



Plano de Negócio
SEVEN KEYS

Paulo Markes
Gerente - Game Designer

10 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	5
8	Projeção de vendas para alcançar o lucro	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 e o grupo buscando aprimoração sempre que possível.

Mesmo com o curto prazo de desenvolvimento do jogo, ele irá conter também diversas funcionalidades.

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 Seven Keys será divulgado nas seguintes mídias:

- Redes sociais:
 - Divulgação nas timelines dos desenvolvedores
- Divulgação presencial:
 - Apresentar o jogo em amostras de jogos independentes, como o BRING
- Fóruns de jogos eletrônicos

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	4	R\$ 88,00	R\$ 352,00
*Adobe Flash CC	2	R\$	R\$
*Adobe After Effects CC	1	R\$	R\$
*Gimp	2	R\$	R\$
Mesa Digital	4	R\$ 304,12	R\$ 304,12
Total			R\$ 19.267,30

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
Total				R\$ 186.360,00

Tabela 2: Recursos Humanos

** Todos os valores foram calculados considerando-se 40 horas de trabalho semanais em 4 meses de trabalho, com exceção do músico, que trabalhará apenas 600 horas. Fonte de Pesquisa: <http://www.salariobr.com/>*

Valor total do projeto: **R\$ 88.835,30.**

6 Lucro esperado

A equipe espera alcançar um lucro de aproximadamente 30% em cima dos valores gastos para o desenvolvimento do jogo, para isso, é necessário se alcançar um valor em torno de R\$ 124.369,42 nas vendas, deixando assim todas as dívidas quitadas e mais R\$ 35.534,12 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\$ 124.369,42 (custo + lucro esperado).

Valor do Jogo	5k cópias vendidas	10k cópias vendidas	15k cópias vendidas
R\$ 10,00	R\$ -74.369,42	R\$ -24.000,00	R\$ 25.630,58
R\$ 15,00	R\$ -49.369,42	R\$ 25.630,58	R\$ 100.630,58
R\$ 20,00	R\$ -24.369,42	R\$ 75.630,58	R\$ 175.630,58

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

8 Projeção de vendas para alcançar o lucro

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 5 mil cópias, o jogo deverá ter um valor de R\$ 24,88. Com uma expectativa de 10 mil cópias vendidas já fica possível o valor de R\$ 12,44. E para um meta de 15 mil cópias, o valor seria R\$ 8,30.