

SpaX Gaming

FAG - Centro Universitário Assis Gurgacz

 Dreamshaper



1 Equipe do Projeto

HP

HIGOR VINICIUS MUDOLON PIRES

Comercial, Comercial / Vendas
hvmpires@minha.fag.edu.br

MS

MARCELO RODRIGO SPECIA

Administrativo, Comunicação, Línguas, Finanças

CG

Cassiano Brandt Goldenberg

Relações Internacionais
cbgoldenberg@minha.fag.edu.br

JV

JHONATAN DA SILVA VIDA

Apoio ao cliente, Marketing / Publicidade
jsvida@minha.fag.edu.br

SS

Subcontratar Serviço

Desenvolvimento de Produto, Engenharia Electrotécnica, Informática, Webdesign, Direito / Jurisprudência, Recursos Humanos

RC

Recrutar Cofundador

Tecnologias de Informação, Pesquisa



Geração de ideias

- Plataforma de jogos eletrônicos com aluguel de jogos e disponibilização de engine de desenvolvimento gratuita.

A sua ideia

Plataforma de jogos eletrônicos com aluguel de jogos e Engine de desenvolvimento disponibilizada gratuitamente.

Relevância do projeto

Acessibilidade e democratização do mercado de jogos eletrônicos.

Validação do Mercado

300 bilhões de dólares.



Parceiros-Chave	Atividades-Chave	Proposta de Valor	Relações com Clientes	Clientes
Investidores; Desenvolvedoras	Licenciamento dos jogos disponibilizados; Gerenciamento das licenças dos aluguéis ; Gerenciamento das plataformas digitais; Gerenciamento dos itens em destaque na loja	Plataforma de vitrine, com venda, teste gratuito e aluguel de jogos; Assinaturas premium com jogos rotativos; Box de jogos aleatórios; Comunidade; Ferramenta de streaming; Engine disponibilizada gratuitamente.	Relacionamento próximo e descontraído; Sistema online 24h (auto-atendimento); Confiabilidade da marca e do sistema; Comunidade interativa; Engine disponibilizada gratuitamente para desenvolvedoras de jogos.	Gamers, desde casuais a entusiastas; Streammers; Desenvolvedoras de jogos; Desenvolvedores independentes.
	Recursos-Chave		Canais	
	Desenvolvimento das plataformas online; Financiamento para grandes projetos; Colaboradores; Comunidade aberta; Desenvolvimento da Engine gratuita		Mídias sociais; Youtubers/Streammers; Site; Plataforma; Aplicativo.	
Despesas		Receitas		
Design e desenvolvimento das plataformas; Marketing; Pesquisa e desenvolvimento; Custos de licença de jogos; Colaboradores; Desenvolvimento da Engine gratuita		Venda; Aluguel; Divulgação de jogos na tela principal da plataforma; Royalties de jogos desenvolvidos com a Engine disponibilizada		



Objetivos das entrevistas

Encontrar e analisar a viabilidade do projeto do ponto de vista da demanda.

Participantes

- Edypo Miyamoto
- Leandro Perin
- Eduardo Madureira
- Carlos Scherer
- Guilherme Gasparovic
- Eudiman Heringer

Conclusões

Os impostos no mercado de jogos nacional é extremamente alto, isso torna a aquisição de licença de todos os jogos que a pessoa queira jogar, portanto, o aluguel de jogos torna o mercado viável.

Principais perguntas

- Você joga ou já jogou algum jogo eletrônico?
- Você já deixou de jogar algum jogo por ser muito caro?

*** Esta atividade tem 1 arquivo associado ***



Fazer

Os usuários frequentemente deixam de adquirir jogos devido aos altos valores de aquisição de licença de jogos, além de deixarem os jogos sem uso após finalizarem todos os objetivos do mesmo.

Dizer

"Já passei vontade de jogar inúmeros jogos e ainda tenho isso, por conta dos valores muito altos, fica impossível de conseguir acompanhar todos os lançamentos que gostaria de poder jogar."

Pensar

Eu acho que o aluguel de jogos tornaria o mercado de jogos muito mais viável.

Sentir

Felicidade, entusiasmo, euforia, animação.



Objetivos do protótipo

Aluguel de jogos, plataforma online, criação de comunidade.

O meu protótipo

Criaremos diversas contas em uma plataforma concorrente, e iniciaremos fazendo o aluguel destas contas para os usuários de teste.

Conclusões

Diversidade de jogos, serviço com custo baixo, rapidez nas transações.



Gostos

Diversidade de jogos, serviço com custo baixo, rapidez nas transações.

Críticas

Design da plataforma.

Perguntas

Vamos poder testar os jogos antes de adquirí-los?

Ideias

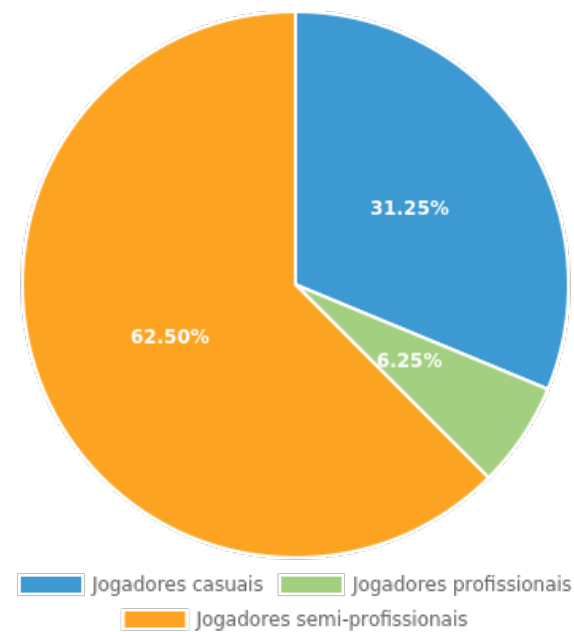
Para as pessoas que comprar licença de jogos, colocar uma opção de disponibilizar a licença para aluguel, e receber parte do valor de aluguel.



Canais

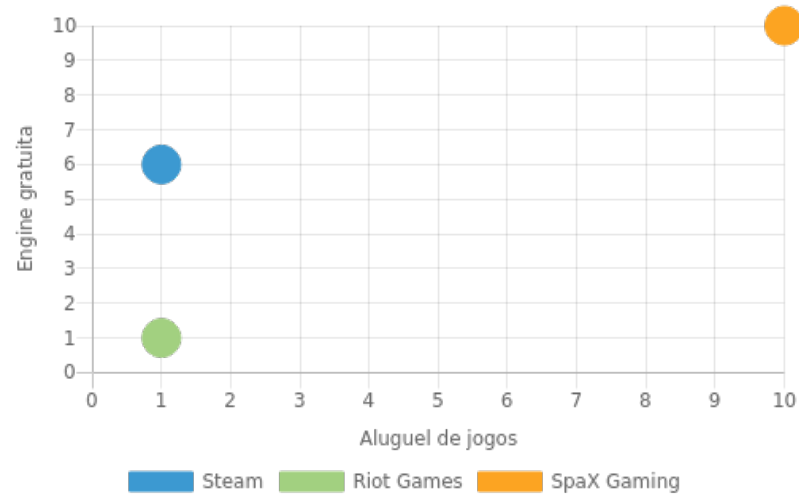
Mídias sociais; Youtubers/Streammers; Site; Plataforma; Aplicativo.

Segmentos





Diferenciação em relação a outros projetos



Vantagem do teu projeto

A nossa vantagem é a diversidade de canais, diversidade de produtos, criação de comunidade, entre outros.



Ações de comunicação

Realizaremos publicações diárias nas redes sociais; divulgação e promoção de campeonatos; divulgação através de streamers.

Mensagens principais

- Jogadores, Buscamos democratizar o mercado de jogos, aproximar a relação entre jogadores e desenvolvedoras, criar uma comunidade saudável.



PARCEIROS	RECURSOS	ATIVIDADES
• BNDES • SEBRAE • EA Games	• Servidores • Recursos financeiros • Equipe especializada	• Monitorar, testar e melhorar a plataforma • Desenvolvimento e monitoramento da Engine • Gestão das licenças



Desenvolvimento de Produto	
Parcerias	
Comercial	
Legal e Contabilidade	
Desenvolvimento de Produto	

- Desenvolvimento de Produto**
de 01-12-2021 a 01-12-2023
- Desenvolvimento de Produto**
de 01-06-2022 a 01-06-2025
- Parcerias**
de 01-12-2021 a 01-12-
- Comercial**
de 01-12-2021 a 01-12-
- Legal e Contabilidade**
de 01-12-2021 a 31-01-2022



	TEMPO		
	1 ano	2 anos	3 anos
Receitas (R)	11.000.000,00 R\$	22.000.000,00 R\$	60.000.000,00 R\$
Custos Variáveis (CV)	2.700.000,00 R\$	5.400.000,00 R\$	15.000.000,00 R\$
Custos Fixos (CF)	3.050.000,00 R\$	6.060.000,00 R\$	4.070.000,00 R\$
Custos Totais (CT = CV + CF)	5.750.000,00 R\$	11.460.000,00 R\$	19.070.000,00 R\$
Resultado Operacional (RO = R - CT)	5.250.000,00 R\$	10.540.000,00 R\$	40.930.000,00 R\$
Depreciação e Amortização (DA)	1.000.000,00 R\$	6.000.000,00 R\$	26.000.000,00 R\$
Resultado Antes de Impostos (RAI = RO - DA)	4.250.000,00 R\$	4.540.000,00 R\$	14.930.000,00 R\$
Impostos (I)	1.253.750,00 R\$	1.339.300,00 R\$	4.404.350,00 R\$
Resultado Líquido (RL = RAI - I)	2.996.250,00 R\$	3.200.700,00 R\$	10.525.650,00 R\$



	TEMPO		
	1 ano	2 anos	3 anos
Ativo	6.996.250,00 R\$	25.996.250,00 R\$	110.521.900,00 R\$
Patrimônio Líquido	6.996.250,00 R\$	25.996.250,00 R\$	110.521.900,00 R\$
Passivo	0,00 R\$	0,00 R\$	0,00 R\$



	TEMPO		
	1 ano	2 anos	3 anos
Fluxos de Caixa	3.996.250,00 R\$	9.200.700,00 R\$	36.525.650,00 R\$
Fluxos Acumulados	3.996.250,00 R\$	13.196.950,00 R\$	49.722.600,00 R\$
Investimento	4.000.000,00 R\$	20.000.000,00 R\$	80.000.000,00 R\$
Financiamento Necessário	4.000.000,00 R\$	20.000.000,00 R\$	80.000.000,00 R\$
Ponto de Equilíbrio (Break Even)	0 a 6 meses		
Gasto Médio Mensal (Burn Rate)	0,00 R\$ / mês		
Total de Investimento	104.000.000,00 R\$		



Desenvolvimento da minha ideia inicial

NÃO, TUDO SE ENCAMINHOU CONFORME O PLANEJADO DURANTE O PERCURSO DA CRIAÇÃO CONFORME A EXPECTATIVA EXPOSTA, CONSEGUIMOS ENTREGAR A TEMPO.

Meus maiores aprendizados

QUE ATRAVÉS DELES O CONTATO COM CADA CULTURA NOS FEZ ENTENDER E OLHAR DE MANEIRAS DIFERENTES E INTEGRAR DENTRO DA EMPRESA CADA UMA DELAS.

O que gostaria de ter feito de forma diferente:

NÃO O PROJETO EM SI É UMA REALIZAÇÃO QUE VEIO PARA NOS AGRACIAR DURANTE A NOSSA JORNADA.

Competências desenvolvidas durante o projeto

