[capa bonitinha]

[Contra Capa]

Conteúdo

[Sumário Executivo 4](#_Toc200995321)

[Busca e Seleção das Idéias 4](#_Toc200995322)

[Setor 4](#_Toc200995323)

[Indústria de Jogos Eletrônico 5](#_Toc200995324)

[Consumidores 5](#_Toc200995325)

[Pesquisa de Preferencia do Consumidor 5](#_Toc200995326)

[Concorrentes 6](#_Toc200995327)

[Estratégias Competitivas 6](#_Toc200995328)

[Fornecedores 6](#_Toc200995329)

[Aspectos Operacionais 6](#_Toc200995330)

[Localização 6](#_Toc200995331)

[Processo Operacional 6](#_Toc200995332)

[Layout do ambiente 6](#_Toc200995333)

[Organograma da empresa 6](#_Toc200995334)

[Produtos 6](#_Toc200995335)

[Equipamentos, máquinas, material de consumo e serviços técnicos 6](#_Toc200995336)

[Aspectos de Publicidade 6](#_Toc200995337)

[Aspectos Administrativos 6](#_Toc200995338)

[Funções 6](#_Toc200995339)

[Aspectos Jurídicos 6](#_Toc200995340)

[Natureza Jurídica 6](#_Toc200995341)

[Aspectos tributários 6](#_Toc200995342)

[Estrutura societária 6](#_Toc200995343)

[Tributos 6](#_Toc200995344)

[Fluxograma de Abertura 6](#_Toc200995345)

[Aspectos Econômico-Financeiros 6](#_Toc200995346)

[Investimento Inicial 6](#_Toc200995347)

[Fluxo de Caixa 6](#_Toc200995348)

[Premissas 7](#_Toc200995349)

[Demonstração de Resultado 7](#_Toc200995350)

[Projeção Pessimista 7](#_Toc200995351)

[Projeção Intermediária 7](#_Toc200995352)

[Projeção Otimista 7](#_Toc200995353)

[Capital de Giro 7](#_Toc200995354)

[Tempo de Retorno do Investimento (Payback) 7](#_Toc200995355)

[Estimativa Pessimista 7](#_Toc200995356)

[Estimativa Intermediária 7](#_Toc200995357)

[Estimativa Otimista 7](#_Toc200995358)

[Ciclo Operacional 7](#_Toc200995359)

[Ciclo Financeiro 7](#_Toc200995360)

[Ponto de Equilíbrio 7](#_Toc200995361)

[Conclusão 7](#_Toc200995362)

# Sumário Executivo

# Busca e Seleção das Idéias

Levantamos informações para o desenvolvimento de uma empresa, para identificarmos diferenciais competitivos em habilidades bem desenvolvidas pelo grupo, decidimos pelo ramo de entretenimento, especificamente a indústria de jogos eletrônicos. Os fatores decisivos foram:

* Crescimento do mercado de games em 40% ao ano, até o pico em 2001 estimado pela Ubisoft.
* Inclusão de jogos eletrônicos em projetos de leis, e a atual taxa de importação garantirão um preço competitivo para o mercado para jogos nacionais.
* Possibilidade de pesquisas e parcerias junto a faculdades para desenvolvimento das competências necessárias neste mercado.

# Setor

A indústria dos jogos eletrônicos está inteiramente ligada ao desenvolvimento de toda a indústria do entretenimento valendo cerca de 30 bilhões de dólares. É responsável pela evolução de processos complexos de produção de roteiros, técnicas visuais e de criação de produtos midiáticos, desde o seu planejamento, publico alvo, estratégias de marketing e plano comercial de propaganda, além de impulsionar o mercado de hardware.

No Brasil, podemos classificar as empresas em três segmentos sobre a orientação do projeto com base no levantamento de empresas registradas na ABRAGAMES, ainda em funcionamento, temos:

Promocionais: jogos desenvolvidos sob encomenda para empresas divulgarem seu nome, eventos, ou seus produtos. Aqui se encaixam empresas de produção websites, webgames e cd-roms promocionais.

Educacionais: jogos desenvolvidos para sistemas de ensinos, públicos ou privados, para melhor abordagem de um determinado conteúdo do curso. Tais como simuladores de negócios, e jogos de perguntas e respostas.

Entretenimento: responsáveis pela pesquisa de mercado, desenvolvimento, publicidade e vendas de jogos de computadores e consoles.

Figura – Subdivisões conforme competência principal da empresa

Levando em consideração tais informações, fica evidente a que composição atual do mercado brasileiro de jogos eletrônicos é dominada por produtos sob encomenda. Então revemos esse conceito de jogo nacional, para reverter essa situação atual, buscando e sendo a principal referencia para o desenvolvimento da indústria nacional.

Desse modo, ofereceremos aos nossos jogadores muitas horas de diversão dentro de enredos bem elaborados, para computadores pessoais e consoles (xBox360, WII e futuramente PS3), desenvolvidos sob processos gerenciados e em constante otimização. Nossa empresa apresenta as seguintes características:

* A garantia de sucesso, diversão a custo acessível: Ao contrario dos jogos importados, a tarifação sobre nacional é menor, o que tornará nossos jogos mais acessíveis.
* Diversificada: nossos funcionários são especialistas em suas áreas, não será uma empresa composta de uma competência só.
* Socialmente Responsável: não somente com culturas de reciclagem e respeito, nos também auxiliaremos pesquisas em universidades e cursos gratuitos em escolas públicas e estaduais.

## Indústria de Jogos Eletrônico

# Consumidores

## Pesquisa de Preferencia do Consumidor

# Concorrentes

## Estratégias Competitivas

# Fornecedores

# Aspectos Operacionais

## Localização

## Processo Operacional

## Layout do ambiente

## Organograma da empresa

## Produtos

## Equipamentos, máquinas, material de consumo e serviços técnicos

# Aspectos de Publicidade

# Aspectos Administrativos

## Funções

# Aspectos Jurídicos

## Natureza Jurídica

## Aspectos tributários

## Estrutura societária

## Tributos

## Fluxograma de Abertura

# Aspectos Econômico-Financeiros

## Investimento Inicial

## Fluxo de Caixa

### Premissas

## Demonstração de Resultado

### Projeção Pessimista

### Projeção Intermediária

### Projeção Otimista

## Capital de Giro

## Tempo de Retorno do Investimento (Payback)

### Estimativa Pessimista

### Estimativa Intermediária

### Estimativa Otimista

## Ciclo Operacional

## Ciclo Financeiro

## Ponto de Equilíbrio

# Conclusão