**CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS**

**ANEXO IV – FORMULÁRIO DE PROPOSTA AUDIOVISUAL**

**IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO**

1. Título do Projeto:

[     ]

1. Categoria do concurso (A, B ou C):

[     ]

1. Razão Social da Proponente:

[     ]

1. Projeto é derivado de criação intelectual pré-existente?

[     ] Sim

[     ] Não

1. Endereços (*links*) de serviço de armazenamento em rede, contendo os documentos indicados nas alíneas ‘b’ e ‘d’ do item 1.1 do **ANEXO I – DOCUMENTOS PARA INSCRIÇÃO** do edital:

[     ]

[     ]

**ASPECTOS DO JOGO E ADEQUAÇÃO DO PÚBLICO**

1. *High Concept*

[     ]

1. Público Alvo

*(Indicar o público alvo e sua relação com as características do jogo).*

[     ]

1. Plataforma de execução

*(Computadores, consoles, dispositivos móveis, etc.).*

[     ]

1. Modelo de monetização

*(Premium, freemium, subscrição, etc.).*

[     ]

**QUALIFICAÇÃO TÉCNICA DA EQUIPE PRINCIPAL**

1. Gerente de Projeto
2. Nome e Apresentação:

[     ]

1. Resumo do Currículo do Gerente de Projeto:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Produção  *(Título de obra concluída)* | Função  *(Função na produção)* | Tipo de Produção  *(Produção própria, prestação de serviço, etc.)* | Ano de lançamento | Características da obra  *(Gênero, mecânica, plataforma, modelo de negócio, etc.)* | Resultados  *(Informações sobre venda, rentabilidade, premiações, etc.)* |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |

1. Game Designer
2. Nome e Apresentação:

[     ]

1. Resumo do Currículo do Game Designer:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Produção  *(Título de obra concluída)* | Função  *(Função na produção)* | Tipo de Produção  *(Produção própria, prestação de serviço, etc.)* | Ano de lançamento | Características da obra  *(Gênero, mecânica, plataforma, modelo de negócio, etc.)* | Resultados  *(Informações sobre venda, rentabilidade, premiações, etc.)* |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |

1. Chefe de Programação
2. Nome e Apresentação:

[     ]

1. Resumo do Currículo do Chefe de Programação:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Produção  *(Título de obra concluída)* | Função  *(Função na produção)* | Tipo de Produção  *(Produção própria, prestação de serviço, etc.)* | Ano de lançamento | Características da obra  *(Gênero, mecânica, plataforma, modelo de negócio, etc.)* | Resultados  *(Informações sobre venda, rentabilidade, premiações, etc.)* |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |
| [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] | [     ] |

**CAPACIDADE GERENCIAL E DESEMPENHO DA PROPONENTE**

1. Apresentação e currículo resumido da proponente

[     ]

1. Estrutura da proponente
2. Infraestrutura e equipamentos disponíveis

[     ]

1. Quantidade de funcionários fixos e colaboradores

[     ]

1. Serviços terceirizados e principais fornecedores

[     ]

1. Acordos e Parcerias

*(Relacione as parcerias, convênios e acordos - nacionais e internacionais – efetivados para a realização do projeto, indicando valores, participações, objetivos e compromissos).*

[     ]

**PLANEJAMENTO E ADEQUAÇÃO DO PLANO DE NEGÓCIOS**

1. Plano de Divulgação e Comercialização do Jogo

*(Incluir estratégia de lançamento, as plataformas para execução do jogo, as lojas para comercialização, os territórios a serem explorados, contratos relacionados, ações de promoção do jogo, etc.).*

[     ]

1. Plano de Monetização do Jogo

*(Descrever o modelo de monetização do jogo, considerando sua adequação à plataforma e ao gênero do jogo)*

[     ]

1. Cronograma de Execução Física

*(Cronograma das etapas de execução do projeto).*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Itens | Etapa | Data Início | Data Fim |
| 1 | Desenvolvimento de projeto (Conceito) | [     ] | [     ] |
| 1.1 | [     ] | [     ] | [     ] |
| 1.2 | [     ] | [     ] | [     ] |
| 2 | Pré-produção | [     ] | [     ] |
| 2.1 | [     ] | [     ] | [     ] |
| 2.2 | [     ] | [     ] | [     ] |
| 3 | Produção | [     ] | [     ] |
| 3.1 | [     ] | [     ] | [     ] |
| 3.2 | [     ] | [     ] | [     ] |
| 4 | Pós-produção | [     ] | [     ] |
| 4.1 | [     ] | [     ] | [     ] |
| 4.2 | [     ] | [     ] | [     ] |
| Prazo total da execução (em meses): | | | [     ] |
| Em qual das etapas se encontra o projeto? | | | [     ] |

1. Cronograma de Marcos do Projeto *(preenchimento obrigatório)*:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Marco | Data de Conclusão |
| 1 | Alpha | [     ] |
| 2 | Beta | [     ] |
| 3 | Ouro\* | [     ] |
| 4 | Lançamento comercial | [     ] |

*\*Versão para lançamento comercial.*

**NOTÍCIAS E MATÉRIAS NA MÍDIA (CLIPPING)**

(*Incluir links ou imagens com notícias e matérias na mídia sobre a proponente e obras por ela produzidas).*