SOBRE A GAMECON GovTech

A Gamecon GovTech foi um programa voltado para inovação, tecnologia e economia criativa, com o objetivo de atender às demandas do setor público por meio do uso de jogos digitais. A iniciativa envolveu startups, desenvolvedores, agentes públicos e investidores em um ecossistema colaborativo, promovendo soluções inovadoras e incentivando o desenvolvimento da economia criativa no Acre.

1. ESTRATÉGIA E PLANEJAMENTO

1.1 Plano de Comunicação e Pesquisa

O plano de comunicação da Gamecon foi elaborado e executado para garantir que as ações do projeto alcançassem os públicos-alvo de forma efetiva. Com base em pesquisas iniciais, foram identificados os melhores canais de comunicação para atingir agentes públicos, startups e investidores. As mensagens-chave destacaram a importância da economia criativa para o desenvolvimento local e as oportunidades geradas pelo projeto.

LINK do plano de comunicação:

V2_Plano inicial de comunicação v1 - GovTech Acre (1).pdf

1.2 Cronograma e Ferramentas de Divulgação

O cronograma da Gamecon foi seguido conforme planejado, com três fases principais: lançamento, mobilização e divulgação de resultados. Durante a fase de lançamento, foram promovidos vídeos introdutórios e postagens explicativas. Na etapa de mobilização, lives e webinários foram realizados para atrair participantes e esclarecer dúvidas. Na divulgação de resultados, as soluções finalistas e vencedoras foram apresentadas ao público. As ferramentas utilizadas incluíram redes sociais, o hotsite oficial, e-mails marketing e materiais impressos e digitais.

1.3 Lançamento e Capacitaçoes da Gamecon Govtech

O lançamento da Gamecon Govtech foi realizado no evento GameTalks AC, entre os dias 20/09 e 22/09 de 2023. A abertura contou com um vídeo promocional

destacando os objetivos do projeto e sua relevância para a inovação no setor público, marcando o início das atividades.

Posteriormente, para aprofundar o entendimento sobre o projeto e ampliar a adesão, foram realizados webinários temáticos com especialistas e instituições parceiras. Esses eventos tiveram como objetivo capacitar os participantes e divulgar as etapas do programa, além de explorar tópicos como desenvolvimento de jogos e aplicação de inteligência em jogos para o setor público.

Atividades do Lançamento

- **20/09 a 22/09/2023 - Lançamento Oficial da Gamecon Govtech**
  - Exibição do vídeo promocional: https://www.youtube.com/shorts/8dNYzx2ub3k
  - Apresentação dos objetivos do projeto e a introdução ao conceito de inteligência em games para governos.
  - Vídeo de apresentação - Gamecon Govtech: https://www.youtube.com/watch?v=46dA8dCHaQI&list=PLIndNoPjSKAb9IoSi-QO3IlwPtmfZi9w7&index=7
  - Tutorial GOVTECH com Bruno Bandeira: https://www.youtube.com/watch?v=q5PJHF9JatI&list=PLIndNoPjSKAb9IoSi-QO3IlwPtmfZi9w7&index=6

Webinários Realizados

A seguir, estão listados os webinários conduzidos após o lançamento, com detalhes de datas, temas e palestrantes:

1. **27/10/2023 - WEB 1: Gamecon Govtech - Entenda como funciona e faça sua inscrição**
   - **Palestrantes:** Bruno Bandeira e Ana Paula Rocha
   - **Objetivo:** Explicar o funcionamento do programa e orientar sobre as inscrições.
   - **Link para o vídeo:** https://www.youtube.com/watch?v=Q5gIMqttC9Q&list=PLIndNoPjSKAb9IoSi-QO3IlwPtmfZi9w7
2. **09/11/2023 - WEB 2: Como idealizar um jogo, com Olímpio Neto - CEO da Petit Fabrik**
   - **Palestrante:** Olímpio Neto
   - **Objetivo:** Capacitar os participantes no processo de idealização e desenvolvimento de jogos.

- **Link para o vídeo:**
  https://www.youtube.com/watch?v=U6wCQVFutDY&list=PLIndNoPjSKAb9IoSi-QO3IlwPtmfZi9w7&index=4

3. **21/11/2023 - WEB 3: A transformação do EMPRETEC - SEBRAE em um jogo**
   - **Palestrante:** Ramires Lima Barreto
   - **Objetivo:** Demonstrar a aplicação prática de games no setor público, utilizando o exemplo do programa EMPRETEC, do SEBRAE.
   - **Link para o vídeo:**
     https://www.youtube.com/watch?v=V9zCFzh22q0&list=PLIndNoPjSKAb9IoSi-QO3IlwPtmfZi9w7&index=5
4. **05/12/2023 - WEB 4: Reunião de Trabalho com a AMAC**
   - Objetivo: Estabelecer diretrizes de colaboração e alinhar as metas do projeto junto à AMAC (Associação dos Municípios do Acre).

1.4 Mensuração de Resultados e Valoração de Mídia

Os resultados das ações de comunicação foram mensurados com base em indicadores como engajamento nas redes sociais, número de inscrições nos editais e cobertura na mídia. A valoração da mídia destacou o impacto das publicações, mostrando o retorno estimado das ações realizadas. O monitoramento contínuo das redes sociais permitiu ajustes estratégicos ao longo do projeto.

Link valoração será entregue no final do projeto.

2. CONTEÚDO DIGITAL E REDES SOCIAIS

2.1 Impulsionamento nas Redes Sociais

A estratégia de mídia paga garantiu maior alcance e engajamento. Foram realizadas:

- **Segmentações Específicas**:

- Público-alvo: pessoas com interesse em tecnologia, inovação e economia criativa.
- Localização: Acre e estados vizinhos.

link relatório de impulsionamento:
https://drive.google.com/file/d/1aak1O8Qx2MKpbvaZLQLKoqNZbrEqaP_O/view?usp=drive_link

2.2 Posts Estáticos no Instagram

Os posts estáticos foram usados para informar e engajar:

https://www.instagram.com/p/Cy1cRdauXdq/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C6EjE9sOBle/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C5yc7K1ukRb/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C5go3J0ufw2/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C5OmRItuQNC/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C40iDBfOlg5/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C4gRJSGRYAh/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C4GT2k8uYfs/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C38SlDNOPW_/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C33ZemwuEhb/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C3VyFLeOBXv/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C2iXm9nuxYl/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C2ALKerO4PQ/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C14wAUvucH_/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C1o8kzTuGAB/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C1W-RuduuNq/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C1E5Ab0O73E/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/C0e1NA2uNIz/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/Cz4ZvmxuOgJ/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/p/CzorNFBOjqO/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==

2.3 Vídeos Curtos no Instagram

Os vídeos curtos (Reels e Stories) desempenharam um papel central no engajamento

https://www.instagram.com/reel/DB9UBQnPW_-/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/reel/C5026CUOmVJ/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/reel/Cz4dtpAOHqm/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/reel/CzUkmqeOojp/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/reel/CyyX1utu7Tu/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/reel/Cx57_W-uH0S/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==

https://www.instagram.com/reel/Cxf3TQBAjxh/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/reel/CxS0Gqju1Ju/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
https://www.instagram.com/reel/CxQ-TVQuJ41/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==

2.4 Email Marketing

O e-mail marketing foi uma ferramenta fundamental para manter os stakeholders informados:

- **Públicos-Alvo:**
  - Agentes públicos e startups.
  - Investidores e parceiros estratégicos.

3. Estruturar e publicar digitalmente banco de soluções de referência em Govtech Games aberto à consulta pública.
https://www.gamecongovtech.com.br/cases

3. Manual de Identidade visual do programa;
https://drive.google.com/file/d/1usmOyjmWKVcA9i6NdKHIbXDJza9WdYAe/view?usp=drive_link

5. Site do projeto; (conta com sistema de inscrições)
https://www.gamecongovtech.com.br/ https://www.gamecongovtech.com.br/proponhadesafio https://www.gamecongovtech.com.br/crieumjogo

8. Media kits (qtde por demanda); Kit contendo material promocional para a divulgação do projeto para a imprensa e formadores de opinião.

Infográfico

https://drive.google.com/file/d/1_ABrHyA6cpkMFkcmlmN-H3NHrVNnknE-/view?usp=sharing

Pesquisa gamer Grandes números: GRANDES NÚMEROS GAMES E ESPORTS

14. Folder Impresso, 21 x 29,7 cm, duas dobras, 4/4 cores, papel couché 180g. 1000unid.

https://drive.google.com/file/d/1A8BSloHQ_OPE4LKVfv3fH57JyAJ4yjtf/view?usp=sharing

15. Verba para a produção de 10 vídeos de até 1 minuto de duração utilizando motion graphics, banco de imagem e trilha branca.

01	Lançamento Gamecon Govtech 20/09 a 22/09/2023	https://www.youtube.com/shorts/8dNYzx2ub3k
02	Tutorial GOVTECH com Bruno Bandeira	https://www.youtube.com/watch?v=q5PJHF9JatI&list=PLIndNoPjSKAb9IoSi-QO3IlwPtmfZi9w7

		&index=6
03	Vídeo de apresentação - Gamecon Govtech - Inteligência em Games para Governos	https://www.youtube.com/watch?v=46dA8dCHaQI&list=PLIndNoPjSKAb9IoSi-QO3llwPtmfZi9w7&index=7

3. Banco de Referência Govtech Games
https://www.gamecongovtech.com.br/cases Tabela de Benchmarkings https://docs.google.com/spreadsheets/d/1EscQ8xxMNtEwDiMd0Pw_X6UwR0MlVTzcmJGokKfuyMA/edit?usp=drive_link Banco de Referências em Govtech Games