

Cofinanciado por:



UNIÃO EUROPEIA  
Fundo Europeu  
de Desenvolvimento Regional

**Designação do projeto** | Awesome - Internacionalização de Produtos Digitais

**Código do Projeto** | CENTRO-02-0752-FEDER-002602

**Objetivo principal** | Reforçar a competitividade das PME

**Região de intervenção** | Centro

**Entidade beneficiária** | AWESOME SOFTWARE S.A

**Data de aprovação** | 07/09/2015

**Data de início** | 01/01/2016

**Data de conclusão** | 31/12/2017

**Custo total elegível** | 265 405,00 EUR

**Apoio financeiro da União Europeia** | FEDER – 119.432,25 EUR

#### **Síntese do Projeto:**

O projeto descrito em detalhe adiante nesta candidatura, visa reforçar o posicionamento e reconhecimento internacional da Awesome, em particular no mercado dos aplicativos lúdicos de entretenimento digital, cujo crescimento tem sido exponencial em todo o mundo. O plano de internacionalização compreende um conjunto de ações integradas, corporizando um investimento transversal nas seguintes tipologias preconizadas nesta candidatura:

1. conhecimento de mercados externos. A Awesome esteve presente em várias feiras da especialidade em mercados de referência a que concorre, efetuando um investimento significativo nesta rubrica.
2. Presença na web, através da económica digital. A conceção e desenvolvimento de materiais de suporte ao lançamento digital nos novos jogos será parte integrante.
3. No âmbito do desenvolvimento e promoção internacional de marcas, o projeto incluiu a conceção e desenvolvimento de marca para mercados target, bem como a execução de ações promocionais aquando da presença em feiras específicas.
4. Ao nível da tipologia de Marketing internacional, a empresa contratou RH licenciados para a execução do projeto, cujo background possibilitou a gestão e suporte do processo de internacionalização.

5 A Última tipologia referente a certificações específicas para os mercados externos foi utilizada para separar as despesas com a certificação de contas específicas do projeto, por forma a facilitar a análise da candidatura.

# Feiras realizadas

## Casual Connect 2016

Casual Connect na Holanda foi um evento global realizado pela “Casual Games Association”, que é uma associação comercial internacional para profissionais da indústria de jogos casuais. A Casual Connect elabora eventos comerciais profissionais para o mercado emergente de videogames em quatro regiões ao longo do ano: EUA, Europa, Europa Oriental e Ásia



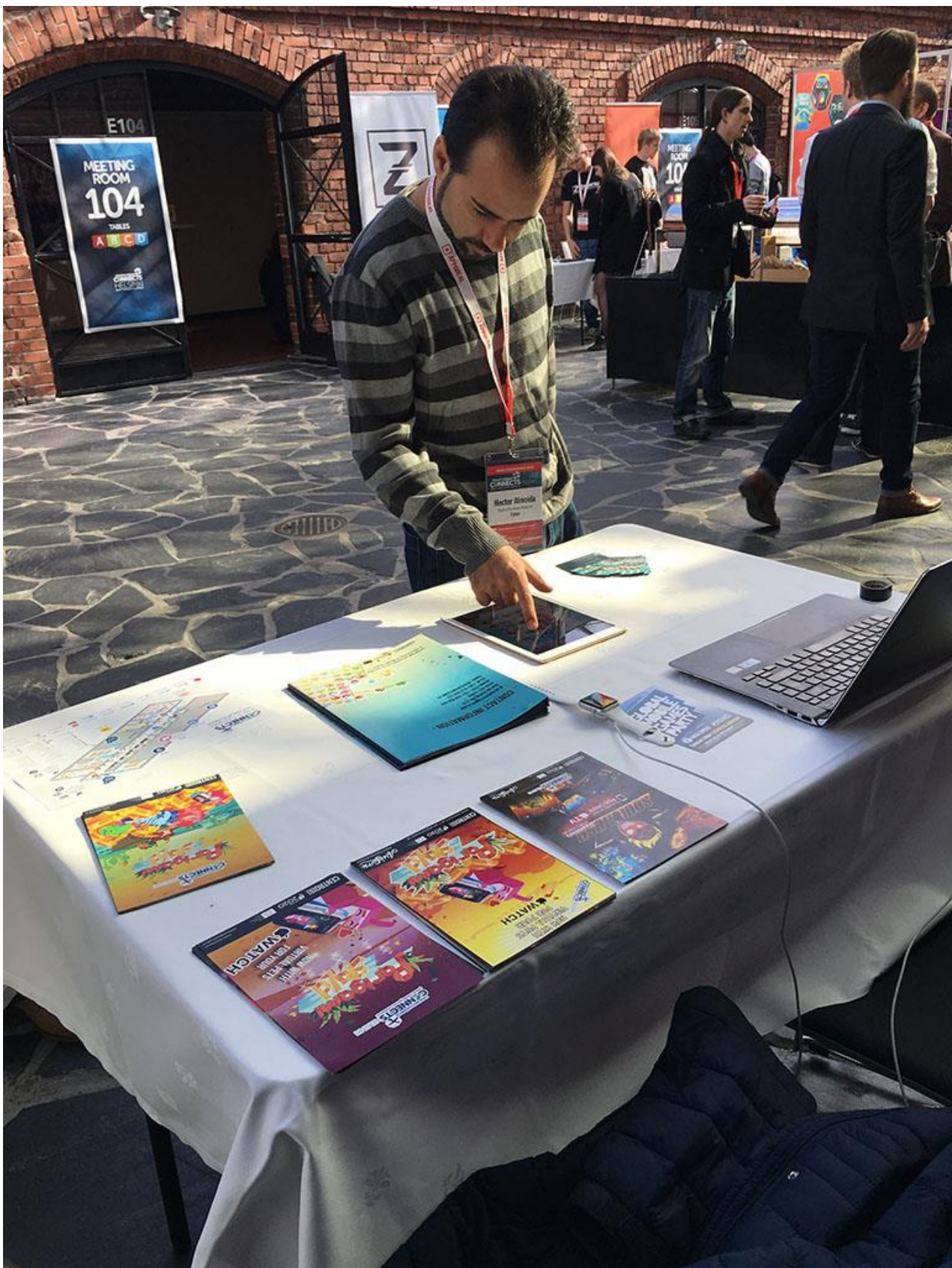
Este evento combinou a criatividade com produtos e serviços inovadores, oferecendo oportunidades únicas de networking, em busca do próximo grande sucesso para a indústria de jogos. O Casual Connect 2016 apresentou o Developers Showcase onde a Awesome S.A esteve presente, Pitch and Match, o prêmio Indie e uma competição focada na força criativa emergente da indústria de jogos, mas também uma série de seções de palestras com histórias de sucesso e melhores práticas.

## Pocket Gammmer Hensiky 2016

A Finlândia é o hub europeu de desenvolvimento de jogos e há que estar lá!! A pocket Gamer Connects é isso mesmo, conecta parceiros de desenvolvimento e intervenientes essenciais para se crescer no mercado global. Foi de extrema importância aceder e ser visto como um dos emergentes intervenientes na indústria.







Para a entrada na média internacional, a Awesome esteve presente num evento de grande dimensão no sector de videojogos "Indie". Este evento permitiu realizar apresentações, para a principal imprensa da especialidade que posteriormente poderá publicar "reviews" nos média. Através destas ações, a Awesome teve como um dos seus principais objetivos neste tipo de eventos, recolher feedback direto sobre os seus jogos, e ganhar notoriedade junto dos profissionais da indústria de videojogos.



## Reboot 2017

A Reboot Develop 2017 foi uma conferência de desenvolvedores de jogos e indústria de jogos definida para se posicionar como a conferência principal e mais sofisticada da Europa. A quarta edição da conferência de produtores e desenvolvedores da indústria de vídeo jogos chama a atenção para se posicionar como a conferência principal e mais sofisticada da Europa. Com quase 100% de crescimento tanto de participantes quanto de expositores, ano após ano, por três anos consecutivos, atraiu mais de 1500 participantes de mais de 600 estúdios de desenvolvedores de jogos, editores, fornecedores de tecnologia e serviços em todo o mundo, bem como outros ramos da indústria de jogos.



A Awesome neste projeto de internacionalização apostou fortemente em ações e presença em feiras nestes mercados, e a Croácia é o mercado dinâmico da Europa onde se consegue arranjar mais facilmente parcerias de negócio e de desenvolvimento de videojogos. Apenas alguns dos maiores nomes da lista de palestrantes repletos de estrelas incluíram Tim Cain, Fredrik Wester, Kiki Wolfkill, Jonathan Blow, Ralph Fulton, SUDA 51, Cliff Bleszinski, Chris Taylor, Dan Gray e muito mais.

## Game Access 2017

A Game Access 2017 foi uma conferência de renome de desenvolvedores de jogos e indústria de jogos na Republica checa em Brno, onde a Awesome apresentou o seu jogos no Parigami Gold Indie Game Access 2017 e ainda contou com um expeço de promoção dos outros produtos que comercializa, Soulrush, Soul Rush Turbo Apple TV, Parigami Watch, Colorix, entre outros. Estiveram presentes neste evento nomes de renome como, Chris Avellone-Fallout, Meagan Marie-Crystal Dynamics, Mateusz Tomasziewicz-CD Projekt RED, William Harms-Hangar 13 entre muitos.



Para além da exposição o Espaço "Indie Expo" no qual a empresa esteve presente, onde contou com uma oportunidade única de apresentar o seu projeto e obter feedback valioso de profissionais e encontrar novos contactos parceiros, investidores ou editores. Este evento de dois dias, contou com 31 "speakers" e 41 projetos indie, na Indie Expo