**FACULDADE DE TECNOLOGIA SENAC GOIÁS**

**Jogos Digitais**



Lucas Almeida Guimarães Silva

**Plano de Negócios - Empreendedorismo e Sustentabilidade**

Itair pereira

GOIÂNIA, 10 de junho

2017

Lucas Almeida Guimarães Silva

**Plano de Negócios**

Relatório apresentado como requisito parcial para obtenção de aprovação na disciplina Empreendedorismo e Sustentabilidade, no Curso de Jogos Digitais, na Faculdade de Tecnologia Senac Goiás.

Itair Pereira.

GOIÂNIA, 10 de junho

2017

* **RESUMO**

Este trabalho apresenta especificações de um Plano de Negócios, que irá auxiliar na confecção e desenvolvimento do Projeto Integrador do 5º Módulo de Jogos Digitais da Faculdade Senac.

**SUMÁRIO**

* **INTRODUÇÃO**

Para um projeto se tornar estável é necessário delimitar e identificar: Parcerias, propostas, recursos, relacionamento com o consumidor, segmento, custos...

* **OBJETIVO**

O Plano de Negócios é um documento de auxílio que provém do escopo, para atribuir consistência ao projeto.

* **DESENVOLVIMENTO**
* Recursos

A equipe inicial tem eu como principal desenvolvedor e responsável pelo projeto. É meu papel buscar conhecimento, desenvolver e gerir prazos.

Como principal canal de distribuição será a internet, principalmente pelas redes sociais e pelo Play Sotre (Página oficial do jogo).

* Atividades

Com cronograma em mãos, é importante ter atenção em prazos e riscos que foram decididos no escopo. É imprescindível finalizar o projeto na data limite, com erros solucionados e testes efetuados.

O projeto será apresentado para potenciais investidores e parceiros, com o intuito de gerar receita e atingir um número maior de consumidores.

* Parceiros e Investidores

Tendo em vista que o projeto é de cunho educacional, será alvo de contato para parceria e investimento, insituições do ramo de educação, formação e tecnológico.

* Proposta de valores e Receita

O jogo será distribuído de forma gratuita, inicialmente com propagandas que geram receitas a partir das visulizações dos usuários. Com a ressalva de parceria e investimento, a versão com propagandas será retirada, colocando uma nova versão sem propagandas.

Relacionamento com o Consumidor

O suporte será dado de acordo com as demandas dos parceiros e investidores, não estreitando o relacionamento com o consumidor final.

Como principal meio de comunicação será utilizado email, para documentação e prova de demandas e dúvidas.

* Segmento de Clientes e Usuários

Os clientes serão entidades com relação direta a educação infantil, que visam um complemento e auxílio da educação do cotidiano. Usuário final será crianças do sexo masculino e feminino de 4 até 9 anos.

Custos

O projeto utilizará recursos de terceiros gratuitos ou doados, não gerando nenhum custo financeiro, sendo gasto somente tempo para planejamento e execução.