

FACULDADE MÉLIÈS
Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais

LUCAS DE CARVALHO SILVÉRIO

EISE STUDIOS: UMA EMPRESA DE ANIMAÇÃO VOLTADA PARA O PÚBLICO ADULTO

São Paulo, 2023

LUCAS DE CARVALHO SILVÉRIO

EISE STUDIOS: UMA EMPRESA DE ANIMAÇÃO VOLTADA PARA O PÚBLICO ADULTO

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, da Faculdade Méliès, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais.

Orientador (a): Alessandra Meleiro e Beatriz Arbex

São Paulo, 2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho por qualquer meio convencional ou eletrônico para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através da Bibliotecária Antonieli S. Alves - CRB-8/9633, da Faculdade Méliès.

S5879e Silvério, Lucas de Carvalho.

Eise Studios: Uma empresa de animação voltada para o público adulto / Lucas de Carvalho Silvério. - São Paulo, 2023.

107 f. : il. color. ; 30 cm.

Monografia (Pós-Graduação em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais) - Faculdade Méliès.

Orientador(a): Beatriz Arbex

Coorientador(a): Prof. Dra. Alessandra Meleiro

1. Animação 3D. 2. Ancine. 3. Canvas. I. Arbex,
Beatriz.

II. Título.

CDD 658.0220208

LUCAS DE CARVALHO SILVÉRIO

EISE STUDIOS

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, da Faculdade Méliès, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Alessandra Meleiro, Doutora, Universidade Federal de São Carlos

Reynaldo Marchesini, Especialista, Flamma

Rui Okusako, Mono Animation

Beatriz Arbex, Faculdade Méliès

RESUMO

Com o avanço tecnológico, foram desenvolvidos softwares que possibilitaram a produção gráfica em escala industrial e também a animação gráfica. Quando se fala em animação gráfica, fala-se em dar movimento, dinamismo, às imagens. Essas representações, geradas no computador como instrumento de execução são comumente chamadas de 'desenho animado', 'animação 3D' e 'maquetes eletrônicas'. A animação ganha o cinema e aumenta a complexidade das produções.

Esse trabalho tem como foco mostrar e rever os principais conceitos da metodologia de desenvolvimento de um negócio de sucesso e suas primeiras aplicações na criação de uma empresa de animação 3D. No decorrer do trabalho, será apresentada a composição da empresa de conteúdo audiovisual EISE Studios, o propósito inspirador, o segmento de atuação e a lacuna deixada pelo mercado que preencherá a demanda ofertada.

Além disso, será apresentada a caracterização descritiva dos negócios, regime jurídico e tributário, organograma e gestão de pessoas e registros do CNAE e ANCINE. Será apresentado também um estudo de estratégias de mercado para empresa a partir de cenários com riscos e oportunidades em um quadro Canvas apresentando o modelo de negócios além de além do estudo de empresas concorrentes e a atuação no mercado nacional.

Palavras-chave: Animação 3D, humor ácido, Canvas.

ABSTRACT

With technological advances, software was developed that enabled graphic production on an industrial scale and also graphic animation. When we talk about graphic animation, we talk about giving movement, dynamism, to the images. These representations, generated on the computer as an instrument of execution, are commonly called 'animated drawing', '3D animation' and 'electronic models'. Animation wins cinema and increases the complexity of productions.

This work focuses on reviewing the main concepts of the development methodology of a successful business and its first applications in the creation of a 3D animation company. During the work, the composition of the audiovisual content company EISE Studios will be presented, the inspiring purpose, the segment of activity and the gap left by the market that will fill the demand offered

In addition, the descriptive characterization of the business, legal and tax regime, organization chart and people management and CNAE and ANCINE records will be presented. A study of market strategies for the company will also be presented from scenarios with risks into opportunities, a Canvas showing the business model in addition to the study of competing companies and the performance in the national market.

Keywords: 3D animation, acid humor, Canvas.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Gráfico do mercado de animação da Precedence Research	16
Figura 2 - Exportação de serviços de animação brasileira	19
Figura 3 - Gráfico sobre a finalidade da produção de animação no Brasil.....	20
Figura 4 - Gráfico sobre fatores que dificultam a produção de animação.....	21
Figura 5 - Gráfico comparativo da demanda de 5 animações para o público adulto entre 11/05 e 03/08 de 2021	30
Figura 6 - Gráfico ilustrando a posição de "Rick and Morty" e "Attack on Titan" em relação a outras séries populares	32
Figura 7 - Tabela comparativa entre 3 estúdios de animação	33
Figura 8 - Tabela de análise PESTEL.....	38
Figura 9 - Logo da empresa EISE Studios	48
Figura 10 - Tabela de análise sobre a jornada do cliente	58
Figura 11 - Tabela de análise sobre a jornada do expectador	60
Figura 12 - Portfólio de Produtos e Serviços	61
Figura 13 - Tabela de modelo Canvas para negócios	71
Figura 14 - Organograma.....	78
Figura 15 - Tabela de custos	83
Figura 17 - Plano de implantação da empresa pelo período de 3 anos	92

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	OBJETIVOS DO TRABALHO	12
3	JUSTIFICATIVA	14
4	METODOLOGIA.....	15
5	ANÁLISE DE MERCADO	16
5.1	Mercado Mundial de Animação.....	16
5.1.1	Mercado de Animação 3D.....	17
5.2	Mercado de Animação no Brasil	19
5.3	Mercados de animação para o público adulto	22
5.3.1	Definição de público adulto	22
5.3.1.1	Jovens que apreciam comédia adulta	23
5.3.2	Comportamento de Consumo de jovens adultos	24
5.3.3	Entretenimento do Público Adulto	24
5.3.4	Importância do humor em animações.....	26
5.3.4.1	Humor Ácido	28
5.3.5	Análise de Mercado de animação para o público adulto	28
5.4	Análise de concorrência	32
5.4.1	Análise de concorrentes Internacionais.....	35
5.4.2	Principais obras de animação para o público adulto	36
5.5	PESTEL	37
5.6	Análise SWOT do Mercado.....	40
5.6.1	Forças	40
5.6.2	Fraquezas	41
5.6.3	Oportunidades	41
5.6.4	Ameaças	43
6	EISE STUDIOS.....	45
6.1	Propósito Inspirador.....	Erro! Indicador não definido.
6.2	Missão, Visão e Valores.....	45
6.3	Características da empresa	46

6.3.1	Origem do nome	47
6.3.2	Marca	47
6.3.3	Modelo de Negócios	48
6.3.4	Modelo de negócios baseado em criação e licenciamento	49
6.3.5	Modelo de negócios de produção sob encomenda	49
6.3.6	Modelo de negócios para publicidade	50
6.4	Público-alvo e Persona	50
6.4.1	Público-alvo da EISE Studios	50
6.4.1.1	Quem compra.....	51
6.4.1.2	Quem Consome.....	52
6.4.2	Atributos de Escolha para os clientes	53
6.4.3	Atributos de Escolha para os expectadores	55
6.4.4	Jornada do consumidor.....	56
6.4.4.1	Jornada de quem compra	57
6.4.4.2	Jornada de quem consome	60
6.5	Portfólio de produtos e serviços	61
6.5.1	Características e diferenciais dos seus produtos	61
6.5.2	Product Placement.....	64
6.6	MVP	65
6.6.1	Etapas	65
6.6.2	Validação	67
6.6.3	Indicadores de desempenho do MVP	68
6.6.4	Estratégias de venda do MVP	69
6.7	Canvas	71
6.8	Objetivos	73
6.8.1	Definição de objetivos específicos, mensuráveis, alcançáveis, relevantes e temporais	73
6.8.2	Objetivos OKR's	74
6.9	Informações acerca do Regime jurídico e tributário	75
6.9.1	Jurídico	75
6.9.2	Tributário.....	76

6.9.3	Previsão de aspectos de formalização, como registros CNAE e ANCINE.....	77
7	PLANEJAMENTO DE ORGANOGRAMA E GESTÃO DE PESSOAS.....	78
7.1	Organograma da Empresa.....	78
7.2	Gestão de Pessoas.....	79
7.2.1	Diferenciais da EISE Studios	80
8	VIABILIDADE FINANCEIRA.....	81
8.1	Captação de Recursos	81
8.1.1	Leis de Incentivo.....	82
8.2	Planejamento Financeiro	82
8.2.1	Levantamento de investimentos	83
8.2.2	Planilha de custos.....	83
8.2.3	Demonstração de Resultado e Exercício.....	84
9	PLANO DE AÇÃO	92
9.1	Plano de implantação.....	92
10	CONSIDERAÇÕES FINAIS	94
	REFERÊNCIAS	96

1 INTRODUÇÃO

A animação é uma das formas que os seres humanos inventaram para passar a sensação de movimento, mas essa forma de expressão é mais do que só uma maneira de demonstrar movimentações, é uma maneira de passar uma mensagem. O ser humano, desde a época pré-histórica, tentava passar informações por meio de figuras.

Ao longo dos séculos, tem sido possível observar o avanço da civilização, tanto em termos de tecnologia quanto de expressão visual, com o objetivo constante de narrar histórias. Usando esse sentido, uma animação tem o princípio de ser o meio por onde mensagens podem ser passadas para um público definido. A animação, hoje em dia, pode ser utilizada como um meio de contar histórias - como vemos nos cinemas, televisão, sites e serviços de streaming - também pode ser usada para vender e informar sobre determinado produto ou serviço - como podemos ver em propagandas nos diversos meios de comunicação.

A produção audiovisual de animações 3D tem se destacado como uma das formas mais eficientes de contar histórias e entreter o público. Nesse contexto, a EISE Studios será uma empresa que buscará atender à crescente demanda por conteúdos de animação 3D de alta qualidade, voltados para o público adulto.

Nos últimos anos, tem havido um aumento significativo na demanda por animações voltadas ao público adulto, e isso pode ser atribuído a vários motivos. A animação possui uma capacidade única de superar barreiras culturais e linguísticas, tornando-se uma forma de entretenimento universal. Esse fenômeno é ainda mais impulsionado pela globalização digital, através da Internet e plataformas de streaming, que facilitam o acesso a uma ampla variedade de animações para adultos em diferentes partes do mundo. Além disso, a animação para adultos aborda temas mais complexos e maduras, explorando questões sociais, políticas e psicológicas de maneiras que podem ser mais acessíveis e impactantes para o público adulto. Isso proporciona uma experiência de entretenimento enriquecedora e estimulante, ao mesmo tempo em que oferece uma alternativa à tradicional forma de narrativa cinematográfica voltada para adultos.

Com uma visão inovadora e comprometida com a qualidade, a EISE Studios tem como missão produzir conteúdos audiovisuais de animação 3D para o público adulto que sejam instigantes, criativos e envolventes. A empresa busca se tornar referência no mercado, conquistando a confiança e fidelidade de seus clientes e colaboradores.

2 OBJETIVOS DO TRABALHO

O objetivo deste trabalho é apresentar o plano de criação de uma empresa produtora de animação 3D direcionada ao público adulto, bem como sua distribuição por meio de canais de TV e plataformas de streaming. Para atingir esse objetivo, os seguintes objetivos específicos ou etapas foram definidos:

Analisar o mercado de animação e identificar oportunidades para a criação de uma empresa produtora de conteúdo voltado ao público adulto;

Identificar os principais concorrentes e suas estratégias de atuação no mercado de animação;

Definir a proposta de valor para definir a identidade da empresa, incluindo sua marca, valores e missão;

Identificar os públicos-alvo e suas jornadas dos consumidores e compradores.

Definir o portfólio da empresa e seus diferenciais.

Estabelecer as diretrizes para a produção de conteúdo, incluindo a definição de gêneros e estilos de animação, bem como as temáticas abordadas;

Planejar a estratégia de distribuição dos conteúdos produzidos pela empresa, por meio de canais de TV e plataformas de streaming, levando em consideração o perfil do público-alvo e a concorrência no mercado;

Criar um portfólio diversificado de animações 3D para o público adulto, com conteúdo inovador, envolvente e de alta qualidade, que explore temáticas relevantes e aborde questões sociais e psicológicas de forma criativa e reflexiva, garantindo consistência e alinhamento com a proposta de valor da empresa.

Estabelecer as estratégias de marketing e comunicação da empresa, a fim de atrair novos públicos e fidelizar os já existentes;

Estabelecer uma estratégia abrangente de distribuição, parcerias estratégicas, marketing e comunicação, levando em consideração canais de TV, plataformas de streaming e táticas eficazes para alcançar e engajar o público-alvo adulto. Além disso, desenvolver estratégias comerciais que atendam às necessidades dos consumidores, sejam competitivas em termos de preços e garantam a rentabilidade da empresa.

Elaborar um plano financeiro para a criação e manutenção da empresa, levando em consideração os investimentos necessários, custos operacionais e projeções de receita.

Ao alcançar estes objetivos, espera-se apresentar uma proposta viável e eficiente para a criação de uma empresa produtora de animação 3D voltada para o público adulto, com potencial para se destacar no mercado e conquistar uma fatia significativa de público fiel e consumidor de conteúdo de qualidade.

3 JUSTIFICATIVA

Essa justificativa tem como objetivo apresentar os motivos para a criação de uma empresa de animação voltada para o público adulto, com foco em comédia e humor ácido, e com projetos destinados à televisão e plataformas de streaming. A proposta busca aproveitar a crescente demanda por conteúdo adulto de qualidade, além de explorar o potencial da animação 3D como uma forma de entretenimento atrativa e versátil.

Nos últimos anos, houve uma mudança significativa nas preferências do público adulto em relação ao entretenimento. Os consumidores estão cada vez mais interessados em conteúdo que ofereçam uma abordagem sofisticada, com temas relevantes, humor ácido e uma narrativa envolvente. Nesse contexto, a animação surge como uma opção promissora, pois permite explorar um leque diversificado de histórias e personagens de maneira visualmente atraente e inovadora.

O mercado de televisão e plataformas de streaming tem experimentado um crescimento exponencial nos últimos anos, com um público cada vez mais diversificado e exigente. As plataformas de streaming, em particular, têm se tornado um dos principais meios de consumo de conteúdo, permitindo o acesso a uma ampla variedade de produções a qualquer momento e em qualquer lugar. Essa expansão cria um ambiente propício para a criação de uma empresa de animação voltada para o público adulto, pois há uma demanda crescente por conteúdo exclusivo, original e diferenciado.

Além disso, o uso de animação 3D oferece uma linguagem visual nova e diferenciada que pode atrair e envolver o público adulto de forma única. Enquanto a maioria das animações para o público adulto é tradicionalmente feita em 2D, a animação 3D traz uma estética visualmente inovadora, repleta de detalhes e efeitos visuais impressionantes. Essa abordagem tridimensional permite a criação de ambientes imersivos, personagens realistas e cenários fantasiosos de maneira que vai além das limitações do formato bidimensional. Ao explorar essa nova dimensão, a animação 3D abre possibilidades narrativas e visuais inovadoras, ampliando as fronteiras da criatividade e proporcionando uma experiência visualmente rica e impactante para o público adulto.

4 METODOLOGIA

Este trabalho tem como objetivo apresentar a metodologia para a criação de uma empresa produtora de animação 3D que produzirá para o público adulto através de canais de TV e streaming. Para tanto, será realizada uma pesquisa exploratória, que permitirá identificar as principais tendências e demandas do mercado de animação 3D e de entretenimento para adultos. Em seguida, será elaborado um plano de negócios, que contemplará aspectos financeiros, operacionais e estratégicos da empresa.

A elaboração do plano de negócios será dividida em três etapas:

- Estudo de mercado: nesta etapa, serão analisados aspectos do mercado de animação e do entretenimento para adultos, tais como tendências, oportunidades e concorrência. Também serão levantados dados sobre o público-alvo, seus hábitos de consumo e preferências em relação a animações 3D.
- Plano operacional: nesta etapa, serão identificados os recursos necessários para a produção dos projetos, como contratação de equipe especializada e equipamentos adequados. Será definido um processo de produção, com prazos e metas, e um sistema de gestão para controlar o processo. Também serão estabelecidas parcerias estratégicas com outras empresas de entretenimento para adultos para a promoção e distribuição dos projetos.
- Plano financeiro: nesta etapa, serão elaboradas projeções financeiras para a empresa, incluindo investimentos, custos fixos e variáveis, receitas e lucros esperados. Também serão apresentadas estratégias para captação de recursos e gestão financeira da empresa.

A partir da análise dos dados e informações obtidos na pesquisa exploratória e na elaboração do plano de negócios, serão definidas as estratégias de marketing e comunicação para a empresa.

Por fim, será realizada uma análise crítica dos resultados obtidos na pesquisa exploratória e na elaboração do plano de negócios, com o objetivo de avaliar a viabilidade e potencialidades da empresa produtora de animação 3D para o público adulto através de canais de TV e streaming.

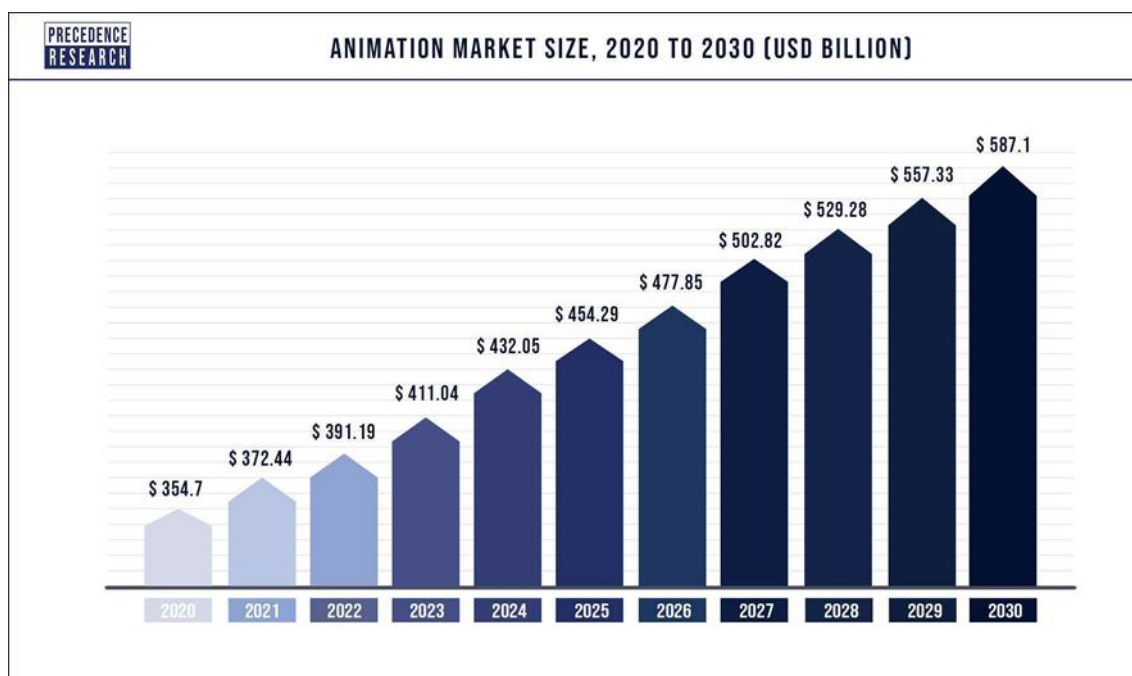
5 ANÁLISE DE MERCADO

5.1 Mercado Mundial de Animação

As artes digitais englobam diversos tipos de mídias, como ilustrações digitais, animações, pinturas digitais, esculturas digitais, entre outros. Esse tipo de arte é criado a partir de softwares e tecnologias específicas, e pode ser produzido em diferentes formatos, tais como imagens, vídeos, gifs animados, entre outros.

De acordo com dados da plataforma Statista, o mercado global de animação deve atingir um valor de US\$ 477 bilhões de dólares até 2026 (Statista, 2021). Esse crescimento se deve, em grande parte, à demanda crescente por conteúdo de animação em plataformas de streaming, como Netflix e Amazon Prime Video, além de uma maior produção de jogos eletrônicos e aplicativos de realidade aumentada que utilizam animações.

Figura 1 - Gráfico do mercado de animação da Precedence Research



Fonte: Precedence Research

Os principais mercados de animação incluem os Estados Unidos, Japão, Canadá, França, Reino Unido e Alemanha (GAMA, 2004). A indústria de animação norte-americana se destaca tanto na produção cinematográfica quanto na televisiva, enquanto a indústria canadense tem seu destaque na produção para TV.

Nos Estados Unidos, existem estúdios de diferentes tamanhos envolvidos na animação para cinema e TV, mas são os grandes estúdios que se destacam no país. No cinema, essa tendência é amplamente conhecida, enquanto na TV, três grandes canais (Disney, Cartoon Network da Time Warner e Nickelodeon da Viacom) controlam o estúdio, a distribuição e o licenciamento (GAMA, 2004).

Com a crise econômica de 2008, os estúdios americanos começaram a buscar coproduções, sinalizando em parte o esgotamento desse modelo. Os estúdios canadenses são conhecidos por sua estrutura de produção independente robusta e experiência em TV, onde os canais atuam principalmente como retransmissores de conteúdo, e não tanto como criadores. O Canadá abriga estúdios de médio e pequeno porte, muitos dos quais são jogadores-chave na produção e distribuição mundial de animações para TV (por exemplo, Nelvana, Cookie Jar, Mainframe e CinéGroupe) (GAMA, 2004). No final da década de 1980, o governo canadense implementou barreiras para a exibição de animações, a fim de escapar da influência cultural norte-americana, e passou a promover acordos de coprodução com outros países.

Desde então, a indústria se consolidou, com muitos produtores obtendo recursos governamentais para viabilizar suas animações e distribuidoras instaladas garantindo a exibição do produto em vários países, por meio de coproduções. As Filipinas e a França têm sido parceiros frequentes do Canadá em trabalhos de coprodução, e o Brasil recentemente também foi visto como um potencial parceiro.

Mesmo quando surgem animações independentes para TV, elas são geralmente absorvidas pelas grandes produtoras. Nesse mercado com alto potencial de consumo, o orçamento geralmente elevado e a intensa divulgação garantem retornos significativos nas bilheterias, além da quantidade e qualidade das produções exibidas. Apesar dos grandes orçamentos, os produtores americanos geralmente conseguem obter retorno. Além disso, os principais produtores têm a capacidade de licenciar suas produções em todo o mundo, sem intermediários, pois são proprietários dos canais e podem distribuir e lucrar muito com a produção.

5.1.1 Mercado de Animação 3D

A animação 3D pode ser definida como uma técnica de criação de imagens em movimento tridimensionais, que utiliza modelos digitais e computação gráfica para dar vida a personagens, objetos e ambientes virtuais. Conforme mencionado no livro "Introduction to 3D Animation" de George Maestri, a animação 3D é uma forma de arte que combina habilidades artísticas e conhecimento técnico para produzir imagens em movimento altamente realistas. Ela permite a criação de mundos virtuais envolventes, personagens cativantes e efeitos visuais impressionantes. Segundo os autores Paul Wells e Johnny

Hardstaff, em "Animation: Genre and Authorship", a animação 3D tem a capacidade de transcender as limitações do mundo real, permitindo aos animadores explorar e visualizar conceitos e ideias de maneiras que seriam impossíveis de serem realizadas através da cinematografia tradicional. Com suas raízes no desenvolvimento de jogos e efeitos visuais, a animação 3D se tornou uma forma de expressão artística amplamente utilizada em diversos setores, incluindo cinema, publicidade, televisão e mídias interativas, impactando a maneira como contamos histórias e nos envolvemos com o conteúdo visual.

De acordo com o relatório da Grand View Research, o mercado global de animação 3D deve atingir US\$ 40,78 bilhões até 2025, com uma taxa de crescimento anual composta de 11,0% durante o período de previsão de 2019 a 2025. Esse crescimento é impulsionado principalmente pela crescente demanda por animação 3D em setores como entretenimento, publicidade, jogos, educação e treinamento.

De acordo com os dados fornecidos pelo Mapeamento da Animação no Brasil, em 2018, o uso de CGI (Computer Generated Imagery) representa apenas 32% dos tipos de animação produzidos no país até o momento. Esse número revela que ainda há um potencial considerável para crescimento nessa área, uma vez que o CGI é uma técnica amplamente utilizada na produção de animações em todo o mundo. A adoção crescente do CGI pode trazer benefícios significativos, como aprimoramento visual, maior realismo e possibilidades criativas expandidas. Com esse potencial de crescimento, é possível que o uso de CGI aumente nos próximos anos, impulsionando a qualidade e diversidade das animações produzidas no Brasil.

Uma das tendências mais significativas no mercado de animação 3D é a realidade virtual (VR) e a realidade aumentada (AR). Essas tecnologias estão revolucionando a forma como as pessoas interagem com o conteúdo e proporcionando experiências imersivas. A animação 3D desempenha um papel crucial na criação de ambientes virtuais e objetos animados para essas plataformas, oferecendo aos usuários a sensação de estar totalmente imersos em um mundo digital.

Em conclusão, a animação 3D é uma forma de arte e expressão visual que tem conquistado cada vez mais relevância e popularidade. Com a constante evolução tecnológica e a crescente demanda do público por conteúdo visualmente atraente e imersivo, o mercado de animação 3D continua a expandir-se significativamente. A capacidade da animação 3D de transcender as limitações do mundo real e explorar conceitos e ideias de maneiras inovadoras, aliada às tendências emergentes, como a realidade virtual e aumentada, demonstra o potencial contínuo e a versatilidade dessa forma de expressão artística. Com um mercado global em crescimento e a aplicação da animação 3D em uma variedade de setores, desde o

entretenimento até a publicidade e a educação, espera-se que o futuro da animação 3D seja repleto de oportunidades criativas e tecnológicas.

5.2 Mercado de Animação no Brasil

Ao longo dos anos, o mercado audiovisual brasileiro ganhou significativa relevância. Segundo o BNDES, as animações representam cerca de 25% do mercado global, com um faturamento estimado de 250 bilhões de dólares em 2017. A indústria de animação digital movimentou 500 bilhões de dólares em licenciamento de marcas e personagens em 2017. O Brasil está entre os seis maiores licenciadores de marcas do mundo, com um valor calculado em 17,8 bilhões de reais em 2016. Aída Queiroz, sócia da produtora Campo 4 e Cofundadora do festival Anima Mundi destaca que "a animação é um investimento custoso, porém lucrativo". Ela explica que é uma linguagem poderosa, que transcende barreiras temporais devido à sua estética mutável e desconexão com a realidade (VIEIRA, 2018). Isso explica o maciço investimento das grandes produtoras em uma ampla variedade de desenhos para serem apreciados em família ou por adultos (VIEIRA, 2018).

Figura 2 - Exportação de serviços de animação brasileira

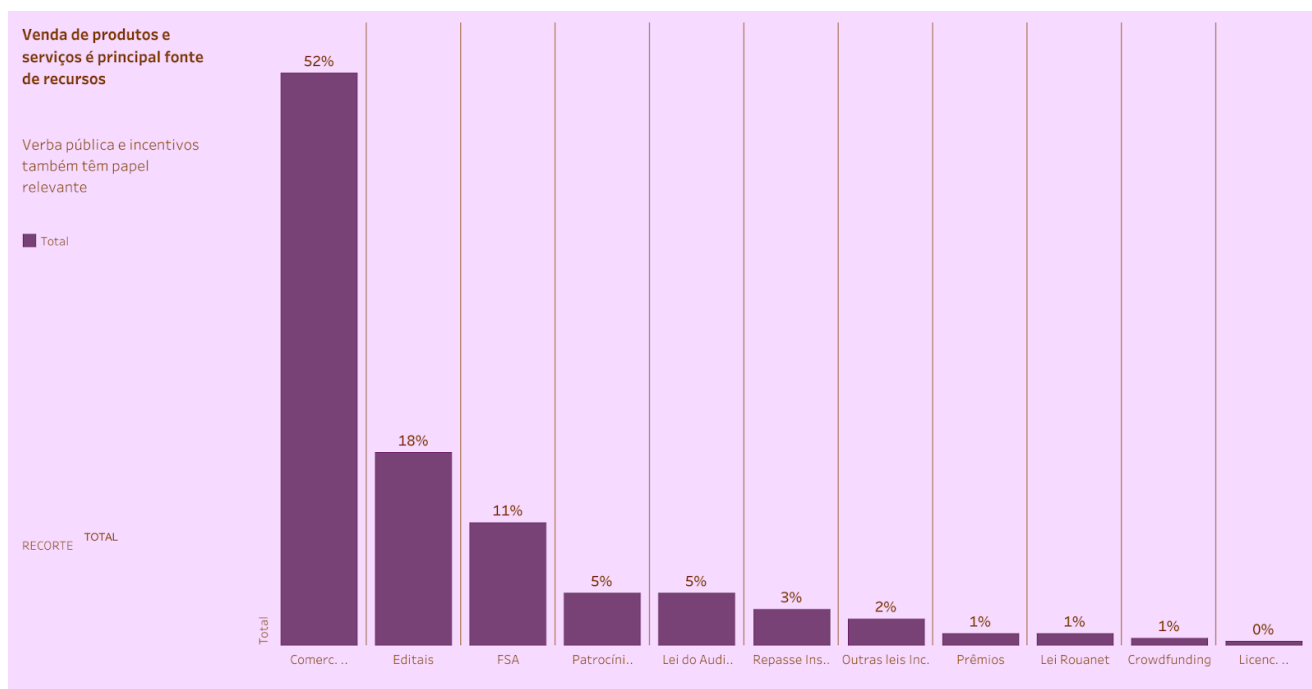


Fonte: Mapeamento da Animação

Segundo o gráfico da Mapeamento da Animação, é possível observar que a América do Norte, composta pelos Estados Unidos e Canadá, se destaca como os principais compradores de animações e produções brasileiras. Essa região demonstra um alto interesse no mercado brasileiro, reconhecendo o

talento e a qualidade das animações produzidas no país. Além disso, o gráfico revela que a França e alguns países europeus também desempenham um papel significativo na aquisição de produções brasileiras, destacando o alcance internacional do setor de animação nacional. Essa demanda proveniente desses países reforça a importância do mercado internacional para a indústria de animação brasileira, oferecendo oportunidades de expansão e colaboração em escala global.

Figura 3 - Gráfico sobre a finalidade da produção de animação no Brasil



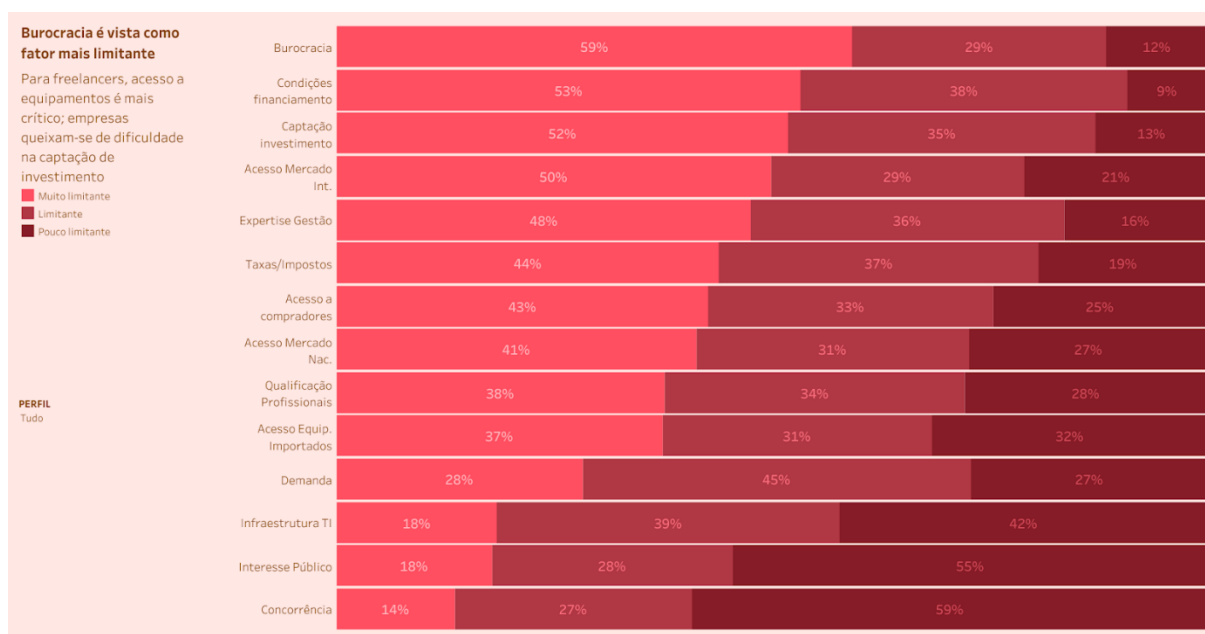
Fonte: Mapeamento de Animação

Conforme informações extraídas do Mapeamento da Animação, é possível constatar que aproximadamente 52% das produções de animação no Brasil foram realizadas com fins comerciais em parceria com empresas privadas em 2018. Essa estatística demonstra a importância do setor privado como um impulsionador da indústria de animação brasileira, investindo recursos financeiros e contribuindo para o desenvolvimento e a distribuição dessas produções. Por outro lado, cerca de 47% das animações foram viabilizadas por meio de incentivos e leis públicas. Esses mecanismos de apoio governamental têm desempenhado um papel crucial ao fomentar a produção de animações no país, estimulando a criação de conteúdo e ampliando as oportunidades para os artistas e produtores. A combinação de esforços entre o setor privado e o apoio público tem impulsionado o crescimento e a diversidade da indústria de animação no Brasil, tornando-a um setor cada vez mais vibrante e promissor.

No cenário dos estúdios de animação brasileiros, é comum observar que a maioria de suas produções se destina ao público infantil. Esses estúdios têm se dedicado principalmente a criar séries em animação 2D, voltadas para entretenimento e educação das crianças. Esse enfoque pode ser atribuído a diversos fatores, como demanda de mercado e o sucesso de personagens e séries já estabelecidas nesse segmento. No entanto, essa concentração na animação infantil em 2D pode resultar em uma limitação criativa e de diversidade de temas explorados pelos estúdios brasileiros, deixando de explorar o potencial do mercado de animação para outros públicos e estilos de animação. Ainda assim, é importante reconhecer os esforços dos estúdios brasileiros em criar conteúdo de qualidade para as crianças, contribuindo para o desenvolvimento da indústria de animação no país.

Apesar dessa predominância de animações infantis, vale ressaltar que houve um crescimento notável na diversidade do conteúdo produzido nos últimos anos. Um exemplo significativo é o surgimento de produções voltadas para o público adulto envolvendo drag queens. A série "Super Drags", lançada pela produtora Boutique Filmes em parceria com a Netflix, é um exemplo emblemático desse movimento. Através de uma abordagem ousada e irreverente, a série trouxe a cultura drag para o mundo da animação adulta, explorando temáticas LGBTQ+ e oferecendo uma experiência única e empoderadora para o público.

Figura 4 - Gráfico sobre fatores que dificultam a produção de animação



Fonte: Mapeamento da Animação

De acordo com o Mapeamento da Animação, os produtores de animação no Brasil têm destacado algumas limitações significativas em relação à burocracia, condições de financiamento e captação de

investimentos. Esses desafios têm sido apontados como obstáculos para o desenvolvimento e a expansão da indústria de animação no país. A burocracia complexa pode dificultar os processos de produção, desde a obtenção de licenças até a liberação de recursos financeiros. Além disso, as condições de financiamento nem sempre são favoráveis, o que dificulta a viabilização de projetos e a busca por investimentos adequados. Embora tenha havido melhorias nesses aspectos ao longo dos anos, essas questões ainda são consideradas complicadas e demandam esforços contínuos para aprimorar o ambiente de produção e investimento na indústria de animação brasileira.

No entanto, o maior desafio enfrentado pelo mercado brasileiro é viabilizar financeiramente as produções. Mesmo com diferentes modelos de financiamento, os Estados Unidos, o Japão (impulsionados pela iniciativa privada), o Canadá e a Europa (com apoio de recursos públicos) possuem maior capacidade financeira para financiar a produção de animações. Os estúdios nacionais competem em termos técnicos e criatividade, mas enfrentam a falta de recursos necessários para competir em igualdade de condições com os principais mercados da animação mundial.

É importante destacar que o Brasil está avançando gradualmente na indústria de animação, com um crescente número de produções de qualidade e talentos criativos emergentes. Além disso, parcerias e coproduções internacionais têm se mostrado uma estratégia promissora para impulsionar o setor no país. Com investimentos adequados, apoio governamental e incentivos financeiros, o Brasil tem o potencial de se tornar um importante player no mercado global de animação.

5.3 Mercados de animação para o público adulto

5.3.1 Definição de público adulto

O público adulto que consome animações em streaming ou canais de televisão é composto por pessoas que apreciam um estilo de comédia sarcástico, irônico e muitas vezes controverso. Essas animações são caracterizadas por sua abordagem satírica e crítica em relação a diversos aspectos da sociedade, política, cultura popular e até mesmo eventos atuais (NAZARÉ, 2023).

Esse público geralmente é formado por indivíduos com idade entre 18 anos e 34 anos, do sexo masculino em sua maioria, embora também possa incluir adolescentes mais maduros que se identificam com o humor ácido. Eles tendem a ter um senso de humor peculiar e sofisticado, apreciando piadas inteligentes, referências culturais e o uso de ironia (VOCAL MEDIA, 2017).

Além disso, esse público é atraído pelo formato de animação, que por ser majoritariamente em animação 2D, permite uma maior liberdade criativa e a possibilidade de explorar situações absurdas e fantasiosas e pela sensação de nostalgia, porque muitos adultos foram criados assistindo animações em 2D

5.3.1.1 Jovens que apreciam comédia adulta

Jovens adultos que gostam de comédia adulta com humor ácido e desenhos como Rick and Morty tendem a ser um grupo demográfico específico com preferências de consumo distintas. Em geral, eles podem ser mais abertos a conteúdos que desafiam normas sociais e são irreverentes, e podem ter uma inclinação para produtos que são considerados 'fora do comum'. Eles também podem valorizar a criatividade e a originalidade, e estarem dispostos a pagar mais por produtos que oferecem uma experiência única e autêntica.

Além disso, muitos jovens adultos que apreciam esse tipo de humor e cultura pop podem ser bastante conectados digitalmente, e preferem plataformas de streaming online e redes sociais para acessar seus programas de TV e outros conteúdos. Eles também podem estar dispostos a pagar por serviços de streaming e outras formas de entretenimento sob demanda que lhes permitam assistir a seus programas favoritos em seu próprio tempo e ritmo.

É importante notar que esse grupo demográfico não é homogêneo, e há muitas outras influências que podem afetar seu comportamento de consumo, incluindo sua renda, educação, localização geográfica e cultura. No entanto, entender suas preferências e tendências pode ser útil para empresas que desejam criar produtos e serviços que atendam às suas necessidades e interesses.

Em conclusão, jovens adultos que são fãs de comédia adulta com humor ácido e desenhos como Rick and Morty formam um grupo demográfico com características e preferências de consumo distintas. Esses indivíduos são mais propensos a apreciar conteúdos que desafiam normas sociais, são irreverentes e valorizam a criatividade e originalidade. Além disso, eles tendem a estar conectados digitalmente, preferindo plataformas de streaming online e redes sociais para acessar seu entretenimento. Essas características podem indicar que eles estão dispostos a pagar mais por produtos e serviços que oferecem experiências únicas e autênticas. No entanto, é importante ressaltar que esse grupo não é homogêneo, e outros fatores como renda, educação, localização e cultura também influenciam seu comportamento de consumo. A compreensão dessas preferências e tendências pode ser valiosa para empresas que buscam atender às necessidades e interesses desse grupo demográfico.

5.3.2 Comportamento de Consumo de jovens adultos

De acordo com Kotler e Keller (2012), o comportamento de consumo de jovens adultos é influenciado por diversos fatores, incluindo seus valores, interesses, preferências pessoais e contexto socioeconômico. No entanto, algumas tendências gerais podem ser observadas em relação ao consumo de jovens adultos, ou seja, grupo de adultos entre 18 e 34 anos.

Em geral, os jovens adultos são um grupo demográfico importante para muitas indústrias, pois muitos deles estão em uma fase da vida em que estão começando a estabelecer sua identidade e suas preferências de consumo. Isso significa que eles podem estar dispostos a experimentar novos produtos e marcas, especialmente aquelas que estão associadas a valores que eles consideram importantes.

Muitos jovens adultos estão preocupados com questões ambientais e sociais, o que significa que eles podem preferir produtos e empresas que adotam práticas sustentáveis e éticas (PORTAL MICRA, 2017). Além disso, muitos jovens adultos também são altamente conectados digitalmente e estão interessados em tecnologia e inovação, o que pode influenciar suas escolhas de consumo. Por outro lado, muitos jovens adultos também enfrentam desafios financeiros, como a falta de renda estável e dívidas estudantis, o que pode limitar suas escolhas de consumo. Isso pode levar a uma maior valorização de produtos e serviços que oferecem bom custo-benefício e opções de pagamento flexíveis.

Em conclusão, o comportamento de consumo dos jovens adultos é influenciado por uma combinação de fatores individuais, valores pessoais e contexto socioeconômico. Embora haja variações entre os indivíduos, existem tendências gerais que podem ser observadas nesse grupo demográfico. Os jovens adultos representam um público importante para as indústrias, pois estão em uma fase de vida em que estão moldando sua identidade e preferências de consumo. A preocupação com questões ambientais e sociais, juntamente com o interesse em tecnologia e inovação, são características comuns entre eles. No entanto, os desafios financeiros também influenciam suas escolhas, o que os leva a valorizar produtos com bom custo-benefício e opções flexíveis de pagamento. Compreender essas tendências gerais é fundamental para as empresas que desejam atender às necessidades e interesses desse grupo demográfico em constante evolução.

5.3.3 Entretenimento do Público Adulto

Existem várias formas de entretenimento que podem atrair o público adulto, sendo jovens de 18 a 34 anos, em sua maioria, do sexo masculino que curtem a cultura "nerd" (GABRIEL, 2021). Aqui estão algumas opções populares:

- Filmes e séries: Assistir a filmes e séries é uma forma muito comum de entretenimento. O público geek geralmente se interessa por filmes de ficção científica, fantasia, super-heróis e adaptações de histórias em quadrinhos.
- Jogos eletrônicos: Os jogos eletrônicos são extremamente populares entre os jovens adultos. Os geeks costumam gostar de jogos de ação, aventura, RPGs (role-playing games) e jogos online multiplayer.
- Quadrinhos e mangás: A leitura de quadrinhos e mangás é uma forma de entretenimento muito apreciada pelos geeks. Existem diversas histórias em quadrinhos e mangás voltados para o público adulto, abrangendo diversos gêneros.
- Convenções e eventos geek: Participar de convenções e eventos geek, como a Comic Con, é uma experiência divertida para os fãs da cultura geek. Esses eventos geralmente incluem painéis com artistas, lançamentos de filmes e séries, concursos de cosplay e exposições de produtos relacionados ao universo geek.
- Jogos de tabuleiro e RPG de mesa: Os jogos de tabuleiro e os RPGs de mesa também são bastante populares entre os adultos geeks. Esses jogos proporcionam uma experiência social e estratégica, reunindo amigos para se divertir e usar a imaginação.
- Livros e literatura geek: A leitura de livros de ficção científica, fantasia e literatura geek em geral também é uma forma de entretenimento apreciada por esse público. Existem inúmeras obras que exploram universos imaginários e cativam a imaginação dos leitores.
- Animações e desenhos animados: Animações e desenhos animados não são exclusivos para crianças. Existem diversas produções voltadas para o público adulto, com histórias complexas e temas que abordam questões mais maduras.
- Podcasts e canais no YouTube: Muitos geeks encontram entretenimento em podcasts e canais no YouTube dedicados a discutir filmes, séries, jogos e outros temas relacionados à cultura geek. Essas mídias oferecem conteúdo informativo, análises e discussões sobre os assuntos que interessam ao público.

Essas são apenas algumas das formas de entretenimento para o público adulto que curte a cultura geek. O universo geek é vasto e diversificado, oferecendo uma ampla gama de opções para que cada pessoa encontre seu próprio tipo de diversão.

5.3.4 Importância do humor em animações

Segundo Teixeira (2009), o humor tem um impacto positivo na saúde, tanto física quanto emocionalmente. Estudos mostram que o riso provoca mudanças fisiológicas no corpo e um estado emocional positivo que podem beneficiar a saúde. Experimentos demonstraram que o humor pode aumentar a tolerância à dor e promover respostas imunológicas positivas. Além disso, pessoas com senso de humor têm menor risco de desenvolver pressão alta e doenças cardiovasculares. O humor também pode modular os efeitos adversos do estresse, reduzindo os níveis de hormônios de estresse e ansiedade. Em relação às relações sociais, o humor está associado a virtudes como empatia e confiança interpessoal, promovendo maior apoio social.

O autor destaca que um bom senso de humor está associado a uma maior autopercepção de saúde e à busca por assistência médica. No entanto, é importante ressaltar que o humor inapropriado, como o preconceituoso, não deve ser utilizado na assistência à saúde. O autor menciona também o trabalho dos "Doutores da Alegria" no Brasil, que mostrou resultados positivos no comportamento e comunicação de crianças hospitalizadas. Embora não se possa afirmar de forma definitiva que o humor melhora a saúde, há indícios de uma ligação entre as emoções humanas e o estado imunológico e cardiovascular, além de benefícios no relacionamento social. O humor desempenha um papel fundamental na vida do público adulto que assiste animações. Existem várias razões pelas quais o humor é tão importante para esse público:

- Alívio do estresse: O humor é uma forma eficaz de aliviar o estresse e a tensão acumulados na vida cotidiana. O público adulto muitas vezes enfrenta responsabilidades, pressões e desafios, e as animações de humor ácido proporcionam uma pausa divertida e relaxante. O riso desencadeado pelo humor ajuda a liberar endorfinas, proporcionando uma sensação de bem-estar e alívio.
- Fuga da realidade: As animações de humor ácido oferecem uma fuga da realidade para o público adulto. Elas apresentam mundos fictícios, personagens excêntricos e situações absurdas que permitem que os espectadores escapem temporariamente dos problemas e preocupações da vida real. Essa capacidade de se desconectar e se envolver com um conteúdo humorístico é um aspecto valioso para o público.
- Catarse emocional: O humor é uma forma de catarse emocional, permitindo que o público adulto expresse e lide com suas emoções de uma maneira saudável. As animações de humor ácido abordam situações cotidianas de uma maneira exagerada ou caricata, o que pode ressoar com as experiências emocionais do público. Rir dessas situações ajuda a aliviar a tensão emocional e a encontrar uma perspectiva mais leve.
- Crítica social: O humor ácido nas animações permite que o público adulto encontre uma maneira de criticar e questionar a sociedade. Ao utilizar o sarcasmo e a ironia, essas animações podem abordar temas controversos e desafiar as normas estabelecidas. O humor serve como uma ferramenta poderosa para comentar sobre questões sociais, políticas e culturais, despertando reflexão e conscientização.
- Conexão e identificação: O humor pode criar uma sensação de conexão e identificação entre o público e os personagens ou situações retratadas nas animações. O público adulto pode se ver refletido em personagens que têm falhas, enfrentam dilemas ou passam por situações engraçadas. Essa identificação promove um senso de pertencimento e faz com que o público se sinta parte da narrativa humorística.
- Estimulação mental: O humor ácido nas animações desafia a mente do público adulto. Piadas inteligentes, trocadilhos, referências culturais e sátiras exigem um certo nível de compreensão e conhecimento para serem apreciadas. Essa estimulação mental oferecida pelo humor contribui para o entretenimento do público, mantendo-os engajados e estimulando seu pensamento crítico.

Em suma, o humor é importante para o público adulto que assiste animações porque oferece alívio do estresse, uma fuga da realidade, uma forma de expressão emocional, uma crítica social, uma conexão

emocional e uma estimulação mental. O humor nas animações proporciona uma experiência de entretenimento multifacetada, enriquecendo a vida do público e trazendo momentos de alegria e diversão.

5.3.4.1 Humor Ácido

O humor ácido é uma forma de humor que utiliza sarcasmo, ironia ou zombaria para criticar algo ou alguém de forma mordaz. É um tipo de humor que muitas vezes pode ser considerado ofensivo ou desagradável para algumas pessoas, pois é utilizado para expor falhas, contradições ou comportamentos inadequados de uma forma que pode ser interpretada como insultante ou depreciativa. No entanto, muitas pessoas apreciam o humor ácido por sua capacidade de provocar reflexão e crítica social, além de ser um instrumento de comédia e entretenimento.

O humor ácido é uma forma de expressão que tem ganhado destaque na cultura contemporânea, principalmente em animações para o público adulto (SOARES, 2017). O uso do sarcasmo e da ironia é uma estratégia de comunicação que permite aos indivíduos expressarem sua insatisfação com situações ou comportamentos que consideram inadequados ou injustos. Nesse sentido, o humor ácido pode ser entendido como uma forma de resistência cultural, uma vez que desafia normas sociais e valores estabelecidos.

Além disso, conforme apontado em um artigo da The School of Life, o humor ácido também pode ter um efeito terapêutico. Para o autor, o riso provocado pelo sarcasmo e pela ironia pode ajudar as pessoas a enfrentarem situações difíceis, aliviando a tensão e o estresse. No entanto, é importante ressaltar que o uso excessivo do humor ácido pode ter efeitos negativos, como a reprodução de estereótipos e preconceitos.

5.3.5 Análise de Mercado de animação para o público adulto

A animação para adultos, também conhecida como animação adulta ou animação madura, refere-se a um tipo específico de trabalho de animação direcionado e comercializado principalmente para adultos e adolescentes, em oposição ao público infantil ou de todas as idades. Essa forma de animação possui características e conteúdo que atendem aos interesses e sensibilidades dos adultos.

Segundo DUDOK DE WIT (2020), as animações para o público adulto têm se destacado como um mercado em crescimento nos últimos anos. Isso se deve ao fato de um número cada vez maior de empresas estarem investindo em conteúdo para esse público. O sucesso de séries como "South Park", "The Simpsons", "Family Guy", "Rick and Morty", "BoJack Horseman" e "Big Mouth" também tem sido um indicativo da demanda por esse tipo de conteúdo.

Segundo um relatório da Grand View Research, o mercado global de animação para adultos deve atingir um valor de US\$ 42 bilhões até 2028, impulsionado principalmente pela demanda crescente de conteúdo digital e pela expansão do mercado de streaming. Além disso, a pesquisa aponta que o mercado de animação para adultos deve crescer a uma taxa composta de crescimento anual de 5,3% entre 2021 e 2028.

De acordo com o Mapeamento da Animação no Brasil, um site especializado na indústria de animação do país, em 2018, foi constatado que 41% das animações produzidas pelos brasileiros são voltadas para o público adulto. Embora as animações destinadas ao público infantil e infanto juvenil ainda predominem, representando 59% do total, a demanda por conteúdo adulto tem ganhado destaque significativo. Esses números revelam a relevância e o potencial desse segmento de mercado, demonstrando a necessidade de empresas de animação focadas em atender essa crescente demanda por produções adultas de qualidade.

Fernando Alonso, dono do estúdio brasileiro chamado Tortuga Studios, comenta que a animação já está presente no streaming mesmo antes das plataformas "oficiais", isto é, a majors do mercado atual:

"Já existia muita animação nos pequenos streamings, que ficavam de fora do radar, além das plataformas específicas de animação – de anime, para crianças, entre outros. Fora toda parte de conteúdo no YouTube. Sempre achamos que era uma questão de tempo até o streaming ser dominante. E a animação viaja mais fácil mesmo – por isso é uma oportunidade incrível, especialmente no Brasil. É uma tendência forte e irreversível (Alonso, 2021)".

Botter Jr., um dos seus sócios, complementa:

"A animação adulta nas plataformas é um dos nichos do audiovisual que mais está crescendo hoje. A curva de ascensão, junto dos documentários, é impressionante. Há um mercado grande do gênero ainda a ser explorado. A maioria das produtoras se concentra na animação mais tradicional, que é a infantil. Mas, agora, parece que estão começando a enxergar uma animação adulta para além da comédia. Hoje há até dramas em animação. E concordo que o streaming seja uma tendência irreversível. Eu moro na Europa e, aqui, até quem quer ver TV aberta vê pelo streaming (Botter, 2021)".

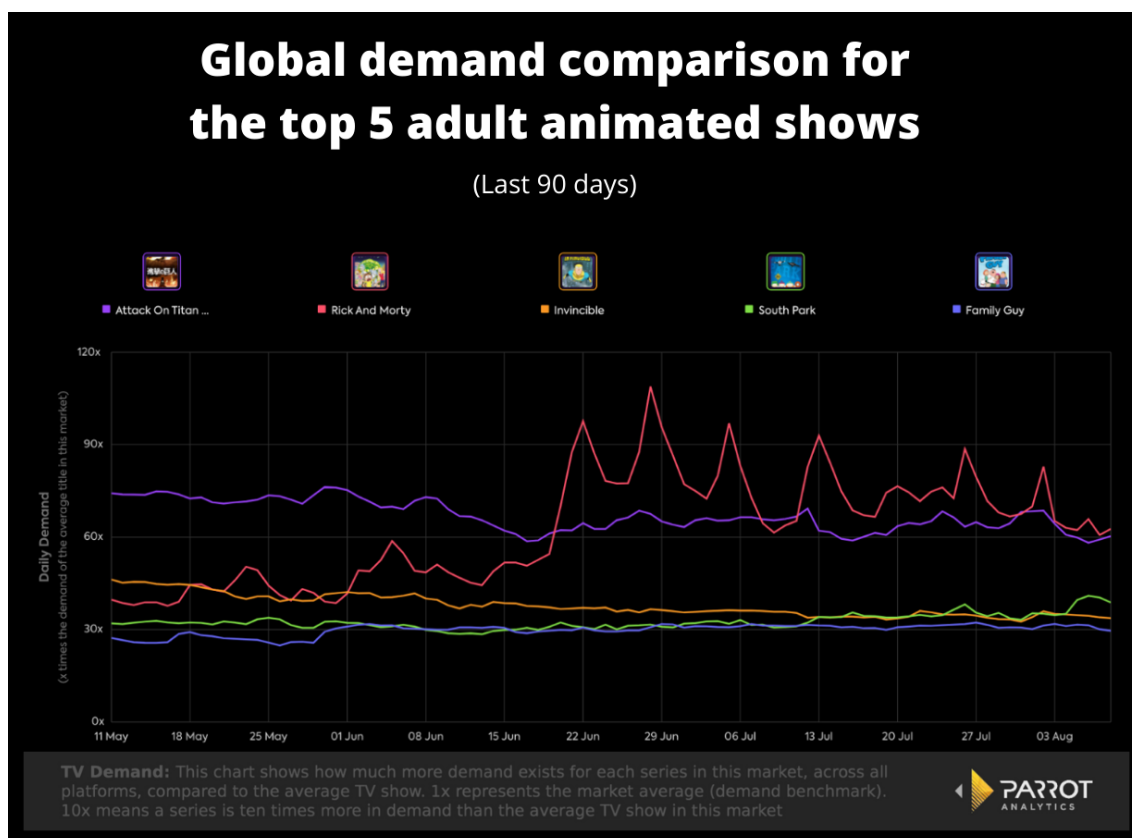
As plataformas de streaming, como Netflix, Amazon Prime Video, Hulu e HBO Max, têm investido em séries animadas para adultos, como "Castlevania", "F is for Family", "Undone", "Love, Death and Robots" e "Harley Quinn". Essas plataformas oferecem mais liberdade criativa e orçamentos maiores para produzir conteúdo de alta qualidade. No entanto, ainda há um estigma em torno das animações para

adultos, com muitas pessoas ainda acreditando que são apenas para adolescentes rebeldes e imaturos. Isso pode dificultar a aceitação do público mais amplo e limitar o potencial de lucro.

As séries animadas destinadas ao público adulto têm ganhado crescente popularidade nos últimos anos, e diversas delas agora se tornaram elementos incorporados à cultura popular, principalmente devido à sua ampla exposição nas redes sociais (SOARES, 2017). Um exemplo é "BoJack Horseman", produção da Netflix, que, ao utilizar elementos do gênero sitcom, dramatiza situações da vida real com toques de comédia. Sua representação honesta de temas complexos, como depressão e vício, tem recebido elogios da crítica e contribuído para sua consolidação na cultura contemporânea.

Um fenômeno adicional que destaca o abraço da cultura popular às animações adultas é a influência de "Rick and Morty". Um episódio da série levou a um acontecimento real, com o McDonald's trazendo de volta o famoso molho Szechuan devido à demanda gerada pelos fãs após sua aparição no programa. Esse tipo de reação demonstra como essas séries conquistaram um lugar significativo no imaginário coletivo, influenciando até mesmo decisões empresariais de grandes marcas.

Figura 5 - Gráfico comparativo da demanda de 5 animações para o público adulto entre 11/05 e 03/08 de 2021

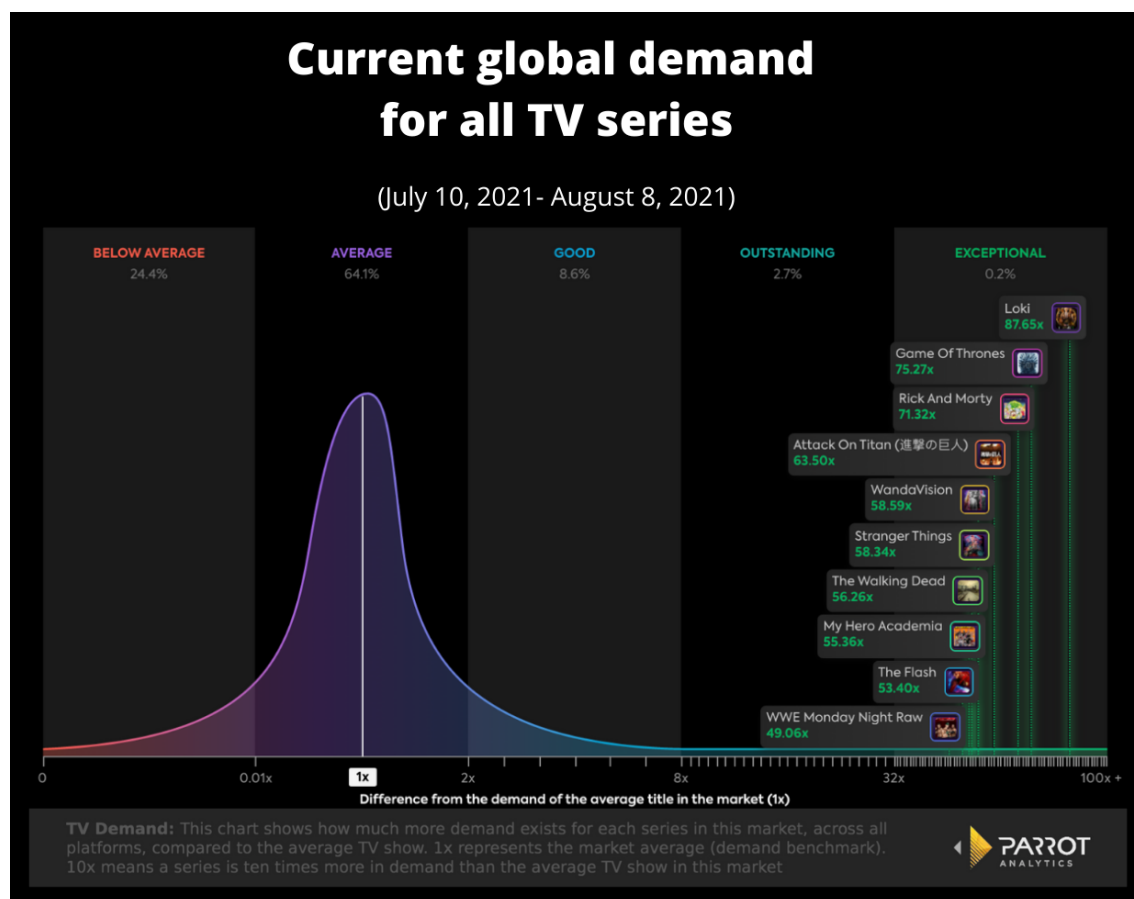


Fonte: Parrot Analytics

De acordo com o Parrot Analytics, o gráfico apresentado acima, é possível observar a evolução da demanda dos cinco principais programas de animação adulta ao longo dos últimos 90 dias (entre Maio e Agosto de 2021). Verifica-se que a série "Rick and Morty" registrou um aumento significativo na procura após o lançamento da quinta temporada em 20 de junho, sendo perceptíveis os picos subsequentes, com intervalos de uma semana, que coincidem com o lançamento de novos episódios. Em relação às demais séries apresentadas, estas demonstraram atualmente uma demanda inferior à de "Rick and Morty". No entanto, é plausível esperar que essas séries também apresentem crescimento em suas demandas quando novas temporadas forem lançadas.

Particularmente surpreendente é a presença de duas séries animadas voltadas para adultos, "Rick and Morty" e "Attack on Titan", no top 10 das séries mais procuradas nos últimos 30 dias. Essa posição de destaque é notável, considerando que a animação historicamente era associada predominantemente ao público infantil. Os dados apresentados no gráfico abaixo confirmam que essas animações concorrem diretamente com séries on-demand de grande relevância, como "Loki" e "Game of Thrones", evidenciando a força e o apelo dessas produções no mercado atual.

Figura 6 - Gráfico ilustrando a posição de "Rick and Morty" e "Attack on Titan" em relação a outras séries populares



Fonte: Parrot Analytics

A animação para adultos é um mercado nichado e, por esse motivo, os canais de TV ou plataformas de streaming tendem a buscar uma fórmula que agrade à maioria do público. Essa abordagem dificulta a produção não apenas a nível internacional, mas também nacional. Devido à falta de opções nacionais disponíveis, os canais de streaming ainda não possuem confiança suficiente para investir nesse tipo de conteúdo. A produção de animações para adultos requer um certo grau de ousadia e criatividade, além de um entendimento das preferências e demandas desse público específico. No entanto, a relutância em investir nesse mercado pode resultar em uma falta de diversidade e oportunidades para os criadores de animações adultas, limitando o potencial de crescimento desse setor no cenário nacional e internacional.

5.4 Análise de concorrência

No Brasil, existem diversos estúdios de animação que se destacam pela qualidade e criatividade de seus trabalhos. Alguns dos principais estúdios de animação do país incluem:

- TV PinGuim: Reconhecido internacionalmente, o TV PinGuim é um estúdio especializado em animação 2D. Com uma equipe talentosa e uma abordagem artística única, eles produzem séries animadas de grande sucesso, como "O Show da Luna!" e "Peixonauta".
- Copa Studio: Com uma equipe experiente e uma vasta gama de serviços de animação, a Copa Studio é conhecida por sua versatilidade e criatividade. Eles produzem animações 2D e 3D para diferentes públicos e plataformas, incluindo séries de TV, filmes e publicidade. Entre suas produções mais conhecidas estão "Irmão do Jorel" e "Tromba Trem".
- Birdo Studio: Especializado em animação 2D e stop-motion, o Birdo Studio é reconhecido por suas narrativas únicas e estilo visual marcante. Eles produzem séries animadas premiadas, como "Oswaldo" e "Cupcake & Dino: Serviços Gerais", que conquistaram o público tanto no Brasil quanto internacionalmente.
- Hype Animation: Com foco em animação 3D, o Hype Animation se destaca por sua excelência técnica e qualidade visual. Eles produzem animações para publicidade, séries de TV e filmes, com projetos que vão desde animações infantis até produções mais voltadas para o público adulto.

No contexto do mercado brasileiro, é importante mencionar que, atualmente, grande parte das animações direcionadas ao público adulto é produzida por estúdios estrangeiros. Embora existam talentosos estúdios nacionais que se destacam na criação de animações voltadas para o público infantil e juvenil, é comum observar que os conteúdos mais voltados para adultos são desenvolvidos por estúdios de outros países, especialmente. Essa diferenciação de foco e público-alvo pode ser atribuída a diversos fatores, como a tradição e experiência desses estúdios estrangeiros nesse segmento específico, bem como às preferências e demandas de mercado. No entanto, é fundamental reconhecer o potencial criativo dos estúdios brasileiros e incentivar o desenvolvimento de produções que atendam às necessidades e interesses do público adulto no âmbito da animação nacional.

Será mostrado uma análise comparativa entre dois estúdios brasileiros e um estúdio americano comentando acerca da produção de animação, como eles atuam para que seja levantado dados o importante conclusivo sobre o mercado de animação.

Figura 7 - Tabela comparativa entre 3 estúdios de animação

COPA STUDIO	COMBO ESTUDIO	TITMOUSE
-------------	---------------	----------

VISÃO GERAL	Operando no Rio de Janeiro, Brasil, o Copa Studio é um dos estúdios de animação mais prolíficos da América Latina com duas indicações consecutivas ao Emmy Internacional e mais de cem horas de conteúdo produzido.	Combo Studio, localizado em São Paulo, Brasil, é especializado em animação 2D e 3D. O estúdio é conhecido por sua habilidade técnica e visual impressionante, criando animações de alta qualidade	Titmouse, um estúdio internacional com sede em Los Angeles, Estados Unidos, e é conhecido por sua animação de estilo único, cheia de humor ácido e narrativas não convencionais.
ESTILO DE ANIMAÇÃO	2D cut out	2D cut out	2D (para produções adultas) e uma animação recente em 3D para o público infantil
HUMOR	Há presença de humor voltada para o público infantil e juvenil	Há presença de humor voltada para o público infantil e juvenil, por mais que tenha obras com humor para o público adulto	Há presença de humor ácido voltada para o público adulto
PÚBLICO ALVO CONSUMIDOR	Copa Studio tem como foco principal o público infantil, buscando criar animações educativas e divertidas para crianças.	Combo Studio direciona parte de seu trabalho para o público adulto e infantil. Seus projetos muitas vezes exploram temas mais maduros, abordando questões sociais, políticas e culturais.	As animações da Titmouse muitas vezes exploram temas para o público adulto, humor ácido e abordagens satíricas em suas histórias, embora algumas animações possam atrair um público mais amplo.
PRINCIPAIS OBRAS	Irmão do Jorel	Super Drags, Agente Elvis, Any Malu	Metalocalypse, Big Mouth, Venture Bros
POSIÇÃO NO MERCADO	Estúdio consolidado de animação 2D, O Copa Studio é reconhecido por sua qualidade artística e narrativas criativas.	O Combo Studio é conhecido por sua habilidade em contar histórias emocionantes e pela qualidade técnica. O estúdio tem se destacado na criação de projetos que exploram temas mais maduros e complexos, abordando questões sociais e emocionais.	Bastante consolidada no mercado Internacional produzindo para grandes canais com ampla divulgação mundial
CANAIS DE DISTRIBUIÇÃO	Televisão, Plataformas de Streaming, Redes Sociais, Canais Online, Cinema	Televisão, Plataformas de Streaming, Redes Sociais, Canais Online	Televisão, Plataformas de Streaming, Redes Sociais, Canais Online
PONTOS FORTES	Qualidade, Diversidade e Inclusão, Abordagem Educativa	Qualidade, Narrativas Emocionantes e Parcerias com Grandes Nomes	Criatividade e Originalidade, Versatilidade, trabalha com grandes estúdios

FRAQUE- ZAS	Escopo de Produção Limitado, Reconhecimento Internacional Limitado e Dependência de Parcerias	Foco em Temas Maduros, Menor Portfólio de Produções, Dependência de Financiamento Externo	Conteúdo de nicho, Classificação Indicativa Restrita, Reconhecimento Limitado
------------------------	---	---	---

Fonte: Feita pelo autor

Em conclusão, os estúdios Copa Studio, Combo Studio e Titmouse são três importantes players na indústria de animação, cada um com suas características, públicos-alvo e abordagens distintas. O Copa Studio destaca-se por sua qualidade artística, narrativas criativas e foco no público infantil, proporcionando animações educativas e divertidas. O Combo Studio impressiona com sua habilidade técnica e visual, abordando temas maduros tanto para o público adulto quanto infantil. Já a Titmouse, renomada internacionalmente, ganhou reconhecimento por sua originalidade, humor ácido e narrativas não convencionais, atendendo principalmente ao público adulto. Embora cada estúdio possua pontos fortes e fracos, todos eles contribuem para o enriquecimento da indústria de animação, oferecendo uma variedade de estilos, temas e abordagens para os espectadores. Essa diversidade permite que o público desfrute de animações de alta qualidade e encontre produções que atendam aos seus gostos e interesses específicos.

5.4.1 Análise de concorrentes Internacionais

Além desses estúdios, existem outros concorrentes importantes no mercado de animação para o público adulto voltado para comédia de humor ácido. Esses são estúdios concorrentes mais diretos, por produzirem conteúdos similares ao que a EISE irá produzir.

No cenário internacional da animação para o público adulto, existem vários estúdios renomados que são concorrentes em termos de produção de conteúdo com comédias e humor ácido. Alguns dos principais estúdios internacionais concorrentes são:

- Adult Swim: Embora não seja um estúdio específico, o Adult Swim é um bloco de programação noturno do canal Cartoon Network, conhecido por produzir animações voltadas para adultos. Eles são responsáveis por séries como "Rick and Morty", "Robot Chicken" e "Aqua Teen Hunger Force", que se destacam pelo humor ácido e irreverente.
- Fox Animation Domination: A Fox Animation Domination é uma divisão da 20th Century Studios que se concentra na produção de animações para o público adulto. Entre suas séries populares estão "Os Simpsons", "Family Guy" e "Bob's Burgers", que apresentam comédia e humor satírico.

Esses são apenas alguns exemplos de estúdios internacionais que produzem animações para o público adulto com comédia e humor ácido. Existem muitos outros estúdios que também são concorrentes nesse mercado, e a indústria de animação está constantemente evoluindo com o surgimento de novas produções e estúdios.

5.4.2 Principais obras de animação para o público adulto

Existem diversas animações com humor ácido para o público adulto, tanto nacionais quanto internacionais (WU, 2022). Algumas das mais conhecidas são:

- Rick and Morty (2013 - presente)

As aventuras interdimensionais (e existenciais) do cientista niilista Rick Sanchez e seu neto Morty Smith tornaram-se um fenômeno moderno do gênero sci-fi e estão disponíveis no HBO Max. A cada episódio, Morty e seus familiares (os pais Jerry e Betty, e a irmã Summer) tentam manter o juízo no lugar perante às bizarrices de Rick e suas aventuras absurdas, que envolvem desde alienígenas tiranos a versões alternativas vilanescas dos protagonistas.

- Os Simpsons (1989 - presente)

Há mais de três décadas, Os Simpsons conquistam os corações dos telespectadores ao transformar o cotidiano de uma família disfuncional em uma sátira inteligente e hilariante. Criada por Matt Groening, a série animada se tornou um fenômeno cultural, abordando temas sociais, políticos e culturais com um toque de irreverência.

- Big Mouth (2017 - presente)

A chegada da puberdade, que pode ser um drama na vida de certos jovens, vira comédia em Big Mouth, série disponível na Netflix dos criadores Andrew Goldberg, Nick Kroll, Mark Levin e Jennifer Flackett. No show, um grupo de alunos da sétima série tenta lidar com as alegrias e vergonhas da descoberta da

sexualidade. Para piorar, os adolescentes contam com ajuda de monstros hormonais que, ao invés de ajudar, trazem mais confusão em suas vidas.

- Bojack Horseman (2014 - 2020)

Em uma versão de Hollywood onde humanos e animais antropomórficos coexistem, um cavalo que foi celebridade televisiva nos anos 1990 tenta retornar à fama. Mas primeiro tem que lidar com seu ego frágil, problemas com álcool e drogas e sua dificuldade de manter relacionamentos estáveis. Essa é a trama de BoJack Horseman, série da Netflix que une comédia absurda e drama existencial para zoar com a cultura das celebridades.

- South Park (1997 – presente)

Um dos principais exemplos nessa categoria, pioneiro nos desenhos voltados exclusivamente para o público adulto, é "South Park", criado por Trey Parker e Matt Stone em 1997. Em termos de longevidade e relevância, essa animação politicamente incorreta e francamente ofensiva, que recentemente alcançou sua 22ª temporada, só fica atrás de "Os Simpsons". "South Park" é tão provocadora que a produtora possui uma equipe de advogados dedicada a lidar com a lista de processos decorrentes de suas polêmicas, como mostrar uma imagem da Virgem Maria menstruada, pronunciar "shit" (merda, em inglês) 162 vezes em um único episódio e fazer a cantora Britney Spears perder a cabeça - literalmente.

Essas são apenas algumas das muitas animações com humor ácido para o público adulto que existem. Cada uma delas tem seu próprio estilo e aborda temas diferentes, mas todas têm em comum o fato de serem irreverentes e provocativas. O sucesso dessas animações reflete a demanda do público adulto por conteúdo de entretenimento com humor inteligente e fora dos padrões convencionais (BARDINI, 2021). Além disso, a tecnologia atual permite a produção de animações com qualidade cinematográfica, o que aumenta ainda mais o apelo desse tipo de conteúdo.

5.5 PESTEL

A análise PESTEL é uma ferramenta amplamente utilizada para identificar fatores externos que podem afetar o desempenho de uma empresa. Essa análise consiste em examinar os fatores políticos, econômicos, socioculturais, tecnológicos, ecológicos e legais que podem influenciar a operação de uma organização (WOEBCKEN, 2019).

No contexto de uma empresa de animação que iniciará suas atividades em alguns meses, a análise PESTEL pode ser útil para identificar oportunidades e desafios que podem afetar o sucesso da empresa a

longo prazo. A seguir, são apresentados alguns fatores relevantes em cada uma das dimensões da análise PESTEL para a empresa em questão.

Figura 8 - Tabela de análise PESTEL



Fonte: Feita pelo autor

Político

A política atual é marcada pela postura pró-cultura do governo, que busca valorizar e incentivar as manifestações culturais do país. No entanto, a instabilidade política é evidente devido a fatores econômicos, como crises financeiras e desequilíbrios orçamentários, que têm impacto nas políticas culturais implementadas. Além disso, o congresso apresenta pouca prioridade em relação à cultura, o que pode dificultar a aprovação de medidas e políticas que visem fortalecer e promover a cultura nacional.

Econômico:

A economia do país enfrenta desafios significativos, como a inflação média, que tem apresentado índices elevados, bem como os juros altos e o câmbio desvalorizado. Esses fatores têm impacto direto no cenário econômico, com reflexos no aumento do desemprego e na pressão sobre os custos de streaming e

outros setores, o que pode dificultar o acesso a serviços culturais e de entretenimento para a população em geral.

Sociocultural:

A sociedade brasileira possui um amplo público que demonstra interesse em assistir a produções culturais nacionais. No entanto, ainda há uma resistência por parte de alguns em relação a produtos culturais brasileiros, muitas vezes associados a uma qualidade inferior em comparação com produções estrangeiras. Apesar desse desafio, a distribuição rápida e online de conteúdos culturais tem se mostrado uma oportunidade promissora, possibilitando o acesso a uma diversidade de produções nacionais, ampliando o alcance e a visibilidade da cultura brasileira tanto no país quanto no exterior.

Tecnológico:

A tecnologia tem desempenhado um papel fundamental na evolução da cultura contemporânea, especialmente na área de produção de obras de arte e animação. O uso de softwares modernos, como o Maya, tem permitido a criação de animações de alta qualidade, com detalhes e realismo impressionantes. Além disso, a tecnologia de Motion Capture tem revolucionado a forma como personagens e movimentos são capturados, trazendo maior precisão e realismo às animações. Contudo, a proteção de dados tem se tornado uma preocupação crescente na cultura contemporânea, especialmente em relação à privacidade e segurança das informações utilizadas na produção de obras. A proteção de dados pessoais e a garantia de direitos autorais têm se tornado questões importantes na era digital, com a necessidade de medidas efetivas para assegurar a confidencialidade e integridade das informações utilizadas na produção cultural. A utilização de tecnologia moderna na cultura contemporânea tem trazido benefícios significativos, mas também tem exigido um cuidado especial com a proteção dos dados e a garantia dos direitos dos criadores e artistas.

Ecológico:

A atual cultura contemporânea tem se adaptado a práticas mais sustentáveis em relação ao meio ambiente, como o trabalho home office e o trabalho híbrido, que têm reduzido a necessidade de grandes estúdios ou espaços físicos, diminuindo assim o consumo de recursos naturais e a emissão de gases de efeito estufa decorrentes de deslocamentos. Além disso, a cultura tem utilizado suas obras para reforçar a importância do meio ambiente, abordando temas como a conservação da natureza, a proteção da biodiversidade e a urgência das mudanças climáticas. Por meio de expressões artísticas, a cultura contemporânea tem buscado sensibilizar a sociedade e promover uma maior conscientização sobre a

importância da preservação do meio ambiente, destacando a necessidade de ações sustentáveis para garantir um futuro mais equilibrado e sustentável para as gerações futuras. Essa abordagem na cultura tem contribuído para disseminar a mensagem ambiental e promover a conscientização e engajamento em prol da proteção do meio ambiente.

Legal:

As leis relacionadas à cultura enfrentam desafios, como a dificuldade de obter incentivos e financiamentos para projetos culturais, o que pode impactar na produção e divulgação de conteúdos culturais. Além disso, a regulação dos serviços de streaming ainda é um tema em discussão, com a necessidade de estabelecer normas e diretrizes claras para o setor, considerando as mudanças na forma como o público consome conteúdos culturais online. Por outro lado, a tecnologia tem possibilitado a colaboração e o trabalho com pessoas de todo o mundo, ampliando as oportunidades de intercâmbio cultural e a criação de projetos colaborativos que agregam diferentes perspectivas culturais, enriquecendo ainda mais a produção cultural contemporânea.

Esses fatores externos devem ser considerados cuidadosamente pela empresa de animação 3D antes de iniciar seus negócios. A empresa pode usar essa análise PESTEL como um guia para identificar oportunidades e desafios que podem afetar seu sucesso a longo prazo.

5.6 Análise SWOT do Mercado

5.6.1 Forças

Identidade cultural: Os estúdios nacionais têm a vantagem de explorar temas e elementos culturais locais, o que pode atrair a atenção de um público específico e se destacar em mercados internacionais. Ao abordar questões culturais locais, as animações podem criar uma conexão emocional com os espectadores.

Baixo custo de produção comparado aos custos internacionais: Em geral, os estúdios nacionais têm um custo de produção mais baixo do que os estúdios internacionais, principalmente devido a diferenças salariais e incentivos fiscais locais. Essa vantagem de custo pode permitir que os estúdios nacionais sejam mais competitivos em termos de preço ao fechar contratos com empresas do exterior.

Incentivos governamentais: Muitos países oferecem incentivos fiscais e apoio financeiro para a produção de conteúdo cultural local. Isso pode ajudar os estúdios nacionais a produzirem mais conteúdo e expandir

Potencial de Engajamento: A animação para adultos tem o poder de cativar e engajar o público por meio de storytelling complexo, personagens atraentes e temas relevantes para a vida adulta. Essa forma de entretenimento pode gerar discussões significativas em torno de questões sociais, políticas e culturais em suas capacidades criativas.

5.6.2 Fraquezas

Menor orçamento: Os estúdios nacionais geralmente têm um orçamento menor do que os estúdios internacionais. Isso pode afetar a qualidade da animação e sua capacidade de competir em termos de tecnologia e efeitos especiais.

Menor alcance: Por serem nacionais, os estúdios podem ter dificuldades em alcançar um público internacional, especialmente se a animação abordar temas ou elementos culturais específicos. A barreira do idioma e a falta de distribuição global podem limitar o alcance e a visibilidade do conteúdo produzido.

Dependência de financiamento governamental: Se o estúdio depender exclusivamente de financiamento governamental, mudanças nas políticas de apoio financeiro podem afetar sua capacidade de produção.

Retorno demorado e dependência de licenciamento: O licenciamento é uma das principais fontes de receita para os estúdios de animação. No entanto, o retorno financeiro desse modelo de negócio só é obtido após a produção, exibição e aceitação do público, o que pode levar tempo significativo.

5.6.3 Oportunidades

De acordo com um artigo da Zendesk (2023), a análise de oportunidades de mercado é crucial para o sucesso de uma empresa, especialmente em um mercado pouco explorado. Neste sentido, uma empresa de animação que decida produzir conteúdo para o público adulto com humor ácido pode encontrar muitas oportunidades de mercado:

Poucas opções de animações para o público adulto: Nos últimos anos, tem havido um aumento significativo na demanda por animações voltadas para o público adulto. Esse público está cada vez mais ávido por histórias complexas, temas mais maduros e abordagens criativas, o que cria uma oportunidade para o crescimento desse mercado.

O Poder das Comunidades: A criação de séries para o público adulto tem o poder de gerar comunidades de fãs dedicados, que entrarão em comunidades online ou em fóruns de discussão além do engajamento de youtubers ao comentar sobre conteúdo das séries. As comunidades de fãs têm a auxiliam a promover o trabalho dos criadores, diretores, roteiristas e atores envolvidos na produção. Isso pode ser

feito por meio de campanhas, incentivo à compra de produtos oficiais, apoio aos serviços de streaming legais e participação em eventos que promovam a série.

A possibilidade de ter uma série longa e o consumo contínuo feito por adultos: uma das coisas que cativa os telespectadores é a cronologia da história. Enquanto antigamente muitas animações possuíam episódios independentes e não relacionados entre si, muitas das produções atuais apresentam roteiros elaborados, capturando a atenção do público, que aguarda ansiosamente pela continuação para descobrir o desfecho da trama. Outra vantagem, pensando na produção, é a reutilização de personagens e cenários sem a necessidade de criar novos universos.

Pirataria: embora seja uma prática ilegal e prejudicial à indústria do entretenimento, a pirataria pode ter um impacto interessante nesse contexto. O conhecimento dos adultos em relação a técnicas de piratear conteúdo pode permitir que eles acessem séries e episódios que, de outra forma, estariam inacessíveis a eles. Isso pode ajudar a criar uma base inicial de fãs que se engajam com o material e se tornam entusiastas. Ao compartilhar esses episódios pirateados com amigos e comunidades online, eles acabam contribuindo indiretamente para a divulgação da série.

Co-produção internacional: Os estúdios nacionais podem aproveitar a oportunidade de co-produzir com estúdios internacionais, o que pode aumentar o orçamento e o alcance de suas animações.

Parcerias com plataformas de streaming: As plataformas de streaming estão sempre em busca de novos conteúdos e podem estar interessadas em fechar parcerias com estúdios nacionais para a produção de conteúdo exclusivo.

Mercado internacional: A animação para adultos tem uma audiência global, o que abre oportunidades para produtores e estúdios brasileiros conquistarem espaço em mercados internacionais. A diversidade cultural e a riqueza das histórias brasileiras podem ser um diferencial competitivo e atrair interesse de audiências em todo o mundo.

Pesquisa em tecnologia para produção: Investir em pesquisas para aprimorar e otimizar o processo de produção de animação 3D é uma oportunidade valiosa para estúdios de animação. Uma técnica que tem ganhado cada vez mais popularidade é a animação por computação gráfica em tempo real, também conhecida como "real-time rendering". Com o avanço das tecnologias gráficas e dos programas de renderização em tempo real, tornou-se possível criar animações 3D de alta qualidade de maneira rápida e acessível.

5.6.4 Ameaças

A indústria de animação para adultos enfrenta uma competição acirrada, com inúmeras empresas produzindo animações de comédia voltadas para esse público. Nesse cenário, é crucial para as empresas criarem conteúdo único e atraente, a fim de se destacarem no mercado. No entanto, as preferências e demandas do público podem mudar rapidamente, tornando desafiador para os estúdios produzirem animações que atendam às expectativas em constante evolução.

Outro desafio enfrentado pelas empresas é encontrar maneiras eficazes de alcançar seu público-alvo. Com tantas opções disponíveis para os espectadores, é necessário desenvolver estratégias de marketing e distribuição que garantam a visibilidade e o acesso ao conteúdo produzido.

O orçamento também é uma preocupação para as empresas de animação. A produção de animações pode ser um processo caro, e muitas empresas podem ter um orçamento limitado para trabalhar. Isso pode afetar a qualidade do conteúdo produzido e limitar as oportunidades de inovação e experimentação.

Além disso, as animações de comédia para adultos muitas vezes lidam com temas controversos ou apresentam conteúdo adulto. Isso pode levar a restrições de censura ou regulamentação, o que pode afetar a liberdade criativa das empresas e a capacidade de produzir conteúdo original e atraente.

Outro risco enfrentado pelas empresas é o cancelamento de séries populares. Mesmo que uma animação de comédia para adultos seja bem recebida pelo público, ela ainda pode ser cancelada por motivos financeiros ou outros motivos estratégicos. Nesse sentido, as empresas precisam estar preparadas para lidar com esse risco e serem capazes de se adaptar rapidamente às mudanças no mercado.

Um exemplo disso é o caso da série de animação brasileira "Super Drags", que apresentava personagens drag queens como protagonistas. Após críticas e controvérsias levantadas pela Sociedade Brasileira de Pediatria (NEVES, 2018), argumentando que a série não era adequada para o público infantil, ela foi cancelada. Isso ilustra como questões externas podem influenciar na continuidade de uma série.

Por fim, as empresas de animação precisam manter padrões de produção elevados para produzir conteúdo de qualidade. A animação é um processo complexo que demanda tempo e recursos significativos. Manter esses padrões pode ser desafiador em um mercado altamente competitivo, onde a excelência técnica e artística é fundamental para o sucesso.

Portanto, é importante que as empresas de animação para adultos considerem e enfrentem esses desafios para se destacarem no mercado, mantendo-se atualizadas com as demandas do público, adaptando-se às mudanças e buscando aprimorar continuamente a qualidade de suas produções.

6 EISE STUDIOS

Com base em estudos e análises de mercado anteriores, identificou-se uma oportunidade promissora para a criação da empresa brasileira EISE Studios. A proposta da empresa é criar conteúdo, por meio da comercialização de produções focadas no público adulto brasileiro em animações 3D e que buscam uma representatividade para o público adulto com o humor. Localizada na região metropolitana de São Paulo, onde se concentra a maioria dos estúdios de animação do Brasil, a EISE Studios visa aproveitar o desenvolvimento crescente do mercado de animação no país.

6.1 Missão, Visão e Valores

A definição clara dos pilares da missão, visão e valores é essencial para estabelecer uma cultura organizacional forte e coerente em uma empresa. De acordo com Liberato (2018), a missão descreve a razão de ser da organização e seu propósito principal, a visão descreve o futuro desejado para a empresa e os objetivos a serem alcançados, enquanto os valores são os princípios éticos e morais que guiam o comportamento e as decisões da organização.

Missão: Criar animações 3D para adultos que desafiam os limites da criatividade e da expressão artística. Estamos comprometidos em oferecer uma experiência única e envolvente aos nossos espectadores, produzindo conteúdo de alta qualidade que inspire, surpreenda e entretenha.

Visão: Nosso objetivo é ser reconhecidos como líderes na indústria de animação 3D para adultos, criando um universo próprio de histórias que se conectem com o público, provocando emoções, risos e reflexões. Buscamos expandir nossa presença no mercado global, mantendo a excelência artística e o compromisso com nossos valores e também nos posicionarmos como um dos melhores estúdios de animação do mercado cinematográfico brasileiro.

Valores:

Criatividade: acreditamos que a criatividade é a essência do nosso trabalho. Estamos sempre buscando novas formas de contar histórias, experimentar técnicas e abordagens inovadoras.

Qualidade: comprometemo-nos em entregar um trabalho de excelência, buscando sempre aprimorar a qualidade de nossas animações, desde a ideia até o produto final.

Respeito: respeitamos nossos colaboradores, parceiros e espectadores, valorizando as diferenças e as diversidades culturais, éticas e ideológicas.

6.2 Características da empresa

A EISE Studios será uma empresa de conteúdo audiovisual, produtora de animação com o propósito de produzir animações para o público de jovens adultos com a presença de humor ácido, cujo diferencial principal será a linguagem artística, através da animação 3D, já que, predominantemente, animações para esse público tendem a ser em 2D. O nome da empresa vem da palavra alemã *EISEn* que significa ferro.

O mercado, ou seja, canais de tv e streaming, optará por comprar da EISE Studios em vez de outros estúdios de animação por diversos motivos. Em primeiro plano, destacamos nossa dedicação exclusiva à produção de animações em 3D para o público adulto, o que se traduz em uma linguagem visual tridimensional única. Em um cenário onde a maioria das animações de comédia para o público adulto ainda permanece em 2D, essa abordagem inovadora nos diferencia significativamente dos demais. Essa especialização aprofundada nos capacita a compreender minuciosamente as necessidades e preferências desse nicho específico, resultando em conteúdo de altíssimo apelo e relevância para nosso público-alvo.

Além disso, a EISE Studios se compromete a alavancar ao desenvolver uma valiosa experiência na produção de animações em 3D para publicidade, construindo um portfólio excepcional que servirá como testemunho de nosso domínio das habilidades e fluxos de trabalho essenciais para a produção de animações 3D. Que a capacidade de criar narrativas visuais cativantes e eficazes através da publicidade, traduza-se resultados tangíveis para nossos clientes da TV e streaming.

Outro diferencial é nossa forte presença nas mídias sociais e na internet, onde interagiremos com humor e criatividade com os usuários, alimentando uma comunidade de fãs engajados. Essa interação estimula a boca a boca e faz com que nossos próprios seguidores divulguem entusiasticamente nossa empresa e produtos, ampliando nosso alcance de forma orgânica.

Por fim, nosso comprometimento com o uso de pesquisas em tecnologia, inteligência artificial e outras ferramentas inovadoras para acelerar a produção sem comprometer a qualidade nos coloca à frente da concorrência. Nossas animações serão entregues de forma eficiente, mantendo a excelência visual e narrativa, o que agregará ainda mais valor ao escolherem a EISE Studios como parceira de animação. Tudo isso faz da EISE Studios a escolha ideal para quem busca conteúdo único, criativo e de alta qualidade para o público adulto em linguagem visual 3D.

6.2.1 Origem do nome

A palavra "EISE", que vem do alemão *eisen* e significa "ferro", pode ser associada à resistência e durabilidade. Quando aplicada ao estúdio de animação 3D "EISE Studios", essa palavra pode transmitir os valores e objetivos da empresa de diferentes maneiras.

O ferro é um material conhecido por sua resistência e durabilidade, assim como a EISE Studios pode ser vista como um estúdio de animação 3D que produz conteúdo para o público adulto, com humor ácido, correndo riscos de ser cancelado pelos canais de streaming e TV. Mas, mesmo diante desses obstáculos, a empresa pode ser resistente como o ferro, mantendo-se forte e perseverante em sua visão criativa.

Assim como o ferro pode ser moldado e transformado em diversas formas, a EISE Studios pode criar animações únicas e diferenciadas, explorando novos temas e abordagens que possam gerar impacto e engajamento com o público. Além disso, a empresa pode buscar inovação em sua produção, explorando novas técnicas e tecnologias para criar animações de alta qualidade e com uma estética visual única.

A palavra "EISE" também pode ser associada ao conceito de "força". Assim como o ferro é um material forte e resistente, a EISE Studios pode ser vista como uma empresa forte em sua visão criativa, perseverando diante de desafios e obstáculos. A empresa pode buscar a força em sua equipe de profissionais, em sua produção de alta qualidade e em sua conexão autêntica e identitária com o público adulto.

Em resumo, a palavra "EISE" pode ser associada à resistência, durabilidade e força, conceitos que podem ser aplicados ao estúdio de animação 3D "EISE Studios". A empresa pode ser resistente diante de desafios e obstáculos, durável em sua visão criativa e forte em sua equipe, produção e conexão com o público adulto.

6.2.2 Marca

Conforme o Sebrae, o registro de marca proporciona ao proprietário o direito de uso exclusivo em todo o território nacional, com possibilidade de extensão para mais 137 países. O registro é a única forma de proteger o nome da empresa contra possíveis plágios, além de trazer benefícios no mercado por ter um nome oficialmente registrado. Para registrar uma marca no Brasil, é necessário consultar o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) e efetuar o pagamento de uma taxa média de R\$ 142,00 por um período de 10 anos, com possibilidade de prorrogação para empresas de pequeno porte (EPP).

A construção de uma marca forte é essencial para qualquer empresa, especialmente no mundo da animação, onde a concorrência é acirrada e os consumidores são exigentes. Para a EISE Studios, uma

empresa produtora que se concentra em produzir animações para o público adulto com comédia e humor ácido, a construção de uma marca forte é ainda mais crucial.

Figura 9 - Logo da empresa EISE Studios



Logo desenvolvido pelo autor

Com a identidade definida, a EISE Studios pode começar a criar uma presença de marca consistente em todos os pontos de contato com o público, incluindo o site, mídias sociais, publicidade e embalagens de produtos. Isso pode incluir a criação de um logotipo forte e reconhecível, bem como o uso consistente de cores, tipografia e imagens que reflitam a personalidade da marca.

A EISE Studios tem como ambição ser reconhecida como um estúdio de referência em animação para o público adulto, estabelecendo um padrão de qualidade e criatividade em suas produções. Acreditamos que nossas animações serão tão marcantes que, ao verem a vinheta de nossa empresa, os consumidores já saberão que algo incrível está a caminho. Assim como um filme que as pessoas têm o desejo de assistir por causa do trabalho de um diretor com uma linguagem específica, queremos que nossas animações sejam tão aguardadas e apreciadas pelo público, graças à nossa habilidade em criar histórias envolventes, personagens cativantes e humor ácido que ressoam com a audiência adulta.

6.2.3 Modelo de Negócios

O modelo de negócio da EISE Studios é a criação e venda de séries, curtas e longas de animação para o público adulto com um estilo de humor ácido, que será vendido para canais de streaming e TV e a criação de conteúdo publicitário para empresas dos mais variados portes que necessitam de serviços de arte digital em 3D. O modelo de negócios consiste em produzir conteúdo de alta qualidade através das necessidades dos clientes, e trabalhar para criação de contratos de produção por meio de acordos de distribuição com canais de streaming e TV.

A empresa irá gerar receita por meio da venda de seus projetos para canais de streaming e TV, além de potencialmente gerar receita adicional por meio de merchandising, licenciamento de produtos e outros

acordos de patrocínio. Para garantir o sucesso do negócio, a empresa irá priorizar a criação de uma marca forte e coesa, que ressoe com o público-alvo e a garantia de que o conteúdo seja bem escrito e produzido com os melhores recursos técnicos disponíveis. A empresa também investirá em marketing para aumentar a conscientização e o interesse pelo conteúdo e irá construir uma comunidade em torno de seu conteúdo, investindo em um site oficial, gerenciamento de redes sociais, fóruns de discussão e outras plataformas onde os fãs possam se conectar e se engajar com o conteúdo e com outros fãs. A EISE Studios também explorará novas tecnologias para garantir que seus programas estejam sempre na vanguarda da inovação e da qualidade técnica.

6.2.4 Modelo de negócios baseado em criação e licenciamento

Nesse modelo de negócios, a EISE Studios desenvolve propriedade intelectual original a partir de pitch bibles, que são conceitos detalhados de projetos de animação. Os serviços de animação serão prestados aos clientes, e simultaneamente, a empresa produzirá conteúdo destinado à venda e licenciamento para canais de TV e plataformas de streaming.

Ao concluir um contrato de venda de pitch bible, a EISE Studios se encarrega de desenvolver as animações conforme o roteiro elaborado, adaptando-se e atendendo às necessidades específicas dos clientes, ao mesmo tempo em que direciona o foco para o potencial de atrair o público-alvo.

Quando a propriedade intelectual estiver finalizada e pronta para exibição, a empresa firmará acordos para receber uma taxa de licenciamento ou uma porcentagem das receitas geradas pela exibição do conteúdo em outras plataformas. Isso permitirá à EISE Studios alcançar um público mais amplo, aproveitando o alcance e a infraestrutura de distribuição proporcionados por seus parceiros.

Além dos serviços de animação e da licença de exibição, a EISE Studios identifica a oportunidade de expandir sua marca e obter lucros com produtos licenciados relacionados às animações produzidas. Brinquedos, roupas, jogos e outros produtos inspirados nas criações originais poderão ser comercializados e vendidos, contribuindo para agregar valor à marca e ampliar as fontes de receita.

6.2.5 Modelo de negócios de produção sob encomenda

Nesse modelo, a EISE trabalha em projetos de animação por encomenda de outras empresas ou estúdios. Esses projetos podem incluir a produção de séries animadas, comerciais, vídeos promocionais ou até mesmo animações para jogos. O estúdio é contratado com base em acordos personalizados, como contratos de trabalho por projeto, contratos de licenciamento ou contratos de serviços. O modelo de negócios de produção sob encomenda permite ao estúdio diversificar suas fontes de receita, aproveitando

suas habilidades em animação 3D para atender às necessidades específicas de diferentes clientes. Essa abordagem também oferece flexibilidade em termos de escopo e prazos de projeto, permitindo que o estúdio se adapte a diferentes demandas do mercado.

6.2.6 Modelo de negócios para publicidade

O modelo de negócios para publicidade da EISE Studios visa oferecer soluções criativas e impactantes para empresas e marcas que buscam promover seus produtos e serviços por meio de campanhas publicitárias. Nesse modelo, a empresa atua como uma agência de publicidade, utilizando sua expertise em animação, design gráfico e produção audiovisual para criar conteúdo visualmente atraente e envolvente.

A EISE Studios trabalha em estreita colaboração com seus clientes, compreendendo suas necessidades e objetivos de marketing, para desenvolver campanhas personalizadas que se alinhem à identidade visual da marca e transmitam as mensagens-chave de forma eficaz. Esse modelo de negócios permite que a EISE Studios ajude seus clientes a se destacarem no mercado competitivo, alcançando resultados significativos em suas iniciativas de publicidade e fortalecendo o reconhecimento e a reputação da marca.

6.3 Público-alvo e Persona

Definir o público-alvo e a persona é uma estratégia fundamental para qualquer empresa, pois isso ajuda a entender quem são seus potenciais clientes, suas necessidades e desejos, e como a empresa pode atender essas demandas de forma eficiente. Segundo Kotler e Keller (2012), o público-alvo é definido como o conjunto de clientes que uma empresa deseja atender, enquanto a persona é uma representação detalhada do cliente ideal, considerando suas características demográficas, psicográficas e comportamentais.

6.3.1 Público-alvo da EISE Studios

No caso da EISE Studios, essa definição é ainda mais importante para garantir que a empresa esteja criando conteúdo relevante e atraente para seu público-alvo. Conforme afirmam Kotler e Keller (2012), a escolha do público-alvo deve ser baseada em critérios como tamanho, crescimento, rentabilidade e perfil do cliente.

Para começar, é importante definir que a EISE Studios tem dois públicos-alvo: O público alvo que consome o conteúdo criado pelo estúdio e o público alvo que compra, ou seja, o público-alvo formado por gerentes de projetos em canais de Tv e streaming.

A partir da definição do público-alvo, é possível criar a persona da EISE Studios. A persona é uma representação fictícia do cliente ideal, que leva em consideração aspectos comportamentais, interesses e necessidades específicas. A persona pode ser vista como uma estratégia de comunicação que permite que as empresas desenvolvam mensagens personalizadas para seus clientes (PEÇANHA, 2020).

6.3.1.1 Quem compra

A persona, no contexto do marketing, representa a representação fictícia de um cliente ideal, com base em dados reais e características demográficas, psicográficas e comportamentais. A persona é uma ferramenta essencial para compreender o público-alvo de uma empresa ou produto e direcionar estratégias de marketing de forma mais eficaz.

Nome: Marcela Santos

Idade: 32 anos

Profissão: Gerente de Conteúdo

Contexto: Marcela trabalha em uma empresa de streaming renomada e está encarregada de expandir o catálogo de animações direcionadas ao público adulto. Seu objetivo é encontrar um estúdio de animação que possa desenvolver uma série animada original e atraente para os assinantes.

Personalidade: Marcela é uma profissional determinada e apaixonada por animações. Ela valoriza a criatividade, originalidade e qualidade na produção de conteúdo. É uma pessoa visionária, sempre buscando projetos inovadores que possam cativar o público adulto. Ela entende a importância de contar histórias complexas e envolventes que explorem temas maduros e desafiem os estereótipos das animações tradicionais.

Interesses: Marcela é uma cinéfila e fã de quadrinhos, o que a torna uma grande entusiasta das narrativas visuais. Ela está constantemente atualizada sobre as tendências do mercado de animação e procura estúdios que sejam capazes de criar personagens carismáticos, enredos inteligentes e visualmente impressionantes. Além disso, Marcela também valoriza a diversidade e inclusão na produção de conteúdo, buscando representatividade em todas as formas.

Expectativas: Marcela espera que o estúdio com o qual irá trabalhar seja colaborativo e aberto a ideias inovadoras. Ela valoriza a comunicação eficiente e a transparência durante o processo de produção. Além disso, Marcela está disposta a investir em projetos de qualidade, desde que haja uma proposta convincente que possa atrair o público adulto e diferenciar-se no mercado de animação.

Desafios: O desafio principal de Marcela é encontrar um estúdio de animação que compreenda sua visão e possa transformá-la em uma série animada de sucesso. Ela precisa garantir que a animação atenda às expectativas do público adulto, com uma abordagem madura e envolvente. Além disso, Marcela também enfrenta a pressão de encontrar um equilíbrio entre a originalidade da série e a viabilidade comercial.

Com base nessas características, Marcela está em busca de um estúdio de animação que possa se alinhar à sua visão, trabalhar em parceria para desenvolver uma série animada de qualidade e proporcionar uma experiência única aos espectadores do serviço de streaming.

6.3.1.2 Quem Consome

No caso da EISE Studios, a persona pode ser um homem ou mulher, entre 25 e 40 anos, que trabalha em um ambiente estressante e busca por um momento de descontração e diversão. Essa persona pode ser solteira ou casada, e pode ter interesses variados, como cinema, música, videogames, entre outros. Conforme Schmitt (1999), a criação da persona deve ser baseada em pesquisas de mercado, como entrevistas, questionários e observação de comportamento.

Nome: Felipe Mendes

Idade: 28 anos

Profissão: Designer Gráfico

Contexto: Felipe é um entusiasta de animações para o público adulto e está sempre em busca de novas séries para assistir. Ele ficou sabendo que Marcela, a gerente de conteúdo de um renomado serviço de streaming, está prestes a lançar uma série animada original e está ansioso para conferir essa produção.

Personalidade: Felipe é uma pessoa criativa e curiosa. Ele adora explorar diferentes formas de entretenimento e valoriza narrativas complexas e bem construídas. É um espectador exigente, que aprecia a originalidade e a qualidade na produção de animações. Ele gosta de desafios e se envolve profundamente com as histórias, procurando significados mais profundos por trás dos enredos.

Interesses: Felipe é fã de quadrinhos e possui um gosto eclético para animações. Ele aprecia desde séries com temáticas sombrias e complexas até produções mais leves e humorísticas. Felipe valoriza a criatividade na arte da animação, bem como enredos inteligentes que abordem temas relevantes para o público adulto. Ele busca séries que apresentem personagens bem desenvolvidos e cativantes, além de uma trama envolvente.

Expectativas: Felipe espera que a série animada produzida por Marcela ofereça uma experiência única e imersiva. Ele espera ser surpreendido pela originalidade da história e pela qualidade da animação.

Felipe valoriza a diversidade e a representatividade na tela, procurando personagens e narrativas que explorem diferentes perspectivas e quebrem estereótipos. Ele espera que a série aborde temas relevantes, provocando reflexões e discussões.

Desafios: O desafio de Felipe é encontrar uma série animada que atenda às suas expectativas elevadas como espectador. Ele está constantemente em busca de produções que o envolvam emocionalmente, com personagens complexos e enredos bem desenvolvidos. Felipe busca uma experiência de entretenimento que vá além do superficial, proporcionando uma imersão em mundos e histórias cativantes.

Com base nessas características, Felipe está ansioso para consumir a série animada produzida por Marcela e sua equipe. Ele espera que a animação ofereça uma experiência diferenciada, combinando uma narrativa envolvente, personagens cativantes e uma qualidade visual impressionante. Felipe está disposto a explorar novas perspectivas e refletir sobre temas mais profundos através da animação que será lançada.

A partir dessas informações, a EISE Studios pode criar conteúdo específico para atender às necessidades dessa persona, como criar personagens que reflitam suas frustrações diárias, ou situar as histórias em cenários que remetam às situações do dia a dia do público-alvo. Segundo Kotler e Keller (2012), a criação de valor para o cliente é um dos principais objetivos das empresas, e essa estratégia pode ser alcançada por meio do desenvolvimento de produtos e serviços que atendam às necessidades dos clientes de forma personalizada.

Por fim, é válido ressaltar que a definição do público-alvo e da persona é um processo contínuo e dinâmico, que deve ser sempre revisado e aprimorado. Com uma definição clara e precisa, a EISE Studios tem mais chances de criar conteúdo relevante e atraente para seu público, consolidando sua marca e aumentando sua base de fãs.

6.3.2 Atributos de Escolha para os clientes

Os atributos de escolha para os clientes que desejam adquirir projetos de animação para serem transmitidos no streaming e nos canais de tv, ao procurar a EISE Studios, irão observar:

Qualidade da animação: A qualidade da animação é um dos fatores mais importantes que os clientes consideram ao escolher um estúdio de animação. A EISE Studios se diferenciará produzindo conteúdo de alta qualidade, com animação fluida, expressiva e realista, com atenção aos detalhes.

Criação de conteúdo original e diferente: A capacidade de criar conteúdo original e inovador é um atributo importante para um estúdio de animação. A EISE Studios se diferenciará produzindo conteúdo de

animação original, com roteiros bem escritos e criativos, personagens interessantes e diálogos inteligentes e engraçados.

Preço competitivo: é um fator essencial para atrair clientes em busca de serviços de animação, e a EISE Studios está comprometida em oferecer preços altamente competitivos, proporcionando um excelente valor para o dinheiro investido. Com a busca constante pela eficiência operacional e o uso inteligente de recursos, a empresa consegue manter seus custos acessíveis, sem comprometer a qualidade do trabalho entregue. Ao oferecer uma combinação de preço justo e resultados excepcionais, a EISE Studios se destaca como uma opção altamente atrativa para canais de streaming e TV que buscam parcerias com estúdios de animação de excelência, agregando valor e competitividade a suas produções audiovisuais.

Engajamento com o público consumidor: O engajamento com o público consumidor é uma estratégia fundamental para a empresa, que pretende gerenciar suas redes sociais, comunidades e páginas de discussão sobre suas produções. Essa abordagem visa manter a fidelidade do público e, consequentemente, aumentar a visibilidade das obras audiovisuais, conquistando uma audiência maior. Através do envolvimento ativo com os fãs nas redes sociais e em comunidades dedicadas, a empresa busca estabelecer uma relação próxima com o público, incentivando discussões, respondendo a perguntas e compartilhando conteúdo exclusivo. Isso não apenas fortalece a conexão com os fãs, mas também amplia a exposição das produções, atraindo um público mais amplo e aumentando a visibilidade do estúdio de animação 3D no mercado.

Parcerias estratégicas de licenciamento: A busca por parcerias estratégicas de licenciamento é uma estratégia crucial da empresa para impulsionar sua exposição e alcançar um público mais amplo. Por meio dessas parcerias, a empresa pretende licenciar uma variedade de produtos relacionados às suas produções de animação 3D, com o objetivo de expandir sua presença no mercado consumidor. Vamos considerar alguns exemplos para ilustrar essa estratégia.

Uma das formas de parceria de licenciamento é o acordo para a produção de brinquedos temáticos. Por exemplo, a empresa pode colaborar com um fabricante de brinquedos de renome para desenvolver uma linha de bonecos, veículos e cenários baseados em seus personagens de animação. Esses produtos licenciados podem ser comercializados em lojas de brinquedos, grandes redes de varejo e até mesmo em plataformas de comércio eletrônico, proporcionando às crianças a oportunidade de interagir fisicamente com os personagens que amam.

Outra forma de parceria estratégica é por meio de acordos de licenciamento para a produção de jogos eletrônicos. A empresa pode estabelecer parcerias com desenvolvedoras de jogos para criar títulos baseados em suas animações. Isso permite que os fãs mergulhem ainda mais no universo das produções, desfrutando de uma experiência interativa e imersiva por meio dos videogames. Esses jogos podem ser disponibilizados em diversas plataformas, como consoles de videogame, computadores e dispositivos móveis, atingindo um público amplo e diversificado.

Além disso, a empresa pode buscar acordos de licenciamento para a produção de roupas e acessórios temáticos. Por exemplo, pode colaborar com empresas do ramo da moda para criar linhas de roupas, calçados, acessórios e até mesmo fantasias baseadas em seus personagens de animação. Esses produtos podem ser comercializados em lojas de moda, e-commerce especializados e em eventos relacionados, como convenções e feiras temáticas, possibilitando que os fãs expressem sua paixão pelos personagens por meio do estilo pessoal.

Essas parcerias de licenciamento não apenas geram receitas adicionais para a empresa, mas também aumentam sua visibilidade e fortalecem a marca. Ao disponibilizar uma variedade de produtos temáticos, a empresa se torna mais presente no cotidiano dos consumidores, o que contribui para a construção de uma base de fãs mais fiel e engajada. Além disso, a expansão do universo das produções por meio desses produtos licenciados proporciona uma experiência mais completa aos fãs, permitindo que eles mergulhem em diferentes aspectos da história e dos personagens, fortalecendo assim o vínculo emocional com a marca.

6.3.3 Atributos de Escolha para os expectadores

Existem várias razões pelas quais possíveis consumidores, ou seja, pessoas que assistirão as produções da EISE devem considerar. Aqui estão algumas delas:

Um dos grandes diferenciais da EISE Studios é a sua forte presença nas mídias sociais e na internet, onde interagimos de forma divertida e envolvente com os usuários. Utilizando o humor como uma ferramenta poderosa, alimentamos uma comunidade de fãs apaixonados por nossas animações. Essa interação próxima e descontraída com os nossos seguidores cria um senso de pertencimento e engajamento, fazendo com que eles próprios se tornem defensores entusiastas da nossa empresa e divulguem entusiasticamente nossos produtos. Através dessas interações, construímos uma relação de confiança com o público, o que nos permite entender suas preferências e expectativas, aprimorando constantemente nosso conteúdo para atender às suas demandas e superar suas expectativas. Essa conexão

genuína e divertida com a comunidade é fundamental para o nosso sucesso e fortalece a nossa posição como um estúdio de animação de destaque no mercado

Diferenciação da concorrência: com tantos serviços de streaming de vídeo competindo por atenção, é importante para os canais se destacarem. Ao apresentar animações em 3D para adultos, uma empresa de animação como a EISE Studios pode ajudar os canais de televisão streaming a se diferenciarem da concorrência e fornecer um valor único e atraente para seus usuários.

Histórias leves e com bom humor: A EISE Studios se destaca por produzir conteúdo com histórias simples e um humor ácido, repleto de referências da vida cotidiana dos espectadores. Nossas animações exploram situações e temas que são facilmente identificáveis pelo público adulto, trazendo à tona questões e acontecimentos do dia a dia de forma divertida e perspicaz. Com um olhar afiado sobre a realidade, buscamos criar desenhos que despertem risadas e reflexões sobre os desafios, contratempos e momentos engraçados que todos nós enfrentamos. Ao unir histórias simples com humor ácido e referências da vida cotidiana, proporcionamos aos espectadores uma experiência de entretenimento autêntica e genuinamente conectada com suas próprias vivências.

Identidade visual diferente do tradicional: A EISE Studios inova ao adotar uma linguagem visual diferenciada para suas animações destinadas ao público adulto. Ao contrário do tradicional formato 2D, optamos por utilizar a tecnologia de animação em 3D para criar nossas produções. Essa escolha nos permite explorar possibilidades visuais mais imersivas, com profundidade, texturas e movimentos mais realistas. A animação em 3D oferece uma estética visual sofisticada, que contribui para a atmosfera e a narrativa das histórias que queremos contar. Essa abordagem visual diferenciada adiciona um elemento de modernidade e atratividade às nossas animações, oferecendo uma experiência visualmente impactante e única para os espectadores adultos.

6.3.4 Jornada do consumidor

A jornada do consumidor é um processo crucial para o sucesso de qualquer empresa, incluindo a EISE Studios, produtora de animações de comédia e humor ácido para o público adulto. Para alcançar o público-alvo, a empresa precisa seguir alguns passos fundamentais. Primeiramente, é preciso que o público tome conhecimento da existência da empresa e de suas animações, o que pode ser realizado por meio de campanhas publicitárias em redes sociais, blogs especializados em entretenimento e cultura pop, além de eventos e festivais de animação (KOTLER; KELLER, 2015). Uma vez que o público tenha tomado conhecimento da existência da EISE Studios, o próximo passo é o interesse. Nessa fase, é importante que a

empresa ofereça conteúdo atraente e relevante para que as pessoas se interessem em conhecer melhor o trabalho da produtora. Isso pode ser feito através da disponibilização de curta metragens, trailers, making ofs e outros conteúdos que mostrem o processo de criação das animações.

Depois do interesse, vem a consideração. Nessa fase, o consumidor começa a avaliar a qualidade do trabalho da EISE Studios, comparando com outras produtoras do mercado. É importante que a empresa demonstre competência e profissionalismo, apresentando um portfólio de animações de qualidade, bem como depoimentos de clientes satisfeitos com os serviços prestados.

O próximo passo é a decisão. Nessa fase, o consumidor decide se vai ou não contratar os serviços da EISE Studios. É importante que a empresa ofereça opções flexíveis e acessíveis aos seus clientes, com pacotes de produção que se adaptem às necessidades e ao orçamento de cada um.

Por fim, vem a fidelização. Nessa fase, é importante que a EISE Studios mantenha um relacionamento próximo com seus clientes, oferecendo suporte e atendimento de qualidade mesmo após a entrega do projeto. Além disso, a empresa deve continuar produzindo animações de qualidade e oferecendo serviços inovadores para que seus clientes voltem a contratá-la em futuras produções.

6.3.4.1 Jornada de quem compra

Figura 10 - Tabela de análise sobre a jornada do cliente

	CONHECER	CONSIDERAR	VENDA	ENTREGA	RELACIONAMENTO
METAS DE CLIENTE	Identificar novas e ótimas propriedades intelectuais	Conhecer esses IP's	Negociação	Aguardar e receber o produto	Manter contato para conhecer novas IP's e ser assistido por eventuais situações
PONTOS DE CONTATO	Eventos , feiras internet, contato com o proprietário	Reunião e comunicação acerca dessa nova propriedade	Emails ou reuniões presenciais e/ou reuniões presenciais	Emails ou reuniões presenciais e/ou reuniões presenciais	Fale conosco através de do site, telefone, emails de assistência
ATIVIDADES DO CLIENTE	Faz pesquisa e busca conhecer a estúdio	Faz um contato com a empresa para conhecer mais e saber mais detalhes da propriedade intelectual	Avalie a proposta e a partir da negociação, finaliza a compra	O estúdio torna se responsável em distribuir a IP para exibição auxiliando na divulgação do produto	Monitorar junto com o estúdio o desempenho da animação onde está sendo exibido
ATIVIDADES DA EMPRESA	Firmar parcerias com possíveis distribuidores e coprodutores	Apresentar os IP trazendo o máximo de detalhes possíveis para o possível cliente	Negociar e entrar em consenso que seja bom para ambos clientes e estúdio	Finalizar a produção e realizar o delivery acordado na venda	Auxiliar o cliente com o monitoramento e o desempenho da propriedade intelectual
KPI	Contato	Reuniões agendadas	Vendas	Produção finalizada	Numero de clientes no cadastro interno
METAS DAS EMPRESAS	Apresentar projetos e tornar a empresa conhecida	Aumentar a quantidade de negociações	Firmar contratos que estejam de acordo com a visão da empresa	Executar a entrega dos IP's e divulgar a produção	Manter ótimos relacionamentos com cliente para criar novos contratos

Feito pelo autor

A jornada do consumidor de Marcela Santos, a gerente de conteúdo, ao procurar e adquirir uma animação para o público adulto, pode ser dividida em várias etapas. Vamos percorrer essa jornada:

Identificação da necessidade: Marcela identifica a necessidade de expandir o catálogo de animações para o público adulto em sua empresa de streaming. Ela reconhece a demanda do público por conteúdo animado mais maduro e busca preencher essa lacuna.

Pesquisa e descoberta: Marcela começa sua pesquisa em busca de estúdios de animação que possam desenvolver uma série original. Ela explora várias fontes, como recomendações de colegas, pesquisas online, participação em eventos do setor e análise de portfólios de estúdios de animação.

Avaliação de opções: Com base em sua pesquisa, Marcela avalia as opções de estúdios de animação que parecem promissores. Ela analisa seu histórico de produção, qualidade do trabalho, criatividade,

habilidades técnicas, capacidade de atender prazos e orçamentos, além de sua afinidade com a visão de conteúdo que ela possui.

Contato inicial: Marcela entra em contato com os estúdios de animação que mais se destacaram em sua avaliação. Ela inicia conversas, seja por e-mail, telefone ou reuniões presenciais ou virtuais, para discutir suas necessidades, objetivos e expectativas em relação à produção da série animada.

Negociação e propostas: Nesta etapa, Marcela trabalha com os estúdios selecionados para negociar os termos e condições do projeto. Ela discute prazos, orçamentos, direitos de propriedade intelectual, recursos necessários e todos os outros detalhes relevantes para a produção da animação.

Tomada de decisão: Com base nas propostas recebidas e nas negociações realizadas, Marcela toma uma decisão sobre qual estúdio de animação será contratado para desenvolver a série. Ela considera todos os aspectos discutidos, bem como sua intuição e confiança na capacidade do estúdio de realizar seu projeto de forma satisfatória.

Desenvolvimento e produção: Marcela trabalha em estreita colaboração com o estúdio de animação selecionado para desenvolver a série animada. Ela fornece orientações, feedbacks e supervisão ao longo do processo de produção, garantindo que o resultado final esteja alinhado com sua visão e atenda às expectativas do público adulto.

Lançamento e distribuição: Após a conclusão da produção, Marcela coordena o lançamento da série animada em sua plataforma de streaming. Ela planeja a estratégia de divulgação, promove a animação para atrair o público-alvo e garante que o lançamento seja bem-sucedido em termos de alcance e engajamento dos assinantes.

Monitoramento e avaliação: Marcela acompanha de perto o desempenho da animação após o lançamento. Ela analisa os dados de visualizações, feedbacks dos espectadores e análises de desempenho para avaliar o sucesso da série e tomar decisões.

6.3.4.2 Jornada de quem consome

Figura 11 - Tabela de análise sobre a jornada do expectador

	CONHECIMENTO	CONSIDERAÇÃO	DECISÃO	CONSUMO	RELACIONAMENTO
METAS DE CLIENTE	Encontrar um conteúdo que agrade	Se identificar com o conteúdo	Querer conhecer mais sobre o conteúdo	Sentir-se satisfeito e contente com o conteúdo	Participar de alguma comunidade, pesquisar mais sobre conteúdos do estúdio
PONTOS DE CONTATO	Redes sociais, influencers, boca a boca, eventos	Pesquisar mais sobre a propriedade intelectual no website do estúdio do estúdio	Plataforma de distribuição ou rede de streaming	Redes de streaming, canais de distribuição	Redes sociais e sites do estúdio
ATIVIDADES DO CLIENTE	Conhece através de uma indicação	Procura saber mais ao assistir um trailer ou teaser	Pesquisa mais sobre o conteúdo ou apenas decide consumir o produto	Consome o produto	Interage com a comunidade e passa a indicar o produto a outras pessoas
ATIVIDADES DA EMPRESA	Marketing	Produz conteúdo gerando interesse no consumidor	Auxilia a redirecionar o consumidor ao canal de distribuição ao canal de distribuição	Disponibiliza o conteúdo	Interage com os consumidores através das redes sociais
KPI	Alcance das pessoas	Participação nas redes	Acesso aos canais de distribuição	Audiência	Medição de engajamento
METAS DAS EMPRESAS	Gerar interesse, curiosidade	Aumentar a interação e a divulgação indireta dos IPIs	Conversão de seguidores em consumidores	Criar um conteúdo de valor e diferenciação para o público-alvo para o público-alvo	Engajar a comunidade, gerar mais seguidores

Feito pelo autor

A jornada do consumidor de Felipe Mendes, o espectador que está procurando animações para o público adulto produzidas por Marcela Santos, pode ser descrita nas seguintes etapas:

Reconhecimento da necessidade: Felipe identifica seu interesse em animações direcionadas ao público adulto. Ele busca entretenimento que vá além das animações tradicionais e procura por narrativas mais complexas, temas maduros e personagens bem desenvolvidos.

Busca e descoberta: Felipe inicia sua busca por animações para o público adulto, explorando diferentes fontes de informação, como recomendações de amigos, plataformas de streaming, redes sociais e blogs especializados. Ele lê críticas, assiste a trailers e pesquisa sobre as animações disponíveis.

Avaliação das opções: Com base na sua pesquisa, Felipe avalia as diferentes opções de animações disponíveis. Ele considera fatores como enredo, estilo de animação, direção de arte, classificação etária,

opiniões de outros espectadores e sinopses para decidir quais animações parecem mais interessantes e alinhadas com seus gostos.

Consumo da animação: Felipe escolhe uma animação produzida por Marcela Santos e a assiste na plataforma de streaming. Ele se envolve na trama, aprecia a qualidade da animação, se identifica com os personagens e analisa a profundidade da narrativa.

Engajamento com a animação: Felipe pode compartilhar sua experiência com a animação nas redes sociais, recomendar a série a amigos ou participar de comunidades online relacionadas ao tema. Ele também pode interagir com a equipe de produção, dando feedbacks e expressando suas opiniões sobre a animação.

Fidelização: Caso a animação atenda às expectativas de Felipe e corresponda aos seus gostos e interesses, ele se torna um espectador fiel. Ele continua a acompanhar outras animações produzidas por Marcela Santos, confiando em sua capacidade de entregar conteúdo de qualidade.

Advocacia: Se Felipe realmente se apaixonar pela animação e a considerar excepcional, ele pode se tornar um defensor ativo da série, recomendando-a para outras pessoas, escrevendo críticas positivas e até mesmo defendendo a animação em debates ou discussões online.

Essa é a jornada do consumidor de Felipe Mendes em busca de animações para o público adulto produzidas por Marcela Santos. Durante esse processo, Felipe explora, avalia, consome e se engaja com as animações, criando uma relação com o conteúdo e contribuindo para sua disseminação na comunidade de espectadores interessados no gênero.

6.4 Portfólio de produtos e serviços

Um estúdio de animação é um local onde a criatividade ganha vida, por meio de animações em 2D e 3D, para diversos fins, como publicidade, entretenimento e educação. Esses produtos variam desde animações curtas para redes sociais até longas-metragens para o cinema.

Os produtos oferecidos pela EISE Studios são animações em 3D que atendem às necessidades dos clientes. Isso inclui desde curtas-metragens de animação até séries completas em 3d para TV ou plataformas de streaming. Essas animações são destinadas ao público adulto e podem ter temas variados, como aventura, comédia e drama.

6.4.1 Características e diferenciais dos seus produtos

Figura 12 - Portfólio de Produtos e Serviços

Assistente Virtual em 3D

Duração	5 segundos
Tempo de Produção	1 mês
Investimento Total	R\$ 15.000,00
Objetivo	O objetivo desse produto é testar um novo personagem para fortalecer a marca do cliente
O que está incluso	Todas as etapas que constituem um personagem em 3D com algumas poses animadas
Vídeo Publicitário de Animação	
Duração	até 30 segundos
Tempo de Produção	3 meses
Investimento Total	R\$ 30.000,00
Objetivo	O objetivo desse produto é a criação de uma campanha publicitaria para o cliente
O que está incluso	Toda a produção de animação de acordo com o briefing do cliente
Curta metragem	
Duração	Até 5 minutos
Tempo de Produção	10 meses
Investimento Total	R\$ 150.000,00
Objetivo	O objetivo desse produto é testar um novo IP (propriedade intelectual) para verificar a receptividade da audiência. O “curta” serve como uma amostra para avaliar o interesse do público e obter feedback.
O que está incluso	O investimento abrange toda a produção de animação necessária para a animação de curta metragem. Além disso, o trabalho de marketing dentro dos canais do estúdio também está incluído, visando divulgar e promover o conteúdo para alcançar o público-alvo.
Série de 12 episódios	
Duração	20 minutos
Tempo de Produção	18 meses
Investimento Total	R\$ 4.000.000,00
Objetivo	Uma série de 12 episódios é uma extensão do IP original e tem como objetivo principal explorar a narrativa e os personagens de forma mais ampla e aprofundada ao longo de uma temporada completa.
O que está incluso	O investimento engloba toda a produção de animação necessária para os 12 episódios da série, garantindo a qualidade e consistência visual ao longo da temporada. O trabalho de marketing dentro dos canais do estúdio também é realizado para promover a série e aumentar o engajamento do público.

Fonte: Feita pelo autor

Esses são os detalhes e características dos produtos oferecidos pela EISE, cada um com suas durações, tempos de produção, investimentos e objetivos específicos. A empresa busca atender às diferentes demandas de mercado, desde a fase inicial de teste com um curta metragem até projetos mais

ambiciosos, como a série de 12 episódios e longas metragens. O investimento total abrange não apenas a produção de animação, mas também o trabalho de marketing dentro dos canais do estúdio, visando promover e divulgar os produtos.

A EISE Studios adota uma abordagem estratégica ao desenvolver suas obras, utilizando o curta metragem como uma forma de validar o interesse do público antes de investir em projetos maiores. Isso permite que a empresa avalie a aceitação do IP e obtenha feedback valioso para orientar decisões futuras.

Assistente Virtual em 3D

O produto "Assistente Virtual em 3D" é uma animação com duração de 5 segundos, desenvolvida em um prazo de 1 mês e requer um investimento total de R\$ 15.000,00. O objetivo desse produto é testar um novo personagem para fortalecer a marca do cliente. Incluso nesse pacote estão todas as etapas necessárias para a criação de um personagem em 3D, acompanhado de algumas poses animadas. Essa curta animação permite ao cliente avaliar a aceitação e a reação do público ao novo personagem, sendo uma forma ágil e eficaz de obter feedback.

Vídeo Publicitário de Animação

O produto "Vídeo Publicitário de Animação" consiste em uma animação com duração de até 30 segundos, com um tempo de produção de 3 meses e um investimento total de R\$ 30.000,00. O objetivo é criar uma campanha publicitária impactante para o cliente. O serviço inclui toda a produção de animação, seguindo o briefing fornecido pelo cliente. A animação publicitária é uma ferramenta poderosa para destacar produtos ou serviços, transmitir mensagens claras e atrair a atenção do público-alvo de forma criativa e envolvente.

Curta metragem

O produto "Curta metragem" é uma animação com duração de até 5 minutos, cujo tempo de produção é estimado em 10 meses, com um investimento total de R\$ 150.000,00. O objetivo dessa animação é testar um novo IP (propriedade intelectual) para verificar a receptividade da audiência. Essa animação funciona como uma amostra do conteúdo, permitindo avaliar o interesse do público e obter feedback. O pacote inclui toda a produção de animação necessária para o episódio, bem como o trabalho de marketing dentro dos canais do estúdio para divulgação e promoção do conteúdo junto ao público-alvo.

Série de 12 Episódios

A "Série de 12 Episódios" é uma produção de animação com episódios de aproximadamente 20 minutos cada, com um tempo de produção mais extenso de 18 meses e um investimento total de R\$

4.000.000,00. O objetivo principal dessa série é explorar a narrativa e os personagens de forma mais ampla e aprofundada ao longo de uma temporada completa. O investimento abrange toda a produção de animação necessária para os 12 episódios, garantindo a qualidade visual e a consistência narrativa ao longo da série. Além disso, o trabalho de marketing dentro dos canais do estúdio é realizado para promover a série e aumentar o engajamento do público ao longo da temporada. Essa série oferece uma oportunidade única de envolver a audiência em uma história cativante e instigante. Em resumo, a EISE Studios oferece uma variedade de produtos de animação, desde testes iniciais até projetos mais robustos, permitindo a criação e o desenvolvimento de IPs de forma estratégica. O investimento abrange a produção de animação e o trabalho de marketing, garantindo que os produtos alcancem o público-alvo adequado e maximizem seu potencial de sucesso.

6.4.2 Product Placement

A EISE Studios tem como proposta estratégica de aplicação, o product placement. O product placement será utilizado como uma forma eficaz de integrar marcas e produtos às narrativas das animações, proporcionando uma experiência de entretenimento única e alavancando a visibilidade e o reconhecimento das marcas envolvidas (SIMPLEADS, 2022).

O product placement é uma estratégia de marketing amplamente utilizada para promover produtos e marcas de maneira integrada às obras de entretenimento. Considerando o público-alvo da EISE Studios e sua proposta de oferecer conteúdo para o público adulto com uma abordagem humorística e ácida, o product placement pode ser uma ferramenta poderosa para conectar marcas aos espectadores, criando uma experiência envolvente e divertida.

A aplicação estratégica de product placement nas animações da EISE Studios pode trazer uma série de benefícios e resultados esperados, tais como:

- **Aumento da Exposição da Marca:** A integração das marcas nas animações permite uma exposição única e impactante, alcançando o público-alvo de forma orgânica e memorável. Os espectadores serão expostos às marcas de maneira integrada ao enredo, gerando maior reconhecimento e lembrança.
- **Associação Positiva com o Conteúdo:** Ao conectar marcas ao humor ácido e à comédia das animações da EISE Studios, há uma oportunidade de criar uma associação positiva e de valor entre as marcas e o conteúdo. Isso pode resultar em uma percepção favorável das marcas pelos espectadores, fortalecendo sua imagem e gerando uma conexão emocional com o público.

- **Geração de Engajamento e Buzz:** A integração criativa de marcas e produtos nas animações pode gerar engajamento significativo por parte do público. O humor ácido pode despertar a curiosidade e o interesse, incentivando o compartilhamento nas redes sociais e a discussão entre os espectadores, criando um buzz em torno das marcas envolvidas.
- **Oportunidades de Colaboração Futura:** O sucesso do product placement pode estabelecer bases sólidas para colaborações futuras entre a EISE Studios e as marcas parceiras. Essa parceria pode se estender além das animações, abrindo portas para ações conjuntas de marketing, eventos promocionais e outras oportunidades de negócios.

A aplicação estratégica de product placement nas animações da EISE Studios apresenta uma oportunidade promissora para conectar marcas ao público-alvo e fortalecer o engajamento e o reconhecimento das mesmas. Através de uma cuidadosa pesquisa de mercado, seleção criteriosa de parcerias e integração criativa, é possível criar uma experiência de entretenimento enriquecedora e alavancar o potencial de promoção das marcas envolvidas.

6.5 MVP

Um MVP (Produto Mínimo Viável) para a EISE Studios poderia ser um curta metragem de até 5 minutos, apresentando uma prévia intrigante e envolvente de uma série de animação 3D voltada para o público adulto. Aqui está um exemplo revisado do MVP para um curta metragem da EISE Studios:

6.5.1 Etapas

Desenvolvimento do conceito:

Objetivo: Criar um conceito claro e definido para um curta metragem em animação 3D, transmitindo a essência, estilo e humor ácido da produção.

Etapas:

- Criar um conceito claro e envolvente para o curta animado, destacando o tom, estilo e mensagem a ser transmitida.
- Definir a história central e os personagens principais, garantindo que o curta capture a essência da série.
- Estabelecer o humor ácido que será apresentado no curta animado.

Animação e produção:

Objetivo: Criar os trechos de animação selecionados para um curta metragem, com foco na qualidade artística e na representação do estilo e humor da série.

Etapas:

- Desenvolver os trechos de animação selecionados para um curta, mantendo um alto padrão de qualidade artística.
- Utilizar técnicas de animação 3D para criar movimentos fluidos e realistas, garantindo que os personagens e cenários ganhem vida.
- Focar nas expressões faciais e gestos que transmitirão o humor ácido da história.

Edição e montagem:

Objetivo: Combinar os trechos de animação em um curta metragem coeso e atrativo, adicionando elementos visuais e sonoros para aprimorar a experiência do espectador.

Etapas:

- Editar os trechos de animação para criar uma narrativa coesa e atraente.
- Incorporar efeitos sonoros que realcem o humor e a atmosfera do curta metragem.
- Adicionar uma trilha sonora adequada que complemente a experiência do espectador.
- Inserir títulos e elementos visuais que identifiquem a EISE Studios e a natureza do projeto.

Divulgação do MVP:

Objetivo: Divulgar um curta metragem da série de animação 3D para o público-alvo, gerando interesse e aumentando a visibilidade da EISE Studios.

Etapas:

- Compartilhar um curta metragem nas redes sociais da EISE Studios, incluindo Facebook, Instagram, Twitter e YouTube.
- Utilizar hashtags relevantes e marcar indivíduos ou grupos ligados ao público-alvo.
- Explorar plataformas de compartilhamento de vídeos como Vimeo para ampliar o alcance.
- Promover o curta por meio de anúncios direcionados a potenciais fãs.

Coleta de feedback e análise de métricas:

Objetivo: Avaliar a recepção do curta metragem, identificar pontos fortes e áreas de melhoria, e obter insights do público para embasar decisões futuras.

Etapas:

- Monitorar as métricas de visualização, compartilhamento, comentários e feedback nas redes sociais e plataformas de compartilhamento de vídeos.
- Analisar os dados coletados para compreender a receptividade do público em relação ao curta metragem.
- Identificar aspectos positivos e pontos que precisam ser aprimorados na produção da série completa.
- Utilizar o feedback do público para orientar decisões sobre o desenvolvimento e a continuidade do projeto.

Decisão de continuidade:

Objetivo: Tomar uma decisão informada sobre a continuidade do projeto da série de animação 3D, com base nos resultados do MVP e no interesse do mercado.

Etapas:

- Analisar os resultados da divulgação do curta metragem, levando em consideração as métricas, feedback do público e interesse demonstrado.
- Avaliar a demanda pelo estilo de animação proposto.
- Considerar a viabilidade econômica e estratégica da produção da série completa.

Com base nas análises, decidir se a EISE Studios seguirá em frente com a produção das animações em série, curtas e longas completas, utilizando os insights e lições aprendidas durante o MVP para direcionar o desenvolvimento da série.

6.5.2 Validação

No MVP (Produto Mínimo Viável) de um curta metragem da série de animação 3D para o público adulto com humor ácido, serão validados os seguintes aspectos:

- Aceitação do público-alvo: O MVP será utilizado para medir a receptividade do público-alvo em relação ao conceito, estilo de animação e humor apresentados. Serão analisados os comentários, compartilhamentos, visualizações e feedback recebidos nas redes sociais e plataformas de compartilhamento de vídeos.
- Interesse do mercado: Será avaliado o interesse do mercado em relação à série de animação. Isso inclui analisar o engajamento do público, a demanda por conteúdo de animação adulta e a identificação de nichos específicos que demonstram interesse pelo estilo de humor ácido.
- Qualidade artística: O MVP permitirá verificar a qualidade da animação, a fluidez dos movimentos, a representação visual dos personagens e cenários, bem como a aplicação do humor ácido na narrativa. Serão coletados feedbacks e opiniões sobre a qualidade artística do curta metragem.
- Viabilidade do conceito: O MVP será usado para testar a viabilidade do conceito da série de animação. Será observado se o curta metragem consegue transmitir a essência da série e se desperta o interesse dos espectadores em acompanhar a história e os personagens em um formato de série completa.
- Potencial de engajamento: Será analisado o engajamento do público com o curta metragem, incluindo a interação nas redes sociais, o compartilhamento do conteúdo e o interesse em saber mais sobre a série. Isso indicará se o curta metragem é capaz de despertar a curiosidade e o desejo de acompanhar a série completa.
- Possibilidade de investimento: O MVP também será utilizado para avaliar o potencial de investimento na produção da série de animação. Serão considerados os recursos necessários, a capacidade de retorno financeiro e o interesse de possíveis patrocinadores ou parceiros de distribuição.

Ao validar esses aspectos no MVP, a EISE Studios poderá obter informações valiosas sobre a recepção da série de animação 3D, embasando decisões futuras sobre a continuidade do projeto, ajustes na produção e estratégias de marketing.

6.5.3 Indicadores de desempenho do MVP

Ao avaliar o desempenho do MVP (Produto Mínimo Viável) do curta metragem da série de animação 3D para o público adulto, alguns indicadores de sucesso podem ser considerados:

- **Visualizações:** A quantidade de visualizações do curta metragem em plataformas de compartilhamento de vídeos ou redes sociais pode indicar o alcance do público e o interesse despertado pelo conteúdo.
- **Comentários e feedback:** A quantidade e qualidade dos comentários recebidos nas redes sociais, bem como o feedback direto do público, podem fornecer informações valiosas sobre a aceitação do curta metragem e suas características.
- **Compartilhamentos:** A quantidade de vezes que o curta metragem é compartilhado em redes sociais ou outras plataformas de compartilhamento de vídeos demonstra o engajamento do público e o potencial de viralização do conteúdo.
- **Taxa de conversão:** Caso seja disponibilizado um call-to-action, como um link para assinatura de newsletter ou pré-venda da série, a taxa de conversão pode indicar o nível de interesse do público em se envolver ainda mais com a produção.
- **Engajamento nas redes sociais:** O engajamento nas redes sociais, como curtidas, compartilhamentos, comentários e menções diretas à EISE Studios ou ao projeto, pode indicar o envolvimento do público com o curta metragem e sua disposição em interagir com a marca.
- **Métricas demográficas:** Informações demográficas, como faixa etária, localização geográfica e gênero do público alcançado, podem fornecer insights sobre a segmentação e identificação correta do público-alvo.
- **Análise de concorrência:** Acompanhar o desempenho e a reação do público em relação a curta metragens ou séries de animação similares de outros estúdios pode ajudar a avaliar a competitividade e o posicionamento da EISE Studios no mercado.

É importante ressaltar que o MVP do curta metragem pode variar em relação à duração, abrangência e recursos investidos, dependendo dos objetivos e recursos disponíveis na EISE Studios. O elemento crucial é que o MVP permita testar a viabilidade do conceito da série e do lançamento no mercado, possibilitando uma abordagem econômica e eficiente para a divulgação, coleta de feedback e análise de métricas, a fim de embasar decisões informadas sobre a continuidade do projeto.

6.5.4 Estratégias de venda do MVP

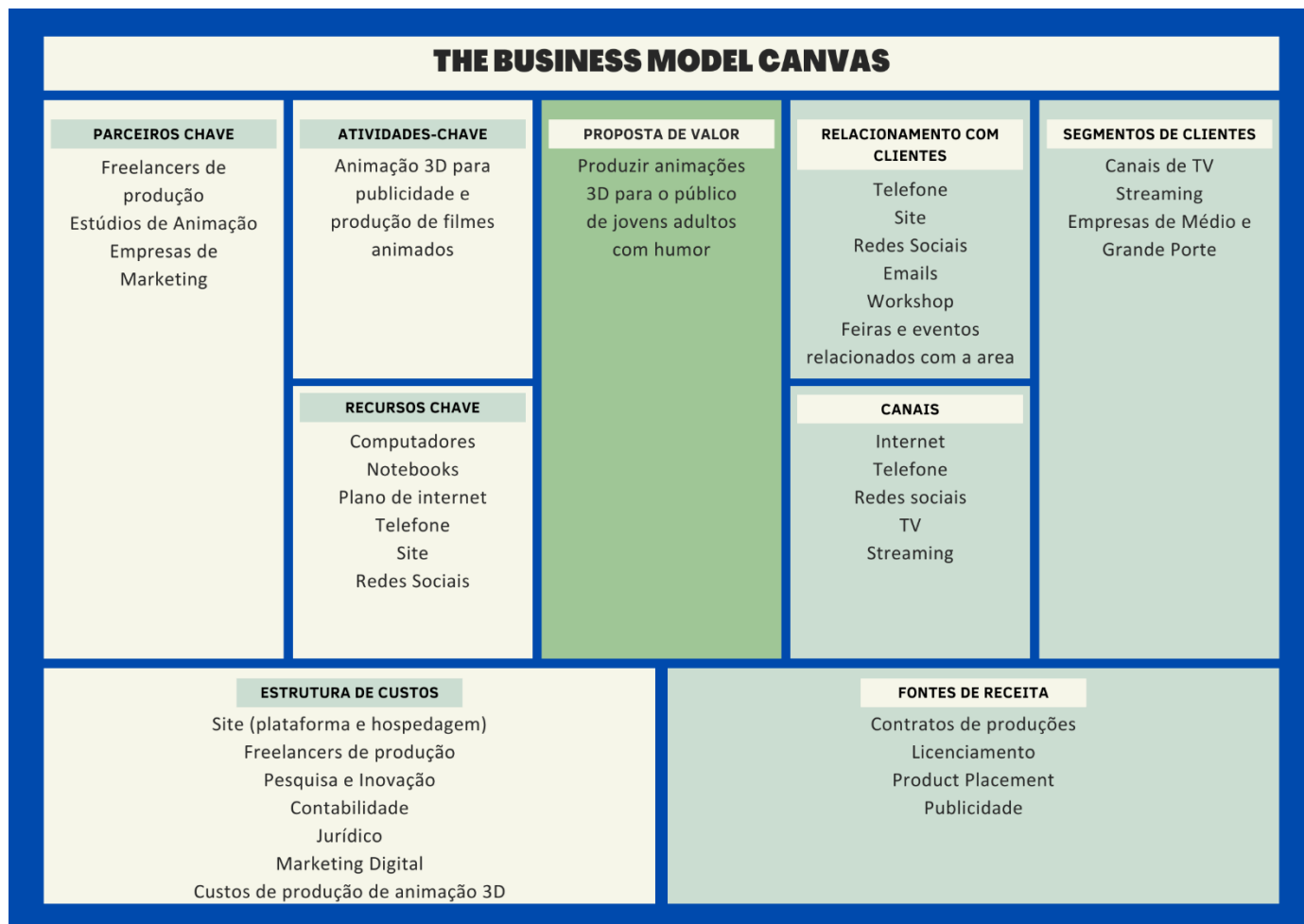
Ao utilizar o MVP (Produto Mínimo Viável) do curta metragem da série de animação 3D para o público adulto como uma estratégia de vendas, algumas abordagens eficazes podem ser consideradas:

- **Pré-venda:** Aproveite o interesse gerado pelo curta metragem para oferecer uma pré-venda da série completa. Isso permitirá que os espectadores mais entusiasmados adquiram antecipadamente os episódios ou temporadas, gerando receita antes mesmo do lançamento oficial.
- **Parcerias de distribuição:** Busque parcerias com plataformas de streaming, canais de televisão ou serviços de vídeo sob demanda para disponibilizar a série em seus catálogos. Isso aumentará a visibilidade da produção e facilitará o acesso do público ao conteúdo.
- **Marketing de influência:** Identifique influenciadores digitais, blogueiros ou personalidades que compartilham o mesmo público-alvo da série de animação e estabeleça parcerias para promovê-la em seus canais. Isso ajudará a expandir o alcance da série e conquistar a confiança do público através de recomendações autênticas.
- **Exibições em eventos e festivais:** Apresente o curta metragem em eventos do setor de animação, festivais de cinema ou convenções relevantes, onde o público-alvo estará presente. Isso criará oportunidades de networking, geração de buzz e potenciais acordos de distribuição.
- **Conteúdo adicional gratuito:** Crie e compartilhe conteúdo adicional relacionado à série, como curtas-metragens, entrevistas com os criadores, podcasts ou behind-the-scenes exclusivos. Isso aumentará o engajamento do público e gerará interesse contínuo pela produção.

É importante adaptar essas estratégias de acordo com o orçamento, público-alvo e recursos disponíveis da EISE Studios. O objetivo é maximizar a visibilidade, o engajamento e as vendas da série de animação, aproveitando o impacto inicial do MVP.

6.6 Canvas

Figura 13 - Tabela de modelo Canvas para negócios



Fonte: Feita pelo autor

Proposta de Valor

A nossa empresa de animação oferece serviços de criação de animação 3D para empresas de TV ou streaming com foco na criação de conteúdo para o público adulto com um senso de humor ácido e inteligente, que aborda temas relevantes para a sociedade atual de forma sarcástica e cômica e também, realizamos a criação de animação 3D para publicidade.

- Segmento de Clientes

O público-alvo que buscamos atingir com nossos serviços são empresas que atuam no setor de streaming, como plataformas de transmissão de conteúdo online, canais de TV que produzem conteúdo direcionado para o público adulto, como programas, séries ou filmes com classificação etária restrita e empresas de médio e grande porte que necessitem de serviços de animação publicitária.

Relacionamento com Clientes

Para estabelecer um relacionamento sólido com nossos clientes, utilizaremos diversas estratégias de comunicação. Isso inclui o contato direto por telefone, a presença em nosso site onde poderão obter informações detalhadas sobre nossos serviços, bem como a interação em nossas redes sociais para troca de ideias e feedback. Além disso, também faremos uso do email marketing para manter nossos clientes informados sobre atualizações, ofertas especiais e eventos. Participaremos de workshops, feiras e eventos relevantes do setor, como a RIO2C, onde poderemos estabelecer conexões presenciais com potenciais clientes e parceiros. Para fortalecer ainda mais nosso relacionamento com o público, buscaremos criar uma comunidade engajada em torno de nossas produções, utilizando as redes sociais e outras plataformas de mídia digital para promover interações, compartilhar conteúdo exclusivo e estimular o diálogo, criando assim uma relação próxima e duradoura com nossos clientes.

Canais

Nossas produções são distribuídas através de plataformas dos canais de TV e de streaming, como Netflix e Amazon Prime, além de canais próprios de mídia digital, como YouTube e Vimeo. Também utilizamos redes sociais para promover nossas séries e engajar o público em torno de nossas produções.

Fontes de Receita

A principal fonte de receita de nossa empresa é diversificada, envolvendo a venda de direitos de exibição de nossas séries para plataformas de streaming e canais de televisão, bem como a produção de conteúdo publicitário para empresas interessadas em adquirir nossos serviços. Através de acordos de licenciamento, nossas séries são disponibilizadas em plataformas de streaming renomadas, gerando receita por meio de contratos de exibição. Além disso, também oferecemos serviços de produção de conteúdo publicitário para empresas que desejam utilizar nossa expertise em animação 3D e criatividade para suas campanhas de marketing. Essa abordagem diversificada nos permite ter várias fontes de receita e atender a diferentes necessidades do mercado, garantindo um fluxo constante de receitas para nossa empresa.

Recursos Principais

Os recursos que impulsionam nossa empresa incluem uma equipe altamente qualificada de profissionais talentosos, como roteiristas experientes, animadores habilidosos e artistas 3D talentosos, que trazem sua criatividade e expertise para cada projeto. Além disso, nossos recursos também incluem equipamentos de última geração e softwares especializados em animação 3D, permitindo que nossa equipe crie animações visualmente impressionantes e de alta qualidade. Nossos profissionais são apaixonados

pelo que fazem e estão sempre atualizados com as tendências e avanços mais recentes na indústria de animação 3D, garantindo que possamos oferecer produções de primeira classe para nossos clientes. Com esses recursos valiosos à nossa disposição, estamos capacitados para atender às demandas do mercado e produzir conteúdo de animação 3D de ponta.

Atividades Principais

Nossas atividades principais incluem a criação e desenvolvimento de roteiros, a produção de animações em 3D, a pós-produção, a distribuição e a promoção de nossas séries, tanto para canais de tv e streaming, e a criação de conteúdo para a publicidade.

Parcerias Principais

Estabelecemos parcerias com plataformas de streaming, canais de televisão e empresas de marketing para garantir a distribuição e promoção efetiva de nossas séries. Também contaremos com profissionais freelancers e com estúdios de animação para a viabilização de projetos.

Estrutura de Custos

Nossos principais custos incluem os salários de nossa equipe de produção, os custos de equipamentos e software, os custos de marketing e promoção, e os custos de distribuição. Também investimos em pesquisa e desenvolvimento para garantir a inovação constante de nossas produções.

6.7 Objetivos

6.7.1 Definição de objetivos específicos, mensuráveis, alcançáveis, relevantes e temporais

A estratégia SMART é um método popular de estabelecer objetivos claros e específicos para empresas e indivíduos alcançarem seus objetivos. SMART é um acrônimo para Específico, Mensurável, Alcançável, Relevante e Tempo-bound (ANDRADE, 2017). O objetivo é criar metas que sejam claramente definidas, possam ser medidas, sejam realistas e relevantes para o negócio, e possuam prazos definidos para serem alcançados (ANDRADE, 2017). A estratégia SMART tem sido utilizada em diversos contextos, desde empresas até metas pessoais, e é uma abordagem eficaz para estabelecer objetivos e planejar como alcançá-los. A estratégia SMART é um conceito amplamente estudado e aplicado em diversas áreas, e tem sido associada ao aumento da produtividade e da realização de objetivos tanto em nível individual quanto empresarial.

Específico: Produzir e vender uma animação 3D para o público adulto com comédias de humor ácido para canais de TV e plataformas de streaming

Mensurável: Produzir ao menos 4 peças publicitárias faturando 100 mil reais em 12 meses.

Alcançável: Contratar uma equipe de 3 artistas 3D

Relevante: Enquanto produz para a publicidade, criar uma propriedade intelectual com pitch bible

Tempo-bound: Produzir e vender 4 campanhas publicitárias até o final de um ano da empresa. Além disso, iniciar os primeiros contatos em busca de parcerias com estúdios de animação, canais de TV e plataformas de streaming para garantir que a EISE Studios tenha os canais adequados para vender e distribuir suas animações.

6.7.2 Objetivos OKR's

O OKR, é o estado da arte dos modelos de gestão, pois reúne em seus conceitos, pilares e rituais, o que têm de mais modernos em estratégia para empresas e pessoas. Ao focar em resolver problemas como alinhamento estratégico, comunicação entre as áreas do negócio, engajamento dos colaboradores, senso de propósito, e falta de foco, o OKR deixa as empresas mais preparadas para sobreviver e prosperar.

OKR, um acrônimo das palavras "Objectives and Key Results" (Objetivos e Resultados Chave), foi criado na década de 70 por Andrew Grove, presidente da Intel, e apresentado ao grande público em seu famoso livro "Administração de Alta Performance".

Objetivo: Construir uma empresa produtora e estúdio de animação reconhecida como referência para o público adulto brasileiro que alcance o faturamento de R\$ 5 milhões em 3 anos.

Estabelecer uma base sólida para o crescimento e sucesso do estúdio de animação 3D.

Key Result 1: Desenvolver uma equipe talentosa e capacitada.

KR1: Contratar animadores qualificados e com experiência relevante na indústria.

KR2: Implementar programas de treinamento para aprimorar as habilidades da equipe e mantê-los atualizados com as últimas tendências e tecnologias de animação.

KR3: Criar um ambiente de trabalho inspirador e colaborativo para atrair e reter talentos.

Key Result 2: Produzir animações de alta qualidade.

KR1: Estabelecer um processo de produção eficiente e bem estruturado.

KR2: Investir em softwares e equipamentos de animação de última geração.

KR3: Garantir a qualidade por meio de um processo de revisão e feedback interno.

Key Result 3: Construir uma reputação sólida no mercado.

KR1: Criar um portfólio online atraente para mostrar o trabalho do estúdio.

KR2: Participar de festivais de animação e eventos da indústria para aumentar a visibilidade.

KR3: Estabelecer parcerias estratégicas com outras empresas relacionadas à indústria de animação.

Key Result 4: Aumentar as vendas e o faturamento.

KR1: Desenvolver uma estratégia de marketing eficaz para promover as animações do estúdio.

KR2: Identificar e entrar em contato com potenciais clientes e parceiros comerciais.

KR3: Fechar acordos de licenciamento e distribuição para expandir o alcance das animações e aumentar as vendas.

Esses OKRs podem ajudar a orientar o crescimento e desenvolvimento de um estúdio de animação 3D que está iniciando. É importante adaptar os OKRs à situação e às metas específicas do estúdio, mantendo-os realistas e alcançáveis. Revisar e ajustar regularmente os OKRs garantirá que estejam alinhados com os objetivos do estúdio e permitirá que você acompanhe seu progresso.

6.8 Informações acerca do Regime jurídico e tributário

6.8.1 Jurídico

A EISE Studios é uma empresa de animação de pequeno porte, que tem como objetivo fornecer serviços de alta qualidade para seus clientes. Para tanto, é importante que a empresa esteja atenta às questões relacionadas ao regime jurídico que a envolve.

Em primeiro lugar, é necessário que a EISE Studios esteja regularizada perante os órgãos competentes, como a Junta Comercial e a Receita Federal. Isso inclui a obtenção de um CNPJ (Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica) e o registro na prefeitura local, a fim de obter as licenças necessárias para o funcionamento da empresa.

Em seguida, é importante escolher o tipo societário mais adequado para a EISE Studios. A Sociedade Limitada é uma opção comum para empresas de pequeno porte, pois permite a limitação da responsabilidade dos sócios ao valor do capital social. Além disso, a gestão da empresa pode ser mais flexível, permitindo a participação de sócios com diferentes perfis e habilidades.

Outro aspecto importante é a elaboração do contrato social da empresa, que deve definir as regras de funcionamento e os direitos e deveres dos sócios. O contrato social deve ser registrado na Junta Comercial e pode ser modificado ao longo do tempo, conforme as necessidades da empresa.

A EISE Studios também deve estar atenta às questões trabalhistas, especialmente em relação aos seus funcionários. A empresa deve cumprir as normas estabelecidas pela legislação trabalhista, como a elaboração de contratos de trabalho e o pagamento de salários e benefícios de forma regular.

Por fim, é importante destacar que a EISE Studios deve estar em conformidade com as normas e regulamentações específicas da área de animação 3D. Isso inclui o respeito aos direitos autorais, a utilização de softwares licenciados e a observância das normas de segurança e saúde no trabalho.

6.8.2 Tributário

A EISE Studios deve estar atenta ao regime tributário que a envolve para cumprir com as obrigações fiscais e evitar problemas com o fisco. Existem três opções de regimes tributários que podem ser adotados por empresas: Simples Nacional, Lucro Presumido e Lucro Real (BRASIL, 2021).

De acordo com a Receita Federal, o Simples Nacional é um regime compartilhado de arrecadação, cobrança e fiscalização de tributos aplicável às Microempresas e Empresas de Pequeno Porte. Ele está previsto na Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006 e abrange diversos tributos, como IRPJ, CSLL, PIS/PASEP, COFINS, IPI, ICMS, ISS e a Contribuição para a Seguridade Social destinada à Previdência Social (CPP)

Optar pelo Simples Nacional apresenta vantagens, como a redução da burocracia da empresa, uma vez que diversos impostos são reunidos em um único regime tributário, simplificado pelo Documento de Arrecadação do Simples Nacional (DAS). Além disso, proporciona facilidades em certificações e na regulamentação da empresa.

No entanto, para aderir ao Simples Nacional, a EISE Studios deve atender a algumas condições, como ter faturamento anual de até R\$ 4,8 milhões, não possuir débitos com a Receita Federal e não exercer atividades vedadas pelo regime. Além disso, é importante que a EISE Studios esteja em dia com as obrigações fiscais, como a emissão de notas fiscais, o recolhimento de impostos e a entrega das declarações fiscais exigidas pela Receita Federal. A não observância dessas obrigações pode acarretar em multas e sanções, prejudicando a saúde financeira da empresa (BRASIL, 2021).

6.8.3 Previsão de aspectos de formalização, como registros CNAE e ANCINE.

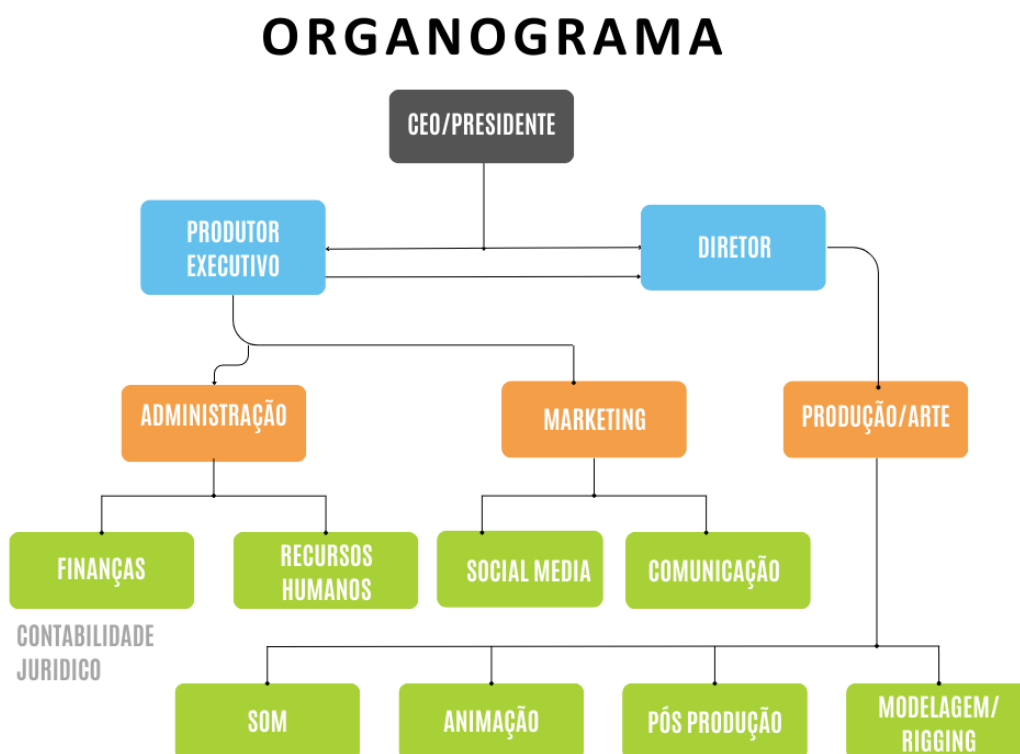
A formalização de uma empresa de animação 3D envolve a obtenção de diversos registros e documentos, incluindo o CNAE (Classificação Nacional de Atividades Econômicas) e o registro na ANCINE (Agência Nacional do Cinema). O CNAE é um código utilizado para identificar a atividade principal de uma empresa, e é fundamental para que a empresa possa realizar a abertura de conta bancária, emissão de nota fiscal e outros procedimentos. No caso de uma empresa de animação 3D, o código mais adequado pode ser o 59.11-1/01 - produção cinematográfica.

7 PLANEJAMENTO DE ORGANOGRAMA E GESTÃO DE PESSOAS

7.1 Organograma da Empresa

Organograma é uma representação gráfica da estrutura hierárquica e funcional de uma organização, mostrando as relações de subordinação e divisão de responsabilidades entre os diferentes departamentos, unidades ou cargos dentro da empresa. É uma ferramenta visual que ilustra a hierarquia de autoridade e a forma como as pessoas se encaixam em diferentes níveis e áreas de trabalho dentro da organização. O organograma geralmente apresenta retângulos ou caixas para representar os cargos ou unidades organizacionais, conectados por linhas que mostram a relação hierárquica e de comunicação entre eles (ZENKLUB, 2023). É usado para facilitar a compreensão da estrutura da empresa, identificar os fluxos de trabalho e auxiliar na tomada de decisões. Aqui está o organograma da empresa de animação 3D, a EISE Studios:

Figura 14 - Organograma



Fonte: Feito pelo autor

Essa estrutura hierárquica e funcional mostrada acima descreve o organograma da EISE Studios permitindo uma divisão clara das responsabilidades e uma comunicação eficiente dentro da empresa,

garantindo que todas as atividades envolvidas da empresa sejam devidamente gerenciadas e coordenadas para alcançar os objetivos da organização.

7.2 Gestão de Pessoas

A gestão de pessoas em uma empresa de animação 3D é um fator crucial para o sucesso do negócio. Na EISE Studios, que produz animações para o público adulto, a gestão de pessoas é vista como uma das prioridades da empresa. A equipe de colaboradores é composta por profissionais altamente capacitados e experientes, que são incentivados a se desenvolverem constantemente, através de treinamentos e cursos de especialização (INSTITUTO BRASILEIRO DE EXECUTIVOS DE FINANÇAS, 2018).

O recrutamento e seleção de novos colaboradores na EISE Studios é feito com base em critérios técnicos e comportamentais. A empresa busca profissionais que estejam alinhados com os valores da organização, além de terem habilidades técnicas específicas para atuarem nas áreas de animação 3D, ilustração e modelagem.

A avaliação de desempenho na EISE Studios é realizada de forma periódica, com o objetivo de identificar pontos fortes e pontos a serem melhorados em cada colaborador. Através das avaliações, a empresa busca fornecer feedbacks construtivos e estabelecer planos de desenvolvimento individual para cada colaborador. A remuneração e benefícios oferecidos pela EISE Studios são compatíveis com o mercado, e incluem benefícios adicionais, como plano de saúde, vale-refeição e vale-transporte. A empresa entende que a valorização dos seus colaboradores é fundamental para manter a equipe motivada e engajada.

Por fim, a gestão de clima organizacional é uma das prioridades da EISE Studios. A empresa busca promover um ambiente de trabalho saudável e motivador, através de ações de valorização dos colaboradores, promoção de eventos e atividades de integração, entre outras iniciativas que contribuem para a satisfação e engajamento da equipe (INSTITUTO BRASILEIRO DE EXECUTIVOS DE FINANÇAS, 2018). A gestão de pessoas na EISE Studios é vista como um fator crucial para o sucesso da empresa. Através de uma equipe altamente capacitada e motivada, a empresa busca oferecer animações de alta qualidade para o público adulto, mantendo-se sempre atualizada e competitiva no mercado.

7.2.1 Diferenciais da EISE Studios

- Flexibilidade de horários: Permitir que os funcionários estabeleçam seus próprios horários de trabalho, desde que cumpram as metas e prazos estabelecidos. Oferecer horários de trabalho reduzidos ou flexíveis para acomodar necessidades pessoais, como cuidar de filhos ou lidar com compromissos familiares.
- Apoio ao bem-estar: Fornecer orientações sobre ergonomia e oferecer um subsídio para a compra de cadeiras ergonômicas, mesas ajustáveis ou outros equipamentos para garantir um ambiente de trabalho confortável e saudável.
- Desenvolvimento profissional: Investir em cursos online, workshops ou eventos relacionados à indústria de animação, permitindo que os funcionários aprimorem suas habilidades e se mantenham atualizados. Apoiar a participação em conferências virtuais ou presenciais, onde os funcionários possam aprender com especialistas da área e ampliar sua rede de contatos.
- Apoio emocional: Promover um ambiente de trabalho inclusivo, onde todos se sintam confortáveis e seguros para expressar suas opiniões e ideias.
- Oferecer um programa de benefícios flexíveis, permitindo que os funcionários escolham entre uma variedade de opções, como assistência médica, odontológica, seguro de vida ou benefícios familiares, além de vale alimentação
- Investimento em Capacitação e Treinamento: O estúdio reconhece a importância de investir na capacitação e treinamento de sua equipe. Promove workshops, palestras e cursos para que os profissionais estejam sempre atualizados com as últimas técnicas e tecnologias.]

8 VIABILIDADE FINANCEIRA

Para avaliar a viabilidade financeira de um estúdio de animação que produzirá animações para o público adulto, é necessário considerar diversos fatores, tais como custos de produção, receitas esperadas, concorrência, mercado-alvo e investimento inicial (GARCIA).

Outro aspecto importante para o sucesso da EISE Studios é o monitoramento constante das finanças da empresa, com a elaboração de relatórios e projeções financeiras atualizadas. Isso permitirá que a empresa tenha uma visão clara da situação financeira e possa tomar decisões estratégicas mais assertivas (GARCIA).

8.1 Captação de Recursos

A empresa EISE Studios tem como estratégia para captação de recursos a utilização de diferentes fontes, incluindo:

- Investidores: a empresa pode buscar investidores que estejam interessados em apoiar a produção de animação em 3D para remunerar-lhes parcialmente com porcentagem dos lucros e faturamento.
- Crowdfunding: Lançar uma campanha de crowdfunding para arrecadar fundos para a produção de animação. Essa pode ser uma boa forma de validar a ideia e criar uma base de fãs e apoiadores para a empresa (REEBERG et al., 2015).
- Recursos próprios.
- Venda de propriedades Intelectuais afim de produzi-las a partir da produtora.
- Prestação de serviços de animação para publicidade.
- Leis de Incentivo.

A empresa EISE Studios tem como estratégia para captação de recursos a utilização de diferentes fontes, incluindo recursos próprios, crowdfunding, leis de incentivo e a venda de propriedades intelectuais ou serviços. Através do financiamento com recursos próprios, a empresa busca utilizar seus próprios meios financeiros para investir no desenvolvimento de projetos. Além disso, o crowdfunding é uma opção que permite envolver o público e arrecadar fundos para projetos específicos, contando com a contribuição de apoiadores. A empresa também busca aproveitar as leis de incentivo disponíveis, que oferecem benefícios fiscais para empresas que investem em cultura e entretenimento. Por fim, a venda de propriedades intelectuais ou serviços é uma estratégia para gerar receita, comercializando direitos de uso de personagens, marcas ou conteúdos produzidos pelo estúdio, bem como oferecendo serviços relacionados

à produção de animações 3D. Essas abordagens diversificadas de captação de recursos visam garantir o financiamento necessário para impulsionar o crescimento e a realização dos projetos da EISE Studios.

8.1.1 Leis de Incentivo

Angariar fundos para a produção de séries de animação 3D voltadas para o público adulto no Brasil pode ser um processo complexo, mas existem algumas opções viáveis. Há duas formas de obter recursos: as leis de incentivo e o apoio da ANCINE (Agência Nacional do Cinema).

Leis de incentivo: As leis de incentivo à cultura, como a Lei Rouanet (Lei Federal de Incentivo à Cultura) e as leis estaduais de incentivo à cultura, podem ser utilizadas para captar recursos para a produção de séries de animação 3D no Brasil. Essas leis permitem que empresas e indivíduos invistam parte do seu imposto de renda em projetos culturais, recebendo incentivos fiscais em troca.

Apoio da ANCINE: A ANCINE é o órgão regulador e fiscalizador do setor audiovisual no Brasil. Ela oferece mecanismos de fomento e apoio financeiro para a produção audiovisual, incluindo animações em 3D. Existem diferentes programas e linhas de financiamento disponibilizados pela ANCINE, como o Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) e o Programa Brasil de Todas as Telas.

Fundo Setorial do Audiovisual: o FSA é um fundo destinado a apoiar a produção, distribuição e exibição de conteúdos audiovisuais. Ele pode oferecer recursos para a realização de séries de animação, desde que o projeto atenda aos critérios estabelecidos e passe por uma seleção competitiva.

Ao buscar financiamento através das leis de incentivo, é necessário atender aos requisitos específicos estabelecidos pela legislação, como o cumprimento de contrapartidas sociais e a apresentação de contrapartidas culturais, que podem incluir ações de democratização do acesso aos conteúdos produzidos.

Já no caso de buscar o apoio da ANCINE, é preciso ficar atento aos editais e chamadas públicas lançados pelo órgão, que definem as diretrizes, prazos e critérios para a seleção de projetos a serem financiados. É importante estudar e compreender os regulamentos e requisitos de cada programa, bem como garantir que o projeto se enquadre nas temáticas e categorias elegíveis.

8.2 Planejamento Financeiro

Segundo Ross (1998, p.82), “Planejamento Financeiro formaliza a maneira pelo qual os objetivos financeiros podem ser alcançados. Em visão mais sintetizada, um plano financeiro significa uma declaração do que a empresa deve realizar no futuro”. O planejamento financeiro funciona para organizar as finanças

e para atingir as metas e objetivos da empresa. Os valores de uma produção cinematográfica acabam sendo extremamente altos, dando importância para a conformidade dos cálculos.

8.2.1 Levantamento de investimentos

O investimento inicial parte de todos os valores precisos para transformar a empresa em um negócio tangível. Por isso, neste cálculo encontram-se despesas como o registro de marca, infraestrutura, gastos mensais, entre outros. Em suma, o investimento inicial corresponde ao valor total necessário para abertura da Eise Studios, quanto em recursos financeiros é preciso para que a empresa comece efetivamente a operar. Para que o cálculo das despesas seja realizado de modo mais eficiente, o mesmo foi subdividido em três partes:

8.2.2 Planilha de custos

A planilha de custos é usada para o controle financeiro da empresa, onde trará as movimentações financeiras referentes ao negócio, considerando todos os setores.

Esta planilha é de suma importância para que a empresa possua um funcionamento financeiro correto, e dentre suas vantagens estão desde o entendimento do fluxo de gastos, o qual facilita a identificação dos principais custos e suas variáveis, até a redução de custos, onde é possível realizar uma análise profunda sobre os gastos da empresa e procurar possíveis estratégias para economizar.

Figura 15 - Tabela de custos

Custos Fixos (2023-2024)		
Aluguel do espaço	R\$	5.000,00
Freelancers	R\$	12.000,00
RH	R\$	2.000,00
Energia elétrica	R\$	700,00
Internet e telecomunicações	R\$	300,00
Assistencia Juridica	R\$	200,00
Materiais de escritório	R\$	100,00
Marketing e publicidade	R\$	500,00
Serviços contábeis	R\$	700,00
Despesas diversas/Impostos	R\$	1.000,00
Total no mês	R\$	22.500,00
Em um ano	R\$	270.000,00

Fonte: desenvolvida pelo autor

8.2.3 Demonstração de Resultado e Exercício

A Demonstração de Resultado e Exercício é uma ferramenta que apresenta o resultado líquido da empresa, levando em consideração as despesas e receitas operacionais e não operacionais. Esse demonstrativo é fundamental para determinar se a empresa obteve lucro ou prejuízo no período. Além disso, também é utilizado pelo governo para verificar se os impostos estão sendo pagos corretamente (CONTA AZUL, 2023).

Para criar a Demonstração do Resultado do Exercício (DRE) detalhada da empresa ao longo de três anos, precisamos projetar as receitas e despesas com base nos produtos oferecidos e nos custos fixos. Vamos supor que o cenário realista seja o seguinte:

Cenário:

A empresa começa em 2023 com a oferta dos produtos mencionados.

Considera-se uma taxa de inflação média de 4% ao ano para atualizar os valores.

Espera-se que a equipe de freelancers e RH cresça a cada ano para atender à demanda do crescimento da empresa.

Receitas:

Há uma projeção das receitas anuais com base nas vendas de cada produto.

Assistente Virtual em 3D:

Preço de venda: R\$ 5.000,00 (valor médio estimado)

Vendas anuais: 10 unidades (crescimento de 2 unidades por ano)

Vídeo Publicitário de Animação:

Preço de venda: R\$ 15.000,00 (valor médio estimado)

Vendas anuais: 5 unidades (crescimento de 1 unidade por ano)

Episódio único/Curta metragem:

Preço de venda: R\$ 50.000,00 (valor médio estimado)

Vendas anuais: 2 unidades (crescimento de 1 unidade por ano)

Série de 12 episódios:

Preço de venda: R\$ 1.000.000,00 (valor médio estimado)

Vendas anuais: 1 unidade

Figura 16 - DRE

Descrição		jan	fev	mar	abr	mai	jun	jul	ago	set	out	nov	dez	FY
Faturamento		R\$ 7.000 ,00	R\$ 13.00 0,00	R\$ 14.0 00,0 0	R\$ 20.0 00,0 0	R\$ 21.0 00,0 0	R\$ 22.00 0,00	R\$ 20.0 00,0 0	R\$ 19.00 0,00	R\$ 20.0 00,00	R\$ 21.0 00,0 0	R\$ 23.00 0,00	R\$ 25.00 0,00	R\$ 225. 000, 00
Débitos inter- nos														R\$ -
Créditos inter- nos														R\$ -
TOTAL RECEITA BRUTA		R\$ 7.000 ,00	R\$ 13.00 0,00	R\$ 14.0 00,0 0	R\$ 20.0 00,0 0	R\$ 21.0 00,0 0	R\$ 22.00 0,00	R\$ 20.0 00,0 0	R\$ 19.00 0,00	R\$ 20.0 00,00	R\$ 21.0 00,0 0	R\$ 23.00 0,00	R\$ 25.00 0,00	R\$ 225. 000, 00
PIS	0, 6 5 %	-R\$ 45,50	-R\$ 84,50	-R\$ 91,0 0	-R\$ 130, 00	-R\$ 136, 50	-R\$ 143,0 0	-R\$ 130, 00	-R\$ 123,5 0	-R\$ 130,0 0	-R\$ 136, 50	-R\$ 149,5 0	-R\$ 162,5 0	-R\$ 1.46 2,50
COFINS	3, 0 0 %	-R\$ 210,0 0	-R\$ 390,0 0	-R\$ 420, 00	-R\$ 600, 00	-R\$ 630, 00	-R\$ 660,0 0	-R\$ 600, 00	-R\$ 570,0 0	-R\$ 600,0 0	-R\$ 630, 00	-R\$ 690,0 0	-R\$ 750,0 0	-R\$ 6.75 0,00
ISS	5, 0 0 %	-R\$ 350,0 0	-R\$ 650,0 0	-R\$ 700, 00	-R\$ 1.00 0,00	-R\$ 1.05 0,00	-R\$ 1.100, 00	-R\$ 1.00 0,00	-R\$ 950,0 0	-R\$ 1.00 0,00	-R\$ 1.05 0,00	-R\$ 1.150 ,00	-R\$ 1.250 ,00	-R\$ 11.2 50,0 0
INSS S/ FATU- RAMENTO														R\$ -
ICMS s/Vdas Mercadorias														R\$ -
TOTAL IMPOS- TOS		-R\$ 605,5 0	-R\$ 1.124 ,50	-R\$ 1.21 1,00	-R\$ 1.73 0,00	-R\$ 1.81 6,50	-R\$ 1.903, 00	-R\$ 1.73 0,00	-R\$ 1.643 ,50	-R\$ 1.73 0,00	-R\$ 1.81 6,50	-R\$ 1.989 ,50	-R\$ 2.162 ,50	-R\$ 19.4 62,5 0
Custos Variá- veis		-R\$ 4.000 ,00	-R\$ 4.000 ,00	-R\$ 4.00 0,00	-R\$ 4.00 0,00	-R\$ 4.00 0,00	-R\$ 4.000, 00	-R\$ 4.00 0,00	-R\$ 4.000 ,00	-R\$ 4.00 0,00	-R\$ 4.00 0,00	-R\$ 4.000 ,00	-R\$ 1.000 ,00	-R\$ 45.0 00,0 0

Custos Variáveis	-R\$ 4.000,00	-R\$ 4.000,00	-R\$ 4.000,00	-R\$ 4.000,00	-R\$ 4.000,00	-R\$ 4.000,00	-R\$ 4.000,00	-R\$ 4.000,00	-R\$ 4.000,00	-R\$ 4.000,00	-R\$ 4.000,00	-R\$ 1.000,00	-R\$ 45.000,00
(-) Crédito PIS / COFINS													R\$ -
TOTAL CUSTOS DIRETOS	-R\$ 8.000,00	-R\$ 8.000,00	-R\$ 8.000,00	-R\$ 8.000,00	-R\$ 8.000,00	-R\$ 8.000,00	-R\$ 8.000,00	-R\$ 8.000,00	-R\$ 8.000,00	-R\$ 8.000,00	-R\$ 8.000,00	-R\$ 2.000,00	-R\$ 90.000,00

MARGEM DE CONTRIBUIÇÃO	-R\$ 1.605,50	R\$ 3.875,50	R\$ 4.789,00	R\$ 10.270,00	R\$ 11.183,50	R\$ 12.097,00	R\$ 10.270,00	R\$ 9.356,50	R\$ 10.270,00	R\$ 11.183,50	R\$ 13.010,50	R\$ 20.837,50	R\$ 115.537,50
------------------------	---------------	--------------	--------------	---------------	---------------	---------------	---------------	--------------	---------------	---------------	---------------	---------------	----------------

Salários	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00	R\$ 144.000,00
13 Salário													R\$ -
Férias													R\$ -
Encargos Sociais													R\$ -
Indenizações													R\$ -
Dividendos													R\$ -
PJs / Consultores													R\$ -
Bonus (curto prazo)													R\$ -
Bonus (longo prazo)													R\$ -
Comissão													R\$ -
Vale Refeição													R\$ -
Assistência Médica													R\$ -
Seguro de Vida													R\$ -
Telefone móvel													R\$ -
Vale Transporte													R\$ -

Estaciona- mento														R\$ -
Recrutamento														R\$ -
Cross charge (Time sheet) entre empresas														R\$ -
Outros custos de pessoal		R\$ 500,0 0	R\$ 500,0 0	R\$ 500, 00	R\$ 500, 00	R\$ 500, 00	R\$ 500,0 0	R\$ 500, 00	R\$ 500,0 0	R\$ 500,0 0	R\$ 500, 00	R\$ 500,0 0	R\$ 500,0 0	R\$ 6.00 0,00
TOTAL DESPE- SAS COM PES- SOAL		R\$ 12.50 0,00	R\$ 12.50 0,00	R\$ 12.5 00,0 0	R\$ 12.5 00,0 0	R\$ 12.5 00,0 0	R\$ 12.50 0,00	R\$ 12.5 00,0 0	R\$ 12.50 0,00	R\$ 12.5 00,0 0	R\$ 12.5 00,0 0	R\$ 12.50 0,00	R\$ 12.50 0,00	R\$ 150. 000, 00

Aluguel		R\$ 4.000 ,00	R\$ 4.000 ,00	R\$ 4.00 0,00	R\$ 4.00 0,00	R\$ 4.00 0,00	R\$ 4.000, 00	R\$ 4.00 0,00	R\$ 4.000 ,00	R\$ 4.00 0,00	R\$ 4.00 0,00	R\$ 4.000 ,00	R\$ 4.000 ,00	R\$ 48.0 00,0 0
IPTU		R\$ 500,0 0	R\$ 500,0 0	R\$ 500, 00	R\$ 500, 00	R\$ 500, 00	R\$ 500,0 0	R\$ 500, 00	R\$ 500,0 0	R\$ 500,0 0	R\$ 500, 00	R\$ 500,0 0	R\$ 500,0 0	R\$ 6.00 0,00
Condomínio		R\$ 500,0 0	R\$ 500,0 0	R\$ 500, 00	R\$ 500, 00	R\$ 500, 00	R\$ 500,0 0	R\$ 500, 00	R\$ 500,0 0	R\$ 500,0 0	R\$ 500, 00	R\$ 500,0 0	R\$ 500,0 0	R\$ 6.00 0,00
Dilapidations		R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
Energia Elétrica / Agua		R\$ 700,0 0	R\$ 700,0 0	R\$ 700, 00	R\$ 700, 00	R\$ 700, 00	R\$ 700,0 0	R\$ 700, 00	R\$ 700,0 0	R\$ 700,0 0	R\$ 700, 00	R\$ 700,0 0	R\$ 700,0 0	R\$ 8.40 0,00
Reparos / Ma- nutenção Pre- dial		R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
Material de Limpeza / Ma- terial de Con- sumo		R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,0 0	R\$ 50,0 0	R\$ 50,0 0	R\$ 50,00	R\$ 50,0 0	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,0 0	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 600, 00
Segurança		R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
Outros custos de Escritório			R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
TOTAL DESPE- SAS DE OCUPA- ÇÃO		R\$ 5.750 ,00	R\$ 5.750 ,00	R\$ 5.75 0,00	R\$ 5.75 0,00	R\$ 5.75 0,00	R\$ 5.750, 00	R\$ 5.75 0,00	R\$ 5.750 ,00	R\$ 5.75 0,00	R\$ 5.75 0,00	R\$ 5.750 ,00	R\$ 5.750 ,00	R\$ 69.0 00,0 0

Cursos e Treina- mentos		R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
----------------------------	--	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Associações	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
Doações	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
Eventos RH	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
Entretenimento / Festa Final de Ano	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
Outros custos de RH	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 18.000,00
TOTAL DESPESAS DE RH	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 18.000,00

Representação (Alimentação, transporte ...)													R\$ -
Viagens - Hospedagem													R\$ -
Viagens - Passagens Aéreas													R\$ -
Assessoria de Imprensa													R\$ -
Publicidade / Marketing	R\$ 450,00	R\$ 450,00	R\$ 450,00	R\$ 450,00	R\$ 450,00	R\$ 450,00	R\$ 450,00	R\$ 450,00	R\$ 450,00	R\$ 450,00	R\$ 450,00	R\$ 450,00	R\$ 5.400,00
Pesquisa de Mercado	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 600,00
Feiras, Promoções e Eventos													R\$ -
Associações e Filiações													R\$ -
Comissão de parceiros													R\$ -
Outros custos comerciais	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
TOTAL DESPESAS COMERCIAIS	R\$ 500,00	R\$ 500,00	R\$ 500,00	R\$ 500,00	R\$ 500,00	R\$ 500,00	R\$ 500,00	R\$ 500,00	R\$ 500,00	R\$ 500,00	R\$ 500,00	R\$ 500,00	R\$ 6.000,00

Material de Escritório	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 600,00
------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------

Correio / Fretes e Carretos														R\$ -
Leasing de equipamentos														R\$ -
Manutenção de Equipamentos														R\$ -
Xerox / Fotocópias / Impressão														R\$ -
Despesas com softwares/hardwares														R\$ -
Leasing de Hardwares														R\$ -
Manutenção de Equipamentos de TI														R\$ -
Despesa com sistema financeiro														R\$ -
TI Outsourcing (Helpdesk)														R\$ -
Telefonia Fixa	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 50,00	R\$ 600,00
Internet	R\$ 250,00	R\$ 250,00	R\$ 250,00	R\$ 250,00	R\$ 250,00	R\$ 250,00	R\$ 250,00	R\$ 250,00	R\$ 250,00	R\$ 250,00	R\$ 250,00	R\$ 250,00	R\$ 250,00	R\$ 3.000,00
Outros custos de Escritório														R\$ -
TOTAL DESPESAS DE ESCRITÓRIO	R\$ 350,00	R\$ 350,00	R\$ 350,00	R\$ 350,00	R\$ 350,00	R\$ 350,00	R\$ 350,00	R\$ 350,00	R\$ 350,00	R\$ 350,00	R\$ 350,00	R\$ 350,00	R\$ 350,00	R\$ 4.200,00

Auditoria														
Outros Impostos	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	
Contabilidade	R\$ 700,00	R\$ 700,00	R\$ 700,00	R\$ 700,00	R\$ 700,00	R\$ 700,00	R\$ 700,00	R\$ 700,00	R\$ 700,00	R\$ 700,00	R\$ 700,00	R\$ 700,00	R\$ 700,00	
Folha de Pagamento														
Advogados	R\$ 200,00	R\$ 200,00	R\$ 200,00	R\$ 200,00	R\$ 200,00	R\$ 200,00	R\$ 200,00	R\$ 200,00	R\$ 200,00	R\$ 200,00	R\$ 200,00	R\$ 200,00	R\$ 200,00	
Seguros														
x														

Tarifas Bancárias														
Variação cambial														
Juros Bancários														
Outras Despesas / Receitas Financeiras														
TOTAL DESPESAS ADM / FINANCEIRAS		R\$ 1.900,00	R\$ 1.900,00	R\$ 1.900,00	R\$ 1.900,00	R\$ 1.900,00	R\$ 1.900,00	R\$ 1.900,00	R\$ 1.900,00	R\$ 1.900,00	R\$ 1.900,00	R\$ 1.900,00	R\$ 1.900,00	R\$ -

x		R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
---	--	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

TOTAL DESPESAS OPERACIONAIS		R\$ 22.500,00	R\$ 22.500,00	R\$ 22.500,00	R\$ 22.500,00	R\$ 22.500,00	R\$ 22.500,00	R\$ 22.500,00	R\$ 22.500,00	R\$ 22.500,00	R\$ 22.500,00	R\$ 22.500,00	R\$ 22.500,00	R\$ 247.200,00
-----------------------------	--	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	----------------

EBITDA		R\$ 20.894,50	R\$ 26.375,50	R\$ 27.289,00	R\$ 32.770,00	R\$ 33.683,50	R\$ 34.597,00	R\$ 32.770,00	R\$ 31.856,50	R\$ 32.770,00	R\$ 33.683,50	R\$ 35.510,50	R\$ 43.337,50	R\$ 362.737,50
--------	--	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	----------------

TOTAL DEPRECIACÕES E AMORTIZAÇÕES		R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
-----------------------------------	--	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

TOTAL DESPESAS / RECEITAS NÃO OPERACIONAIS		R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
--	--	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

EBIT		R\$ 20.894,50	R\$ 26.375,50	R\$ 27.289,00	R\$ 32.770,00	R\$ 33.683,50	R\$ 34.597,00	R\$ 32.770,00	R\$ 31.856,50	R\$ 32.770,00	R\$ 33.683,50	R\$ 35.510,50	R\$ 43.337,50	R\$ 362.737,50
------	--	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	----------------

Impostos (IRPJ / CSSL)	10,88 %	-R\$ 761,60	-R\$ 1.414,40	-R\$ 1.523,20	-R\$ 2.176,00	-R\$ 2.284,80	-R\$ 2.393,60	-R\$ 2.176,00	-R\$ 2.067,20	-R\$ 2.176,00	-R\$ 2.284,80	-R\$ 2.502,40	-R\$ 2.720,00	-R\$ 24.480,00
Impostos sobre lucro		-R\$ 761,60	-R\$ 1.414,40	-R\$ 1.523,20	-R\$ 2.176,00	-R\$ 2.284,80	-R\$ 2.393,60	-R\$ 2.176,00	-R\$ 2.067,20	-R\$ 2.176,00	-R\$ 2.284,80	-R\$ 2.502,40	-R\$ 2.720,00	-R\$ 24.480,00

															80,0 0
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-----------

		R\$	R\$	R\$	R\$	R\$	R\$	R\$		R\$	R\$	R\$	R\$	R\$
		20.13	24.96	25.7	30.5	31.3	R\$	30.5	R\$	R\$	31.3	R\$	R\$	338.
LL		2,90	1,10	65,8	94,0	98,7	32.20	94,0	29.78	30.5	98,7	33.00	40.61	257,
				0	0	0	3,40	0	9,30	94,00	0	8,10	7,50	50

150,
3%

Essa DRE fornece uma visão detalhada das receitas, custos variáveis, margem bruta, despesas fixas e resultado operacional projetados, levando em conta o crescimento da empresa e a inflação nos custos fixos. Vale lembrar que cenários reais podem ser ainda mais complexos, e a análise financeira deve ser contínua e adaptada às mudanças do mercado e do negócio.

É importante destacar que essa é apenas uma projeção, e os resultados financeiros da EISE Studios podem variar de acordo com diferentes fatores, como o desempenho da equipe, a demanda de mercado, mudanças na economia e a capacidade de gerenciamento da empresa.

9 PLANO DE AÇÃO

9.1 Plano de implantação

O plano de implantação é um documento que descreve as etapas e atividades necessárias para iniciar e estabelecer com sucesso um novo empreendimento, projeto ou iniciativa. Ele delinea as ações e os recursos necessários para transformar uma ideia ou conceito em realidade, fornecendo uma visão geral das metas, estratégias e tarefas a serem executadas (ASANA, 2022). Um plano de implantação abrange desde a constituição da empresa, montagem da equipe e definição de processos até a execução das atividades, acompanhamento do progresso e ajustes necessários ao longo do tempo. Ele serve como um guia detalhado para garantir que todas as etapas sejam executadas de forma eficiente e eficaz, permitindo uma implantação suave e bem-sucedida do projeto ou empreendimento.

Figura 16 - Plano de implantação da empresa pelo período de 3 anos

	2023-2024	2024-2025	2025-2026
EMPRESA	Encontrar um local para a empresa, Registrar a empresa junto aos órgãos competentes, Estabelecer canais de comunicação	Atualizar equipamentos de produção, Procurar trazer mais pessoas pra trabalhar de forma híbrida na empresa, Buscar trazer possíveis clientes e parceiros para visitar a empresa	Expandir benefícios para reter bons profissionais, Ampliar o local de trabalho, Pesquisar oportunidades de negócios internacionais para exportar animações para outros mercados,
MARKE- TING	Estudo de ações de marketing que podem ser aplicadas a empresa no início. Construção de site, Desenvolver a identidade visual,	Participar de feiras e eventos do setor para aumentar a visibilidade da empresa, Fortalecer e expandir as parcerias já criadas	Procurar outros locais para expor e aumentar visibilidade da empresa, Avaliar parcerias com youtubers e influencers.
VENDAS	Procurar clientes e apresentar a empresa, Buscar leis de incentivo em vigor e tentar obter recursos, Procurar desenvolver parcerias,	Fechar uma venda de minissérie para um canal ou streaming, Fomentar relacionamentos duradouros com clientes-chave	Estar em produção de uma série, Realizar avaliações periódicas do desempenho da empresa, Coletar feedback dos clientes e do público-alvo por meio de pesquisas de satisfação

	Negociar acordos de distribuição para disponibilizar os produtos de animação 3D Vender ao menos uma animação de 5 minutos		
PORTFÓLIO	Construção de portfólio, começar a elaborar projetos e possíveis futuros IP's	Identificar oportunidades de parcerias com marcas e licenciamentos para criar animações baseadas em propriedades intelectuais conhecidas, Criar e esboçar novas ideias de IP's	Identificar novas fontes de financiamento e investimentos para sustentar o crescimento da empresa, como investidores, fundos de investimento ou programas de incentivo governamentais. Produzir uma IP para ser vendida posteriormente
PRODUÇÃO/EQUIPE	Realizar processo seletivo para contratação dos profissionais qualificados, Definir as responsabilidades de cada membro da equipe e estabelecer uma estrutura hierárquica clara. Começar a produzir o que tiver vendido	Contratar mais profissionais de acordo com a demanda, Estabelecer processos de gestão de projetos eficientes	Acompanhar as tendências e avanços na animação 3D

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, analisamos o potencial de criação de uma empresa brasileira, com foco em ser uma produtora de animações com uma proposta inovadora voltada para o público adulto. Seu objetivo é oferecer uma linguagem visual em 3D diferenciada, que se destaque no mercado atualmente dominado por produções convencionais. Essa empresa enfrentará desafios significativos em sua jornada, devido à complexidade do setor e à necessidade de competir com o mercado externo, além de criar um novo nicho de mercado para atrair um público específico.

Primeiramente, destacamos a coragem e a visão empreendedora da EISE Studios por buscar romper com os padrões estabelecidos, explorando uma proposta de animação diferenciada. A aposta em uma linguagem visual em 3D é uma estratégia que pode atrair um público ávido por novidades e experiências visuais imersivas. A empresa demonstra uma abordagem corajosa e inovadora, colocando-se à frente do mercado ao introduzir um estilo único e autêntico.

No entanto, é importante ressaltar que a produção audiovisual, incluindo animações em 3D, envolve custos significativos. Os recursos necessários para criar conteúdo de alta qualidade, como equipamentos, softwares especializados, equipe técnica e artistas talentosos, podem representar um grande empecilho para empresas como a Eise Studios. Os altos custos de produção podem exigir investimentos consideráveis e representar um desafio financeiro a ser superado.

É importante ressaltar também que competir no mercado externo é um desafio para qualquer empresa brasileira. A EISE Studios enfrentará a concorrência de grandes estúdios internacionais, consolidados no setor de animação. No entanto, ao mesmo tempo, essa competição também pode ser vista como uma oportunidade para a empresa brasileira se destacar, oferecendo algo novo e diferente. A EISE Studios pode capitalizar sua abordagem inovadora e conquistar um espaço relevante no cenário global, tornando-se uma referência para a indústria de animação.

A Eise Studios possui uma oportunidade única de desmistificar estereótipos e mostrar ao próprio povo brasileiro e ao mundo a diversidade cultural e criativa do Brasil. Através de suas animações em 3D, a empresa pode explorar narrativas inspiradas na rica cultura brasileira, trazendo à tona histórias, mitos e elementos característicos do país.

Por fim, acreditamos que a EISE Studios tem potencial para se tornar uma referência na produção de animações em 3D para o público adulto. Com sua proposta visual inovadora, coragem em enfrentar a concorrência do mercado externo e estratégias eficazes de marketing, a empresa pode conquistar um

público fiel e estabelecer-se como uma das principais produtoras de animação do país. O sucesso da EISE Studios dependerá do comprometimento contínuo em oferecer conteúdo de qualidade, promover a inovação e conquistar o público por meio de experiências visuais únicas.

REFERÊNCIAS

8 Milímetros. **"Animações em 3D: como produzir e utilizar"**. Disponível em: <https://www.8milímetros.com.br/animacoes-em-3d-como-produzir-e-utilizar/>. Acesso em: 08 maio 2023.

ANDRADE, Otavio. **"Metas SMART: o que são e como utilizá-las"**. Rock Content 29 Maio 2017. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/metas-smart/>. Acesso em: 08 maio 2023.

ASANA. **Guia do Plano de Implementação**. Asana, 17 de novembro de 2022 Disponível em: <https://asana.com/pt/resources/implementation-plan> . Acesso em: Ago 2023.

BARDINI, Julio. **Para todas as idades: por que adultos têm assistido tanto a desenhos animados**. Cinema com Rapadura, 11 Jun. 2021. Disponível em: <https://cinemacomrapadura.com.br/colunas/599586/para-todas-as-idades-por-que-adultos-tem-assistido-tanto-a-desenhos-animados/> . Acesso em: Ago 2023.

Blog Areaz. **"Aumento do mercado de animação 3D"**. Disponível em: <https://blog.areaz.com.br/aumento-do-mercado-de-animacao-3d/>. Acesso em: 08 maio 2023.

Bloop Animation. **"Animation Studios"**. Disponível em: <https://www.bloopanimation.com/pt/animation-studios/>. Acesso em: 08 maio 2023.

Bloop Animation. **"What is 3D Animation?"**. Disponível em: <https://www.bloopanimation.com/pt/what-is-3d-animation/>. Acesso em: 08 maio 2023.

BRASIL. Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006. **Institui o Estatuto Nacional da Microempresa e da Empresa de Pequeno Porte**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 dez. 2006. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/LCP/Lcp123.htm. Acesso em: 30 mar. 2023.

BUBNIAK, Gabriela. **10 animações só para adultos assistirem na Netflix**. OCP News. Ago. 2018. Disponível em: <https://ocp.news/entretenimento/10-animacoes-so-para-adultos-assistirem-na-netflix>. Acesso em: Out, 2019.

BUENO, L. G. **Propriedade Intelectual e Animação Digital**. Revista de Direito da Propriedade Intelectual, v. 2, n. 2, p. 61-76, 2019.

CAVALCANTE, Eduardo. **"Conheça todas as etapas de uma produção 3D"**. Disponível em: <https://www.mxcursos.com/blog/conheca-todas-as-etapas-de-uma-producao-3d/>. Acesso em: 08 maio 2023.

CHOW, Andrew. (2019). **Adult Animation Is Pushing New Boundaries. A Look Inside Its Evolution from The Simpsons to BoJack Horseman**. <https://time.com/5752400/adult-animation-golden-age/>. Acesso em Agos. 2023.

COELHO, A. L. et al. **Gestão de pessoas: Um estudo de caso em uma empresa de tecnologia**. Revista de Administração, v. 55, n. 1, p. 65-78.

DUDOK DE WIT, Alex. **Adult Animation Is Now the Fastest-Growing Animation Category**: Report. Cartoon Brew, 23 Março 2020. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/business/adult-animation-is-now-the-fastest-growing-animation-category-report-188186.html> . Acesso em: 05 Ago. 2023.

Equipe ContaAzul. **"Análise SWOT: o que é e como fazer"**. Disponível em: <https://blog.contaazul.com/analise-swot/>. Acesso em: 08 maio 2023.

Equipe ContaAzul. **"Modelo de DRE (Demonstração do Resultado do Exercício)"**. Disponível em: <https://blog.contaazul.com/modelo-de-dre/>. Acesso em: 08 maio 2023.

Escola Panamericana. **"O crescimento do mercado de animação e games durante a pandemia"**. Disponível em: <https://www.escola-panamericana.com.br/o-crescimento-do-mercado-de-animacao-e-games-durante-a-pandemia/>. Acesso em: 08 maio 2023.

FURTADO, J. A. S. **Animação digital: conceitos, técnicas e tendências**. São Paulo: Blucher, 2018.

GABRIEL, Filipe. **Os nerds vão dominar o mundo: como o aumento da cultura geek aquece o comércio de Criciúma**. UNISATC. Disponível em: <https://unisatc.com.br/os-nerds-vaio-dominar-o-mundo-como-o-aumento-da-cultura-geek-aquece-o-comercio-de-criciuma>. Acesso em: Agosto 2023

GAMA, Marina Moreira da. **A inserção dos países em desenvolvimento no mercado global de animação**. 2015

GAMA, Marina. **"A inserção dos países em desenvolvimento em mercado global"**. Disponível em: <https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/5249/1/RB%2042%20A%20inser%C3%A7%C3%A3o%20dos%20pa%C3%ADses%20em%20desenvolvimento%20em%20mercado%20global.pdf>. Acesso em: 08 maio 2023.

GARCIA, Rodrigo. **Viabilidade financeira: entenda o que é e como fazer**. InvestorCP. Disponível em: <https://investorcp.com/financas-corporativas/estudo-de-viabilidade-financeira/#:~:text=A%20viabilidade%20financeira%20nada%20mais,ser%C3%A1%20economicamente%20e%20financeiramente%20vi%C3%A1vel> . Acesso em: Ago 2023

Gatti Jr, Wilian & Gonçalves, Marilson & Paes, Ana. **A Indústria De Animação Para A Tv: Um Estudo Exploratório Sobre As Iniciativas Brasileiras No Setor**. Research Gate, Agosto 2013. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/241687924_A_INDUSTRIA_DE_ANIMACAO_PARA_A_TV_UM_ESTUDO_EXPLORATORIO SOBRE_AS_INICIATIVAS_BRASILEIRAS_NO_SETOR. Acesso em: 08 maio 2023.

GRAND VIEW RESEARCH. **3D Animation Market Size Worth \$51.03 Billion by 2030**. Grand View Research, Disponível em: <https://www.grandviewresearch.com/press-release/global-3d-animation-market>. Acesso em: junho 2023.

Harrington, H. J. (1991). **Business Process Improvement: The Breakthrough Strategy for Total Quality, Productivity, and Competitiveness**. New York: McGraw-Hill.

INSTITUTO BRASILEIRO DE EXECUTIVOS DE FINANÇAS. **Gestão de clima organizacional: por que isso é importante?** IBE Educação, 15 Jun. 2018. Disponível em: <https://www.ibe.edu.br/gestao-de-clima-organizacional-por-que-isso-e-importante/>. Acesso em: julho 2023

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. **Administração de marketing**. 14. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2015.

LIBERATO, Rafael. **Missão, visão e valores de uma empresa: entenda o que é e como devem ser definidos**. Senior Blog, 17 Ago. 2018. Disponível em: <https://www.senior.com.br/blog/missao-visao-e-valores-de-uma-empresa-entenda-o-que-e-e-como-devem-ser-definidos> . Acesso em: Ago. 2023.

MAESTRI, GEORGE. **Introduction To 3d**. Google Books, Disponível em: https://books.google.com.br/books/about/Introduction_to_3D.html?id=cExLzQEACAAJ&redir_esc=y . Acesso em: ago 2023.

MARCHI, Giulia. **"10 estúdios de animação brasileiros que você precisa conhecer"**. Revospace 01 junho 2020 Disponível em: <https://revospace.com.br/artigo/10-estudios-de-animacao-brasileiros-que-voce-precisa-conhecer/>. Acesso em: 08 maio 2023.

Maslow, A. H. (1943). **A theory of human motivation**. *Psychological Review*, 50(4), 370-396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>

MELLO, Francisco. **"OKR: o que é e como implementar"**. UOL, 27 Março 2023. Disponível em: <https://www.qulture.rocks/blog/okrs-o-que-sao-como-implementar/>. Acesso em: 08 maio 2023.

MONO ANIMATION - **Produtora e Estúdio de Animação 2D e 3D**. Disponível em: <https://www.monoanimation.com.br/info-produtora-e-estudio-de-animacao-2d-e-3d/>. Acesso em: 1 dez. 2022.

Mordor Intelligence. **"Mercado de animação e VFX"**. Disponível em: <https://www.mordorintelligence.com/pt/industry-reports/animation-and-vfx-market>. Acesso em: 08 maio 2023.

MOTTA, Kethllin. **Confira 20 animações adultas disponíveis na Netflix! Entrete-se**. Maio. 2019. Disponível em: <https://entreterse.com.br/confira-20-animacoes-adultas-disponiveis-na-netflix-26556/>. Acesso em: Out, 2019.

NAZARÉ, Felícia. Psychology of Cartoons: **Why Do Adults Still Love Watching Them?** AlignThoughts, 25 Jan. 2023. Disponível em: <https://aligntoughts.com/psychology-of-cartoons/>. Acesso em: 05 Ago. 2023.

NETO, Tiago. "**Desenhos animados para adultos que precisa conhecer**". Timeout Lisboa, 03 Abril 2020. Disponível em: <https://www.timeout.pt/lisboa/pt/filmes/desenhos-animados-para-adultos-que-precisa-de-conhecer>. Acesso em: 08 maio 2023.

NEVES, Marília; COELHO, Tatiana. **Sociedade Brasileira de Pediatria condena 'Super Drags', animação brasileira que é voltada para adultos**. G1, 20 Jul. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2018/07/20/sociedade-brasileira-de-pediatria-condena-super-drags-animacao-brasileira-que-e-voltada-para-adultos.ghtml> . Acesso em: 12 Ago. 2023.

NUNEZ, Ben. "**Manual para a construção de um trabalho de conclusão de curso (tcc)**". Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/manual-para-construcao-um-trabalho-conclusao-curso-tcc.htm#:~:text=O%20objetivo%20geral%20deve%20resumir,ser%C3%A1%20o%20escopo%20do%20trabalho>. Acesso em: 10 jul. 2023.

NYKO, Diego; ZENDRON, Patrícia. "**Mercado consumidor de animação no Brasil**". Disponível em: https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/17020/3/PRArt_Mercado%20consumidor%20de%20animacao%20no%20Brasil_compl_BD.pdf. Acesso em: 08 maio 2023.

Parrot Analytics. **The global demand for adult animated series**. 1 agosto 2021. Disponível em: <https://www.parrotanalytics.com/insights/the-global-demand-for-adult-animated-series/>

PATEL, Neil. **Comportamento do Consumidor: O Guia Completo**. Neil Patel. Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/comportamento-do-consumidor/>

PAULA, Gilles. "**Plano de ação: o que é e como fazer**". Treasy, 09 setembro 2016. Disponível em: <https://www.treasy.com.br/blog/plano-de-acao/>. Acesso em: 08 maio 2023.

PEÇANHA, Vitor. **Personas: o guia completo para criar a representação do seu cliente ideal**. Rock Content Blog, 4 Jun. 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/personas/> . Acesso em: Ago. 2023.

PIXAR. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pixar>. Acesso em: 3 abr. 2023.

PORTAL MICRA. **Pesquisa aponta que jovens estão mais preocupados com o meio ambiente**. Portal MICRA, 21 Set. 2017. Disponível em: <http://portalmicra.com.br/index.php/blog/item/3-pesquisa-aponta-que-jovens-estao-mais-preocupados-com-o-meio-ambiente> . Acesso em: Julho 2023.

Precedence Research. **Tamanho do mercado de animação, participação, tendências, crescimento, relatório da indústria global**. 2021. <https://www.precedenceresearch.com/animation-market>

PRUDOUR. **Filme de anime 'Demon Slayer' quebra recorde de bilheteria em Taiwan.** Taiwan News, 08 de Maio de 2023. Disponível em: <https://www.taiwannews.com.tw/en/news/4885210> Acesso em: Junho 2023.

REEMBERG, Diego. **Entenda o que é crowdfunding.** SEBRAE. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/entenda-o-que-e-crowdfunding,8a733374edc2f410VgnVCM1000004c00210aRCRD>. Acesso em: Julho 2023

ROSS, Stephen A., WERTERFIELD, Randolph W., JORDAM, Bradford D., **Princípios de administração financeira**; tradução Antonio Zoratto Sanvicente. – São Paulo: Atlas, 1998

SEBRAE. **Como montar uma empresa de animação 3D.** Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ideias/como-montar-uma-empresa-de-animacao-3d,3db87a51b9105410VgnVCM1000003b74010aRCRD#apresentacao-de-negocio>. Acesso em: 1 dez. 2022.

SEBRAE. **Economia criativa - produção audiovisual.pdf.** Disponível em: <https://www.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/AC/Boletins/producao-audiovisual.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2022.

SHANAZA, Dhyan. **"Mercado de Animação 3D: US\$28.31 bilhões até 2025"**. Layer Lemonade, 18 Dez 2017. Disponível em: <https://www.layerlemonade.com/mercado/mercado-animacao-3d-28-31-bilhoes-2025>. Acesso em: 08 maio 2023.

SILVA, P. C. et al. **Animação brasileira: estudo sobre os desafios, oportunidades e tendências.** In: XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro: Intercom, 2020.

SIMPLEADS. **Product Placement: o que é, como funciona e exemplos de sucesso.** SimpleAds, 11 Mai. 2022. Disponível em: <https://simpleads.com.br/product-placement/> . Acesso em: Julho 2023

SOARES, Ellison. **The Age of the Animated Dark Comedy Is Here.** The Odyssey Online, 4 Out. 2017. Disponível em: <https://www.theodysseyonline.com/the-age-of-the-animated-dark-comedy-is-here> . Acesso em: 02 Ago. 2023.

STARTANIMA. Disponível em: <http://www.startanima.com.br/>. Acesso em: 1 dez. 2022.

TechTudo. **"Só para maiores: 10 séries animadas para adultos disponíveis no streaming"**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2022/10/so-para-maiores-10-series->. Acesso em: 08 maio 2023.

TEIXEIRA, Ricardo. **"Humor tem tudo a ver com saúde"**. Canal ICB Conhecendo melhor o seu cérebro. Disponível em: <https://www.icbneuro.com.br/paginas/pdf/artigos/humor.pdf> . Acesso em: 10 Julho 2023.

The School of Life. **Para Que Serve o Humor?** The School of Life São Paulo Blog, Disponível em: <https://www.theschooloflife.com/sao-paulo/blog/para-que-serve-o-humor/>. Acesso em: agosto de 2023

VIANA, J. **Pirâmide de Maslow: o que é, para que serve e como aplicar.** Disponível em: https://keeps.com.br/piramide-de-maslow-o-que-e-para-que-serve-e-como-aplicar/#Como_aplicar_a_Piramide_de_Maslow. Acesso em: 1 dez. 2022.

VIEIRA, Maria Clara; MOTTA, Bruna. **"Para maiores: o sucesso dos desenhos animados entre adultos"**. Veja, 11 dezembro 2018. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/para-maiores-o-sucesso-dos-desenhos-animados-entre-adultos/>. Acesso em: 08 maio 2023.

VOCAL MEDIA. **The Reasons Why Adults Are Still Watching Cartoons.** Vocal Media, 10 Mar. 2023. Disponível em: <https://vocal.media/geeks/the-reasons-why-adults-are-still-watching-cartoons> . Acesso em: Ago. 2023

VOMEIRO, Renata. **"Animações em 3D podem ser tendência diante de dificuldades para filmagens presenciais"**. Exibidor, 07 de Abril de 2021. Disponível em: <https://www.exibidor.com.br/noticias/mercado/11768-animacoes-em-3d-podem-ser-tendencia-diante-de-dificuldades-para-filmagens-presenciais>. Acesso em: 08 maio 2023.

VOMEIRO, Renata. **"Tortuga Studios destaca crescimento do mercado de animação e interesse do público adulto pela linguagem"**. Exibidor, 08 de Outubro de 2021. Disponível em: <https://www.exibidor.com.br/noticias/mercado/12260-tortuga-studios-destaca-crescimento-do-mercado-de-animacao-e-interesse-do-publico-adulto-pela-linguagem>. Acesso em: 08 maio 2023.

WELLS, Pau. **Animation: Genre and Authouship.** Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=Nj3hwd1Sk-QC&oi=fnd&pg=PP11&dq=Animation:+Genre+and+Authorship&ots=vuluPpq-Kb&sig=RCzBwz8VVoAHCrR2rHeXom5ER3k#v=onepage&q=Animation%3A%20Genre%20and%20Authorship&f=false>
Acesso em: Maio 2023.

WOEBCKEN, Cayo. **Análise PEST: O que é, como fazer e quais os impactos para seu negócio.** Rock Content Blog, 07 ago. 2019. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/analise-pest/>. Acesso em: Ago 2023.

WU, Carly. **Best Cartoons for Adults with Dark Humour.** The Honeycombers, 30 Dez. 2022. Disponível em: <https://thehoneycombers.com/hong-kong/best-cartoons-for-adults-dark-humour/>. Acesso em: Ago 2023

XAVIER, Vitória. "**O mercado das animações adultas**". Lab Dicas Jornalismo, 23 Outubro 2019. Disponível em: <https://labdicasjornalismo.com/noticia/2049/o-mercado-das-animacoes-adultas>. Acesso em: 08 maio 2023.

ZENDESK. **Análise de Mercado**. Zendesk Blog, 23 maio 2023. Disponível em: <https://www.zendesk.com.br/blog/analise-de-mercado/>. Acesso em: Ago 2023.

ZENKLUB. **Organograma de Uma Empresa**. Zenklub Blog, 27 junho 2023. Disponível em: <https://zenklub.com.br/blog/recursos-humanos/organograma-de-uma-empresa/> . Acesso em: Ago. 2023.