

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

LUCAS VILLAS-BÔAS LIMA GIL CARDOSO

**PLANO DE NEGÓCIO: ENPICEE VILLAGE**

Florianópolis

2022

LUCAS VILLAS-BÔAS LIMA GIL CARDOSO

**PLANO DE NEGÓCIO: ENPICEE VILLAGE**

Trabalho Conclusão do Curso de Graduação em  
Ciência da Informação do Centro de Ciências da  
Educação da Universidade Federal de Santa  
Catarina como requisito para a obtenção do título  
de Bacharel em Ciência da Informação  
Orientador: Prof. Sonali Paula Molin Bedin, Dra.

Florianópolis

2022

### Ficha de identificação da obra

Cardoso, Lucas Villas-Bôas Lima Gil  
Plano de Negócio : Empicee Village / Lucas Villas-Bôas  
Lima Gil Cardoso ; orientadora, Sonali Paula Molin  
Bedin, 2022.  
51 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Ciências da Educação, Graduação em Ciência da  
Informação,  
Florianópolis, 2022.

Inclui referências.

1. Ciência da Informação. 2. Empreendedorismo. 3.  
Entretenimento. I. Paula Molin Bedin, Sonali. II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação  
em Ciência da Informação. III. Título.

LUCAS VILLAS-BÔAS LIMA GIL CARDOSO

**PLANO DE NEGÓCIO: ENPICEE VILLAGE**

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bacharel em Ciência da Informação” e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Ciência da Informação

Florianópolis, 01 de Agosto de 2022.

---

Prof. Sonali Paula Molin Bedin, Dra.  
Orientadora

## RESUMO INFORMATIVO

Este plano de negócio é destinado a uma empresa, de micro a médio porte, que seja desenvolvedora de jogos ou que tenha o interesse de ingressar nesse mercado. No plano de negócio serão apresentados: a descrição do jogo digital *Enpicee Village*, o mercado em que está inserido, seu processo de desenvolvimento, a equipe necessária para desenvolvê-lo, uma análise do mercado em que está inserido, as estratégias de marketing e o plano operacional. O mercado de jogos digitais está crescendo todo ano pelo mundo, especialmente nos Estados Unidos e no Brasil. Ao contrário de conteúdos como cinema, música e artes visuais, os jogos são facilmente exportáveis, oferecendo oportunidades internas e externas. Criados, em sua maioria, com a língua inglesa como base, seu alcance é global. Traduções também podem facilitar sua inclusão em mercados específicos. Com a crescente popularidade do gênero de *Jogo de Interpretação de Papéis* (Sigla RPG em inglês para *Role-Playing Game*), avanços nos motores de jogos disponíveis e o aumento na capacidade de processamentos dos computadores pessoais e consoles, o momento é ótimo para desenvolver o jogo *Enpicee Village*. Para desenvolver um jogo como esse, é necessário uma equipe especializada para cada área de desenvolvimento. A quantidade de funcionários, nível de expertise e funções que serão realizadas ficam à critério da diretoria da empresa desenvolvedora. Todavia, este plano traz sugestões para cada área, como as atividades que cada profissional especializado desenvolve, como são as equipes e as importâncias de cada função para o desenvolvimento do jogo. Utilizando o método de desenvolvimento de jogos de Jeannie Novak (2010) no livro *Desenvolvimento de Jogos*, um plano de crescimento para o desenvolvimento detalhado do jogo *Enpicee Village* é detalhado. Ele inclui a ordem das etapas de conceituação do jogo até seu lançamento e pós-produção. Também inclui quais equipes são importantes para cada etapa e quais tarefas precisam ser realizadas para sua finalização. Este plano traz uma estimativa de capital financeiro necessário para a realização desse projeto, com uma equipe mínima e uma equipe recomendada.

**Palavras-chave:** Empreendedorismo. Entretenimento. Videogame.