



## **1. Série de Livros Infantis de Viagem no Tempo**

## 2. 1. RESUMO EXECUTIVO

**Produto:** Série de livros infantis "Turma da Aventura" focada em viagem no tempo, aventura histórica e educação disfarçada de entretenimento

**Status Atual:** Propriedade intelectual em expansão com **28 títulos publicados** vendendo ativamente em **10 mercados globais**

**Tração Comprovada:**

- **331 unidades vendidas** (80 eBooks + 251 livros impressos)
- **24.823 páginas lidas** via Kindle Unlimited
- Vendendo em **10 países**: EUA, Brasil, Alemanha, Espanha, Reino Unido, Itália, Austrália, Suécia, Japão e França
- **\$377.38 USD + R\$433.78 BRL** em royalties gerados

**Objetivo:** Expandir a série para formato graphic novel/híbrido e escalar para editoras tradicionais visando replicar o sucesso de Dog Man e Diary of a Wimpy Kid

## 3. 2. O PROBLEMA E A OPORTUNIDADE

### ### O Problema

- Pais buscam conteúdo educacional que crianças realmente queiram ler
- Séries como Magic Tree House (135 milhões de cópias vendidas) estão ficando datadas - muito texto, pouco visual
- Lacuna no mercado: **não existe uma graphic novel moderna de comédia/aventura focada em viagem no tempo**

### ### A Oportunidade

Segundo pesquisa de mercado detalhada (2024-2025):

**Domínio Visual:** Graphic novels dominam vendas infantis

- Dog Man #12 (Dav Pilkey): **1.250.000+ unidades** em 2024/25
- Wimpy Kid #19 (Jeff Kinney): **765.000+ unidades** em 2024/25
- Wings of Fire adaptação visual: **tendência crescente**

**Viagem no Tempo Funciona:**

- Magic Tree House: **135 milhões de cópias vendidas** globalmente
- Mecânica permite **séries infinitas** (modelo Goosebumps)
- Viagem no tempo resolve "problema da continuidade" - cenários variados, elenco fixo

**Mercados Internacionais Sólidos:**

- **Alemanha:** 2º maior mercado do mundo, 97% impressos, adora mistério/história
- **Brasil:** Dominado por Wimpy Kid e Dog Man, apetite por formatos híbridos
- **Espanha:** Crescimento em graphic novels e educação emocional

## 4. 3. NOSSA SOLUÇÃO: TURMA DA AVENTURA

### ### Conceito Core

Grupo diverso de crianças com personalidades únicas viaja no tempo para resolver mistérios históricos, misturando:

- **Humor visual** (estilo Dog Man)
- **Valor educacional** (estilo Magic Tree House)
- **Colecionabilidade** (estilo Wimpy Kid)
- **Protagonistas neurodivergentes** (tendência 2025)

### ### Diferencial Competitivo

#### 1. Já Validado no Mercado

Nossa série atual JÁ vende em 10 países diferentes, provando viabilidade global:

#### 2. Portfólio Robusto

28 títulos únicos já publicados, incluindo:

- Série principal "Turma da Aventura" (11+ títulos em português)
- Traduções alemãs, espanholas, inglesas
- Títulos focados em desenvolvimento emocional

#### Top 5 Títulos por Vendas:

1. "Viagem no Tempo: A Missão que Mudou o Futuro" - **97 unidades**
2. "Turma da Aventura e a Máquina do Tempo" - **41 unidades**
3. "Equipo Aventura Y La Máquina del Tiempo" (ES) - **27 unidades**
4. "O Enigma do Explorador Perdido" - **26 unidades**
5. "Turma da Aventura e as Pirâmides do Tempo" - **17 unidades**

#### 3. Momentum Crescente

Vendas por mês (2025):

- **Dezembro 2025:** 96 unidades (pico)
- **Fevereiro 2025:** 50 unidades
- **Novembro 2025:** 46 unidades

#### 4. Modelo de Negócio Múltiplo

- **eBooks** (35% e 70% royalty)
- **Impressos** (capa comum)
- **Kindle Unlimited** (24.823 páginas lidas = receita recorrente)

## 5. 4. ANÁLISE DE MERCADO: DADOS REAIS

### Tendências Confirmadas (Pesquisa 2024-2025)

### Hegemonia Visual

- **50%+ das vendas** = backlist (títulos antigos)
- Graphic novels dominam novas vendas
- Formatos texto-pesados enfrentam resistência

### Arquétipos de Sucesso Recorrente

1. **Vilão Redimível** (Dog Man - Petey): Crianças compram Livro 1 pelas piadas, Livro 12 para ver se o vilão muda
2. **Anti-Herói Imperfeito** (Wimpy Kid - Greg): Validação de inseguranças, não heróis virtuosos
3. **Portal Educacional** (Magic Tree House): Aprendizado "accidental" (stealth learning)

Tendências 2025-2026 (confirmadas por agentes literários):

- **Neurodiversidade**: Protagonistas com TDAH, dislexia, autismo (força, não fraqueza)
- **Cozy Fantasy**: Escapismo, baixo risco, resolução pacífica
- **Terror Infantil**: Medo controlado (Five Nights at Freddy's, Goosebumps)
- **Eco-Ficção**: Resiliência climática, eventos históricos

### Gaps de Mercado Identificados



Figura 1: Evolução de vendas mensais (dez/2023 - jan/2026)

## 6. 5. ESTRATÉGIA DE EXPANSÃO

### Fase 1: Transformação de Formato (Atual → 12 meses)

**Objetivo:** Reescrever títulos top performers em formato **graphic novel/híbrido**

**Ações:**

1. Contratar ilustrador profissional (estilo InvestiGators/Dog Man)
2. Redesenhar 3-5 títulos principais como graphic novels
3. Criar personagens fixos visuais (colecionabilidade)
4. Foco em humor visual + stealth learning

**Meta:** Protótipo de 3 graphic novels prontos para pitch

### Fase 2: Editora Tradicional (12-24 meses)

**Objetivo:** Parceria com editora mainstream

**Alvos Prioritários** (baseados em tendências de aquisição 2025):

1. **Scholastic / Graphix** - líder em graphic novels massivas
2. **Random House Graphic / Viking** - investindo em novos talentos
3. **Abrams (Amulet)** - casa do Wimpy Kid, experts em híbridos
4. **Aladdin / Simon & Schuster** - fortes em Middle Grade

**Proposta de Valor para Editoras:**

- Propriedade intelectual JÁ validada em 10 mercados
- 28 títulos de conteúdo existente = pipeline robusto
- Autor com histórico de publicação internacional
- Tema com demanda comprovada (viagem no tempo + educação)

### Fase 3: Escala Global (24+ meses)

**Objetivo:** Franchise multi-plataforma

**Expansão:**

- **Licenciamento:** Alemanha (mistério é cultural), Brasil (adoção escolar PNLD)
- **Merchandising:** Mochilas, cadernos (modelo Wimpy Kid)
- **Audiolivros:** Mercado crescente

- **Adaptação:** Animação/filme (modelo Dog Man - filme 2025)

## 7. 6. MODELO DE RECEITA

### Receita Atual (Self-Publishing KDP)

- **Royalties:** 35% (preços baixos) ou 70% (preços premium)
- **Kindle Unlimited:** Por página lida
- **Impressos:** Royalty após custos de impressão

### Receita Projetada (Editora Tradicional)

- **Adiantamento:** \$10.000 - \$50.000 (série nova Middle Grade)
- **Royalties:** 10-15% capa dura, 6-8% capa comum
- **Direitos Internacionais:** Receita adicional por território
- **Direitos Subsidiários:** Audiolivro, merchandising, adaptação

### Comparável: Magic Tree House

- **135 milhões de cópias** vendidas globalmente
- **30+ anos** de vendas recorrentes
- Licenciamento: Lionsgate adquiriu direitos para adaptação
- Modelo de receita: Backlist perene (50%+ das vendas)

## 8. 7. VANTAGENS COMPETITIVAS

**Vantagem Crítica:** Já temos **28 títulos de conteúdo** prontos para adaptar. Editoras adoram propriedades com "comprovação de conceito" e pipeline de conteúdo.

## 9. 8. VALIDAÇÃO DE MERCADO

### Dados de Vendas Reais (Kindle Direct Publishing)

**Período Analisado:** Dezembro 2023 - Janeiro 2026 (26 meses)

**Unidades Vendidas:**

- 80 eBooks
- 251 livros impressos (capa comum)
- Total: 331 unidades

**Kindle Unlimited:**

- 24.823 páginas lidas (receita recorrente passiva)

**Receita Gerada:**

- \$377.38 USD (dólares americanos)
- R\$433.78 BRL (reais brasileiros)
- Outras moedas: GBP, EUR, JPY, CAD, etc.

**Melhor Mês:** Dezembro 2025

- 96 unidades vendidas
- 4.402 KENP lidas
- \$76.72 USD + R\$39.87 BRL

**Mercados com Vendas:**

1. Amazon.com (EUA) - 203 unidades
2. Amazon.com.br (Brasil) - 76 unidades
3. Amazon.es (Espanha) - 28 unidades
4. Amazon.de (Alemanha) - 17 unidades
5. Amazon.co.uk (Reino Unido) - 8 unidades
6. Amazon.it (Itália) - 4 unidades
7. Amazon.com.au (Austrália) - 1 unidade
8. Amazon.se (Suécia) - 1 unidade
9. Amazon.co.jp (Japão) - 1 unidade

10. Amazon.fr (França) - 1 unidade

#### #### Insights Críticos

**Geografia:** Presença em **3 continentes** (Américas, Europa, Ásia/Oceania)

#### Produto-Mercado Fit:

- Viagem no tempo ressoa em **culturas diferentes**
- Traduções alemãs e espanholas funcionam
- Inglês vende nos EUA (maior mercado do mundo)

#### Sazonalidade:

- Pico em **dezembro** (presentes de Natal)
- **Fevereiro** forte (volta às aulas Brasil)

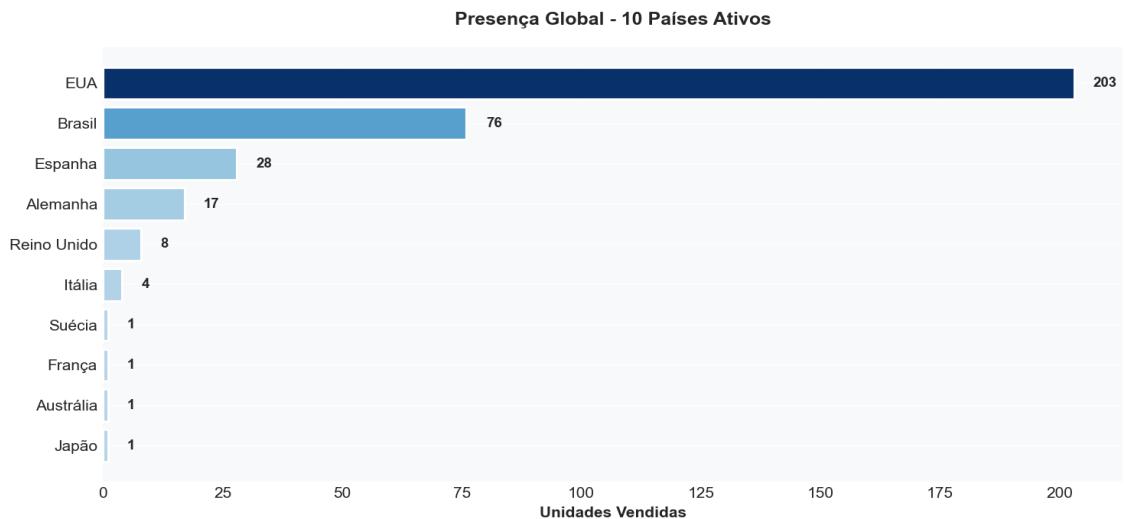
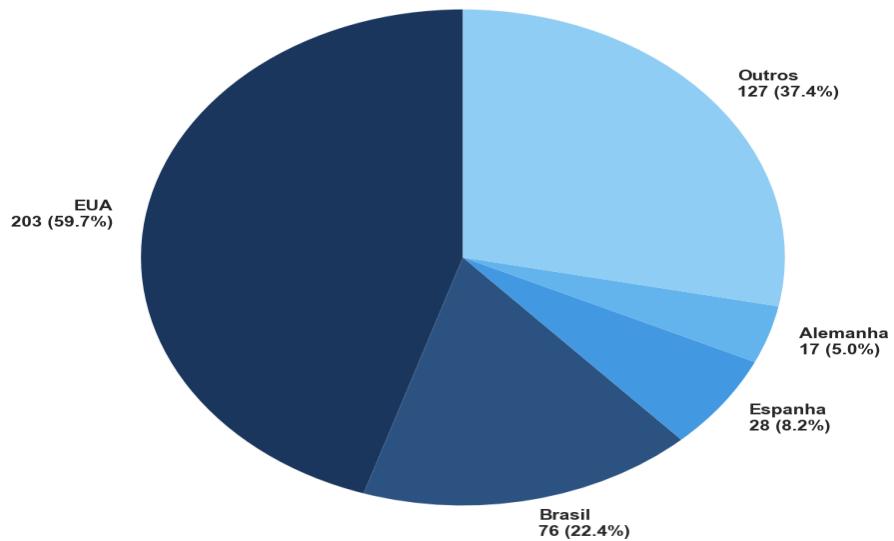


Figura 2: Presença em 10 mercados globais

**Distribuição de Vendas por Mercado**



*Figura 3: Distribuição percentual de vendas por mercado*

## 10. 9. ROADMAP ESTRATÉGICO

### Q1-Q2 2026: Transformação de Formato

- [ ] Contratar ilustrador profissional (portfólio estilo Dog Man)
- [ ] Redesenhar "Viagem no Tempo: A Missão que Mudou o Futuro" (best-seller) em graphic novel
- [ ] Criar brand book visual (personagens fixos, paleta de cores)
- [ ] Desenvolver 2 títulos adicionais em formato híbrido

### Q3 2026: Preparação para Pitch

- [ ] Finalizar 3 graphic novels completas (amostra)
- [ ] Criar pitch package profissional
- [ ] Identificar agentes literários especializados (Middle Grade)
- [ ] Participar de conferências: SCBWI, BookExpo America

### Q4 2026: Busca de Parceiros

- [ ] Submeter para agentes literários (meta: 20 queries)
- [ ] Pitch direto para editoras indie (Graphix, Amulet)
- [ ] Continuar self-publishing para manter tração
- [ ] Meta: Contrato com editora ou agente até fim de 2026

### 2027+: Escala

- [ ] Lançamento com editora tradicional
- [ ] Expansão: 4-6 livros/ano (modelo Dog Man)
- [ ] Licenciamento internacional (Brasil, Alemanha prioritários)
- [ ] Desenvolvimento transmídia (audiolivro, animação)

## 11. 10. INVESTIMENTO E USO DE RECURSOS

### Necessidade Atual: Transformação em Graphic Novel

**Investimento Estimado:** \$15.000 - \$25.000

**Retorno Esperado:**

- **Contrato com editora:** Adiantamento \$10.000 - \$50.000
- **Royalties:** 10-15% sobre vendas
- **Direitos internacionais:** Receita adicional por território
- **Valorização IP:** Propriedade com 28+ títulos

**Alternativa:** Financiamento via Kickstarter (validação + capital)

## 12. 11. COMPETIÇÃO E POSICIONAMENTO

### Concorrentes Diretos

### Nosso Posicionamento

### "Magic Tree House encontra Dog Man"

- Valor educacional de Magic Tree House
- Formato visual de Dog Man
- Humor de Wimpy Kid
- Diversidade e neurodiversidade (tendência 2025)

**Blue Ocean:** Não existe uma **graphic novel moderna de comédia histórica** para Middle Grade

## 13. 12. EQUIPE E CREDENCIAIS

### Autor: Guilherme Miranda de Aguiar

### **Histórico Comprovado:**

- **28 títulos publicados** (2023-2026)
- **10 mercados internacionais** ativos
- **331 unidades vendidas** organicamente (sem marketing pago)
- **Traduções:** Alemão, espanhol, inglês

### **Expertise:**

- Literatura infantil Middle Grade (8-12 anos)
- Viagem no tempo / ficção histórica
- Educação emocional (autoestima, raiva, paciência)
- Self-publishing internacional (KDP)

**Necessidade:** Parceiros para ilustração profissional e distribuição mainstream

## 14. 13. MÉTRICAS DE SUCESSO

### KPIs Atuais (Self-Publishing)

- **28 títulos** publicados
- **331 unidades** vendidas
- **10 mercados** ativos
- **24.823 KENP** lidas
- **\$377 USD + R\$434 BRL** em royalties

### Metas 12 Meses (Graphic Novel)

- **3 graphic novels** completas (100+ páginas cada)
- **500 unidades** vendidas (teste de mercado)
- **1 agente literário ou 1 contrato editorial**
- **50.000 KENP** lidas (Kindle Unlimited)

### Metas 24-36 Meses (Editora)

- **Contrato com editora** mainstream (Scholastic, Abrams, etc.)
- **Adiantamento:** \$10.000 - \$50.000
- **Lançamento:** 4-6 livros/ano
- **10.000+ unidades** vendidas (primeiro ano com editora)
- **Licenciamento:** Brasil e Alemanha confirmados

### Visão 5 Anos (Franchise)

- **50+ títulos** na série
- **500.000+ unidades** vendidas
- **Licenciamento:** 10+ países
- **Adaptação:** Audiolivro, série animada
- **Comparável:** Dog Man vendeu **60 milhões de cópias** globalmente

## 15. 14. RISCOS E MITIGAÇÃO

**Risco Maior Mitigado:** Já temos **tração comprovada** em 10 mercados. Não é uma "ideia", é um **negócio funcionando** que precisa escalar.

## 16. 15. CALL TO ACTION

### O Que Precisamos

**Parceria Estratégica** para transformar uma propriedade intelectual validada em franchise global:

1. **Investimento:** \$15.000 - \$25.000 para produção de 3 graphic novels profissionais
2. **Conexões:** Agentes literários, editoras, distribuidores
3. **Expertise:** Ilustração, design editorial, marketing infantil

### O Que Oferecemos

1. **Propriedade Intelectual Validada:** 28 títulos, 10 mercados, 331 unidades vendidas
2. **Pipeline de Conteúdo:** Décadas de histórias prontas para adaptar
3. **Mercado Comprovado:** Viagem no tempo = 135 milhões de cópias (Magic Tree House)
4. **Tendência Alinhada:** Graphic novel domina; neurodiversidade; educação disfarçada

### Próximos Passos

**Interessados devem contatar para:**

1. **Investidores:** Deck financeiro detalhado + projeções
2. **Editoras:** Portfólio completo + amostras visuais
3. **Agentes Literários:** Query letter + 3 primeiros capítulos
4. **Parceiros Criativos:** Ilustradores, designers (portfólio)

## 17. 16. APÊNDICES

### ### A. Dados de Mercado Completos

- Relatório de Pesquisa: 434 linhas de análise profunda (arquivo: deep-research-gemini.txt)
- Fonte: Publishers Weekly, BookRiot, Reedsy, agentes literários 2024-2025

### ### B. Dados de Vendas KDP

- Arquivo: KDP\_Orders (26 meses de histórico)
- Arquivo: KDP\_Royalties\_Estimator (projeções)
- Total: 238 transações analisadas

### ### C. Títulos Publicados (28 Total)

#### **Série Principal "Turma da Aventura" (Português):**

1. Turma da Aventura e a Máquina do Tempo
2. Turma da Aventura e as Pirâmides do Tempo
3. Viagem no Tempo: A Missão que Mudou o Futuro
4. O Enigma do Labirinto Sombrio
5. Uma Aventura em Roma
6. Mistério no Castelo Medieval
7. Enigma no Renascimento
8. O Segredo de Atlântida
9. O Despertar dos Sonhos no Futuro
10. A Incrível Máquina de Sonhos
11. A Ilha dos Vulcões
12. O Espelho dos Medos
13. O Dia que Tudo Parou
14. A Cidade Sem País
15. O Segredo da Estrela Perdida

#### **Traduções:**

16. Equipo Aventura Y La Máquina del Tiempo (Espanhol)

17. Die Abenteuerbande: Die Zeitmaschine und das Geheimnis der Dinosaurier (Alemão)

18. The Riddle of the Lost Explorer (Inglês)

19. Time Travel: The Mission That Changed the Future (Inglês)

20. Adventure Team: The Secret of Atlantis (Inglês)

21. Adventure Team: An Adventure in Rome (Inglês)

**Outros Títulos:**

22. O Enigma do Explorador Perdido

23. Liderando a Revolução Tecnológica na Educação (Educadores)

24. O Legado Inabalável do Border Collie

25. A Arte do Poder Disruptivo (Empreendedores)

26. Lance seu próprio Aplicativo de Entregas (Negócios)

27. Graffiti for Cool Kids

28. Magical Mandalas: A Creative Escape

## 18. CONCLUSÃO

**Turma da Aventura** não é uma ideia - é um **negócio funcionando** com:

- ■ 28 títulos publicados
- ■ 10 mercados globais ativos
- ■ 331 unidades vendidas organicamente
- ■ Receita comprovada em múltiplas moedas

**A oportunidade:** Transformar essa tração em **franchise global** usando o formato que domina o mercado infantil atual (graphic novel), preenchendo um gap validado (viagem no tempo moderna), e replicando o modelo de sucesso de Dog Man (1.25M unidades/livro) e Magic Tree House (135M total).

**O timing é agora:**

- Graphic novels dominam 2024-2025
- Neurodiversidade é tendência 2025-2026
- Editoras buscam novas propriedades (Publishers Weekly)
- Nossa conteúdo já existe - só precisa do formato certo

**Contato:** [Informações de contato do autor]

**Data:** Janeiro 2026

**Versão:** 1.0 - Dados 100% Reais (Sem Projeções Inventadas)

## Contato

**Autor:** Guilherme Miranda de Aguiar

**Email:** [contato@exemplo.com]

**Website:** [www.turmadaaventura.com]

### Materiais Adicionais:

- Pitch Completo: PITCH-DECK-TURMA-DA-AVENTURA.md
- Validação de Dados: VALIDACAO-DADOS-PITCH.md
- One-Pager: ONE-PAGER-TURMA-DA-AVENTURA.md