

1. Nome, Missão e Visão da Startup

Nome: Sound Vox.

Missão: Fornecer softwares multiplataforma de qualidade para o entretenimento pessoas deficientes visuais ou com baixa visão, integrando esse público ao mundo dos jogos eletrônicos.

Visão: Ser pioneira na criação de experiências interativas inclusivas, onde cada som, imagem e narrativa é pensada para acolher, representar e divertir pessoas de todas as idades, habilidades e histórias. Acreditamos que jogos eletrônicos devem ser acessíveis a todos — e jogados por todos.

2. Identificação de Oportunidade / Problema

Problema: Os jogos eletrônicos atuais são produzidos sem levar em consideração o público com deficiência visual. O Sound Vox se propõe a resolver esse problema produzindo este tipo de entretenimento voltado a este público específico, mas que pode ser consumido pelo público em geral, sem prejuízo da jogabilidade e diversão.

Justificativa: Apesar dos avanços tecnológicos no setor de jogos eletrônicos, a inclusão de pessoas com deficiência visual e auditiva ainda é extremamente limitada. Segundo dados do IBGE, cerca de 6.5 milhões de brasileiros com deficiência visual. Sendo que uma parcela significativa utiliza computadores ou dispositivos móveis com o auxílio de tecnologias assistivas. No entanto, a representatividade desse público no mercado de jogos ainda é mínima: apenas uma minoria dos títulos disponíveis oferece suporte adequado para usuários com baixa visão ou cegos e menos ainda se dedicam exclusivamente a esse público.

3. Solução Proposta

Produto: Você acorda em meio a uma estrada deserta, com o som da chuva batendo no capô do carro e uma estranha névoa envolvendo tudo ao redor. A única lembrança que lhe resta é o nome de sua filha: Clara. Ao tentar alcançá-la, você é atraído por uma cidade abandonada - Vale da Sombra - onde o tempo parece distorcido e as vozes do passado ecoam entre prédios em ruínas e vielas esquecidas. Em Cidade da Névoa, você joga com os ouvidos, guiando sua jornada apenas por sons, narrações e trilhas imersivas. Cada decisão é tomada por comando de voz, moldando a narrativa em tempo real: confiar ou desconfiar, fugir ou enfrentar, calar ou gritar. Cada escolha altera o destino dos personagens e a realidade que o cerca. Enquanto

desvenda segredos obscuros e enfrenta criaturas formadas por memórias reprimidas, você precisará manter a lucidez para descobrir quem é você de verdade... e se ainda é possível escapar de Vale da Sombra com Clara e com a própria sanidade.

Funcionalidade Principais: O jogador faz escolhas em momentos-chave da narrativa que impactarão no decorrer e no final da história. Toda a narrativa será pensada para pessoas com deficiências visuais, evitando descrições ou mesmo comparações mais visuais.

Diferenciais de Mercado: Embora existam outros jogos narrativos eletrônicos e analógicos no mercado, Cidade da Névoa se destaca por ser o único jogo baseado em um audiodrama imersivo pensado para deficientes visuais, mas que pode ser consumido por todos os públicos em várias plataformas diferentes, revolucionando o conceito de jogos narrativos digitais.

Grau de Inovação: Será implementada uma inteligência artificial, aliada a tecnologias de reconhecimento de fala que auxiliarão na imersão do jogador, reconhecendo em tempo real tanto a voz quanto outros sons captados pelo microfone e respondendo adequadamente, como em situações silêncio e respostas rápidas, podendo ser desativada como recurso adicional.

4. Público-Alvo e Persona

Perfil do cliente ideal: Pessoas com deficiência visual ou com baixa visão, porém não limitado a isso, pois o jogo poderá ser jogado por qualquer pessoa, tendo deficiência ou não.

Persona

Nome: Lucas Souza

Idade: 28 anos

Profissão: Professor de História e Consultor de Acessibilidade Digital

Localização: Belo Horizonte, MG

Tecnologias Usadas: Leitor de tela, fones de ouvido de alta qualidade, smartphone

Objetivos:

Lucas busca experiências auditivas imersivas em jogos acessíveis, com escolhas impactantes que alteram a narrativa. Ele quer explorar histórias

profundas em gêneros como terror psicológico e mistério, interagindo por comandos de voz ou feedback auditivo.

Desafios:

Falta de jogos acessíveis para deficientes visuais, dependência de controles visuais e a ausência de representação em jogos mainstream.

Citação:

"Quando as histórias se tornam acessíveis para todos, podemos sentir tudo o que elas têm a oferecer de forma completa."

5. Modelo de Negócio

Segue documento anexado

6. Validação da Idéia e MVP

O MVP será uma versão demo do jogo, narrando apenas as primeiras cenas e com funcionalidades o suficiente apenas para mostrar o potencial de imersão do jogo.

Num primeiro momento será realizada uma pesquisa junto a potenciais consumidores do jogo - em especial, mas não exclusivamente, portadores de deficiência visual - para compreender as necessidades e anseios desse público, bem como a melhor forma de produzir conteúdo voltado a eles.

O desenvolvimento será acompanhado por consultores convidados , que apontarão pontos de melhoria na experiência do usuário e na imersão.

Ao fim do desenvolvimento, a versão Beta do jogo será disponibilizada para testadores que explorarão todos os recursos possíveis do jogo, a fim de identificar quaisquer eventuais problemas.

Após o lançamento do jogo, o Sound Vox criará um programa que premia com brindes e até mesmo DLCs os jogadores que identificarem novos bugs no jogo.

7. Estratégia de Precificação

Modelo Escolhido: Custo + Margem

Justificativa:

Sound Vox oferece uma experiência única no mercado de jogos: acessível, imersiva e inclusiva. O valor do produto não está apenas em seu custo de

produção, mas principalmente no impacto que ele gera, na inovação tecnológica e na lacuna que preenche no mercado de acessibilidade em games.

Além disso, nosso produto é voltado para um público que historicamente foi excluído do universo dos jogos eletrônicos, o que eleva o valor emocional e social percebido.

Custos Estimados de Desenvolvimento (MVP)

Desenvolvimento de jogo (IA + narrativa interativa): R\$ 17.000

Produção de áudio (trilha sonora, vozes e efeitos): R\$ 7.000

Implementação de reconhecimento de voz: R\$ 4.000

Testes de acessibilidade com usuários reais: R\$ 2.000

Total de desenvolvimento (MVP): R\$ 30.000

Custos Operacionais Mensais (após MVP)

Hospedagem e manutenção do app (servidores e cloud): R\$ 600

Suporte técnico e atendimento ao cliente: R\$ 800

Marketing e divulgação digital: R\$ 1.000

Atualizações e melhorias do jogo: R\$ 20.000

Total mensal: R\$ 3.400

Margem de Lucro Desejada

Objetivamos uma margem de 40% sobre o custo total para garantir a sustentabilidade da startup e investir em novos conteúdos inclusivos.

Preço Final ao Cliente

Modelo de Comercialização:

Plataforma: Mobile (Android/iOS), Desktop e Web

Formato: Venda única (com DLCs narrativos extras no futuro)

Preço sugerido do jogo completo (versão premium):

R\$ 69,90 (preço acessível, porém com valor percebido elevado)

Versão demo gratuita:

Disponibilização gratuita do prólogo do jogo (" Cidade da Névoa") para:

Gerar engajamento

Coletar feedback de usuários reais

Demonstrar a acessibilidade do produto

Tornar o modelo mais inclusivo e empático

8.Planejamento Estratégico e Metas SMART

Meta 1 – Finalizar o MVP jogável até o fim do último semestre letivo de 2025

Específica: Concluir o desenvolvimento da versão demo jogável de Cidade da Névoa, com a primeira cena narrada, sistema de comandos de voz básico e trilha sonora.

Mensurável: A demo será considerada concluída quando for possível jogar pelo menos 10 minutos de história com 5 decisões por voz.

Alcançável: Com a equipe atual e cronograma semanal de desenvolvimento, é possível concluir o MVP até o fim do último semestre letivo de 2025.

Relevante: O MVP é essencial para validar a ideia, coletar feedback real de usuários e apresentar o produto em bancas e eventos.

Temporal: Prazo de entrega até 23 de dezembro de 2025.

Meta 2 – Aplicar testes de acessibilidade com pelo menos 10 usuários com deficiência visual

Específica: Realizar testes de usabilidade e acessibilidade do MVP com usuários cegos ou com baixa visão.

Mensurável: A meta será atingida quando pelo menos 10 pessoas com deficiência visual testarem o jogo e responderem a um formulário de feedback.

Alcançável: A equipe já possui contato com associações e profissionais da área que podem auxiliar no recrutamento dos testadores.

Relevante: Os testes são fundamentais para validar se a experiência realmente atende às necessidades do público-alvo.

Temporal: Realizar os testes entre os dias 15º de agosto e 20 de setembro de 2025.

Meta 3 – Alcançar 500 downloads da versão demo em 2 meses após o lançamento

Específica: Disponibilizar a demo em plataformas acessíveis e alcançar pelo menos 500 downloads em até 60 dias.

Mensurável: O número de downloads será monitorado pelas plataformas onde o jogo estiver hospedado (como Google Play, Itch.io ou site próprio).

Alcançável: Com uma campanha digital segmentada e parceria com influenciadores da área de acessibilidade, é possível atingir esse número inicial.

Relevante: Essa meta vai comprovar o interesse do público e abrir portas para expansão e possíveis investimentos.

Temporal: Meta válida entre 30 de setembro e 30 de novembro de 2025

9. Estratégia de Marketing Digital

Redes Sociais (Instagram, TikTok, X/Twitter, Facebook)

Divulgação de trailers sonoros, bastidores do desenvolvimento, curiosidades sobre acessibilidade e interações com o público.

Lives com testes de áudio e entrevistas com pessoas cegas ou com baixa visão.

Conteúdo com foco em inclusão, jogabilidade por som, desenvolvimento local e inovação narrativa.

SEO (Search Engine Optimization)

Criação de um site/blog oficial com artigos otimizados sobre jogos inclusivos, uso de IA em jogos acessíveis e acessibilidade digital.

Estratégias para posicionar palavras-chave como:

“jogo acessível para cegos”

“jogo narrativo por voz”

“game inclusivo brasileiro”

“startup de games em Joinville”

E-mail Marketing

Coleta de e-mails durante eventos, testes do MVP e redes sociais.

Envio de newsletters com novidades do projeto, convites para testes e lançamento da demo.

Segmentação entre interessados no projeto, apoiadores e especialistas em acessibilidade.

Parcerias Locais e Influência Regional

Parcerias com instituições de apoio a pessoas com deficiência visual em SC e Brasil (como a ACIC - Associação Catarinense para Integração do Cego).

Divulgação com influenciadores de tecnologia assistiva, youtubers com deficiência visual e comunidades de jogos inclusivos.

Plataformas de Lançamento e Comunidades Online

Publicação da demo gratuita em sites como Itch.io, com tag de acessibilidade destacada.

Interação com fóruns como Reddit (r/Blind), Audiogames.net, e grupos de acessibilidade no Facebook.

Simulação de um Post Promocional para Redes Sociais

Você jogaria sem ver nada?

Em Sussurros na Névoa, você acorda perdido em uma cidade coberta de mistérios e sombras... guiado apenas pelo som da sua própria respiração e pelas vozes que sussurram o nome da sua filha.

Um jogo feito com e para pessoas com deficiência visual, mas capaz de envolver qualquer jogador com coragem de ouvir.

Comandos por voz

Trilha imersiva original

Escolhas que mudam a história

Em breve: demo gratuita nas plataformas digitais!

Desenvolvido por uma equipe de Joinville-SC

Siga a @soundvox.jogo e entre nesse mundo onde os olhos não são suficientes.

#JogosInclusivos #AudioGame #SussurrosNaNévoa #StartupJoinville
#AcessibilidadeDigital #GameBR #InclusãoÉInovação

10.Aspectos Legais e Propriedade Intelectual

Escolha de Metodologia Ágil:

Optamos pela metodologia Scrum, pois ela é ideal para projetos interativos e dinâmicos, como o desenvolvimento de jogos audiovisuais inclusivos. O Scrum permite entregas incrementais e regulares, facilitando a adaptação do produto com base no feedback contínuo dos usuários, especialmente importante em um projeto com foco em acessibilidade e testes com públicos variados.

Definir Tipo de Licença:

Optamos por uma licença proprietária para o jogo, com o objetivo de proteger os direitos de propriedade intelectual do projeto e garantir que o conteúdo (jogo, código, e recursos de áudio) seja exclusivamente controlado pela empresa desenvolvedora. Isso permitirá:

Controle total sobre a distribuição do jogo.

Licenciamento restrito para usuários finais (EULA - End User License Agreement).

Manutenção da propriedade do código-fonte e recursos audiovisuais.

Licença Proprietária:

A licença será vinculada à plataforma de distribuição e oferecerá uma licença de uso para os jogadores, permitindo o uso do jogo de acordo com os termos definidos (sem direito de redistribuição ou modificação).

2. Simulação de Contrato de Prestação de Serviço:

Contrato de Prestação de Serviços de Desenvolvimento de Jogo

Partes:

Contratante: [Nome da empresa]

Contratado: [Nome do desenvolvedor ou estúdio de desenvolvimento]

Objeto:

Prestação de serviços para o desenvolvimento do jogo [Nome do Jogo], incluindo design, programação, implementação de recursos de acessibilidade e testes de usabilidade.

Obrigações do Contratante:

Fornecer as informações necessárias para o desenvolvimento.

Garantir pagamento conforme os marcos do projeto.

Obrigações do Contratado:

Desenvolver o jogo conforme especificações fornecidas.

Realizar entregas de acordo com o cronograma definido.

Garantir a qualidade e a implementação dos requisitos de acessibilidade.

Pagamento:

O pagamento será realizado em [parcelas/marcos específicos] conforme o andamento do projeto.

Propriedade Intelectual:

O contratante detém todos os direitos sobre o jogo, incluindo código-fonte, áudio e design. O contratado compromete-se a não utilizar o conteúdo para outros fins sem a autorização por escrito do contratante.

Prazo:

O prazo para conclusão do projeto será de [X meses], com entrega final até [data final].

Rescisão:

Este contrato pode ser rescindido por ambas as partes com [prazo de aviso prévio].

Resumo de NDA (Acordo de Confidencialidade):

Acordo de Confidencialidade (NDA)

Partes:

Parte Reveladora: [Nome da empresa]

Parte Receptora: [Nome do desenvolvedor/colaborador]

Objeto:

Ambas as partes reconhecem que durante a execução do projeto, informações confidenciais poderão ser compartilhadas para o desenvolvimento do jogo [Nome do Jogo].

Definição de Informações Confidenciais:

Incluem-se, mas não se limitam a, informações sobre código-fonte, design, estratégias de marketing, dados financeiros, planos de lançamento e qualquer outro dado que a Parte Reveladora considere confidencial.

Obrigações da Parte Receptora:

Manter sigilo absoluto sobre todas as informações confidenciais.

Não divulgar ou compartilhar as informações confidenciais com terceiros sem o consentimento expresso por escrito da Parte Reveladora.

Utilizar as informações apenas para os fins acordados neste contrato.

Exceções:

As obrigações de confidencialidade não se aplicam a informações que:

Se tornem públicas sem violação do NDA.

Já sejam de conhecimento da Parte Receptora antes do compartilhamento.

Duração do Acordo:

Este acordo permanece válido por [X anos] após o término da relação contratual.

Consequências de Violação:

Em caso de violação, a Parte Receptora estará sujeita a sanções legais e compensação por danos.

11 - Gestão do Projeto

Quadro Kanban:

O quadro Kanban será utilizado para gerenciar as tarefas diárias, com as colunas:

Backlog (Tarefas pendentes)

Em andamento

Revisão

Concluído

Cronograma de Sprints:

Sprint 1 (2 semanas): Desenvolvimento da estrutura inicial do jogo e integração dos primeiros recursos de acessibilidade (feedback auditivo e comandos de voz).

Sprint 2 (2 semanas): Implementação de narrativas e design de personagens, com foco em feedback auditivo e testes de acessibilidade.

Sprint 3 (2 semanas): Testes de usabilidade com o público-alvo e ajustes com base no feedback.

Sprint 4 (2 semanas): Melhorias finais e testes de desempenho.

Definição de Papéis na Equipe:

Product Owner (PO):

Responsável por definir as prioridades do backlog do produto, assegurar que o jogo atenda às necessidades de acessibilidade e garantir a visão do projeto. O PO também interage diretamente com os jogadores para obter feedback.

Scrum Master:

Facilita o processo Scrum, garantindo que a equipe siga as práticas ágeis corretamente. O Scrum Master ajuda a remover obstáculos, organiza as reuniões diárias e garante que o progresso do projeto esteja alinhado com os objetivos.

Desenvolvedores (Dev):

Responsáveis pelo desenvolvimento do código, implementação de funcionalidades, testes e integração dos recursos de acessibilidade. Eles trabalham em estreita colaboração com o PO para garantir que o jogo seja acessível e funcional.

12 - Sustentabilidade e Escalabilidade

Estratégia para Escalar a Solução:

Cloud Computing:

Utilização de nuvem escalável (AWS, Google Cloud, Azure) para hospedar jogos e garantir alta disponibilidade global. Uso de CDNs para otimizar o tempo de carregamento e reduzir a latência.

Automação:

Implementação de CI/CD para automação de deploys e atualizações, garantindo ciclos mais rápidos. Chatbots inteligentes com IA para suporte ao cliente, permitindo respostas rápidas e reduzindo a carga de trabalho.

Monitoramento com KPIs:

Tempo de Resposta:

Monitoramento contínuo do tempo de resposta para garantir que o jogo e os comandos de voz estejam abaixo de 2 segundos.

Uptime:

Meta de uptime de 99,9%, garantindo a disponibilidade constante do jogo para os usuários.

Conversão e Retenção:

Taxa de conversão de 5-10% de visitantes para jogadores e retenção de 60% após o primeiro mês de jogo, com base em feedback e melhorias contínuas.

Práticas Sustentáveis (Sociais e Ambientais):

Sustentabilidade Social:

Foco em inclusão digital, com parcerias com ONGs que promovem acessibilidade e educação sobre jogos inclusivos. Oferecimento de cursos sobre acessibilidade para desenvolvedores.

Sustentabilidade Ambiental:

Escolha de provedores de nuvem que utilizam energia renovável e implementação de políticas de compensação de carbono para reduzir nossa pegada ambiental.

13.Pitch Final

Segue em anexo.