

Projeto de Incubação de Jogos Digitais

Primeiro Semestre | ano: 2026



Índice

1. Introdução	5
2. Análise de Referências.....	5
2.1 - SPgame Start	5
2.2 - Silício Fluminense (InEmpSJM).....	6
2.3 - Dutch Game Garden (Utrecht, Holanda)	6
2.4 - Melhores Práticas Identificadas	7
3. Edital de Chamamento	7
3.1 - APRESENTAÇÃO.....	7
3.2 - OBJETO	8
3.3 - OBJETIVOS	8
3.4 - PÚBLICO-ALVO	8
3.5 - BENEFÍCIOS OFERECIDOS	8
3.6 - REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO	9
3.7 - PROCESSO SELETIVO	10
3.8 - COMPROMISSOS DOS SELECIONADOS	11
3.9 - PROPRIEDADE INTELECTUAL	11
3.10 - DISPOSIÇÕES GERAIS	12
3.11 - ANEXOS*	12
4. Critérios de Seleção.....	12
4.1 - MATRIZ DE AVALIAÇÃO	12
4.2 - DETALHAMENTO DOS CRITÉRIOS	13
4.4 - PRIORIDADES TEMÁTICAS (BÔNUS).....	17
5. Feedback aos Participantes.....	18
6. Cronograma de Mentoria.....	18
6.1 - Visão Geral do Programa	18
6.2 - Estrutura das Mentorias	19
6.3 - Cronograma Detalhado*	19
6.4 - Mentores e Especialistas.....	25
6.5 - Avaliação e Acompanhamento.....	25
7. Metodologia de Acompanhamento	26
7.1 - Princípios Norteadores.....	26
7.2 - Estrutura de Acompanhamento	26
7.3 - Ferramentas e Processos	27
7.4 - Sistema de Avaliação e Métricas.....	29
7.5 - Intervenções e Suporte.....	30

7.6 - Preparação para Pós-Incubação	30
8. Plano para Mostra em Eventos	31
8.1 - Objetivos da Participação em Eventos	31
8.2 - Estratégia de Participação em Eventos	31
8.3 - Eventos Prioritários (Nível 1)	32
8.4 - Mostra Final de Projetos: Santos Game Week.....	33
8.5 - Preparação dos Projetos para Eventos	34
9. Considerações Finais	34



Projeto de Incubação de Jogos Digitais do Parque Tecnológico de Santos*

* Este modelo poderá ser adaptado conforme as necessidades e particularidades da estrutura do Parque Tecnológico, preservando os princípios de integração e clareza para atender aos objetivos propostos.



1. Introdução

O presente documento apresenta o projeto completo para a implementação de um programa de incubação de jogos digitais no Parque Tecnológico de Santos, com foco na seleção, mentoria e desenvolvimento de projetos de estudantes e profissionais da área de games durante um período de 6 meses.

A indústria de jogos digitais representa um dos setores mais dinâmicos e promissores da economia criativa global, com crescimento constante e capacidade de gerar empregos qualificados e inovação. No Brasil, este setor tem se desenvolvido de forma significativa nos últimos anos, mas ainda enfrenta desafios relacionados à formação profissional, acesso a recursos e conexão com o mercado internacional.

Neste contexto, o Parque Tecnológico de Santos, reconhecendo o potencial da região da Baixada Santista para o desenvolvimento deste setor, propõe a criação de um hub de inovação em games, oferecendo estrutura, mentoria, capacitação e conexões com empresas, startups e publishers da indústria de jogos digitais.

O programa de incubação aqui proposto visa não apenas apoiar o desenvolvimento técnico dos projetos selecionados, mas também fomentar o ecossistema local, conectar talentos ao mercado e posicionar Santos como um polo de referência em jogos digitais no Brasil.

Este projeto foi desenvolvido com base em análises de iniciativas similares bem-sucedidas, do Brasil e do mundo, como o SPgame Start da Spcine em São Paulo e a Silício Fluminense do IFRJ, adaptando suas melhores práticas ao contexto e às necessidades específicas da região da Baixada Santista.

2. Análise de Referências

2.1 – SPgame Start

A SPgame Start é a primeira incubadora pública de games no Brasil, uma iniciativa da Spcine (empresa de cinema e audiovisual de São Paulo) com foco no desenvolvimento do ecossistema de jogos digitais na cidade de São Paulo.

Principais características:

- Apoio financeiro de R\$ 50.000 por projeto selecionado
- Mentoria especializada com profissionais consolidados no mercado
- Foco em capacitação para busca de publishers e propriedade intelectual

- Seleção de projetos via edital público
- Integração com outros programas como o Spgame_Lab (laboratório de game design)
- Mostra dos jogos em eventos como a Brasil Game Show

Diferenciais:

- Forte conexão com o setor audiovisual
- Abordagem de incubação que combina apoio financeiro direto com mentoria
- Foco na profissionalização e preparação para o mercado

2.2 – Silício Fluminense (InEmpSJM)

A Silício Fluminense é uma incubadora de jogos digitais, empreendimentos e economia criativa vinculada ao Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ), com foco no desenvolvimento regional e na formação de profissionais.

Principais características:

- Vinculação a uma instituição de ensino (IFRJ)
- Foco em economia criativa e desenvolvimento regional
- Processo seletivo via edital para startups e projetos em fase inicial
- Infraestrutura técnica especializada para produção de games
- Núcleo de Produção Digital integrado à incubadora

Diferenciais:

- Forte componente educacional e de formação profissional
- Integração com a rede de ensino técnico e superior
- Abordagem que valoriza o impacto regional e social dos projetos

2.3 – Dutch Game Garden (Utrecht, Holanda)

Modelo: Top-down (apoio governamental + iniciativa privada).

Principais características:

- Espaço físico para startups e estúdios independentes.
- Programas de incubação e aceleração (ex.: INDIGO).
- Conexão com universidades e investidores.

Diferenciais:

- Fomenta o ecossistema holandês de jogos.
- Ajuda estúdios a alcançarem mercados globais.
- Possui mais de 100 empresas incubadas desde 2008.
- Atração de eventos internacionais (ex.: Control Conference).

2.4 – Melhores Práticas Identificadas

A partir da análise dessas referências, foram identificadas as seguintes melhores práticas a serem incorporadas ao projeto do Parque Tecnológico de Santos:

1. Processo seletivo estruturado com critérios claros e transparentes
2. Combinação de apoio financeiro e mentoria especializada
3. Infraestrutura técnica dedicada ao desenvolvimento de jogos
4. Conexão com o mercado através de eventos e rodadas de negócio
5. Valorização do impacto regional e social dos projetos
6. Metodologia de acompanhamento com marcos claros de avaliação
7. Rodada de Discussão e aprendizagem entre os participantes do programa.
8. Preparação para eventos do setor como forma de visibilidade
9. Integração com instituições de ensino da região
10. Documentação e registro do processo para aprendizado contínuo
11. Criação de comunidade entre os participantes e ex-participantes

Estas práticas foram adaptadas e incorporadas aos diferentes componentes do projeto, conforme detalhado nas seções seguintes.

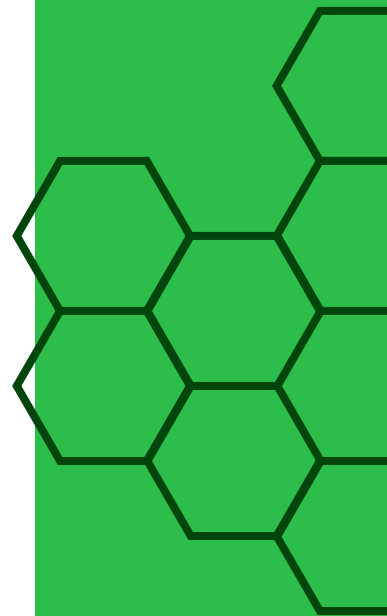
3. Edital de Chamamento

EDITAL DE SELEÇÃO PARA INCUBAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Parque Tecnológico de Santos – Programa “Santos Game Hub” – Edital 2026/01

3.1 – APRESENTAÇÃO

O Parque Tecnológico de Santos, no âmbito de sua missão de fomentar o desenvolvimento tecnológico e a inovação na região da Baixada Santista, torna público o presente edital para seleção de projetos de jogos digitais para participação no programa de incubação “Santos Game Hub”.



3.2 – OBJETO

Seleção de até 10 (dez) projetos de jogos digitais para participação no programa de incubação do Parque Tecnológico de Santos, com duração de 6 meses, visando o desenvolvimento de jogos digitais inovadores e a capacitação de estudantes e profissionais da área.

3.3 – OBJETIVOS

- Fomentar o ecossistema de desenvolvimento de jogos na Baixada Santista
- Apoiar a formação de mão de obra qualificada em programação, arte digital e design de games
- Conectar desenvolvedores ao mercado nacional e internacional
- Posicionar Santos como polo de referência em jogos digitais no Brasil
- Promover a transferência de conhecimento entre academia e mercado
- Estimular o empreendedorismo no setor de jogos digitais

3.4 – PÚBLICO-ALVO

- Estudantes de graduação e pós-graduação em áreas relacionadas a jogos digitais
- Profissionais da indústria criativa e tecnológica
- Startups e microempresas de desenvolvimento de jogos
- Empreendedores que desejam aplicar gamificação em outros setores

3.5 – BENEFÍCIOS OFERECIDOS

3.5.1 – Infraestrutura Física

- Espaço de coworking no Parque Tecnológico de Santos
- Laboratório de desenvolvimento com equipamentos especializados
- Sala de testes de jogos com dispositivos variados
- Acesso a internet de alta velocidade



3.5.2 – Mentoria e Capacitação

- Mentoria especializada em game design, programação, arte, negócios e marketing
- Workshops e cursos específicos para desenvolvimento de jogos
- Consultoria jurídica e de propriedade intelectual
- Orientação para captação de recursos e acesso a editais
- Orientação para publicação e comercialização do jogo

3.5.3 – Networking e Visibilidade

- Conexão com investidores e publishers nacionais e internacionais
- Participação em eventos do setor (regionais e nacionais)
- Divulgação dos projetos nos canais do Parque Tecnológico
- Oportunidade de apresentação/pitch em mostra de jogos ao final do programa promovidos pelo FPTS

3.5.4 – Apoio Financeiro

- Bolsa-auxílio de R\$ 10.000 por projeto para desenvolvimento
- Acesso a descontos em ferramentas e softwares para desenvolvimento de jogos em parceria com FPTS
- Apoio por meio de parcerias para apresentação de projetos fora da região da Baixada Santista

3.6 – REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO

3.6.1 – Elegibilidade

- Residentes ou estudantes da Baixada Santista (preferencial)
- Equipes com pelo menos 2 integrantes
- Projeto de jogo em fase inicial ou protótipo funcional
- Disponibilidade para participação presencial nas atividades do programa

3.6.2 – Documentação Necessária

- Formulário de inscrição preenchido
- Documento de identidade e CPF dos integrantes da equipe
- Comprovante de residência ou vínculo institucional
- Currículo dos integrantes da equipe
- Portfólio ou demonstração de trabalhos anteriores (se houver)
- Termo de compromisso (modelo Anexo I)
- Autorização do uso de imagem (modelo Anexo II)

3.6.3 – Projeto

- Game Design Document (GDD) ou documento equivalente (modelo Anexo III)
- Protótipo ou demonstração do conceito (se disponível)
- Vídeo de pitch de até 3 minutos apresentando o projeto
- Cronograma preliminar de desenvolvimento para os 6 meses de incubação

3.7 – PROCESSO SELETIVO

3.7.1 – Etapas*

- Inscrição online: 00/00/2026 a 00/00/2026
- Análise documental e seleção inicial: 00/00/2026 a 00/00/2026
- Entrevista e apresentação do projeto: 00/00/2026 a 00/00/2026
- Seleção final e divulgação dos resultados: 00/00/2026
- Início das atividades: 00/00/2026
- Mostra de jogos (encerramento): 00/00/2026

* sugestão de etapas, 2 meses para inscrição, seleção e divulgação, 6 meses para desenvolvimento.

3.7.2 – Critérios de Avaliação



documento, que incluem:

- Inovação e originalidade
- Viabilidade técnica e comercial
- Clareza da proposta
- Impacto regional/social
- Potencial de escalabilidade
- Adequação ao cronograma
- Qualificação da equipe

3.7.3 – Comissão Avaliadora

- 2 representantes do Parque Tecnológico de Santos
- 2 especialistas da indústria de jogos digitais da região
- 1 representante acadêmico de instituição parceira
- 1 representante de órgão de fomento

3.8 – COMPROMISSOS DOS SELECIONADOS

- Participação em pelo menos 75% das atividades programadas
- Desenvolvimento do projeto conforme cronograma aprovado
- Apresentação de relatórios mensais de progresso
- Disponibilidade para ações colaborativas de Ensino/Aprendizagem com os demais Jogos encubados no Parque e/ou instituições parceiras.
- Participação na mostra de jogos ao final do programa
- Menção ao apoio do Parque Tecnológico de Santos em materiais de divulgação do jogo.
- Menção dentro do jogo ao apoio do Parque Tecnológico de Santos
- Disponibilidade para participar de eventos de divulgação do programa

3.9 – PROPRIEDADE INTELECTUAL

- Os direitos de propriedade intelectual dos jogos desenvolvidos pertencem aos seus criadores
- O Parque Tecnológico de Santos terá direito de uso não-comercial para fins

de divulgação

- Em caso de comercialização do jogo desenvolvido, o Parque Tecnológico terá participação de 10% nas receitas líquidas durante os primeiros 24 meses após o lançamento comercial

3.10 – DISPOSIÇÕES GERAIS

- Casos omissos serão resolvidos pela coordenação do programa
- O Parque Tecnológico de Santos reserva-se o direito de cancelar, suspender ou modificar o programa em caso de necessidade
- Informações complementares poderão ser obtidas através do e-mail xxxxx@parquetecsantos.org.br ou pelo telefone (13) XXXX-XXXX

3.11 – ANEXOS*

- Anexo I: Termo de Compromisso
- Anexo II: Autorização de uso de imagem
- Anexo III: Modelo de Game Design Document (GDD)
- Anexo IV: Modelo de Relatório de Progresso
- Anexo V: Regulamento Interno do Parque Tecnológico de Santos

4. Critérios de Seleção

4.1 – MATRIZ DE AVALIAÇÃO

Os projetos serão avaliados em uma escala de 0 a 10 pontos em cada um dos critérios abaixo, com pesos diferenciados conforme a relevância para o programa:

Critério	Peso	Pontuação Máxima
Inovação e Originalidade	2,0	20 pontos
Viabilidade Técnica	1,5	15 pontos
Viabilidade Comercial	1,5	15 pontos
Clareza da Proposta	1,5	15 pontos
Impacto Regional/Social	1,0	10 pontos



Potencial de Escalabilidade	1,0	10 pontos
Adequação ao Cronograma	0,8	8 pontos
Qualificação da Equipe	0,7	7 pontos
Total	10	100 pontos

A pontuação mínima para aprovação será de 60 pontos.

4.2 – DETALHAMENTO DOS CRITÉRIOS

4.2.1 – Inovação e Originalidade (20 pontos)

Avalia o grau de inovação do projeto em termos de:

- Mecânicas de jogo (5 pontos): Originalidade nas mecânicas e sistemas de interação
- Narrativa e universo (5 pontos): Criatividade na construção do mundo e história
- Estética e direção de arte (5 pontos): Abordagem visual e sonora diferenciada
- Tecnologia (5 pontos): Uso inovador de tecnologias ou combinação de tecnologias existentes

Pontuação:

- 0-5: Projeto com pouca ou nenhuma inovação, reproduzindo conceitos já estabelecidos
- 6-10: Projeto com alguma inovação incremental em pelo menos um dos aspectos
- 11-15: Projeto com inovações significativas em múltiplos aspectos
- 16-20: Projeto altamente inovador, com potencial disruptivo no mercado

4.2.2 – Viabilidade Técnica (15 pontos)

Avalia a capacidade de execução técnica do projeto:

- Adequação tecnológica (4 pontos): Escolha apropriada de engine, plataformas e ferramentas
- Complexidade x Capacidade (4 pontos): Equilíbrio entre a ambição do projeto e a capacidade da equipe

- Prototipação (4 pontos): Qualidade do protótipo ou prova de conceito apresentada
- Riscos técnicos (3 pontos): Identificação e mitigação de desafios técnicos

Pontuação:

- 0-5: Projeto tecnicamente inviável ou com sérias limitações técnicas
- 6-10: Projeto viável, mas com desafios técnicos significativos a serem superados
- 11-15: Projeto tecnicamente sólido, com desafios identificados e soluções propostas

4.2.3. Viabilidade Comercial (15 pontos)

Avalia o potencial de mercado e monetização:

- Público-alvo (4 pontos): Clareza na identificação e dimensionamento do público
- Modelo de negócio (4 pontos): Estratégia de monetização adequada ao tipo de jogo
- Análise de concorrência (4 pontos): Conhecimento do mercado e diferenciação competitiva
- Estratégia de marketing (3 pontos): Plano preliminar para alcançar o público-alvo

Pontuação:

- 0-5: Projeto sem viabilidade comercial clara ou com mercado extremamente restrito
- 6-10: Projeto com potencial comercial moderado ou estratégia de monetização em desenvolvimento
- 11-15: Projeto com forte potencial comercial e estratégia de monetização bem definida

4.2.4. Clareza da Proposta (15 pontos)

Avalia a qualidade da apresentação e documentação:

- Game Design Document (5 pontos): Completude e clareza do GDD
- Apresentação visual (5 pontos): Qualidade dos materiais de apresentação
- Pitch (5 pontos): Capacidade de comunicar a essência do projeto de forma

concisa

Pontuação:

- 0-5: Documentação insuficiente ou confusa
- 6-10: Documentação adequada mas com lacunas importantes
- 11-15: Documentação completa, clara e bem estruturada

4.2.5 – Impacto Regional/Social (10 pontos)

Avalia a contribuição do projeto para a região e para a sociedade:

- Conexão com a Baixada Santista (3 pontos): Incorporação de elementos culturais, históricos ou ambientais da região
- Impacto educacional (3 pontos): Potencial para uso em contextos educativos
- Inclusão e diversidade (2 pontos): Promoção de representatividade e acessibilidade
- Sustentabilidade (2 pontos): Abordagem de temas ambientais ou sociais relevantes

Pontuação:

- 0-3: Projeto sem conexão regional ou impacto social identificável
- 4-7: Projeto com algum elemento de impacto regional ou social
- 8-10: Projeto com forte conexão regional e potencial de impacto social significativo

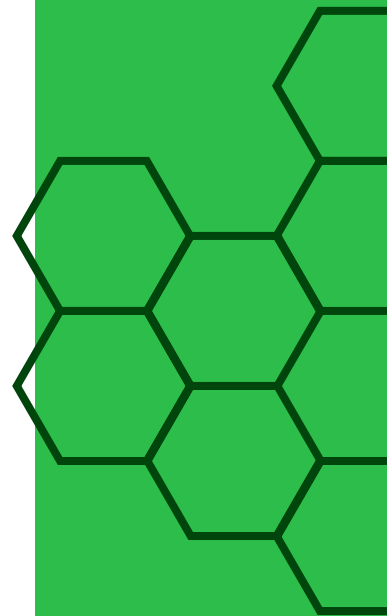
4.2.6. Potencial de Escalabilidade (10 pontos)

Avalia a capacidade do projeto de crescer e se expandir:

- Expansibilidade (3 pontos): Potencial para DLCs, sequências ou franquia
- Adaptabilidade multiplataforma (3 pontos): Capacidade de adaptação para diferentes dispositivos
- Internacionalização (2 pontos): Potencial para mercados internacionais
- Transmídia (2 pontos): Possibilidades de expansão para outros formatos (animação, quadrinhos, etc.)

Pontuação:

- 0-3: Projeto com escopo limitado e poucas possibilidades de expansão
- 4-7: Projeto com algum potencial de escalabilidade em pelo menos uma



dimensão

- 8-10: Projeto com alto potencial de escalabilidade em múltiplas dimensões

4.2.7 – Adequação ao Cronograma (8 pontos)

Avalia a viabilidade de execução no prazo de 6 meses:

- Planejamento de etapas (3 pontos): Detalhamento e sequenciamento lógico das atividades
- Estimativa de tempo (3 pontos): Realismo nas estimativas de desenvolvimento
- Marcos e entregas (2 pontos): Definição clara de objetivos e resultados esperados

Pontuação:

- 0-3: Cronograma irrealista ou incompatível com o período de incubação
- 4-6: Cronograma desafiador mas possível com ajustes
- 7-8: Cronograma bem estruturado e realista para o período de incubação

4.2.8 – Qualificação da Equipe (7 pontos)

Avalia a composição, experiência e complementaridade da equipe:

- Experiência prévia (2 pontos): Histórico dos membros em desenvolvimento de jogos ou áreas correlatas
- Complementaridade (2 pontos): Cobertura das principais áreas necessárias (programação, arte, design, negócios)
- Formação acadêmica (1 ponto): Qualificação formal relevante para o projeto
- Comprometimento (2 pontos): Disponibilidade e dedicação ao projeto durante o período de incubação

Pontuação:

- 0-2: Equipe incompleta ou sem experiência relevante
- 3-5: Equipe com cobertura básica das áreas necessárias e alguma experiência
- 6-7: Equipe completa, complementar e com experiência comprovada

4.3 – PROCESSO DE AVALIAÇÃO



4.3.1 – Composição da Banca Avaliadora

A banca será composta por:

- 2 representantes do Parque Tecnológico de Santos
- 2 especialistas da indústria de jogos digitais
- 1 representante acadêmico de instituição parceira
- 1 representante de órgão de fomento

4.3.2 – Etapas de Avaliação

1. Seleção Inicial: Verificação de conformidade com requisitos básicos do edital
2. Avaliação Documental: Análise do GDD e materiais complementares (pontuação preliminar)
3. Pitch e Entrevista: Apresentação de 10 minutos seguida de 15 minutos de perguntas
4. Deliberação Final: Consolidação das notas e seleção dos projetos aprovados

4.3.3. Critérios de Desempate

Em caso de empate na pontuação final, serão utilizados os seguintes critérios de desempate, na ordem:

1. Maior pontuação em Inovação e Originalidade
2. Maior pontuação em Viabilidade Técnica
3. Maior pontuação em Clareza da Proposta
4. Maior pontuação em Impacto Regional/Social
5. Sorteio público

4.4 – PRIORIDADES TEMÁTICAS (BÔNUS)

Projetos que se enquadrem nas seguintes áreas temáticas prioritárias poderão receber até 5 pontos adicionais (bônus):

- Jogos Educativos (+3 pontos): Projetos com foco em educação e aprendizagem
- Jogos Sérios (+3 pontos): Aplicações de jogos em saúde, treinamento ou

conscientização

- Cultura Local(+3 pontos): Jogos que valorizem a cultura e história da Baixada Santista
- Tecnologias Emergentes(+3 pontos): Uso de VR, AR, IA ou blockchain
- Acessibilidade(+3 pontos): Projetos com foco em inclusão de pessoas com deficiência

Nota: A pontuação de bônus está limitada a 6 pontos no total, mesmo que o projeto se enquadre em múltiplas categorias prioritárias.

5. Feedback aos Participantes

Todos os projetos avaliados receberão um parecer com pontos fortes, oportunidades de melhoria e recomendações, independentemente do resultado da seleção. Este feedback visa contribuir para o desenvolvimento dos projetos mesmo que não sejam selecionados para a incubação.

6. Cronograma de Mentoria

O programa de mentoria foi desenhado para acompanhar o ciclo de desenvolvimento de jogos digitais, desde a concepção até o lançamento de uma versão demonstrável (Vertical Slice), seguindo uma metodologia ágil adaptada às necessidades de cada projeto.

6.1 – Visão Geral do Programa

O cronograma está dividido em fases progressivas que contemplam os principais aspectos do desenvolvimento de jogos:

1. Fase de Onboarding, Pesquisa e Planejamento (Mês 1)
2. Fase de Prototipação e Validação (Mês 2)
3. Fase de Produção Inicial (Mês 3)
4. Fase de Produção Avançada (Mês 4)
5. Fase de Polimento e Testes (Mês 5)
6. Fase de Finalização e Preparação para Lançamento (Mês 6)



6.2 – Estrutura das Mentorias

6.2.1 – Tipos de Atividades

O programa combina diferentes formatos de mentoria e capacitação:

- Mentorias Individuais: Sessões personalizadas para cada projeto (2 horas semanais)
- Workshops Técnicos: Capacitações práticas em temas específicos (4 horas quinzenais, no mínimo)
- Palestras com Especialistas: Apresentações de profissionais do mercado (2 horas mensais, no mínimo)
- Sessões de Feedback Coletivo: Apresentação dos projetos para feedback dos pares (2 horas semanais)
- Laboratórios Práticos: Períodos dedicados ao desenvolvimento com suporte técnico (8 horas semanais)
- Networking e Eventos : Conexão com o ecossistema de games (variável, conforme calendário)

6.2.2 – Áreas de Mentoria

As mentorias serão oferecidas nas seguintes áreas:

- Game Design: Mecânicas, balanceamento, level design, experiência do usuário
- Programação: Arquitetura, otimização, implementação de sistemas
- Arte e Animação: Direção de arte, modelagem, animação, efeitos visuais
- Áudio: Trilha sonora, efeitos sonoros, design de áudio
- Negócios: Modelo de negócio, monetização, marketing, pitch para investidores
- Gestão de Projetos: Metodologias ágeis, ferramentas de gestão, documentação

6.3 – Cronograma Detalhado*

* Sugestão de cronograma

MÊS 1: ONBOARDING E PLANEJAMENTO

Semana 1: Integração e Alinhamento

- Segunda: Cerimônia de abertura e apresentação do programa (4h)
- Terça: Workshop: "Metodologias Ágeis para Desenvolvimento de Jogos" (4h)
- Quarta: Mentoria individual - Revisão e refinamento do Game Design Document (1h por projeto)
- Quinta: Laboratório prático - Configuração de ambiente e ferramentas (8h)
- Sexta: Sessão de feedback coletivo - Apresentação das ideias (2h)

Semana 2: Planejamento e Escopo

- Segunda: Workshop: "Planejamento de Sprints e Definição de MVP" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Definição de escopo e roadmap (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Prototipação rápida (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Arquitetura técnica (1h por projeto)
- Sexta: Sessão de networking entre projetos encubados (2h)

Semana 3: Fundamentos de Game Design

- Segunda: Workshop: "Princípios de Game Design e Mecânicas de Jogo" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Refinamento de mecânicas core (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Implementação de mecânicas básicas (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Direção de arte e identidade visual (1h por projeto)
- Sexta: Sessão de feedback coletivo - Apresentação dos conceitos refinados (2h)

Semana 4: Preparação para Prototipação

- Segunda: Workshop: "Prototipação Eficiente: Técnicas e Ferramentas" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Planejamento do protótipo (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Desenvolvimento do protótipo inicial (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Revisão de progresso e ajustes (1h por projeto)
- Sexta: Palestra: "Validação de Conceito e Testes com Usuários" (2h)

MÊS 2: PROTOTIPAÇÃO E VALIDAÇÃO

Semana 5: Desenvolvimento do Protótipo

- Segunda: Workshop: "Técnicas de Programação para Games" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Implementação técnica (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Desenvolvimento do protótipo (8h)



- Quinta: Mentoria individual - Resolução de problemas técnicos (1h por projeto)
- Sexta: Sessão prática coletiva: "Controle de Versão e Colaboração em Equipe" (21h)

Semana 6: Arte e Identidade Visual

- Segunda: Workshop: "Direção de Arte para Jogos Digitais" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Refinamento visual (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Implementação de assets visuais (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Feedback sobre arte e UI (2h por projeto)
- Sexta: Sessão prática coletiva: "Narrativa e Storytelling em Jogos" (2h)

Semana 7: Áudio e Experiência Sensorial

- Segunda: Workshop: "Design de Áudio para Jogos" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Planejamento de áudio (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Implementação de áudio (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Feedback sobre experiência sensorial (1h por projeto)
- Sexta: Sessão de feedback coletivo - Apresentação dos protótipos (2h)

Semana 8: Validação e Testes

- Segunda: Workshop: "Testes de Usabilidade e Playtest" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Preparação para playtest (1h por projeto)
- Quarta: Sessão de playtest com usuários externos (6h)
- Quinta: Mentoria individual - Análise dos resultados e ajustes (1h por projeto)
- Sexta: Palestra: "Iteração e Pivotagem em Desenvolvimento de Jogos" (2h)

MÊS 3: PRODUÇÃO INICIAL

Semana 9: Planejamento da Produção

- Segunda: Workshop: "Gestão de Produção em Jogos" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Planejamento da fase de produção (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Implementação de features principais (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Revisão técnica (1h por projeto)
- Sexta: Sessão prática coletiva: "Documentação Técnica e de Design" (2h)

Semana 10: Desenvolvimento de Features Core

- Segunda: Workshop: "Implementação de Sistemas de Jogo" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Desenvolvimento de mecânicas avançadas (1h por

projeto)

- Quarta: Laboratório prático - Programação e integração (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Resolução de problemas (1h por projeto)
- Sexta: Palestra: "Balanceamento de Jogos" (2h)

Semana 11: UI/UX e Experiência do Jogador

- Segunda: Workshop: "Design de Interface e Experiência do Usuário" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Refinamento de UI/UX (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Implementação de interfaces (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Feedback sobre usabilidade (1h por projeto)
- Sexta: Sessão de feedback coletivo - Apresentação do progresso (2h)

Semana 12: Revisão de Meio-Termo

- Segunda: Workshop: "Avaliação de Progresso e Ajuste de Escopo" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Revisão de meio-termo (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Ajustes baseados no feedback (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Planejamento para segunda metade (1h por projeto)
- Sexta: Evento de networking com publishers e investidores (4h)

MÊS 4: PRODUÇÃO AVANÇADA

Semana 13: Sistemas Avançados

- Segunda: Workshop: "Sistemas Avançados de Gameplay" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Implementação de sistemas complexos (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Desenvolvimento avançado (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Resolução de problemas técnicos (1h por projeto)
- Sexta: Palestra: "Inteligência Artificial em Jogos" (2h)

Semana 14: Otimização e Performance

- Segunda: Workshop: "Otimização e Performance em Jogos" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Análise de performance (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Otimização de código e assets (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Feedback sobre melhorias (1h por projeto)
- Sexta: Sessão prática coletiva: "Profiling e Debugging" (2h)

Semana 15: Conteúdo e Level Design

- Segunda: Workshop: "Level Design e Criação de Conteúdo" (4h)



- Terça: Mentoria individual - Desenvolvimento de níveis/conteúdo (1h por projeto)

- Quarta: Laboratório prático - Implementação de níveis (8h)

- Quinta: Mentoria individual - Feedback sobre level design (1h por projeto)

- Sexta: Sessão de feedback coletivo - Apresentação de níveis (2h)

Semana 16: Integração de Sistemas

- Segunda: Workshop: "Integração de Sistemas e Arquitetura" (4h)

- Terça: Mentoria individual - Revisão de arquitetura (1h por projeto)

- Quarta: Laboratório prático - Integração de componentes (8h)

- Quinta: Mentoria individual - Resolução de problemas de integração (2h por projeto)

- Sexta: Palestra: "Testes Automatizados em Jogos" (2h)

MÊS 5: POLIMENTO E TESTES

Semana 17: Planejamento de Polimento

- Segunda: Workshop: "Estratégias de Polimento em Jogos" (4h)

- Terça: Mentoria individual - Planejamento da fase de polimento (1h por projeto)

- Quarta: Laboratório prático - Início do polimento (8h)

- Quinta: Mentoria individual - Priorização de melhorias (1h por projeto)

- Sexta: Sessão prática coletiva: "Feedback e Sensação de Jogo" (2h)

Semana 18: Polimento Visual e Sonoro

- Segunda: Workshop: "Efeitos Visuais e Partículas" (4h)

- Terça: Mentoria individual - Refinamento visual (1h por projeto)

- Quarta: Laboratório prático - Implementação de VFX e áudio final (8h)

- Quinta: Mentoria individual - Feedback sobre apresentação (1h por projeto)

- Sexta: Sessão prática coletiva: "Direção de Arte e Coesão Visual" (2h)

Semana 19: Testes de Usuário

- Segunda: Workshop: "Metodologias de Teste com Usuários" (4h)

- Terça: Mentoria individual - Preparação para testes (1h por projeto)

- Quarta: Sessão de playtest com usuários externos (6h)

- Quinta: Mentoria individual - Análise dos resultados e ajustes (1h por projeto)

- Sexta: Sessão de feedback coletivo - Discussão dos resultados dos testes (2h)

Semana 20: Correção de Bugs e Ajustes Finais

- Segunda: Workshop: "Gestão de Bugs e Qualidade" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Priorização de correções (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Correção de bugs (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Verificação de qualidade (1h por projeto)
- Sexta: Palestra: "Preparação para Lançamento" (2h)

MÊS 6: FINALIZAÇÃO E PREPARAÇÃO PARA LANÇAMENTO

Semana 21: Estratégia de Lançamento

- Segunda: Workshop: "Marketing e Promoção de Jogos Indie" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Planejamento de lançamento (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Preparação de materiais promocionais (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Revisão de estratégia (1h por projeto)
- Sexta: Palestra: "Relações com a Imprensa e Influenciadores" (2h)

Semana 22: Preparação para Publicação

- Segunda: Workshop: "Plataformas de Distribuição e Publicação" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Preparação técnica para publicação (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Configuração de builds e pacotes (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Revisão final técnica (1h por projeto)
- Sexta: Sessão prática coletiva: "Monetização e Análise de Métricas" (2h)

Semana 23: Pitch e Apresentação

- Segunda: Workshop: "Técnicas de Pitch e Apresentação" (4h)
- Terça: Mentoria individual - Preparação do pitch final (1h por projeto)
- Quarta: Laboratório prático - Ensaio de apresentações (8h)
- Quinta: Mentoria individual - Feedback sobre apresentação (1h por projeto)
- Sexta: Sessão de feedback coletivo - Ensaio geral para a mostra (2h)

Semana 24: Mostra Final e Encerramento

- Segunda: Workshop: "Próximos Passos: Pós-Incubação" (4h)
- Terça e Quarta: Mentoria individual - Planejamento pós-programa (1h por projeto)
- Quinta e Sexta: Preparação final para a mostra (8h)
- Sábado: Mostra de Jogos do Parque Tecnológico de Santos (4h)

Apresentação dos projetos para público, imprensa e investidores
Sessões de playtest abertas



6.4 – Mentores e Especialistas

O programa contará com mentores residentes e especialistas convidados:

6.4.1 – Mentores Residentes

- 1 Mentor de Game Design
- 1 Mentor de Programação
- 1 Mentor de Arte e Animação
- 1 Mentor de Negócios e Marketing

6.4.2 – Especialistas Convidados

- Profissionais de estúdios estabelecidos
- Acadêmicos de instituições parceiras
- Publishers e investidores
- Especialistas em áreas específicas (áudio, narrativa, monetização, etc.)

6.5 – Avaliação e Acompanhamento

6.5.1 – Marcos de Avaliação

- Final do Mês 1 : Protótipo conceitual aprovado
- Final do Mês 2 : Protótipo jogável com mecânicas core
- Final do Mês 3 : Versão alfa com principais sistemas implementados
- Final do Mês 4 : Versão beta com conteúdo completo
- Final do Mês 5 : Versão de candidata a lançamento (RC)
- Final do Mês 6 : Versão demonstrável para a mostra final

6.5.2 – Relatórios de Progresso

- Relatórios quinzenais de progresso
- Apresentações semanais para feedback coletivo
- Documentação de aprendizados e desafios

7. Metodologia de Acompanhamento

7.1 – Princípios Norteadores

A metodologia de acompanhamento é baseada nos seguintes princípios:

- Desenvolvimento Ágil: Adaptação dos princípios de metodologias ágeis (Scrum, Kanban) para o contexto de incubação
- Aprendizagem Contínua: Foco no processo de aprendizagem e não apenas nos resultados
- Autonomia com Suporte: Equilíbrio entre autonomia das equipes e suporte estruturado
- Transparência: Comunicação clara e constante sobre o progresso e desafios
- Flexibilidade: Adaptação às necessidades específicas de cada projeto
- Mensuração Objetiva: Avaliação baseada em métricas e marcos claros

7.2 – Estrutura de Acompanhamento

7.2.1 – Níveis de Acompanhamento

O acompanhamento será realizado em três níveis complementares:

Nível Individual (Projeto)

- Mentoria personalizada para cada projeto
- Acompanhamento de metas específicas
- Suporte técnico direcionado

Nível Coletivo (Turma)

- Sessões de feedback entre pares
- Workshops e capacitações coletivas
- Compartilhamento de aprendizados



Nível Institucional (Programa)

- Avaliação global do programa
- Conexão com parceiros externos
- Divulgação e visibilidade dos projetos

7.2.2 – Equipe de Acompanhamento

A equipe responsável pelo acompanhamento será composta por:

- Coordenador do Programa: Responsável pela gestão geral e articulação institucional
- Mentores Residentes: Especialistas nas áreas-chave (Game Design, Programação, Arte, Negócios)
- Especialistas Convidados: Profissionais externos para temas específicos
- Gestor de Projetos: Responsável pela comunicação e integração entre os projetos
- Analista de Métricas: Responsável pelo monitoramento e análise de indicadores

7.3 – Ferramentas e Processos

7.3.1 – Ferramentas de Gestão

Para garantir um acompanhamento eficiente, serão utilizadas as seguintes ferramentas:

- Plataforma de Gestão de Projetos: Jira, Trello ou similar para acompanhamento de tarefas e sprints
- Repositório de Código: GitHub ou GitLab para versionamento e colaboração
- Ambiente Virtual de Aprendizagem: Moodle ou similar para disponibilização de conteúdos e atividades
- Sistema de Documentação: Confluence ou similar para documentação centralizada
- Plataforma de Comunicação: Slack ou Discord para comunicação contínua

- Ferramenta de Feedback: Formulários estruturados para coleta de feedback

7.3.2 – Processos de Acompanhamento

Ciclo de Sprints

O desenvolvimento será organizado em sprints de 2 semanas, seguindo o fluxo:

1. Planejamento de Sprint (início da sprint)

- Definição de objetivos e tarefas para as próximas 2 semanas
- Priorização de atividades
- Estimativa de esforço

2. Daily Standup (diário, 15 minutos)

- Breve atualização sobre o progresso
- Identificação de bloqueios
- Ajustes no planejamento quando necessário

3. Revisão de Sprint (final da sprint)

- Demonstração do progresso realizado
- Feedback dos mentores e pares
- Documentação das entregas

4. Retrospectiva de Sprint (final da sprint)

- Reflexão sobre o processo
- Identificação de pontos de melhoria
- Ajustes para a próxima sprint

Reuniões de Acompanhamento

- Mentoria Individual: Sessão semanal de 1 hora por projeto com mentor designado
- Revisão Técnica: Sessão quinzenal com especialistas técnicos
- Feedback Coletivo: Sessão mensal com todos os projetos
- Avaliação de Objetivo: Ao final de cada fase do desenvolvimento (conforme cronograma)
- Reunião de Alinhamento da Equipe de Mentores: Semanal para discutir progresso geral e ajustar abordagens



7.3.3 – Documentação e Registos

Cada projeto deverá manter atualizada a seguinte documentação:

- Game Design Document (GDD): Documento vivo que evolui com o projeto
- Backlog do Produto: Lista priorizada de features e tarefas
- Relatório de Sprint: Resumo do que foi realizado em cada sprint
- Diário de Bordo: Registro de aprendizados, desafios e soluções
- Registro de Métricas: Indicadores de progresso técnico e de negócio
- Portfólio de Desenvolvimento: Capturas de tela, vídeos e outros materiais que demonstrem a evolução

7.4 – Sistema de Avaliação e Métricas

7.4.1 – Métricas de Acompanhamento

Métricas de Desenvolvimento

- Velocidade de Sprint : Quantidade de tarefas/pontos completados por sprint
- Burn-down Chart : Visualização do progresso ao longo do tempo
- Densidade de Bugs : Número de bugs por feature implementada
- Cobertura de Testes : Percentual do código/funcionalidades testadas
- Qualidade Técnica : Avaliação da arquitetura, performance e escalabilidade

Métricas de Produto

- Retenção em Playtest : Tempo médio de jogo em sessões de teste
- Net Promoter Score (NPS) : Disposição dos testadores em recomendar o jogo
- Curva de Aprendizado : Facilidade de compreensão das mecânicas pelos jogadores
- Engajamento : Métricas de interação e retorno dos jogadores
- Feedback Qualitativo : Análise de comentários e sugestões dos testadores

Métricas de Negócio

- Viabilidade Comercial : Avaliação do potencial de mercado
- Pitch Readiness : Preparação para apresentação a investidores
- Maturidade do Modelo de Negócio : Evolução da estratégia de monetização
- Networking : Conexões estabelecidas com atores relevantes do mercado

7.5 – Intervenções e Suporte

7.5.1 – Identificação de Riscos

A equipe de acompanhamento realizará monitoramento contínuo para identificar:

- Riscos Técnicos : Problemas de implementação, arquitetura ou performance
- Riscos de Escopo : Desalinhamento entre ambição e capacidade de entrega
- Riscos de Equipe : Conflitos, sobrecarga ou desmotivação
- Riscos de Mercado : Mudanças no cenário competitivo ou tendências

7.5.2 – Protocolos de Intervenção

Quando identificados riscos ou problemas, serão acionados os seguintes protocolos:

1. Alerta Precoce: Comunicação imediata à equipe sobre potenciais problemas
2. Mentoria Intensiva: Aumento temporário das horas de mentoria
3. Workshop Direcionado: Capacitação específica para superar desafios identificados
4. Revisão de Escopo: Ajuste de objetivos quando necessário
5. Mediação de Conflitos: Suporte para resolução de problemas interpessoais
6. Conexão com Especialistas: Acesso a profissionais específicos para desafios pontuais

7.6 – Preparação para Pós-Incubação

A partir do 4º mês, será iniciada a preparação para o período pós-incubação:

- Plano de Continuidade: Estratégia para desenvolvimento após o programa
- Conexão com Aceleradoras: Preparação para próximos passos de aceleração
- Aproximação com Investidores: Preparação para rodadas de investimento
- Estratégia de Lançamento: Planejamento detalhado para o go-to-market
- Rede Colaborativa: Integração à comunidade de ex-participantes



8. Plano para Mostra em Eventos

8.1 – Objetivos da Participação em Eventos

8.1.1 – Objetivos Primários

- Apresentar os jogos desenvolvidos a um público amplo e diversificado
- Conectar os desenvolvedores com publishers, investidores e outros atores do mercado
- Obter feedback qualificado de jogadores e profissionais da indústria
- Posicionar o Parque Tecnológico de Santos como polo de desenvolvimento de jogos

8.1.2 – Objetivos Secundários

- Promover a troca de experiências e conhecimentos com outros desenvolvedores
- Acompanhar tendências e inovações do mercado de games
- Fortalecer a comunidade local de desenvolvimento de jogos
- Atrair talentos e novos projetos para futuras edições do programa de incubação

8.2 – Estratégia de Participação em Eventos

8.2.1 – Categorização de Eventos

Os eventos serão categorizados em três níveis de prioridade:

Nível 1: Eventos Prioritários (Participação Institucional Garantida)

Eventos de grande porte e relevância nacional/internacional, com participação institucional do Parque Tecnológico de Santos e espaço dedicado para todos os projetos incubados.

Nível 2: Eventos Recomendados (Participação Seletiva)

Eventos de médio porte ou temáticos, com participação de projetos selecionados conforme adequação temática ou estágio de desenvolvimento.

Nível 3: Eventos Opcionais (Participação Autônoma)

Eventos menores ou regionais, com participação opcional dos projetos incubados, mediante apoio logístico do Parque Tecnológico.

8.3 – Eventos Prioritários (Nível 1)

8.3.1 – Brasil Game Show (BGS)

- Período: Outubro de 2026
- Local: São Paulo, SP
- Tipo de Participação: Estande institucional do Parque Tecnológico de Santos
- Estrutura: Área de 50m² com espaços individuais para cada projeto
- Atividades: Demonstrações jogáveis, pitches para publishers, entrevistas com imprensa
- Preparação Específica: Workshop de preparação para BGS (1 mês antes)

8.3.2 – BIG Festival (Brazil's Independent Games Festival)

- Período: Julho de 2026
- Local: São Paulo, SP
- Tipo de Participação: Inscrição coletiva na mostra de jogos e participação no BIG Business
- Estrutura: Espaços na área de exposição e agendamento de reuniões de negócio
- Atividades: Rodadas de negócio, competição de jogos independentes, networking
- Preparação Específica: Treinamento de pitch e preparação de materiais de negócio (2 meses antes)

8.3.3 – Santos Festival Geek (Evento Local)

- Período: setembro de 2026
- Local: Parque Valongo
- Tipo de Participação: Evento organizado pela prefeitura de Santos
- Estrutura: Espaços na área de exposição
- Atividades: Demonstrações jogáveis, pitches para publishers, entrevistas com imprensa
- Preparação Específica: Workshop de preparação para o Festival Geek

8.3.4 – Santos Game Week (Evento Local)

- Período: 2026 (Encerramento do programa)
- Local: Parque Tecnológico de Santos
- Tipo de Participação: Evento organizado pelo próprio Parque Tecnológico
- Estrutura: Utilização completa das instalações do Parque Tecnológico
- Atividades: Apresentação final dos projetos, premiação, palestras, playtest aberto
- Preparação Específica: Organização do evento como parte do cronograma de mentoria

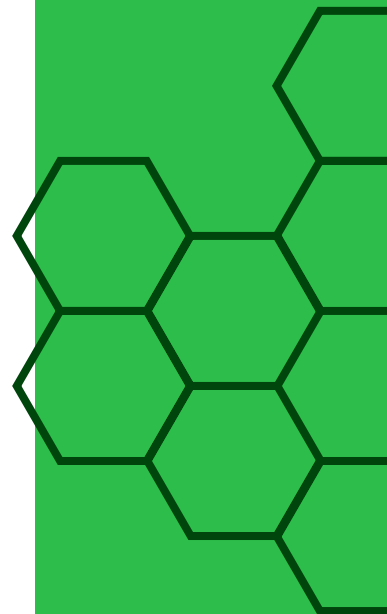
8.4 – Mostra Final de Projetos: Santos Game Week

8.4.1 – Conceito do Evento

A Santos Game Week será o evento de encerramento do programa de incubação, organizado pelo próprio Parque Tecnológico de Santos, com duração de 1 dia e aberto ao público. O evento servirá como vitrine para os projetos desenvolvidos e como plataforma para conexão com o mercado.

8.4.2. Estrutura do Evento

- Rodada de negócios com publishers e investidores
- Exposição aberta ao público com área de playtest
- Cerimônia de premiação e encerramento



8.4.3 – Categorias de Premiação

- Melhor Jogo (Júri Técnico)
- Escolha do Público
- Melhor Inovação Tecnológica
- Melhor Direção de Arte
- Melhor Game Design
- Melhor Narrativa
- Potencial de Mercado
- Impacto Social/Cultural

8.5 – Preparação dos Projetos para Eventos

8.5.1 – Kit de Exposição Padrão

Cada projeto receberá suporte para desenvolver:

- Demo jogável otimizada para eventos (3-10 minutos de gameplay)
- Press kit digital e impresso
- Materiais promocionais (banners, flyers, cartões de visita)
- Pitch deck para investidores e publishers
- Trailer de 30-90 segundos
- Página nas principais plataformas (Steam, itch.io, etc.)

8.5.2. Treinamentos Específicos

Serão oferecidos os seguintes treinamentos preparatórios:

- Media Training : Preparação para entrevistas e contato com imprensa
- Pitch Training : Técnicas de apresentação para diferentes públicos
- Expositor Training : Boas práticas para exposição em eventos
- Community Management : Gestão de comunidade e redes sociais

9. Considerações Finais



O projeto de incubação de jogos digitais do Parque Tecnológico de Santos foi desenvolvido com base em uma análise aprofundada de iniciativas similares bem-sucedidas e adaptado às necessidades específicas da região da Baixada Santista. Ele representa uma oportunidade significativa para:

- Fomentar o ecossistema local de desenvolvimento de jogos, criando um ambiente propício para a inovação e o empreendedorismo no setor.
- Capacitar talentos locais, oferecendo mentoria especializada e acesso a recursos que normalmente não estariam disponíveis para desenvolvedores iniciantes.
- Conectar a região ao mercado nacional e internacional de games , posicionando Santos como um polo de referência no desenvolvimento de jogos digitais.
- Gerar impacto econômico e social, através da criação de empregos qualificados e do desenvolvimento de projetos com potencial de mercado.
- Estabelecer parcerias estratégicas com instituições de ensino, empresas do setor e órgãos de fomento, fortalecendo o ecossistema de inovação da região.

O programa foi estruturado para oferecer um suporte completo aos projetos selecionados, desde a concepção até a preparação para o mercado, com foco em resultados concretos e mensuráveis. A metodologia de acompanhamento, baseada em princípios ágeis e adaptada ao contexto de incubação, permitirá um desenvolvimento eficiente e focado nos objetivos de cada projeto.

A realização do Santos Game Week como evento de encerramento do programa não apenas proporcionará visibilidade aos projetos desenvolvidos, mas também contribuirá para o posicionamento do Parque Tecnológico de Santos como um ator relevante no cenário nacional de jogos digitais.

Após a conclusão da primeira edição do programa, seja realizada uma avaliação completa dos resultados obtidos, com o objetivo de identificar oportunidades de melhoria e ajustar a metodologia para futuras edições. O estabelecimento de uma rede de comunidade e a manutenção do contato com os projetos incubados após o término do programa também são estratégias importantes para garantir a continuidade do impacto gerado.

Por fim, o Parque Tecnológico de Santos busca estabelecer parcerias de longo prazo com eventos do setor, publishers, investidores e instituições de ensino, criando um ecossistema sustentável que possa continuar apoiando o desenvolvimento de jogos digitais na região mesmo após o término de cada edição do programa de incubação.



**PARQUE
TECNOLÓGICO
DE SANTOS**



PREFEITURA DE
Santos