializar e o grau de desenvolvimento no momento.* |
| --- |
| ***Limite de 1000 caracteres (incluindo espaços)***  A ideia de negócio para além de criar um local de entretenimento onde é possível jogar vários tipos de jogos em rede, por outro lado também é um local didático entre jogos e programação.  Através do nosso conceito de negócio que podemos incentivar e ensinar pessoas a jogar os mais variados tipos de jogos e por outro lado demonstrar o papel programação na conceção dos mesmos. Os potenciais clientes seriam jovens que frequentaram a nossa loja e empresas que poderiam recrutar e oferecer estágios aos jovens que demonstrassem interesse na programação.  https://space.cc/gaming/  https://www.groupon.com/deals/game-on-gaming-center-1 |

| **2. Descrição sucinta do mercado**  *Identifique quem serão os principais concorrentes com a sua oferta. Caracterize os clientes do seu negócio e indique as razões porque preferirão o seu produto/serviço em relação aos concorrentes. Exponha as suas expectativas relativamente à evolução do potencial de mercado.* |
| --- |
| ***Limite de 1000 caracteres (incluindo espaços)***  Os nossos principais concorrentes serão lojas com ideia semelhante de negócio, no entanto através da nossa pesquisa em Coimbra apenas existe lojas de compra de jogos, portanto a nossa concorrência na nossa área de ação seria praticamente nula. Visto que o cliente para além de poder adquirir jogos também os pode jogar na nossa loja e pode ser ajudado em qualquer dúvida que tenha sobre o jogo. |

| **3. Pesquisa de mercado**  *Apresente alguns dados ilustrativos da dimensão do mercado e da aceitação do seu negócio. Refira as fontes de informação e os contactos estabelecidos com potenciais clientes, parceiros ou concorrentes.* |
| --- |
| ***Limite de 1000 caracteres (incluindo espaços)*** |

| **4. Descrição de vantagens competitivas da ideia de negócio**  *Descreva de que forma o seu negócio é melhor a longo prazo comparativamente com as outras soluções existentes no mercado.* |
| --- |
| ***Limite de 1000 caracteres (incluindo espaços)***  Uma das ideias de negocío que temos seria a formação de clientes na área de programação, com a possibilidade de serem recrutados por empresas para estágios, ou até mesmo trabalho.  Na era atual que vivemos é um mercado com muita procura, as empresas têm muita falta de pessoas com formação que pretendemos oferecer, tornando então a nossa empresa um forte ponto de referência. Isto torna a nossa empresa interessante para pessoas que queiram aprender com possibilidade de trabalhar com empresas conhecidas, e bom mercado para empresas que estejam à procura de novos talentos para melhorar o seu negócio.  Outro ponto é o facto que a área de jogos tem vindo sempre a crescer estes últimos anos, e com a adição de novos jogos e novos tecnologias, o que permite à nossa empresa de ter sempre novas possibilidades para se manter no mercado e trazer novos olhos para a empresa fazendo-a crescer ao longo do tempo. |

| **5. Plano de Marketing**  *Apresente os diversos elementos da política de produto, o preço de venda previsto, os canais de distribuição a utilizar e a estratégia de comunicação.* |
| --- |
| ***Limite de 1000 caracteres (incluindo espaços)*** |

| **6. Análise SWOT da ideia de negócio**  *Liste os pontos fortes e fracos, as oportunidades e as ameaças associadas à exploração do seu negócio.* | |
| --- | --- |
| **Forças** | **Fraquezas** |
| ***Limite de 250 caracteres (incluindo espaços)*** | ***Limite de 250 caracteres (incluindo espaços)*** |
| **Oportunidades** | **Ameaças** |
| ***Limite de 250 caracteres (incluindo espaços)*** | ***Limite de 250 caracteres (incluindo espaços)*** |

| **7. Organização/Produção/Operações e Recursos Humanos**  *Apresente sucintamente a organização da empresa, os seus recursos humanos, as tecnologias a utilizar e as operações a realizar. Indique de que forma os perfis dos promotores se adequam às necessidades do projeto e quais as competências em falta* |
| --- |
| Organização:Teremos os seguintes departamentos: Vendas, Manutenção,Coaching, Relações Publicas e Contabilista(?)  Recursos Humanos: Contabilista, Vendedor, Coach de Programação, Coach de Gaming, Gestor de Software, Gestor de Hardware, Profissional de Relações Publicas.  Tecnologias: Computadores Topo da Gama, 50-250 mbps internet (10 pcs), so windows, plataforma online,etc...  Os promotores têm competencia em Programação,Gaming, Vendas, Gestão de software.  Competencias em falta: Gestão de Hardware, Relações públicas, Contabilismo   |  |  | | --- | --- | |  |  | |

| **8. Análise preliminar dos pressupostos económico-financeiros da ideia de negócio**  *Indique uma previsão dos principais rendimentos e gastos previstos, em particular, uma previsão de vendas para os próximos 5 anos, o preço de venda, os principais custos operacionais e o investimento inicial necessário.* |
| --- |
| ***Limite de 1000 caracteres (incluindo espaços)*** |