



NUMEN
produtores



FESTIVAL RED TRUCK CONECTA 4ª EDIÇÃO



Lei de
Incentivo
à Cultura
Lei Rouanet

MINISTÉRIO DA
CULTURA

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO



O INCENTIVO À CULTURA É O COMEÇO PARA GRANDES TRANSFORMAÇÕES

Criada em 2016, na cidade de Campinas-SP, a **NUMEN** é uma produtora especializada em projetos de impacto social na Lei Rouanet e ProAC/ICMS.

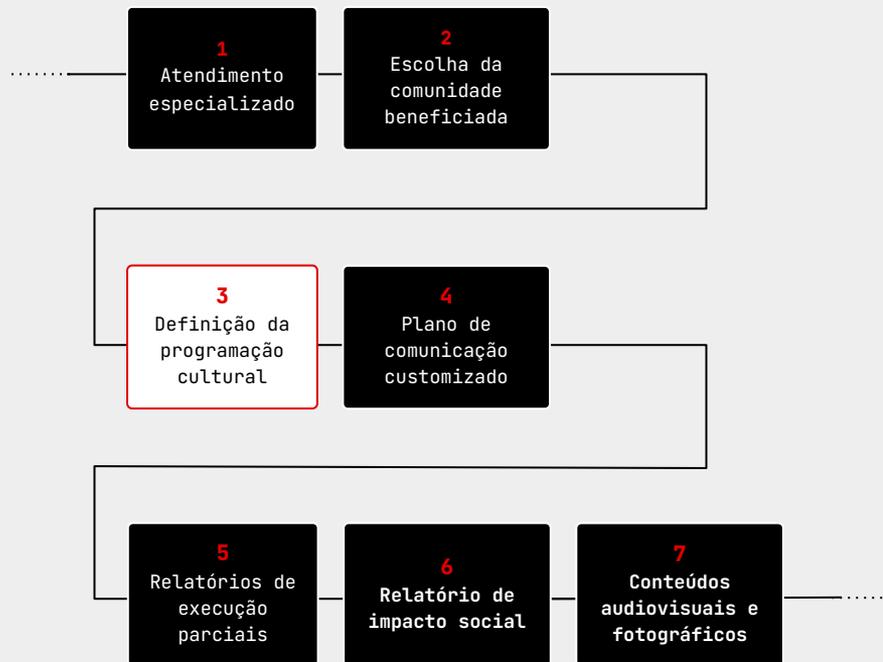
Em parceria com a **RED CANIDS**, principal referência em esportes e games eletrônicos do Brasil, nos propomos a fomentar a **inclusão digital** a partir de ações apoiadas na democratização do ensino e na capacitação de jovens para o mercado da Economia Criativa.





SUA MARCA É O CENTRO DO IMPACTO GERADO PELAS NOSSAS INICIATIVAS

A implementação dos nossos projetos segue os mais rigorosos critérios de *compliance*, proporcionando aos clientes a chance de **liderar iniciativas ESG** em suas áreas de interesse, de maneira ética e sustentável.



Adequamos o projeto à sua marca em
várias etapas da execução





O **SUCESSO** DE PROJETOS INCENTIVADOS EXIGE A **EXPERIÊNCIA** DE QUEM ENTENDE DO ASSUNTO

Nossos projetos contam com a gestão de profissionais com mais de 10 anos de prática no mercado de projetos culturais e marketing de causa junto a assessorias especializadas.

ÁREAS DE **ATUAÇÃO** DA NUMEN

DIAGNÓSTICO ESG E **CRIAÇÃO** DE PROJETOS

GESTÃO DE **PRODUÇÃO**

PRESTAÇÃO DE CONTAS DE PROJETOS APROVADOS EM LEIS DE INCENTIVO

GESTÃO DE **COMUNICAÇÃO**

GESTÃO **FINANCEIRA**

Nosso time de assessorias:



Assessoria Financeira



Assessoria Jurídica



Assessoria Gestão



Assessoria Cultural



pombo correio

Assessoria de Imprensa



Assessoria Contábil



**"GAME É IDENTIFICAÇÃO.
VOCÊ QUER JOGAR COM ALGO
QUE VOCÊ SE IDENTIFICA,
COM QUE VOCÊ SE CONECTA."**



QUAL O PERFIL DOS GAMERS BRASILEIROS?

50,3%

dos jogadores brasileiros se autodeclaram **negros**

49,7%

são classes **C,D e E**

1/3

dos gamers vem de famílias de renda até R\$2.090,00

57%

são força trabalho diversa, com transexuais, idosos, estrangeiros, refugiados, portadores de deficiência, pessoas pretas, pardas ou indígenas.



O MERCADO BRASILEIRO DE GAMES É O MAIOR DA AMÉRICA LATINA*

1.042

estúdios abertos no país

2.624

Jogos lançados entre 2020 e 2022

13.225

pessoas trabalhando na indústria brasileira de games em 2022

+ DE 4 MIL

Cursos de Graduação de Jogos Digitais ou de Design de Games, cadastrados no Ministério da Educação.

A estimativa é de que o setor tenha ultrapassado 3 bilhões de usuários e US\$200 bilhões em receita em 2023, segundo o **Global Games Market** report.

* [Dados da Pesquisa Nacional da Indústria de Games 2023](#)

Só na cidade de São Paulo, a produção de filmes, séries, games e iniciativas de realidade virtual **empregam** anualmente:

210.000

pessoas de forma direta

290.000

de forma indireta

R\$ 5 bilhões

movimentados no setor



O CAMINHÃO-ARENA

Uma iniciativa inovadora, que busca formar e inspirar jovens talentos de periferias, levando um Festival de Games em uma arena móvel para dentro das comunidades.

Como uma arena sobre rodas, o **RED TRUCK** funciona como um **espaço interativo de formação** e inspiração para jovens de baixa renda, equipado com computadores gamers de alta tecnologia, que oferece uma programação diversificada, de degustação de jogos a workshops com grandes *influencers* do mercado.

Dividido em palco principal, a carreta conta ainda com uma área de *meet & greet*, um museu de exposição e cinema.



O FESTIVAL RED TRUCK GAMES CONECTA A PERIFIA AO MUNDO DOS JOGOS

- 5 AÇÕES EM ESCOLAS PÚBLICAS DA CIDADE
- 2 DIAS DE FESTIVAL
- 37 ATIVIDADES DE GAMEIFICAÇÃO

ETAPA 1

“Esquentando os Motores”

- Ações introdutórias e experiências interativas um mês antes do evento
- 5 escolas
 - 1 palestra experiência por escola
 - 10 computadores de alta tecnologia
 - “Degustação de jogos”

ETAPA 2

“Festival”

Palco Principal

- 2 dias
- Palestras sobre o mercado nacional de jogos e e-sports
- 26 palestrantes
- 10 temas

Meet&Greet

Área de interação

- Contato com grandes atletas, influencers e desenvolvedores
- Sessão de Fotos
- “Networking”

Espaço Museu

- Exposição
- “Degustação de jogos”
- Exibição de partida profissional
- Ciclo de documentários (2 obras)
- Workshops educativos e de capacitação
- 250 pessoas



O PROJETO



01

**CIDADE
DO BRASIL**

5
ESCOLAS
POR CIDADE

+1.125
alunos participantes
das atividades
complementares

+ 5 MIL
PESSOAS
IMPACTADAS
DIRETAMENTE

no período, por cidade

*Estimativa aproximada, considerando
um fluxo de 225 participantes

26
PALESTRANTES
no festival

37
ATIVIDADES
DE GAMEIFICAÇÃO
no festival

Total:
20 HORAS
→ de imersão no mundo
dos games no evento
durante o festival



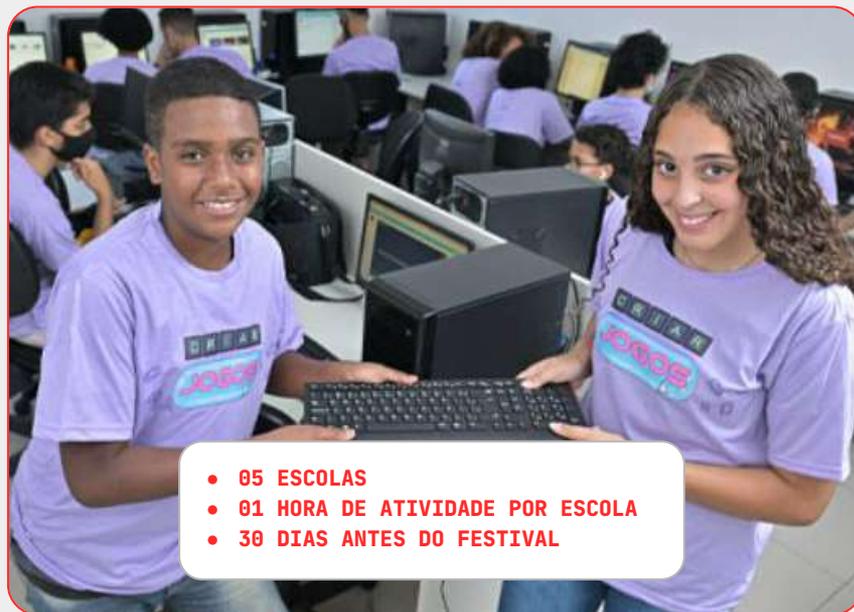


ESQUENTANDO OS MOTORES

O projeto inicia com a sensibilização de jovens nas escolas atendidas, por meio de ações introdutórias e experiências interativas do universo digital ao longo de 30 dias.

Com o objetivo de promover a **inclusão digital** nas escolas, o projeto planeja realizar uma série de ações introdutórias e experiências interativas, um mês antes do Festival.

Serão oferecidos **workshops interativos** em computadores de última geração, com o intuito de proporcionar atividades práticas aos alunos, abordando o tema dos Jogos Eletrônicos e discutindo as oportunidades de **profissionalização** na área.



- 05 ESCOLAS
- 01 HORA DE ATIVIDADE POR ESCOLA
- 30 DIAS ANTES DO FESTIVAL





O **FESTIVAL RED TRUCK GAMES CONECTA** vai realizar 20 horas de programação diversificada para jovens em vulnerabilidade social através da imersão no mercado de games, em três ambientes:

PALCO PRINCIPAL

26 Palestrantes, 10 Temas

Imersão no mundo dos games em uma série de palestras envolventes, com 26 especialistas que irão compartilhar com o público insights para entender e prosperar no mercado de jogos.

ÁREA DE MEET AND GREET

Alunos terão a chance de se conectar diretamente com os palestrantes para interação com perguntas, troca de experiências e sessão de fotos exclusivas.

ESPAÇO MUSEU

Exposição sobre a história dos jogadores brasileiros nos Esportes Eletrônicos e "degustação de jogos" em computadores de ponta, além de dois times profissionais, que se enfrentarão em uma partida de exibição ao vivo.

Diferenciais da Edição:

- **Espaço exclusivo** para Desenvolvedores **Mulheres**;
- Destaque para a **Produção Nacional de Games**.



ESSE PROJETO É COMPROMETIDO COM A AGENDA 2030

O MAIOR PACTO
INTERNACIONAL DE
DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL



4 EDUCAÇÃO
DE QUALIDADE

- ▷ Facilitação do acesso a conteúdo técnico de qualidade gratuitamente;
- ▷ Desenvolvimento de habilidade técnicas para o emprego e empreendedorismo;
- ▷ Promoção de ambientes de aprendizagem inclusivos, seguros e não violentos.



5 IGUALDADE
DE GÊNERO

- ▷ Facilitação da participação plena e efetiva e igualdade de oportunidades para as mulheres;
- ▷ Reconhecimento e valorização do trabalho e capacidade criativa, sem distinção de gênero.



10 REDUÇÃO DAS
DESIGUALDADES

- ▷ Promoção da inclusão social e econômica de todos, independentemente da idade, gênero, deficiência, raça, origem ou condição econômica.



8 TRABALHO DECENTE
E CRESCIMENTO
ECONÔMICO

- ▷ Alcance do emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todas as mulheres e homens, inclusive para os jovens e as pessoas com deficiência;
- ▷ Promoção do apoio às atividades produtivas, geração de emprego decente, empreendedorismo, criatividade e inovação
- ▷ Redução substancial da proporção de jovens sem emprego, educação ou formação

COMUNICAÇÃO DO PROJETO

Divulgação em locais de grande fluxo de pessoas, próximo ao local de instalação, e através das redes sociais, convertendo-se em mídias espontâneas para **exibição da marca** envolvida.

Contando, também, com assessoria de imprensa local para amplificar a divulgação do projeto.

Assessoria de Imprensa: Especializada em games e imprensa tradicional

Talent (contato influenciadores): Com formadores de opinião e influenciadores locais

Mídia: Tráfego pago + mídia local (rádio), mídia externa (conforme disponibilidade dos locais)

Redes sociais
RED CANIDS

 @redcanids

 @REDCanids

 @redcanids



CONTRAPARTIDAS

Apresenta
Patrocínio
Parceiro
R\$ 993.516,98
R\$ 800.000,00
R\$ 600.000,00

Escolha da cidade	Sim	Não	Não
5.000 pessoas nos eventos	Sim	Sim	Sim
Chancela nos materiais de divulgação e tráfego pago	Sim	Sim	Sim
Assessoria de Imprensa e talent (influenciadores)	Sim	Sim	Sim
Espaço para palestrante da marca	Sim	Sim	Não
Influenciador exclusivo para cobertura em nome da marca	Sim	Não	Não
Nome do Palco Principal	Sim	Não	Não
Patrocínio Palco Meet & Greet	Não	Sim	Não
Transmissão online jogo com profissionais* <i>Showmatch</i>	Sim	Não	Não
Espaço para ativação do parceiro**	30 m2	15m2	5m2
Sampling**	Sim	Sim	Sim
Área Instagramável exclusiva da marca	Sim	Sim	Não
Uniforme do evento	Sim	Sim	Sim
Presença de marca no caminhão do evento	Sim	Sim	Sim
Vídeo de 30" da marca rodando no evento	a cada hora	a cada 2 horas	a cada 2 horas

CONTRAPARTIDAS

Apresenta
Patrocínio
Parceiro

R\$ 993.516,98

R\$ 800.000,00

R\$ 600.000,00

Testeira dos monitores	Sim	Não	Não
Filtro de instagram da marca	Sim	Não	Não
Papel de parede dos monitores com logo da marca exclusivo	Sim	Não	Não
Marca no telão do evento	Sim	Sim	Sim
Conteúdos digitais	Sim	Sim	Não
2 videos making-of	Sim	Sim	Sim
1 Portfólio de fotos	Sim	Sim	Sim

*Youtube e TwitchTV Red Canids - com patrocínio exclusivo

** custo fora do projeto

Rede social Red Canis (twitter, instagram, tik tok)

Instagram (posts e storys)	20	15	08
Twitter	20	15	08
Tik Tok	10	06	04



NUMEN
produtora

numenprodutora.com.br

JONAS ZILBERLEIB

jonas@numenprodutora.com.br
(19) 98144-9399



**Lei de
Incentivo
à Cultura**
Lei Rouanet

MINISTÉRIO DA
CULTURA

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO



FESTIVAL RED
TRUCK GAMES
CONECTA 4ª ED.

———— CONTRAPARTIDAS DO PATROCINADOR ————

