

**ANEXO II
PLANO DE
TRABALHO**

Dados do Projeto

Título ou Nome do Projeto: Mar da Intriga

Categoria a que vai concorrer. Marque uma das opções abaixo:

1. Produção Audiovisual - Art. 6º, Inciso I

☐ 1.1 Produção de Longa-Metragem

☐ 1.2 Produção de Curta-Metragem

☐ 1.3 Produção de obra audiovisual seriada

☐ 1.4 Complementação de Longa-Metragem

☐ 1.5 Desenvolvimento de Curta-Metragem

☐ 1.6 Desenvolvimento de Longa-Metragem

☒ 1.7 Desenvolvimento de Games

☐ 1.8 Projetos Livres

☐ 1.9 Projetos Exclusivos para Mulheres

2. Mostras, Cineclubes, Ações de Capacitação e Pesquisa - Art.6º, Inciso III

☐ 2.1 Mostras, Fes vais e Eventos/Formação de Plateia

☐ 2.2 Desenvolvimento de Cineclubes

☐ 2.3 Capacitação

☐ 2.4 Preservação de Audiovisual

☐ 2.5 Pesquisa, Inventário e Catalogação

3. Apoio à Pequena e Microempresa, Distribuição - Art. 6º, Inciso IV

☐ 3.1 Apoio à micro e pequena empresa de audiovisual

☐ 3.2 Distribuição de Longa Metragem Nacional

☐ 3.3 Distribuição de Curta Metragem Nacional

Objeto do projeto
(Descrever até 03 linhas de forma clara e sucinta qual será a entrega do seu projeto.
Trata-se da produção de um protótipo jogável, denominado <i>Vertical Slice</i> do jogo inédito Mar da Intriga, do gênero RPG, com ênfase em uma experiência narrativa e rejogabilidade. O jogo se passa em um universo fantástico, de autoria do proponente, inspirado na era das grandes navegações e do Brasil colonial, usando de referências históricas, estética e conceitos comuns a época.
Justificativa do projeto
(Descrever a relevância e pertinência temática do projeto; o motivo da realização deste projeto; os diferenciais da proposta; e as contribuições e benefícios culturais para a cidade e para o público a que se destina)
O jogo Mar da Intriga é um projeto inédito, de autoria do proponente e com a introdução ao mundo de fantasia de Trieni, uma propriedade intelectual nova, brasileira e com foco em fantasia, gênero este que possui pouca representação de autores brasileiros mundo afora. Trieni é inspirado em vários elementos da época das grandes navegações, e como tal, aborda temas como pirataria, escravidão, colonização, povos originários e elementos históricos relevantes a sociedade e povo da época. Estes tópicos serão pautados com sensibilidade e precisão tanto na criação de mundo assim como em partes importantes da história. O projeto de jogo terá como principal diferencial mecânico o uso de tempo limitado para expor sua história, com intuito de incentivar a rejogabilidade, visto a impossibilidade de se ver tudo em uma só sessão. O jogo conta a história de um aventureiro (jogador), que em meio as suas viagens, encontra a cidade de Lylem, recentemente ameaçada por piratas cuja invasão iminente poderá destruí-la. Cabe ao jogador, se deparando com os vários moradores da cidade, suas personalidades e seus dilemas pessoais, decidir se vai ajudar a cidade, abandoná-la, criar aliados ou mais inimigos em busca de sua solução ao evento. Não haverá, no entanto, uma solução correta e sim uma série de caminhos possíveis. Uma vez com o tempo limitado, o jogo terá mais eventos e direções do que o jogador poderá ver antes que a inevitável invasão ocorra e leve-o ao fim de jogo. Dito isto, ponto principal de Mar da Intriga é que jogadores precisarão de múltiplas sessões de jogo para mapear os acontecimentos e navegar as escolhas para sua solução ideal ao conflito. Adicionalmente, proponente possui experiência no desenvolvimento de jogos com acessibilidade, visto que sua empresa de jogos, Tavern Tale Studio, têm foco em lançamento de jogos com funções de acessibilidade. Segundo a OMS 15% da população mundial hoje é considerada PCD (Pessoa com deficiência) e carece de acessibilidade em aspectos comuns de suas vidas e com base nisso torna-se objetivo do proponente a confecção de um jogo que atenda, da maneira mais completa possível, o público PCD, com funções de acessibilidade, boas decisões de design, direção de arte, diagramação e inclusão de profissionais PCD durante o desenvolvimento das soluções acessíveis. Para este projeto, intenciona-se a criação de diversas funções de acessibilidade, como legendagem ajustável, ferramentas de correção de cor para diferentes espectros de daltonismo, ferramentas de customização de controles, remapeamento e outras soluções customizadas para as dificuldades apresentadas por PCDs ao testar o projeto durante as baterias de testes.
Objetivos e Metas do Projeto
(Detalhar os objetivos e o alcance das ações propostas)
Desenvolvimento de Vertical Slice (Protótipo jogável) do jogo Mar da Intriga com mecânicas básicas e seus desdobramentos. Divulgar material de desenvolvimento em redes sociais buscando tração orgânica e criação de comunidade para o jogo. Abertura de uma página do jogo na Steam para iniciar coleta de Lista de Desejos (Wishlist) Um desdobramento após a finalização do vertical slice é o de apresentar o projeto para publicadoras de jogos (Publishers) buscando aporte financeiro do restante da produção e apoio de marketing.
Público-alvo
Mar da Intriga é um produto amplo para jogadores fãs de jogos de estratégia, RPGs e jogos focados em narrativa. Apesar de ampla a faixa etária é focada em jovens adultos de 23 a 32 anos.
Medidas de acessibilidade empregadas no projeto
Acessibilidade arquitetônica
() rotas acessíveis, com espaço de manobra para cadeira de rodas;
() elevadores adequados para pessoas com deficiência;
() piso tátil
() rampas;
() banheiros femininos e masculinos adaptados para pessoas com deficiência;
() assentos para pessoas obesas;
() corrimãos e guarda corpos;
() iluminação adequada;
() Outros

Acessibilidade comunicacional
(X) a Língua Brasileira de Sinais - Libras; () o sistema Braille;
() o sistema de sinalização ou comunicação tátil; (X) a audiodescrição; (X) as legendas;
() a linguagem simples;
(X) textos adaptados para leitores de tela; e () Outra
Acessibilidade atitudinal
() capacitação de equipes atuantes nos projetos culturais;
(X) contratação de profissionais com deficiência e profissionais especializados
() formação e sensibilização de agentes culturais, público e todos os envolvidos
(X) outras medidas que visem a eliminação de atitudes capacitistas.

Previsão do período de execução do projeto							
Data de início: Fevereiro de 2024							
Data final: Novembro de 2024							
Ficha técnica e artística							
(Indicar os principais profissionais que participarão do projeto, a critério do proponente. É obrigatória, contudo, a indicação do proponente, ou dos sócios, diretores e/ou administradores, no caso de pessoa jurídica, conforme subitem 11.3, b)							
Nome do profissional/ Empresa	Função no projeto	CPF	Pessoa Negra	Pessoa Indígena	PCD	Mulher	
Eduardo de Azevedo dos Santos	Proponente/ Programador Chefe/Gestor	059.604.671-51	Não	Não	Não	Não	
Pedro de Almeida Marques	Diretor Criativo/Gestor	038.984.171-40	Não	Não	Não	Não	
Laurent Mis	Compositor	228.034.998-19	Não	Não	Não	Não	
Laís Francielle da Costa Lima	Gerente de comunidade/ Consultora de Acessibilidade	075.881.316-32	Não	Não	Sim	Sim	
Keyssydy Sousa	Consultora de Acessibilidade	169.757.596-00	Não	Não	Sim	Sim	
Cronograma de Execução							
Atividade	Etapa	Descrição	Início	Fim			
Realização de cronogramas	Pré-Produção	Realização e preparo de Documentação a respeito do cronograma de atividades, sprints e aplicação de Metodologias ágeis para a produção do projeto ao longo dos Meses seguintes.	Mês 1 Semana 1	Mês 1 Semana 1			
Criação de conteúdo artístico	Produção	Desenvolvimento baseado em referências visuais, pesquisa de semelhantes e direção de arte. Serão feitos através de ferramentas de criação gráfica, e a sua implementação através de código e o motor gráfico, visando a finalização da versão alfa do jogo.	Mês 1 Semana 1	Mês 4 Semana 1			
Desenvolvimento e implementação de mecânicas de jogo	Produção	Através do motor de jogo Unity, linguagem C# e padrões de projeto, desenvolver e implementar as mecânicas e conteúdos que estarão presentes na versão alfa do jogo. Visa-se um código modular, reutilizável e pouco acoplado.	Mês 1 Semana 1	Mês 4 Semana 1			
Desenvolvimento de trilha sonora e efeitos sonoros	Produção	Criação e mixagem de trilha sonora e efeitos sonoros para o jogo.	Mês 1 Semana 1	Mês 4 Semana 1			
Bateria de avaliação com consultoria de acessibilidade	Produção	Etapa de validação de todas as artes, efeitos sonoros e mecânicas feitas nos últimos 4 meses.	Mês 2 Semana 1	Mês 4 Semana 1			
Criação de conteúdo artístico	Produção	Desenvolvimento baseado em referências visuais,	Mês 4 Semana 1	Mês 7 Semana 1			

		pesquisa de semelhantes e direção de arte. Serão feitos através de ferramentas de criação gráfica, e a sua implementação através de código e o motor gráfico, visando a finalização da versão alfa do jogo.		
Desenvolvimento e implementação das mecânicas de jogo	Produção	Através do motor de jogo Unity, linguagem C# e padrões de projeto, desenvolver e implementar as mecânicas e conteúdos que estarão presentes na versão alfa do jogo. Visa-se um código modular, reutilizável e pouco acoplado.	<i>Mês 4 Semana 1</i>	<i>Mês 7 Semana 1</i>
Desenvolvimento de trilha sonora e efeitos sonoros	Produção	Criação e mixagem de trilha sonora e efeitos sonoros para o jogo.	<i>Mês 4 Semana 1</i>	<i>Mês 7 Semana 1</i>
Bateria de avaliação com consultoria de acessibilidade	Produção	Etapa de validação de todas as artes, efeitos sonoros e mecânicas feitas nos últimos 3 meses.	<i>Mês 5 Semana 1</i>	<i>Mês 7 Semana 1</i>
Polimento de mecânicas e arte do jogo com toda equipe, incluindo consultoria de acessibilidade	Produção	Nessa etapa final, toda a equipe garante o bom funcionamento do jogo, a finalização e unidade temática da arte, som e efeitos sonoros, tudo isso com validação da consultoria de acessibilidade.	<i>Mês 7 Semana 1</i>	<i>Mês 8 Semana 1</i>
Criação de vídeos de divulgação e trailers	Pós-produção	Produção e edição de vídeos visando a criação de conteúdos publicitários, tais como devlogs no YouTube, reels no Instagram e trailers do projeto.	<i>Mês 4 Semana 1</i>	<i>Mês 8 Semana 1</i>
Gerenciamento de comunidade	Pós-produção	Divulgação do projeto, incluindo geração de engajamento nas redes sociais, em especial no servidor Discord da desenvolvedora.	<i>Mês 5 Semana 1</i>	<i>Mês 10 Semana 1</i>
Prestação de contas	Pós-produção	Prestação de contas	<i>Mês 1 Semana 1</i>	<i>Mês 10 Semana 1</i>

Estratégia de divulgação

Apresentar os meios que serão utilizados para a divulgação do projeto

Visto a natureza do mercado de jogos, de além de local já se iniciar de maneira global, o projeto será divulgado por meio das redes sociais da desenvolvedora, em português e inglês. Adicionalmente, a criação de material audiovisual terá como objetivo a aquisição de novos membros para comunidade virtual (Instagram, Facebook, LinkedIn, Twitter/X) com ênfase no servidor do Discord da desenvolvedora, elementos este equiparável a fidelização de clientes para um estúdio de jogos.

Será utilizado também a estratégia de criação de *devlogs*, vídeos e conteúdos expositivos a respeito do jogo que detalham seu desenvolvimento, incluindo muitas vezes instruções ou ponderações de como o desenvolvedor atingiu aquele estágio. A publicação de *devlogs* em redes sociais tem se mostrado como uma forma eficaz de conquistar jogadores, em especial a parcela destes que deseja iniciar no mundo do desenvolvimento de jogos.

Adicionalmente, o projeto será demonstrado em eventos públicos do DF em parceria com a associação de desenvolvedores de jogos local, a ABRING, como foi feito em edições anteriores de eventos como BGF (Brasília Game Festival), GeekVerse, InnoSummit, Campus Party Brasília, entre outros. O projeto também será inscrito para exposição em eventos como BIG Festival (em São Paulo) e BGS (Brasil Game Show, em São Paulo), cujo a desenvolvedora já atendeu anteriormente.

Contrapartida

Descrever detalhadamente qual contrapartida será realizada, com indicação de data prevista de realização, local de realização, público beneficiário e quantidade de público esperado. A contrapartida deve ser executada até a data de término da vigência do Termo de Execução Cultural assinado.

Visando o compartilhamento dos conhecimentos adquiridos pela equipe do projeto assim como a difusão dos princípios do desenvolvimento de jogos, serão realizadas 4 oficinas acerca do tema. O conteúdo, local e data das oficinas será atribuído da seguinte forma:

- Oficina 1 e 2, com conteúdo direcionado para a introdução à programação através do desenvolvimento de jogos eletrônicos, ensinando conceitos básicos do desenvolvimento para o público adolescente e jovem. Os locais de realização previstos seriam a Universidade de Brasília (Asa Norte) para a oficina 1, no mês 2 semana 1 do projeto, enquanto para a oficina 2 seria no polo UNIP EAD do Jardim Botânico, no mês 4 semana 1.
- Oficina 3 e 4, com conteúdo direcionado para a introdução ao *game design*, visando ensinar os princípios básicos do planejamento e execução de um projeto de jogo, com foco na parte criativa, para o público adolescente e jovem. Os locais de realização previstos seriam a Universidade de Brasília (Asa Norte) para a oficina 3, no mês 3 semana 1 do projeto, enquanto a oficina 4 seria no polo UNIP EAD do Jardim Botânico, no mês 5 semana 1.

Para cada oficina é esperado um público total de 10-20 pessoas. Todas as oficinas também serão transmitidas via internet através da ferramenta Discord do estúdio, de forma gratuita e acessível, estando incluso a contratação de um intérprete de libras para os eventos.

Projeto possui recursos financeiros de outras fontes? Se sim, quais?

Informar se o projeto prevê apoios financeiros como cobrança de ingressos, patrocínio e/ou outras fontes de financiamento. Em caso positivo, informe a previsão de valores e onde serão empregados no projeto.

O projeto não possui recursos financeiros de outras fontes.

O projeto prevê a venda de produtos/ingressos?

(Informar a quantidade dos produtos a serem vendidos, o valor unitário/produto e o valor total a ser arrecadado. Detalhar onde os recursos arrecadados serão aplicados no projeto.)

Não, projeto trata da criação de protótipo jogável, Vertical Slice, para aquisição de base de seguidores e encontrar publicadora posteriormente.

	PLANILHA ORÇAMENTÁRIA
	(Preencher a tabela informando todas as despesas indicando as metas/etapas às quais elas estão relacionadas. Dever haver a indicação do parâmetro de preço utilizado com a referência específica do item de despesa, conforme item 7.2)

Descrição do Item	Justificativa	Unidade de Medida	Valor Unitário	Qtd.	Valor Total	Referência de preço
Programador chefe/Gestor	Profissional responsável pela gestão técnica, financeira e administrativa do projeto. Também executará funções de desenvolvimento e produção de código e mecânicas de jogo.	Mês	R\$ 1.900,00	8	R\$ 15.200,00	Tabela FGV/MinC
Diretor criativo/Gestor	Profissional responsável pela gestão e direção criativa, além de apoio na gestão financeira e administrativa do projeto. Também executará funções de ilustrador, animador e <i>game designer</i> .	Mês	R\$ 1.900,00	8	R\$ 15.200,00	Tabela Sindcine – Item análogo a Diretor
Programador	Profissional responsável pela escrita do código do jogo, incluindo implementação de mecânicas e <i>level design</i> .	Mês	R\$ 2.000,00	8	R\$ 16.000,00	Tabela FGV/MinC
Ilustrador	Profissional responsável por desenhar, criar e animar as artes visuais do jogo.	Mês	R\$ 2.000,00	8	R\$ 16.000,00	Tabela FGV/MinC
Consultoria de Acessibilidade	Como o jogo tem um foco de design inclusivo para PcDs desde o início, é necessário acompanhamento de profissional em acessibilidade em todas as etapas do jogo para validação.	Mês	R\$ 2.000,00	5	R\$ 10.000,00	Tabela FGV/MinC
Compositor	Profissional responsável por criar a composição das trilhas sonoras	Arranjo	R\$ 2.000,00	3	R\$ 6.000,00	Tabela FGV/MinC
Editor de som	Profissional responsável por mesclar efeitos sonoros, trilha e diálogo	Semana	R\$ 1.000,00	2	R\$ 2.000,00	Tabela Sindcine
Publicação de página na plataforma Steam	Visando começar a divulgação do projeto e	Unidade	R\$ 520,00	1	R\$ 520,00	Valor cobrado pela Steam para publicação

	encontrar publicadoras e investidores interessados em apoiá-lo, seria publicado uma página do jogo na loja virtual Steam após a finalização da demonstração.					de página.
Contador	Profissional responsável pela prestação de contas e devido uso de verba	Mês	R\$ 300,00	8	R\$ 2.400,00	Tabela FGV/MinC
Legendagem (Português e Inglês)	Profissional responsável por legendar o projeto em português e inglês.	Minuto	R\$ 2,00	1800	R\$ 3.600,00	Tabela SINTRA
Audiodescrição	Serviço de narração de imagens do jogo.	Minuto	R\$ 100,00	20	R\$ 2.000,00	Valor de mercado.
Intérprete de Libras	Profissional responsável por traduzir as atividades da contrapartida para a língua brasileira de sinais.	Hora	R\$ 80,00	8	R\$ 640,00	Valor de mercado
Gerente de comunidade	Profissional responsável por cuidar e gerir a comunidade criada em torno do jogo e seu lançamento nos sites da Steam, Instagram e Discord. Item análogo a Assessor de Comunicação na Tabela FGV/MinC	Mês	R\$ 900,00	5	R\$ 4.500,00	Tabela FGV/MinC
Editor de vídeo • • • •	Profissional responsável por editar e produzir vídeos, trailers e outros materiais audiovisuais para comunicação com o público via redes sociais e com possíveis publicadoras e investidores.	Minuto	R\$ 40,00	30	R\$ 1.200,00	Tabela FGV/MinC

Documentos Obrigatórios

Documentos de identificação do proponente (CPF e RG, se Pessoa Física e CNPJ se pessoa jurídica);

Currículo resumido dos integrantes do projeto;

Documentos específicos relacionados na categoria de apoio em que o projeto será inscrito conforme Anexo I, quando houver;

Declaração de Representação, conforme Anexo IV, para os agentes culturais que atuem como grupo ou coletivo cultural sem constituição jurídica, nos termos do indicado no subitem 3.4 do Edital;

Por cópia do projeto, ou seja, material que comprova as edições anteriores do projeto, se houver.

OBS.: Além dos documentos obrigatórios, o proponente pode apresentar outros documentos para auxiliar na avaliação do mérito cultural do projeto.