

# Canvas

Manual Orientativo do Canvas  
para o Segmento de Games





**Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - Sebrae**

**Presidente do Conselho Deliberativo Nacional  
Roberto Simões**

**Diretor-Presidente  
Luiz Eduardo Pereira Barretto Filho**

**Diretor-Técnico  
Carlos Alberto dos Santos**

**Diretor de Administração e Finanças  
José Claudio dos Santos**

**Gerente da Unidade de Atendimento Coletivo Serviços - UACS  
Juarez de Paula**

**Coordenadora Nacional de Economia Digital- UACS  
Rosana Melo**

**Arte Gráfica e Diagramação  
Radiola Design e Publicidade**

**Desenvolvimento de Conteúdo  
Mutopo Brasil**

**Consultoria Técnica  
Marina Miranda  
Peter Sola**

Brasília, dezembro de 2014.

**CARREGANDO**



## SEGMENTO DE JOGOS DIGITAIS

Os avanços tecnológicos permitiram a distribuição dos jogos digitais via downloading ou streaming; como também, diversas possibilidades de geração de receita desde publicidade, venda de acessórios virtuais e opções mais exclusivas para um mercado especializado.

Ao mesmo tempo, a equipe para a sua produção deve ser formada por programadores de computação, engenheiros de softwares, artistas, animadores, roteiristas, designers e compositores de música; sendo assim multidisciplinar e internacionalizada.

Aos principais modelos de jogos digitais são: entretenimento como os jogos casuais e jogos com foco em publicidade, como também, jogos sérios com foco em educação, saúde e corporativo.

Fonte: Relatório Final – Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais, 02/2014, BNDES.

## GERAL

As principais atividades para os jogos digitais são: desenvolvimento de parcerias com as agências de comunicação, desenvolvimento de plataforma e rede de aplicativos com o intuito de aumentar a base de usuários, maior reconhecimento da marca e do desenvolvedor.

Sua principal fonte de receita é através das informações de acesso aos usuários, que obtém o jogo de forma gratuita, sendo que seus canais são; loja de aplicativos e conteúdo viral na Internet.





## PRINCIPAIS PARCEIROS

Rede de Apps

Agências de comunicação

Dev Platforma

Rede de freelancers

## PRINCIPAIS ATIVIDADES

Aquisição de usuários

Suporte para Usuário

Necessidade do Cliente

Desenvolvimento

## PRINCIPAIS RECURSOS

Base de pessoas

Marca

Pessoa Desenvolvedor

Propriedade intelectual

## ESTRUTURA DE CUSTOS

Marketing

Desenvolvimento

Estrutura Servers

Comissão APP Stores

## PROPOSTA DE VALOR

## RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR

App Store

Suporte  
Email

Website

Newsletter

## CLIENTELA

Jogadores

## CANAIS

Internet

APP Store

## RENDA

Gratuito  
Acesso de  
dados

# CASUAL

## PRINCIPAIS PARCEIROS

Investidor

Agente  
(outsourcing)

Dev  
Platforma

Publishers

Distribuidores

APP Store  
Online

Sales analytics

## PRINCIPAIS ATIVIDADES

Gestor de  
projetos

Desenvolvimento

Canal de  
vendas  
Métricas

User experience  
design

Suporte para  
usuário

Aquisição  
de usuários

## PRINCIPAIS RECURSOS

Metodologia

Propriedade  
intelectual

Pessoas

Pessoa  
Desenvolvedor

## ESTRUTURA DE CUSTOS

Estrutura  
Servers

Desenvolvimento

Distribuição

Pesquisa

Engines

Comissão  
APP Stores

Marketing



## PROPOSTA DE VALOR

Conexão Social

Conexão afetiva universo game

Troca de Valor

Treinamento de habilidades

Diversão

Recreação

Transmídia

Merchandising

Captação De dados

## RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR

Pessoal

App Store

Suporte Email

Website

Newsletter

## CANAIS

Plataforma para games desktop

Internet

Feiras

Eventos

APP Store

## CLIENTELA

Parceiros de negócios

Jogadores

Cliente (outsourcing) whitelabel

## RENDA

Propaganda

Micro Pagamento de itens virtuais

App Store

Contratação

Compra

Acesso aos Dados do usuários

Assinatura

## SERIOUS GAMES

A principal característica dos serious games são jogos baseados em pesquisa e desenvolvidos e também feito em universidades.

Podemos observar que nos três segmentos aplicados (corporativo, educação e saúde) as propostas de valor estão principalmente alinhadas com: conexão social, aprendizagem, desenvolvimento profissional, prevenção, acesso à informação, recreação e experiência emotiva.

### SERIOUS GAMES – EDUCAÇÃO

Neste modelo as principais atividades são: conteúdo educacional, desenvolvimento profissional, conexão social e que seja uma plataforma de testes e de métricas.

Seus principais modelos de receita são: gratuidade, venda por lojas de aplicativos, mensalidade e marketing para nicho.

Ao mesmo tempo, no que se refere aos clientes será direcionado para: contratantes, instituições governamentais, universidades, empresas, agências de publicidade e pessoas em formação.

### SERIOUS GAMES – SAÚDE

Neste modelo seus principais parceiros são: investidores, consultoria, associação e distribuidores; no entanto, seus principais clientes são: instituições governamentais, mercado farmacêutico e hospitalar.

Seus principais modelos de receita são: fundos de pesquisa, marketing e propaganda, lojas de aplicativos, editais, comissão e consultorias.

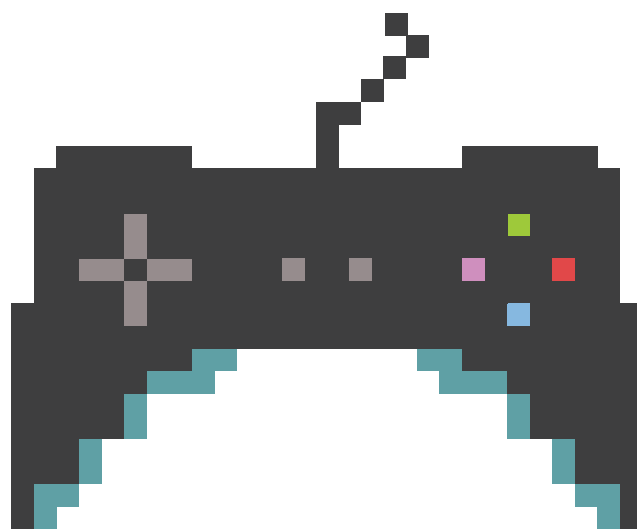
Ao mesmo tempo, no que se refere aos clientes será direcionado para: contratantes, instituições governamentais, mercado farmacêutico e hospitalar.

### SERIOUS GAMES – CORPORATIVO

Neste modelo as principais atividades são: conteúdo educacional, desenvolvimento profissional, conexão social e que seja uma plataforma de testes e de métricas.

Seus principais modelos de receita são: gratuidade, venda por lojas de aplicativos, mensalidade e marketing para nicho.

Ao mesmo tempo, no que se refere aos clientes será direcionado para: contratantes, parceiros de negócios, instituições governamentais, organizações educacionais.



# SERIOUS EDUCAÇÃO

## PRINCIPAIS PARCEIROS

Investidor

APP Store Online

Consultorias

Agências de comunicação

Associação

Distribuidores

## PRINCIPAIS ATIVIDADES

Gestor de projetos

Desenvolvimento

Canal de vendas  
Métricas

User experience design

Suporte para usuário

Entender a necessidade

## PRINCIPAIS RECURSOS

Base de pessoas

Marca

Pessoa Desenvolvedor

Propriedade intelectual

## ESTRUTURA DE CUSTOS

Marketing

Desenvolvimento

Conteúdo

Estrutura Servers

Comissão APP Stores

## PROPOSTA DE VALOR

Desenvolvimento profissional

Educação

Conexão Social

Recreação

Relacionamento e team building

Eficiência

Prevenção

Captação De dados

Desenvolvimento de pessoas

Propaganda

Marketing

## RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR

Pessoal

App Store

Suporte Email

Website

Newsletter

## CLIENTELA

Jogadores em geral

Contratante

## CANAIS

Internet

Empresas

Feiras

Eventos

APP Store

## RENDA

Gratuito

Pesquisa (governo, empresas)

Pay per click  
Propaganda rede de add

Comissão

App Store

Editais

Marketing (Dados, visualizações)

Consultorias

# SERIOUS SAÚDE

## PRINCIPAIS PARCEIROS

Investidor

APP Store Online

Consultorias

Agências de comunicação

Associação

Distribuidores

## PRINCIPAIS ATIVIDADES

Gestor de projetos

Desenvolvimento

Canal de vendas  
Métricas

User experience design

Suporte para usuário

Entender a necessidade

## PRINCIPAIS RECURSOS

Base de pessoas

Marca

Pessoa Desenvolvedor

Propriedade intelectual

## ESTRUTURA DE CUSTOS

Marketing

Desenvolvimento

Engines

Estrutura Servers

Comissão APP Stores

## PROPOSTA DE VALOR

Desenvolvimento profissional

Educação

Conexão Social

Relacionamento e team bulding

Disseminar conteúdo

Captação De dados

Prevenção

Eficiência

Marketing

## RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR

Pessoal

App Store

Suporte Email

Website

Newsletter

## CLIENTELA

Jogadores em geral

Contratante

## CANAIS

Internet

Empresas

Feiras

Eventos

APP Store

## RENDA

Gratuito

Pesquisa (governo, empresas)

Pay per click  
Propaganda rede de add

Comissão

App Store

Editais

Marketing (Dados, visualizações)

Consultorias

# SERIOUS CORPORATIVO

## PRINCIPAIS PARCEIROS

Investidor

APP Store Online

Consultorias

Agências de comunicação

Associação

Distribuidores

## PRINCIPAIS ATIVIDADES

Gestor de projetos

Desenvolvimento

Canal de vendas  
Métricas

User experience design

Suporte para usuário

Entender a necessidade

## PRINCIPAIS RECURSOS

Base de pessoas

Marca

Pessoa Desenvolvedor

Propriedade intelectual

## ESTRUTURA DE CUSTOS

Marketing

Desenvolvimento

Engines

Estrutura Servers

Comissão APP Stores



## PROPOSTA DE VALOR

Desenvolvimento profissional

Educação

Conexão Social

Recreação

Relacionamento e team building

Eficiência

Prevenção

Captação De dados

Desenvolvimento de pessoas

Propaganda

Marketing

## RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR

Pessoal

App Store

Suporte Email

Website

Newsletter

## CLIENTELA

Jogadores em geral

Contratante

## CANAIS

Internet

Empresas

Feiras

Eventos

APP Store

## RENDA

Gratuito

Pesquisa (governo, empresas)

Pay per click  
Propaganda rede de add

Comissão

App Store

Editais

Marketing (Dados, visualizações)

Consultorias

## ENTRETENIMENTO

Já em relação ao entretenimento podemos dividir em dois: jogos casuais e advergames ou jogos publicitários com foco na exposição de marcas e produtos.

As principais características dos jogos casuais são: jogos com foco na diversão do usuário e na sua experiência do jogar, é intuitivo e altamente assimilável criando uma forte conexão com o usuário e direcionado ao público em massa.

No contraponto, temos os jogos casuais hardcore que exige maior dedicação e envolvimento do jogador, permitindo experiências mais profundas e densas.

Os principais modelos de receita são: propaganda, compra, micro-pagamentos de itens virtuais, acesso aos dados do usuário, loja de aplicativos, assinatura e mensalidade.

## ADVERGAMES

Os advergames ou jogos publicitários na maioria das vezes são jogos sociais nas redes sociais, seus valores são; recreação, captação de dados e tráfego, marketing e que seja um jogo com alto engajamento envolvendo a marca ou contratante.

Os principais modelos de receita são: propaganda, compra, micro-pagamentos de itens virtuais, acesso aos dados do usuário, loja de aplicativos, assinatura, geração de tráfego e identificação de talento para empresas de recrutamento.

Suas parcerias são agências de comunicação, plataformas de desenvolvimento, rede de aplicativos e análise de vendas.



## PRINCIPAIS PARCEIROS

Rede de Apps

Agências de comunicação

Dev Platforma

Sales Analytics

## PRINCIPAIS ATIVIDADES

Aquisição de usuários

Suporte para Usuário

Entender a necessidade

Desenvolvimento

## PRINCIPAIS RECURSOS

Base de pessoas

Marca

Pessoa Desenvolvedor

Propriedade intelectual

## ESTRUTURA DE CUSTOS

Marketing

Desenvolvimento

Estrutura Servers

Comissão APP Stores

## PROPOSTA DE VALOR

Diversão

Jogos gratuitos

Recreação

Captação De dados Tráfego

Marketing Propaganda Influência

Pesquisa Influência

## RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR

Pessoal

App Store

Suporte Email

Website

Newsletter

## CLIENTELA

Jogadores

Contratante

Instituições Governamentais

## CANAIS

Internet

APP Store

## RENDA

Gratuito Acesso de dados

Pay per click Propaganda rede de add

Marketing (Dados, visualizações)

Editais

Contratação

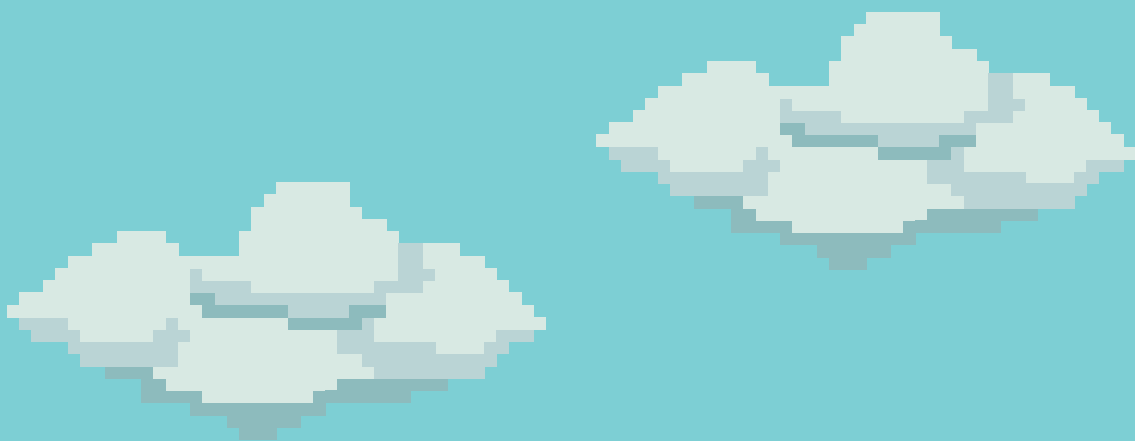
Tráfego para website

ID de talento (recrutamento)

Pesquisa Governo e influência politica







**SEBRAE**

0800 570 0800 | [sebrae.com.br](http://sebrae.com.br)