

# Plano de Negócio Seven Keys

Paulo Markes  
Game Designer - Gerente

13 de julho de 2015



## **Resumo**

Este documento visa apresentar o plano de negócio para o desenvolvimento do jogo Seven Keys, apresentando o foco do desenvolvimento desse jogo, os custos envolvidos em sua produção público-alvo entre outros aspectos importantes para o desenvolvimento.

# Sumário

1	Triângulo de Prioridades	3
2	Plataformas	3
3	Público-alvo	3
4	Estratégia de divulgação	3
5	Recursos disponíveis	4
6	Lucro esperado	4
7	Número estimado de cópias a serem vendidas	4
8	Projeção do número de cópias a serem vendidas para recuperar o investimento e para se obter o lucro esperado	5

# 1 Triângulo de Prioridades

O triângulo de prioridades representa as três prioridades principais do projeto. O projeto será focado no tempo, pois o custo total para realização do jogo será fixo e irrisório e o escopo irá oscilar em relação ao tempo.



Figura 1: Triângulo de Prioridades

Ainda sobre o tempo, o projeto terá uma duração de 4 meses, ou seja, o desenvolvimento deverá ser rápido o suficiente para que a equipe consiga finalizar o jogo dentro do prazo estipulado, sem deixar a qualidade de lado, buscando aprimoração sempre.

No entanto, mesmo com curto prazo de tempo, o jogo conterà diversas funcionalidades, descritas no GDD e no documento de Visão.

## 2 Plataformas

As plataformas suportadas, inicialmente, serão Windows e Linux. O Linux possui um grande suporte de bibliotecas e ferramentas de desenvolvimento de software e o Windows possui uma grande base de usuários jogadores, fazendo com que ambas os sistemas operacionais se tornem alvos para o jogo.

## 3 Público-alvo

Pessoas acima de 16 anos, que sejam capazes de compreender a ideia do jogo e não se sintam desconfortáveis por conta da história e dinâmica do jogo.

## 4 Estratégia de divulgação

O jogo TerraCota será divulgado nas seguintes mídias:

- Redes sociais:
  - Divulgação nas timelines dos desenvolvedores
  - Divulgação nos grupos de desenvolvimento de jogos independentes, exemplo Indie Developers Brasil, Boteco Gamer, GameDev-DF, BRING, etc.
- Fóruns de jogos eletrônicos
- Steam Greenlight

## 5 Recursos disponíveis

Os recursos disponíveis para o desenvolvimento contam com uma equipe de sete pessoas, sendo três desenvolvedores, três artistas e um músico, também contam os equipamentos usados por cada membro da equipe. A seguir é apresentada uma tabela com os dados financeiros relacionados aos recursos disponíveis.

Recursos	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Notebooks	7	R\$ 2.500,00	R\$ 17.500,00
Sublime Text 3	3	R\$ 212,10	R\$ 636,30
Linux	3	R\$ 0,00	R\$ 0,00
Windows 8	4	R\$ 359,00	R\$ 1.436,00
*Adobe Illustrator CC	3	R\$ 176,00	R\$ 528,00
*Adobe Photoshop CC Fotografia	3	R\$ 88,00	R\$ 264,00
*Adobe After Effects CC	1	R\$ 44,00	R\$ 44,00
Publicação na Steam Greenlight	1	R\$ 304,12	R\$ 304,12
Mesa Digital	4	R\$300,00	R\$ 1200,00
<b>Total</b>			R\$ 21.912,42

Tabela 1: Recursos de Hardware e Software

*\* Os valores desses produtos são pagos por mês, a conta já converte o valor para 4 meses de uso.*

Recursos	Qtd	Valor/Hora	Horas	Total
Desenvolvedor	3	R\$ 18,00	1920	R\$ 103.680,00
Designer Gráfico	3	R\$ 13,00	1920	R\$ 74.880,00
Músico	1	R\$ 13,00	600	R\$ 7.800,00
<b>Total</b>				R\$ 186.360,00

Tabela 2: Recursos Humanos

*\* Os valores acima foram calculados considerando-se 40 horas de trabalho semanais em 4 meses de trabalho, com exceção do músico*

Valor total do projeto: **R\$ 208.272.42.**

## 6 Lucro esperado

A equipe espera alcançar um lucro perto de 30% em cima dos valores gastos para o desenvolvimento do jogo, para isso, é necessário se alcançar um valor em torno de R\$ 270.754,15 nas vendas, deixando assim todas as dívidas quitadas e mais R\$ 62.481.73 líquido.

## 7 Número estimado de cópias a serem vendidas

A seguir é apresentada uma tabela com determinados preços para o jogo e o número estimado de cópias que deveriam ser vendidas para se alcançar os lucros esperados, considerando também o

custo do projeto. Os valores positivos são lucros além dos R\$ 270.754,15 (custo + lucro esperado).

Valor do Jogo	10k cópias vendidas	15k cópias vendidas	25k cópias vendidas
R\$ 10,00	R\$ -170.754,15	R\$ -120.754,15	R\$ -20.754,15
R\$ 15,00	R\$ -170.754,15	R\$ -45.754,15	R\$ 104.245,85
R\$ 20,00	R\$ -70.754,15	R\$ 29.245,85	R\$ 229.245,85

Tabela 3: Valores alcançados de acordo com o valor do jogo

## 8 Projeção do número de cópias a serem vendidas para recuperar o investimento e para se obter o lucro esperado

Pode-se notar na tabela com os valores apresentados as opções possíveis para as vendas do jogo. Para quitar os gastos do projeto e se obter o lucro esperado com uma meta de vendas para 15 mil cópias, o jogo deverá ter um valor de R\$ 18,00.