**Aluno:** Gabriel Matheus Oliveira dos Santos – 2111550331

**Aluno:** Guilherme Henrique Moraes Caldeira – 2111550031

**Aluno:** Vinícius Fernando dos Santos Moreira – 2111550146

**Plano de negócios de uma Developer de jogos Indie**

* Conceito de Negócio

A ideia desse conceito de negócio é uma empresa de desenvolvimento de jogos focado em jogos *indie* (jogos com pequenas equipes de desenvolvedores sem apoio de *publishers* e que focam em inovação de mecânicas dos jogos) de nome Panic Games Studios, os produtos oferecidos pela empresa serão em maioria jogos eletrônicos criados pela mesma, os jogos serão publicados nas diversas plataformas digitais como Steam, Playstation e Xbox, além da criação de games é pretendido oferecer serviços para outras desenvolvedoras de jogos que necessitem de estúdios externos para algum projeto.

O público principal visado pela empresa são os gamers, mas em maioria aqueles que são usuários de PC, pois a publicação de jogos através da plataforma Steam tem um processo mais simples e a maneira de divulgação garante mais visibilidade a projetos menores, quanto a rede social gamer, é pensado trazer até mesmo usuários de celulares, pois nesse caso a plataforma utilizada não será um empecilho, já que as redes sociais não precisam de um sistema com tantos recursos para funcionar bem.

É pretendido pela empresa realizar produções de muita qualidade e trabalhar em prol da melhor experiência dos jogadores, principalmente na rede social onde a ideia é criar um ambiente único e que seja agradável para os usuários de jogos, para que a mesma tenha uma boa imagem na comunidade gamer e possa crescer de maneira positiva.

A empresa toma como sua visão alcançar um alto patamar na indústria dos jogos, podendo até adquirir parcerias com grandes publishers e adquirir um melhor orçamento, o que permitirá a entrada no grande mercado dos games e a produção de jogos AAA (Jogos Triplo-A são aqueles que tem um grande orçamento e alta qualidade técnica, eles são vistos como os melhores jogos produzidos), tudo isso seguindo a missão de criar experiências únicas, fazendo parte da própria comunidade de nossas produções e sempre tentando ser o que os gamers esperam de uma empresa que tem como sua essência os jogos.

* Análise de Oportunidade

A empresa Panic Games Studios tem como seu público-alvo os gamers jovens, em geral um público mais amadurecido para os games, pois os jogos requerem um maior nível de maturidade já que não são parte do mainstream. Os jogos criados costumam ter um período de 1 a 2 anos de crescimento e algo entre 2 anos de sobrevida, mas esse dado é completamente variado e pode se ajustar conforme o sucesso e o cenário onde está incluído.

A distribuição dos games é feita através de plataformas de vendas de jogos como a Steam, que é atualmente a melhor ferramenta para pequenos desenvolvedores, já que a publicação é fácil e também é gratuita, além de grande margem de divulgação que é oferecida pela plataforma, é o melhor lugar para trazer o nosso produto aos clientes. Esse mercado dos jogos indie é consideravelmente novo, tendo surgido em meados da década de 90, ele tem crescido muito no cenário nacional com taxas próximas a 20% de crescimento total na receita movimentada, segundo UAI Drop de Jogos entre 2003 até 2018 o mercado o número de desenvolvedoras ativas triplicou de 133 para 375, isso sem considerar os estúdios que não são oficializadas, os quais são inúmeros, o que indica que o setor tem grande potencial de crescimento, podendo até ter como exemplo o jogo Terraria, que para muitos é considerado tão grande e completo quanto outros títulos AAA, atualmente o mercado já está próximo dos 2 bilhões por ano de receita movimentada.

Quanto ao retorno obtido dos produtos, o investimento poderia sim ser recuperado em um curto prazo, considerando que ele tenha uma visibilidade e vendas razoáveis, até porque a plataforma economiza muitos gastos em questões como divulgação, infraestrutura e controle de vendas. As barreiras financeiras não serão tantas para nosso estúdio, pois os gastos serão bem diminuídos usando a plataforma Steam, assim seria muito mais fácil controlar os valores. Como dito antes, atualmente existem mais de 400 desenvolvedoras de jogos indie oficializadas e estruturadas, quanto as não oficiais é dificilmente estimável quantas existam, mas como o mercado de vendas de jogos costuma ser inclusivo com estúdios pequenos, mesmo que empresas obtenham sucesso elas não conseguem monopolizar as plataformas e ofuscar outros menores.

* Produtos e Serviços

A Panic Games Studios trabalha como uma desenvolvedora de jogos do setor Indie (Independente), ou seja, cria jogos com equipes pequenas e sem grande apoio financeiro, principalmente focando em trazer inovação nas suas produções o que é pouco visto em outras obras digitais. A categoria abordada pelo estúdio é de jogos 3D com ação e uma narrativa simples, mas também vão haver casos de produções com uma gameplay voltada para o RPG ou até em Puzzles, entretanto na filosofia usada pela empresa, cada novo jogo é uma produção inédita e que tanta ser inovadora em cada aspecto, assim mesmo que o jogo apresente de certa forma um modelo genérico, nós iremos implementar novas mecânicas que fazem dele uma experiência diferente do padrão do mercado. Além de trabalhar como um estúdio independente, também atuaremos como prestador de serviços de desenvolvimento para outras produtoras de jogos, o que vão envolver produtos maiores e que tem maior quantidade de investimento neles.

Nossos jogos serão distribuídos normalmente através da plataforma digital Steam, que funciona como uma ferramenta de compra de jogos para computador, portanto nosso foco será adaptar nossas criações para funcionarem nos PCs através da Steam, usando essa plataforma em parceria com a Valve Corporation, todas as vendas e o controle serão feitas por ela apenas tendo que pagar uma taxa a Valve, também é possível pela Steam proporcionar uma comunidade interativa e permitir modificações e outras personalizações através do Steam Workshop.

A finalidade das nossas produções é fazer jogos que proporcionem um bom entretenimento para os jogadores, e também poder unir a comunidade gamer, além disso também queremos fazer produtos capazes de inovar o mercado e fazer crescer ainda mais a promissora indústria de jogos, que atualmente se encontra em uma fase de acelerado crescimento. Procuramos oferecer jogos com apelo para um público mais maduro, pois como as mecânicas trazidas neles são inovações, quer dizer que ainda são muito pouco consolidadas, e por isso é de se esperar que um público mais jovem não as compreenda tão bem e não seja tão atraído por tal.

Quanto as novas tecnologias apresentadas em nossos produtos, na maioria das vezes nós não teremos tanto domínio sobre elas, pois esse setor se renova muito rapidamente, as inovações normalmente não são fáceis de serem acompanhadas o tempo todo, então a equipe deverá trabalhar duro para estar por dentro de todos os novos sistemas existentes e estudar muito para conseguir compreende-las e acompanha-las.