

**ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL DE MAUÁ**

DAVID BRENDON SOARES BARROSO

GUSTAVO PINHEIRO

LUCAS BARBOSA DA SILVA

**GUITAR BURGER**

Mauá – SP

Fevereiro/2020

**DAVID BRENDO SOARES BARROSO**  
**GUSTAVO PINHEIRO**  
**LUCAS BARBOSA DA SILVA**

**GUITAR BURGER**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Escola Técnica Estadual de Mauá como requisito parcial à obtenção do título de técnico em Administração.

**Orientador do projeto:**  
Professor Ednei F Monteiro

Mauá – SP  
Fevereiro/2020

DAVID BRENDO SOARES BARROSO

GUSTAVO PINHEIRO

LUCAS BARBOSA DA SILVA

GUITAR BURGER

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Escola Técnica Estadual de Mauá como requisito parcial à obtenção do título de técnico em Administração.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado e aprovado em: 24/07/2020.

Banca examinadora:

---

Prof. Ednei F Monteiro, ETEC de Mauá – Orientador

---

Prof. (Título) Danilo Monteiro Rocha, ETEC de Mauá – Avaliador

---

Prof. Jessica Priscila De Sousa Costa, ETEC de Mauá – Avaliador

Este trabalho é dedicado aos nossos colegas de classe, que todo dia útil por três semestres nos acompanharam e fizeram parte dessa caminhada.

Somos gratos a todos os professores que transmitiram conhecimentos que agregaram na nossa formação como técnico em administração, e a três espíritos de bondade, que iluminaram a caminhada final desse projeto.

“No mundo dos negócios todos são pagos em duas moedas: dinheiro e experiência. Agarre a experiência primeiro, o dinheiro virá depois.”

HAROLG GENEEN

## RESUMO

Plano de Negócio de uma hamburgueria temática sobre jogos de guitarra, como o modelo de jogo "Guitar Hero", sendo sediada na cidade de Santo André. O empreendimento busca proporcionar ao cliente uma experiência divertida, que une um hamburger de qualidade, com o entretenimento do game Guitar Hero e Just Dance, com torneios promocionais e eventos. O local terá um ambiente tematizado, com traços do jogo de guitarra, e com lanches diferenciados que também reforçam essa ideia do game, visando ao máximo inserir o cliente dentro do clima do jogo. O Plano de Negócio é uma ferramenta para analisar a viabilidade de um empreendimento, contemplando futuras dificuldades e riscos, não deixando o empreendedor a mercê da sorte. Para essa análise ser completa, foram utilizadas ferramentas que nos auxiliam, como a análise PESTEL, SWOT, Matriz BCG, Ciclo de Vida do Produto, e por meio dos 4 Ps de Marketing, que permitem analisar o cenário de mercado, e proporcionando um planejamento adequado. Além dessas ferramentas de análise, foram levantadas pesquisas bibliográficas relacionadas à abertura do empreendimento proposto, das quais mostram o crescimento do mercado de games, sobre conceitos e características do empreendedorismo, e passos para o início de uma hamburgueria, desde a legalidade, até fatores como fornecedores, preocupação com meio ambiente, questões do imóvel, questões financeiras e equipamentos necessários. Também foi levantada uma discussão teórica onde foram comparados dois empreendimentos semelhantes com o idealizado neste projeto, com a finalidade de entender a razão pelo sucesso desses estabelecimentos, relacionando com o do projeto Guitar Burger.

Palavras-chave: Empreendedorismo. Plano de Negócios. Indústria de Games. Guitar Hero.

## **ABSTRACT**

Business Plan for a themed hamburger on guitar games, such as the “Guitar Hero” game model, being based in the city of Santo André. The venture seeks to provide the customer with a fun experience, which combines a quality hamburger, with the entertainment of the game Guitar Hero and Just Dance, with promotional events and tournaments. The place will have a themed environment, with traces of the guitar game, and with different snacks that also reinforce this idea of the game, aiming at the maximum to insert the client within the climate of the game's climate. The Business Plan is a tool to analyze the viability of an enterprise, contemplating future difficulties and risks, not leaving the entrepreneur at the mercy of luck. For this analysis to be complete, tools that help us were used, such as the PESTEL, SWOT, BCG Matrix, Product Life Cycle analysis, and through the 4 Ps of Marketing, which allow to analyze the market scenario, and providing a planning appropriate. In addition to these analysis tools, bibliographical researches related to the opening of the proposed enterprise were raised, which show the growth of the games market, about concepts and characteristics of entrepreneurship, and steps to the beginning of a hamburger, from legality, to factors such as suppliers, concern for the environment, property issues, financial issues and necessary equipment. A theoretical discussion was also raised in which two similar projects were compared with the one idealized in this project, to understand the reason for the success of these establishments, relating to the Guitar Burger project.

Key words: Entrepreneurship. Business plan. Games Industry. Guitar Hero.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Análise PESTEL.....	23
Figura 2 – Análise SWOT/FOFA.....	24
Figura 3 – Matriz BCG.....	26
Figura 4 – Ciclo de Vida do Produto.....	27
Figura 5 – Fachada do Local 1.....	31
Figura 6 – Fachada do Local 2.....	32
Figura 7 – Imagem interna voltada para entrada.....	33
Figura 8 – Imagem interna voltada para dentro.....	33
Figura 9 – Layout Projetado.....	34
Figura 10 – Logo Guitar Burger.....	36
Figura 11 – Organograma.....	37
Figura 12 – Portifólio de Produtos.....	43

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Descrição de Produtos e Serviços.....	39
Tabela 2 – Descrição dos Itens.....	40
Tabela 4 – Custo Mensal.....	44
Tabela 5 – Custo de Abertura.....	44
Tabela 6 – Ponto de Equilíbrio e Meta de Faturamento.....	45
Tabela 7 – Classificação ABC e Ticket Médio.....	45
Tabela 8 – Retorno Operacional.....	46

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

GEM	Global Entrepreneurship Monitor
SEBRAE	Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas
BCG	Boston Consulting Group

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	14
REFERENCIAL TEÓRICO .....	16
1.1 EMPREENDEDORISMO .....	16
1.1.1 Características de empreendedor.....	17
1.2 MERCADO DE GAMES.....	18
1.3 MONTANDO UMA HAMBÚRGUERIA .....	19
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	21
2.1. AMOSTRA .....	22
3. OBJETO DE ESTUDO .....	22
3.1 HISTÓRIA DA EMPRESA.....	23
3.2. ANÁLISE DE MERCADO.....	23
3.2.1 Análise PESTEL .....	23
3.2.2 Análise SWOT .....	25
3.2.3 Matriz BCG e Ciclo de Vida do Produto.....	26
3.2.4 Composto Mercadológico (4Ps).....	29
3.3 PLANO OPERACIONAL .....	37
3.3.1 Descrição De Cargos.....	37
3.3.2 Descrição Dos Produtos E Serviços .....	40
3.3.3 Descrição Dos Itens Do Negócio .....	41
3.3.4 Diferenciais Do Negócio .....	42
3.4 PLANO FINANCEIRO.....	43
3.4.1 Tabela De Combos.....	43
3.4.2 Portifólio Dos Produtos .....	44
3.4.3 Investimento Do Negócio.....	45
RESULTADO E DISCUSSÃO TEÓRICA .....	49
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	51
REFERÊNCIAS.....	53
APÊNDICES.....	57
APÊNDICE A — Banner de divulgação Guitar Burger.....	57

## INTRODUÇÃO

O Guitar Burger é um estabelecimento que possui como o tema jogos do tipo Guitar Hero, que é um jogo musical, com faixas dos anos 90 adiante, possuindo uma mecânica de jogo diferenciada e divertida. A tematização é composta pela decoração do local físico, caracterização dos lanches e dos itens do local, com intuito de transmitir um ambiente semelhante ao do jogo.

No Referencial Teórico temos pesquisas pertinentes e relacionadas a proposta do empreendimento deste trabalho, sendo tais pesquisas sobre Empreendedorismo, Mercado de Games e Como abrir uma Hamburgueria. Sobre o empreendedorismo, foi levantado conceitos fundamentais deste, e as características do empreendedor. Já o Mercado de Games foi visto sua ascensão, e grande público no mercado, que cada vez mais expande a cultura dos games na sociedade, sendo uma oportunidade para possíveis soluções como a idealizada neste projeto. Para a abertura de uma hamburgueria são necessários uma série de passos, assim como qualquer outro empreendimento, que devem ser analisados para serem seguidos da melhor forma possível, servindo como auxílio dessa tarefa o estudo do Como Abrir uma Hamburgueria.

Os Procedimentos Metodológicos abordam os métodos de pesquisas utilizados neste trabalho, como por exemplo uma pesquisa bibliográfica, que busca materiais relacionados ao do projeto, de autores prestigiados.

No trecho de Objeto de Estudo é encontram-se questões fundamentais da empresa, como missão visão e valores e sua história. Além disso, temos análises de mercado que foram feitas com o intuito de entender o cenário mercadológico, e a partir desse entendimento, tomar a decisão mais sensata para guiar o empreendimento para o sucesso. Ainda no Objeto de Estudo, é detalhado o Plano Operacional e Financeiro, que detalham os itens necessários para o início das atividades da empresa, e as medidas de planejamento financeiro.

O Resultado e Discussão Teórica utilizamos como base de referência de viabilidade dois empreendimentos semelhantes ao Guitar Burger, que tiveram muito sucesso, sendo assim, por conta das semelhanças e por ter seu próprio público único e abrangente, é possível associar tal sucesso também ao Guitar Burger.

### **Objetivo Geral**

Proporcionar um empreendimento que tenha entretenimento em um local tematizado com alimentação de qualidade em um ambiente agradável.

### **Objetivo Específicos**

Compreender a importância de ter entretenimento para o público alvo; entender a importância de uma alimentação de qualidade com um público alvo; utilizar o potencial do público de jogos eletrônicos.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Segue as referências teóricas fundamentais deste estudo, conceituando com o plano de negócios visado.

### 1.1 EMPREENDEDORISMO

Empreendedorismo é a capacidade de alguém para identificar soluções, problemas e oportunidades, resolver problemas e desenvolver soluções e investir em algo benéfico para sociedade. Segundo o economista Joseph (SCHUMPETER 1961) empreendedorismo anda lado a lado com a inovação.

A criação de uma loja, ou de um método de produção e comercialização são as atividades mais comuns do empreendedorismo, ou seja, o ato de empreender é sempre apresentar coisas novas.

O Brasil apresenta grande capacidade para o empreendedorismo. Segundo pesquisas do Global Entrepreneurship Monitor (GEM), a taxa total de empreendedorismo no Brasil é 38% (2018, apud ProXXIma). Que resulta em 52 milhões de brasileiros se dedicando no seu próprio negócio.

Para Dornelas (2008), o desenvolvimento tecnológico do século XX influenciou diretamente na necessidade de empreendedores no mundo, de tal modo que até hoje existe um grande interesse neste setor. Do ponto de vista brasileiro, é notável o senso comum que existe sobre ter seu próprio negócio, ser seu próprio chefe, um pensamento enraizado que faz parte da dita “Era do empreendedorismo”, nomenclatura adotada pelo autor. Essa linha de raciocínio é comum de ser vista atualmente, e está intimamente relacionada com a fala de Dornelas.

### 1.1.1 Características de empreendedor

Em relação as características que são encontradas no empreendedor, Chiavenato destaca:

O empreendedor é a pessoa que consegue fazer as coisas acontecerem, pois é dotado de sensibilidade para os negócios, tino financeiro e capacidade de identificar oportunidades. Com esse arsenal, transforma ideias em realidade, para benefício próprio e para benefício da comunidade. Por ter criatividade e um alto nível de energia, o empreendedor demonstra imaginação e perseverança, aspectos que, combinados adequadamente, o habilitam a transformar uma ideia simples e mal estruturada em algo concreto e bem-sucedido no mercado. (CHIAVENATO, 2007 p. [7])

É relevante ainda contemplar características fundamentais ao empreendedor, sendo elas a iniciativa, capacidade de planejamento, auto confiança, liderança e perseverança. (LAM, 2015)

A autora Camila Lam descreve tais capacidades como essenciais para o empreendedor, pois afinal, a iniciativa é necessária para pôr em prática a ideia do negócio, a capacidade de planejamento permite que o projeto tenha uma estrutura sólida, a auto confiança faz com que o empreendedor tome as decisões considerando seu próprio ponto de vista, o que é de extrema importância, mas além desse ponto, o empreendedor precisa passar essa confiança para sua equipe. Do mesmo modo, a liderança é imprescindível, sendo ela a ferramenta do gestor, e que deve ser usada da melhor forma, levando em conta a ética e moral. Por fim, a perseverança se faz necessária por conta do cenário empreendedor, sendo um meio altamente competitivo, com muitas exigências, e com muitos aspectos que devem ser levados em consideração, de forma que a falha de apenas um desses aspectos pode ser o fim do seu negócio. É importante absorver o aprendizado que os erros transmitem, entender também os acertos, e tentar novamente.



## 1.2 MERCADO DE GAMES

O mercado mundial de videogames e os avanços tecnológicos no entretenimento são novidades do século vinte e um, com uma grande taxa de rentabilidade por ter um grande público. Segundo o site Tecmundo (2020), a indústria dos games movimentou US\$ 120,1 bilhões no mundo em 2019, 4% a mais que em 2018. De acordo com o site Whow (2020), o Brasil é o 13º país com o maior mercado de games, movimentando US\$ 1,5 bilhões por ano, valor alto levando em conta o cenário no Brasil de games de dez anos atrás, que tinha menos da metade desse valor movimentado.

Existe atualmente uma grande procura pelos games, sendo uma onda já enraizada a muito tempo, que com os anos cresceu e conquistou seu público, além de se aprimorar com as novas tecnologias que surgiram. A cultura dos que se denominam *gamers*, é muito forte no mundo. O consumo desse mercado é tão grande e abrangente que pode ser consumido de forma indireta por pessoas que não tem condições de arcar com novos consoles e jogos que são lançados, que é feito por plataformas de vídeos e livestream, como o site Youtube do Google, ou a Twitch, plataformas que tem milhões de acessos. Essa cultura gamer é muito comum no Brasil, que segue as tendências dos Estados Unidos.

Levando em consideração a base sólida do público gamer, e o exponencial crescimento do mercado, o investimento no mercado de games foi feito por empresas de vendas, que viram esse potencial e introduziram em suas lojas produtos direcionados aos gamers. (TERRA, 2019).

Em março de 2020 houve recordes de acessos e jogadores simultâneos na plataforma Steam, alcançando 20 milhões de usuários ao mesmo tempo. Acredita-se que tais números foram possíveis por conta da pandemia mundial do Coronavírus, influenciando diretamente nesse aumento, que em situações normais alcança em média 18 milhões de usuários simultâneos. A Steam oferece, além de uma loja digital com vários jogos, também ao mesmo tempo é uma comunidade, onde os jogadores podem conversar, interagir por chats, e até por fóruns, sendo muito popular em todo mundo. A empresa por trás dessa plataforma é a Valve, que enxergou na época essa demanda de uma loja única

onde é possível encontrar vários tipos de jogos de várias desenvolvedoras, e investiu muito de seus fundos para elaborar a plataforma, sendo maior que existe atualmente. (TECHTUDO, 2020)

### **1.3 MONTANDO UMA HAMBÚRGUERIA**

Para a abertura de cada tipo de empreendimento, existem particularidades específicas que devem ser consideradas. A falta de certo material, estrutura ou maquinário, acarretará um prejuízo de alguma forma, podendo ser considerado o mesmo para a compra excessiva.

Um ponto importante para a abertura de uma hamburgueria, é a escolha dos fornecedores, eles entregam a matéria-prima que possibilita a transformação dos alimentos para o cliente final. De acordo com o Sebrae (2019), é de muita importância saber se as preocupações com o meio ambiente dos fornecedores estão de acordo com o entendimento da empresa, e a priorização de organizações regionais, por ser uma prática socialmente justa com o município, que terá um desenvolvimento econômico maior. O Sebrae indica os seguintes tópicos que devem ser levados em conta para a escolha de um fornecedor: Distância física; Referências; Custo do frete; Qualidade; Capacidade de fornecimento; Preço; Prazo; Forma de pagamento e de entrega.

Outros aspectos importantes para a abertura, segundo o Sebrae, são as questões do imóvel, questões de equipamentos e decoração, e os custos e análise financeira.

Sobre as questões do imóvel, é fundamental optar pelo local certo, pois tal decisão terá forte impacto sobre os resultados da empresa, então deve haver uma análise prévia minuciosa para a escolha do local, levando em conta valores de aluguel, arranjo físico, o movimento do local e seu público, a possibilidade de reforma, impostos e tributos a serem recolhidos, questões contratuais e a regularização com a prefeitura. Cada um desses elementos tem influência sobre o negócio, e devem ser analisados e estudados pelo empreendedor. Um imóvel com valor de alto aluguel sobe os custos, fazendo

ou com que o preço tenha que ser elevado, ou que a empresa tenha prejuízo. Um local com um arranjo físico desfavorável, pode vir prejudicar o funcionamento do estabelecimento, como por exemplo a falta de espaço físico, má disposição das paredes ou falta de estrutura, dificultando a adequação ao local e o próprio funcionamento efetivo. Se existe a necessidade de reforma, o empreendedor terá que desembolsar um valor que poderia ser usado em outros fins também necessários. Outro aspecto exige atenção, é em relação aos impostos e tributos e a regularização com a prefeitura, pois a falta do cumprimento destes, pode ocasionar no status de ilegalidade no empreendimento, o que causaria danos graves a empresa.

Os equipamentos precisos para a abertura de uma hamburgueria e decoração, devem ser listados e pensados de acordo com o layout, pois a decoração evidencia a imagem da empresa para o cliente, e os equipamentos possibilita que ela faça seu serviço. São valores que podem ser altos para empresa, porém a falta desse investimento é mortal para a instituição, de modo que a falta de decoração faça com que o cliente não veja nada demais no local, e a carência de instrumentos e equipamentos de cozinha diminua a qualidade do produto.

Uma função essencial do empreendedor, é o controle de custos e análise financeira, pois o capital é a alma do negócio, o que faz com que tudo funcione. De acordo com o Sebrae, certos cuidados devem ser adotados na gestão financeira, como sempre controlar a entrada e saída de dinheiro pelo Fluxo de Caixa, ter em mente que o capital da entidade empresarial e de seu proprietário não podem se misturar, a definição de objetivos, utilização de empréstimos e a construção de fundos reservas. Tais atitudes, quando atendidas, proporcionam a manutenção da saúde da organização empresarial, ocasionando sua prosperidade e evolução.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a realização deste trabalho, foram utilizados procedimentos metodológicos que certificam um resultado elevado. As seguintes pesquisas foram contempladas:

- Pesquisa bibliográfica.
- Pesquisa de campo.
- Abordagem qualitativa e quantitativa dos dados.

Uma pesquisa qualitativa é um método de pesquisa que é subjetivo, pois ele conta com a opinião e ponto de vista do entrevistado, obstante da pesquisa quantitativa, que é objetiva. Ela não pode ser visualizada por gráficos, por ter a opinião específica de um indivíduo, sendo comum ser lida por relatórios. Geralmente tem uma amostra menor, e representativa. Neste cenário, vale destacar que sua função é ouvir o entrevistado de forma livre, seu ponto de vista, sem restringir ele a respostas prontas que ele pode escolher em qual se encaixa mais. Este tipo de pesquisa vem de encontro a análise dos dados por aprofundamento no assunto, uma vez que o pesquisador busca conhecer mais detalhes do assunto pesquisado, desta forma, os recursos não se limitam a apenas uma análise superficial, mas a um contexto relativo ao tema.

Já para a pesquisa bibliográfica esta é a fundamentação do trabalho, por meio de um levantamento de pesquisas científicas, revistas, livros, entre outros. Esse modo de pesquisa traça um histórico de conteúdos altamente relevantes para o trabalho, agregando com ele. (GUEDES, 2019)

Ao tratarmos sobre os fatores destacados pelo autor Guedes (2019), é importante deixar em destaque que as pesquisas bibliográficas são as referências essenciais de um trabalho acadêmico, pois trazem a visão dos principais autores ou mesmo de publicações que são referências dos temas estruturados do projeto.

Outro grande procedimento metodológico utilizado e que merece destaque é a pesquisa de campo, pois corresponde a um procedimento de levantamento de dados que pode ser por meio de uma entrevista, neste contexto, é essencial sua aplicabilidade em

um plano de negócios, pois pode vir a proporcionar a análise de diversos pontos importantes do plano, por exemplo o de interesse do público, suas preferências, demais necessidades.

Para o autor, a pesquisa de campo pode ter vários critérios, pois a pesquisa envolve também, análise de observação, aplicação de questionários abertos, fechados e semiestruturados, bem como a possibilidade de estruturar novas pesquisa com base nesta primeira, Guedes (2019). Este procedimento de pesquisa pode ser muito mais do que apenas uma pesquisa para o plano de negócio, pois traz uma visão técnica e mais detalhada de mercado e suas características.

## **2.1. AMOSTRA**

A amostra é composta por pessoas, as quais são alunos da Etec de Mauá, localizada na Rua Ribeirão Preto, 75, no bairro Jardim Pedroso, em Mauá.

## **3. OBJETO DE ESTUDO**

A empresa Guitar Burger seria do ramo alimentício, uma hamburgueria temática sobre jogos de guitarra, como o modelo de jogo “Guitar Hero”, servindo alimentos do tipo fast food, enquanto existe uma experiência de entretenimento no local, com torneios, eventos, ou jogatinas isoladas enquanto são consumidos os alimentos. O estabelecimento e os alimentos seriam caracterizados com o tema, reforçando a ideia para os clientes.

Sobre a missão, visão e valores, ter definido essas questões é necessário, para os líderes, colaboradores e até clientes entenderem a mensagem que empresa quer passar, entender a “alma” da empresa. Ela pode inspirar tanto os colaboradores e líderes, quanto os clientes. É importante para a empresa saber o que ela busca fazer, o seu papel, qual é seu propósito para o futuro, se não, ela irá para um caminho que ela não sabe exatamente qual é, em quais condições, nem quando chegará. (NAKAGAWA, 2012).

Nós do Guitar Burger, consideramos os seguintes entendimentos:

- Missão: Proporcionar a melhor experiência que misture música, sabor e diversão.
- Visão: Conquistar nossos clientes de Santo André e depois do Mundo.
- Valores: Ética; Qualidade; Conforto; Diversão; Foco no Cliente; Música.

### **3.1 HISTÓRIA DA EMPRESA**

Nós quando crianças adorávamos jogar “Guitar Hero”, entre várias versões que existem, a diversão é longa. Após anos, notamos o grande público que assim como nós viveu na infância essa experiência, e unindo com outra coisa que gostamos, os fast foods, tivemos a ideia do Guitar Burger.

### **3.2. ANÁLISE DE MERCADO**

A análise de mercado é ferramenta muito valorizada pelas empresas, por conta da visão que ela dá sobre os aspectos internos e externos que influenciam em suas atividades e resultados. Tal análise pode ser macroambiente ou microambiente, dependendo de sua ênfase. (SEBRAE 2020)

#### **3.2.1 Análise PESTEL**

A análise PESTEL é do tipo macroambiente, pois ela aborda fatores externos da empresa, podendo sua abrangência chegar ao nível internacional. No mundo corporativo as decisões são tomadas baseadas em informações e dados, de forma que é necessário se atentar as situações externas, e a análise PESTEL tem justamente a função de facilitar

essa visualização das situações que influenciam na empresa. PESTEL é um acrônimo para Political, Economic, Socio-Cultural, Technological, Environmental e Legal, que são os aspectos enfatizados pela ferramenta. (CAMARGO, 2017)

**Figura 1: Análise PESTEL**

<b>P</b>	<b>E</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>E</b>	<b>L</b>
Fatores Políticos	Fatores Econômicos	Fatores Sociais	Fatores Tecnológicos	Fatores Ambientais	Fatores Legais
Políticas governamentais	Economia local	Taxa de crescimento	Tecnologias emergentes	Regulamentos ambientais	Legislação em vigor
Eleições e tendências políticas	Tributação	Mudanças de gerações	Maturidade da tecnologia	Redução da pegada de carbono	Legislação futura
Mudança do governo	Inflação	Tendências de estilo de vida	Legislação tecnológica	Sustentabilidade	Legislação internacional
Políticas de negociação	Juros	Tabus culturais	Pesquisa e Inovação	Gestão de Resíduos	Órgãos e processos regulatórios
Financiamento, bolsas e iniciativas	Tendências econômicas	Atitudes e opiniões dos consumidores	Informação e comunicações	Poluição	Lei trabalhista
Guerras, terrorismo e conflitos	Problemas sazonais	Padrões de compra do consumidor	Desenvolvimento de tecnologia concorrente		Proteção do consumidor
Problemas políticos internos	Crescimento da indústria	Problemas éticos	Problemas de propriedade intelectual		Normas de saúde e segurança
Relações entre países	Taxas de importação / exportação				Regulamentos fiscais
Corrupção	Comércio internacional				Normas específicas da indústria
	Taxas de câmbio internacionais				

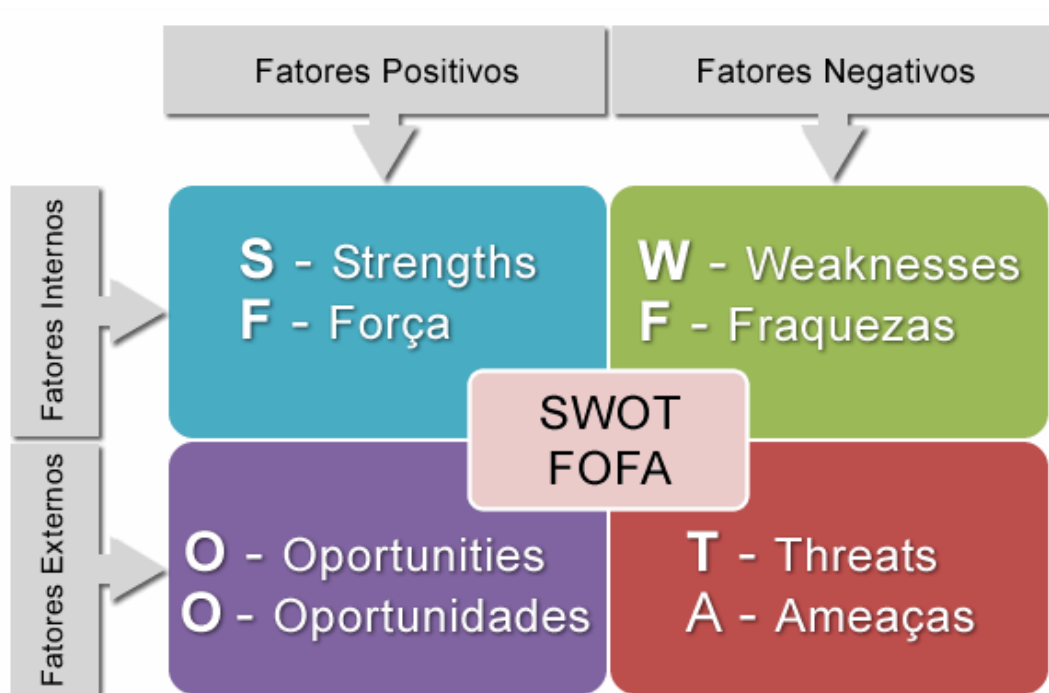
Fonte: CAMARGO (2017)

Usando a ferramenta PESTEL no empreendimento Guitar Burger, é evidente as influências causadas pelos fatores políticos, que podem impactar a área de atuação. Já os fatores econômicos têm relação com as estratégias da empresa, e com os resultados, por conta do poder de compra do cliente. Socio-Cultural está ligado a questões sociais que os clientes e colaboradores estão envolvidos, tendo grande influência no negócio. Os fatores tecnológicos marcam o desenvolvimento de novas tecnologias, de modo que a defasagem dos equipamentos do empreendimento tem impacto negativo, podendo também a utilização de maquinário atualizado ser um ponto positivo. O termo Environmental em português significa meio-ambiente, que fala sobre os fatores ecológicos, os impactos que a hamburgueria tem com o meio ambiente. As questões legais Federais, Estaduais e Municipais devem ser acompanhadas, de forma que as leis sejam seguidas, e suas possíveis atualizações, evitando lidar com sanções legais. No Guitar Burger levamos em consideração os aspectos da análise PESTEL.

### 3.2.2 Análise SWOT

A análise SWOT tem uma abrangência microambiente, por ter seu foco em situações próximas da empresa ou de um curto alcance, dificilmente chegando ao nível nacional. Assim como a ferramenta PESTEL, a SWOT facilita a visualização de fatores que influenciam na empresa, e essa facilitação ajuda na tomada de decisões. SWOT é um acrônimo para Strengths, Weaknesses, Opportunities e Threats, traduzindo para o português, temos a sigla FOFA, que representa Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças, elementos que configuram essa análise. (PAULA, 2015)

**Figura 2: Análise SWOT / FOFA**



Fonte: PAULA (2015)

Utilizando a SWOT no Guitar Burger, é notável que a força do negócio seria o seu tema diferencial, que cativa determinado público do tipo de jogos Guitar Hero, e também jogos do tipo Just Dance, não existindo nenhuma hamburgueria com essa tematização. A



fraqueza do empreendimento é seu alto custo de funcionamento, como por exemplo o custo de energia, o alto valor dos alimentos de matéria prima, que são perecíveis, com razoável possibilidade de desperdício e perda de qualidade devido à má utilização. As oportunidades são compostas pela alta demanda por estabelecimentos do tipo hamburgueria gourmet, e o grande público fãs dos jogos Guitar Hero e Just Dance. As ameaças são os negócios semelhantes ao Guitar Burger, hamburguerias que já tem uma grande fatia de mercado. A partir da identificação desses elementos, é possível enxergar viabilidade do empreendimento proposto, auxiliando na tomada de decisões, como por exemplo justificando a decisão de investir no negócio.

### 3.2.3 Matriz BCG e Ciclo de Vida do Produto

A Matriz BCG é uma ferramenta criada pelo Boston Consulting Group, e tem função de gerenciar o portfólio de produtos e indicar a melhor estratégia de investimentos. Ela mostra de forma visual e clara, onde cada produto ou serviço da empresa está no mercado, e com essa informação é possível decidir se existe há necessidade de investir ou não em tal produto ou serviço. A BCG possui dois eixos, onde o eixo y representa crescimento de mercado, e x mostra a participação no mercado. (FERNANDES, 2018)

**Figura 3: Matriz BCG**



Fonte: FERNANDES (2018)

Dentre as categorias da Matriz BCG, temos Estrela, Questionamento, Vaca Leiteira e Abacaxi. Um produto no quadrante Estrela é o ideal, pois ele está tendo boas vendas e com crescimento no mercado, já Vaca Leiteira é um produto que chegou ao seu limite de crescimento, já está consolidado no mercado, não estando mais em crescimento, porém ele tem boas vendas. Um produto abacaxi, ele não está em crescimento e nem tem uma boa fatia de vendas no mercado, então ele é um problema pra empresa, e um produto no quadrante Questionamento, ele está em crescimento, porém não há uma participação de mercado, devendo ser analisado pela empresa a possibilidade de aproveitar o potencial desse produto. A autora Fernandes relaciona a importância de a partir da ferramenta BCG, identificar em qual produto deve ser investido pela empresa. Por exemplo, um produto Abacaxi é um problema para a empresa, devendo ela analisar se vale a pena continuar com ele ou investir em outros que tenham mais potencial. Produtos Estrela e Questionamento devem ser investidos, de forma que o potencial deles seja aproveitado o máximo possível. Um produto Vaca Leiteira não é necessário fazer muitos investimentos, apenas é valioso tentar manter o seu patamar, evitando o declínio, pois ele tem boas vendas, ele dá lucro para o negócio, então é interessante que ele continue dessa forma, mesmo não estando em crescimento.

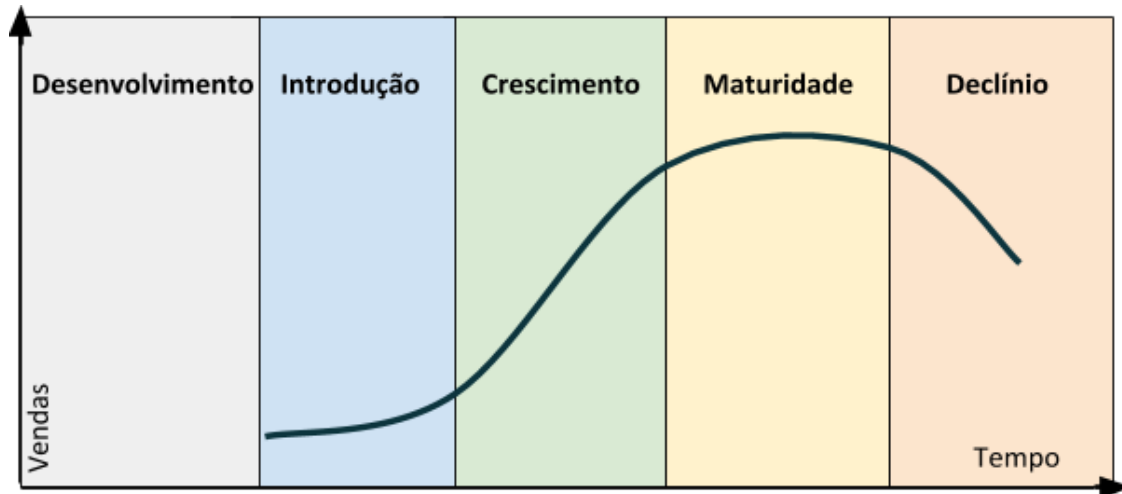
Geralmente, na Matriz BCG, produtos que são Estrelas, antes foram Questionamentos, e após eles alcançarem seu ápice de crescimento, eles vão estabilizar e se tornar Vacas Leiteiras. Desta forma, entendeu-se que nessa ferramenta, os produtos percorrem pelos patamares, e são classificados dependendo do cenário, que pode ser mudado várias vezes. Por exemplo, uma Estrela se não for bem administrada virar um Abacaxi em pouco tempo.

No Guitar Burger, estaríamos enquadrados no patamar Questionamento, pois será investido em Marketing, existindo então um crescimento no mercado, mas não havendo inicialmente uma participação alta de vendas.

O Ciclo de Vida do Produto é um meio de acompanhar o desenvolvimento do produto no mercado, dividindo esse processo em cinco estágios, que são qualificados

como Intro, Growth, Maturity e Decline, ou seja, Introdução, Crescimento, Maturidade e Declínio, existindo ainda a fase de Desenvolvimento, antes da Introdução. (ROCHA, 2013)

**Figura 4: Ciclo de Vida do Produto**



Fonte: ROCHA (2013)

No Ciclo de Vida, o Desenvolvimento é o estágio onde o produto não está no mercado, mas em formação para entrar nele, com planejamento, estratégias de Marketing e estratégias de venda. Nessa fase existe o valor investido para produção desse produto ainda no campo de ideias, mas como ele não está no mercado, não gera receita. No período de Introdução, ele é posto no mercado, e começa a reter receita, porém o lucro ainda é distante, sendo difícil de ser alcançado nesse momento, e além disso, o investimento com Marketing continua sendo necessário. No crescimento normalmente é onde se consegue lucrar, pois o produto começa a pegar uma fatia do mercado e a se destacar. Nesse momento o Marketing também é indispensável, de modo que influencia no crescimento, deixando o produto mais atrativo. A Maturidade é semelhante a Vaca Leiteira da ferramenta BCG, tendo como característica a estabilidade do produto, já estando consolidado no mercado. Neste período, o Marketing pode ajudar a aproveitar o máximo possível o potencial do produto, a perpetuá-lo, de modo que evite o declínio, porém é difícil manter isso por muito tempo, levando muito esforço e dinheiro, adiando a fase final do

Ciclo de Vida. O Declínio é quando ele perde sua fatia de mercado, fazendo com que suas vendas diminuam, e ele comece a ser um prejuízo para empresa, destaca o autor Rocha.

O projeto Guitar Burger, estaria na fase de Desenvolvimento, se for usado os fatores do Ciclo de Vida do Produto

A Matriz BCG e o Ciclo de vida se complementam, sendo ferramentas que dão visões diferentes, de forma que uma pode justificar a outra. Um produto em Maturidade é comparável a Vaca Leiteira, podendo uma estratégia de Marketing mudar isso e fazer com que se torne uma Estrela, ou a falta de investimento fazer com que entre em declínio e vire um Abacaxi. É importante entender que as duas ferramentas juntas têm um poder de mostrar situações do mercado e de seus produtos, possibilitando ao gestor que tome a melhor decisão possível para alcançar seus objetivos.

#### **3.2.4 Composto Mercadológico (4Ps)**

Os 4 Ps de Marketing são a base de qualquer estratégia de marketing, são os quatro pilares: Produto, Preço, Praça e Promoção. Cada um desses pilares é extremamente importante para que a estratégia de marketing seja bem sucedida. (GABRIEL, 2018)

Dando um passo para trás, o autor Gabriel afirma que marketing é agregar valor ao produto, mostrar ao cliente as características do produto, promover ele, mostrar os benefícios de tê-lo, incentivando a compra, que é o objetivo final. Para alcançar a compra, é preciso adotar estratégias de Marketing, afinal, não basta apenas ter um bom produto se ninguém o conhece, é necessário tornar ao conhecimento do cliente, mas para isso, é necessário promoção. Além da promoção, para que a compra seja confortável e satisfatória para o cliente, será essencial também que tenha uma boa praça, que torna o produto acessível para compra, um preço que o cliente julgue justo, e que o produto tenha qualidade, entrando nos aspectos dos 4 Ps de marketing.

Cada um dos 4 Ps tem sua particularidade, mas todos estão interligados, de forma que um depende do outro para a manutenção do processo de marketing ideal. A seguir, as definições de cada um dos Ps, e a relação deles com o projeto aqui idealizado.

#### 3.2.4.1 Produto

O Produto é o que a empresa oferece ao cliente, podendo também o produto ser uma prestação de serviço, ele tem a função de atender uma necessidade ou desejo. No empreendimento proposto, oferecemos aos nossos clientes uma experiência, mista de entretenimento e consumo de alimentos tipo fast food.

O entretenimento é feito por meio de jogos eletrônicos, do tipo Guitar Hero e Just Dance, que são jogos de estilo competitivo, sendo o primeiro um jogo musical, e o seguinte um jogo de dança. O game Guitar Hero é sobre uma banda que inicia a fazer shows de rock e vão adquirindo sucesso, sendo a principal característica do game a sua jogabilidade. Segundo o site Tectudo (2014), a franquia Guitar Hero virou um fenômeno cultural, tendo vendido no mundo inteiro 14 milhões de unidades, rendendo um bilhão de dólares para a produtora Harmonix Music Systems. A franquia iniciou em 2005 no console Playstation 2, e foi vagando pelas plataformas existentes, até chegar hoje nos Smartphones, possuindo um grande público desde a época da primeira aparição do game, até hoje nas plataformas atuais. No Brasil o sucesso é tanto que existem várias versões do game editadas pelos fãs, que incluem faixas de músicas e bandas diferentes da versão original, como a versão da banda Legião Urbana, ou a “Brazuca”, com músicas brasileiras dos anos noventa. O empreendimento seguindo a inspiração do Guitar Hero, teria o local totalmente tematizado e decorado com elementos que lembram o game, com consoles e versões disponíveis para os consumidores jogarem por um tempo acordado, pagando um determinado valor.

Já o segundo game disponibilizado pelo empreendimento é o Just Dance, que não tematiza o local, mas é atração que tem muito a agregar. O Just Dance é o jogo de dança mais famoso do mundo, muito conhecido e também com um público muito grande, nele você dança se guiando por um modelo que fica na tela, onde deve imitar os passos de

dança, que dará pontos ao dançarino se forem feitos da forma correta. Ele é usado em encontros de amigos, familiares, com intuito de dançarem e se divertirem juntos. O Just Dance é produzido pela empresa Ubisoft, ele está disponível para ser jogado pelo computador com auxílio de um aparelho celular, pelo console Nintendo Switch e Nintendo Wii, Xbox 360 e Xbox One. Assim como o Guitar Hero, o jogo estará no local à mercê dos consumidores, que após pagarem um valor determinado, poderá ser jogado por um tempo combinado previamente. (CARDOSO, 2018)

Sobre os alimentos, a empresa trabalharia com alimentos de fast food, que seriam hambúrgueres, acompanhamentos e milkshakes. Os hambúrgueres seriam Gourmet, enfatizando uma qualidade superior, e promovendo ao consumidor uma relação de custo benefício em que ele sinta que o valor pago justifique a qualidade do produto. Os produtos Gourmet tem como característica do uso de matérias primas frescas, que dá ao hamburger mais qualidade, com o uso de molhos específicos criados pela casa, sendo combinações exclusivas do local, mas além disso, a autora Magalhães (2018) complementa que o que configura um produto ser Gourmet também tem relação com sua técnica de preparação, que deve ser a mais excelente. O uso de materiais frescos e combinações exclusivas são pontos extremamente positivos para hamburguerias de acordo com o Sebrae (2019), de modo que a produção de itens exclusivos da casa seja um diferencial preciso para esse tipo de empreendimento que existe uma concorrência forte e consolidada no mercado. Os acompanhamentos seguem a mesma linha, com molhos especiais, e um preparo com materiais mais frescos, no estabelecimento temos a pretensão de servir batatas fritas, queijos coalho empanado, anéis de cebola com recheio de queijo, e saindo dos acompanhamentos, temos os milkshakes, item muito apreciado nos fast foods de cultura norte americana, que influencia diretamente a brasileira.

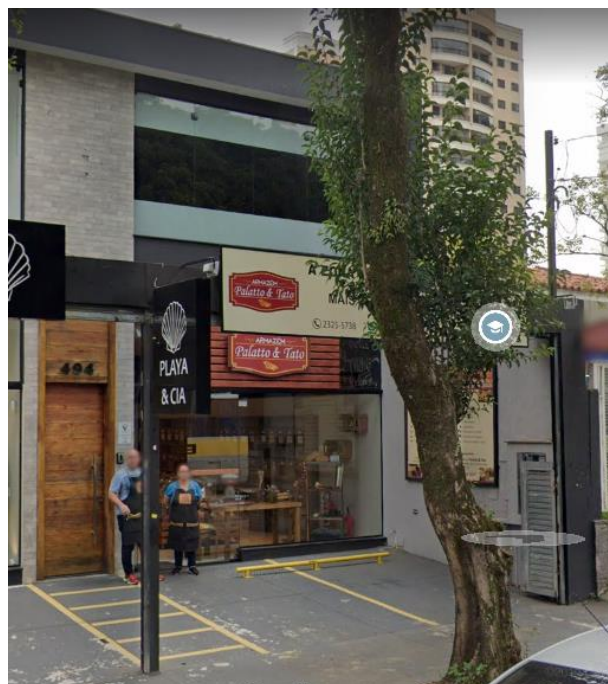
#### 3.2.4.2 Praça

O autor Gabriel (2018) destaca que Praça é o canal de distribuição do produto até o cliente, ou seja, como o cliente conseguirá acessar os produtos da hamburgueria, sendo desejado um acesso fácil e conveniente. Não trará resultados positivos uma hamburgueria

num local onde não há uma demanda para esse mercado, ou por não existir muito movimento, e também por questões de difícil acesso ao local. Então, a escolha de uma localidade ideal, com que seja fácil para cliente chegar, seja cômodo a ele, é o lugar exemplar. Mas praça não se limita apenas onde o empreendimento se localiza, praça também tem relação com interior do estabelecimento, como esse interior se organiza fisicamente, se não é um local confuso de transitar, um local mal iluminado, ou em más condições.

A partir desses conceitos, foi escolhido para o Guitar Burger o imóvel localizado na Rua das Aroeiras, bairro Jardim, na cidade de Santo André – SP.

**Figura 5: Fachada do Local 1**



Fonte: Google Maps (2019)

**Figura 6: Fachada do Local 2**



Fonte: Google Maps (2019)

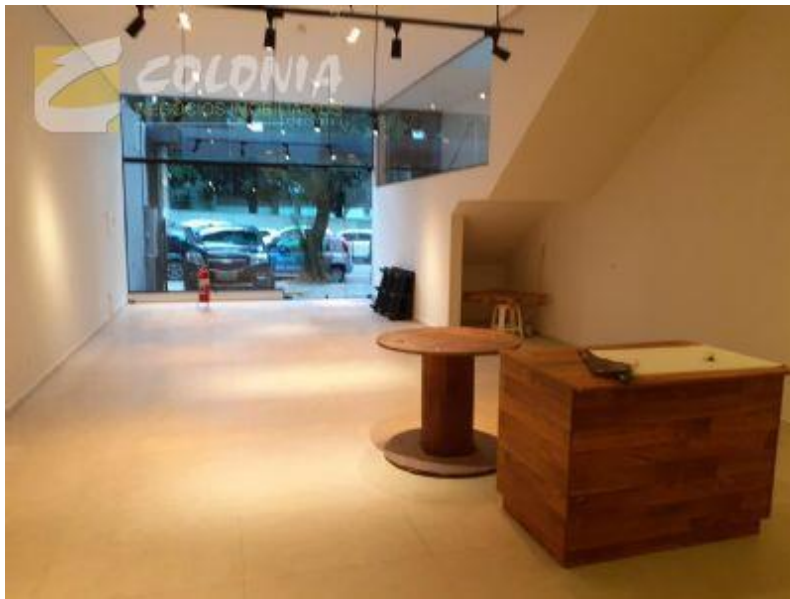
Na época da captura das fotografias pelo Google Maps, havia nessa localização o estabelecimento Armazém Palatto & Tato Produtos a Granel Especiarias e naturais, que teve início de suas atividades em 2017, porém atualmente encontra-se fechado, e o salão está em disponibilidade para locação.

O local possui bastante movimentação e vários comércios próximos, a Rua Aroeiras é de fácil acesso, muito transitada e conhecida. Existem duas vagas de estacionamento na frente do local, o que facilita para os clientes que visitarem o local de carro, e não se limitando apenas a essas duas, na continuação da rua, existem vagas próximas gratuitas, que é uma opção razoável para os clientes no caso das vagas da frente do local estarem em uso. Se localiza na região central de Santo André, próximo ao Grand Plaza Shopping, sendo comum as pessoas irem ao centro em busca dessa alimentação do tipo fast food, e por conta dessa demanda, surgiram empreendimentos desse ramo espalhados nessas proximidades, porém nenhum deles com a proposta do Guitar Burger.



Em relação aos elementos físicos internos do estabelecimento, é simples de se movimentar, com um ambiente confortável, tornando agradável para a clientela, atendendo aos requisitos para uma Praça adequada. Seguem fotografias internas e o layout que seria adotado.

**Figura 7: Imagem interna voltada para entrada**



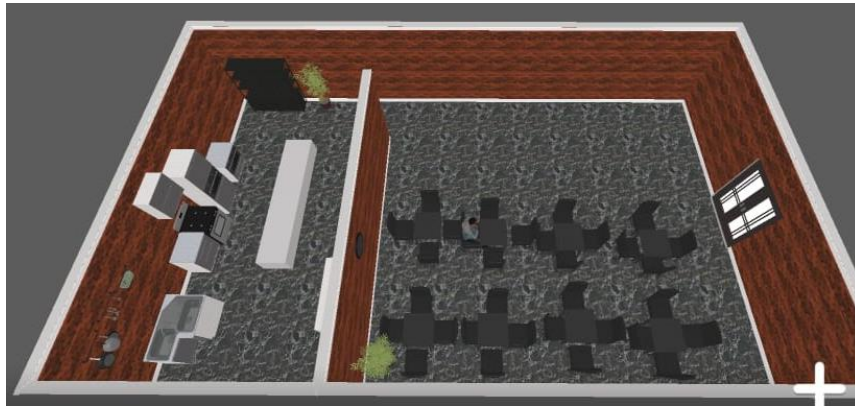
Fonte: Viva Real (2020)

**Figura 8: Imagem interna voltada para dentro**



Fonte: Viva Real (2020)

**Figura 9: Layout Projetado**



Fonte: Elaborado pelos Autores.

#### 3.2.4.3 Preço

Para Gabriel (2018), o Preço é o elemento dos 4 Ps que decide o futuro do negócio, pois ele tem forte relação com a entrada de dinheiro dentro da empresa, possibilitando que os funcionários sejam pagos em dia, os fornecedores, e nos aproxima de alcançar o lucro. O Preço está relacionado com o Produto que a empresa propõe, se essa oferta de benefícios desse Produto justifica para o cliente o Preço. Se a resposta dessa pergunta for não, a empresa terá um potencial problema de vendas.

No Guitar Burger, foi estipulado o preço com base no preço médio do mercado, no seguimento fast food, especificamente hamburguerias gourmet, onde o preço é justificado pela qualidade, sendo esse fator de conhecimento do público, que aceita essa condição. Sobre as bebidas, no mercado os restaurantes têm um entendimento de aumentar o preço médio das bebidas com intuito de subir o faturamento do restaurante, o que também seria adotado pelo empreendimento.

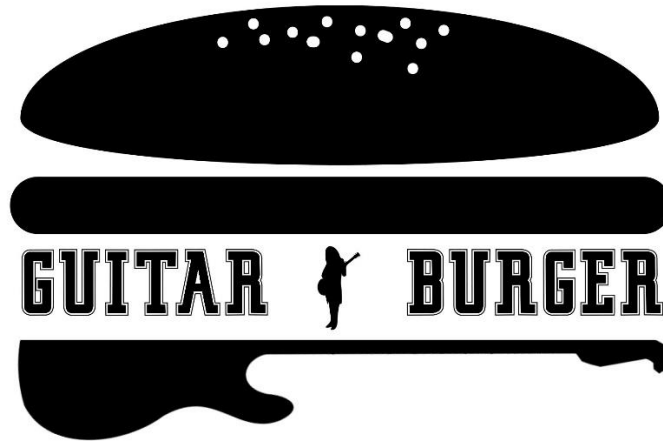
#### 3.2.4.4 Promoção

A Promoção nos 4 Ps tem o sentido de promover algo, promover a marca, o produto, com a finalidade de influenciar a compra. A ação de promover é muito importante, pois não adianta ter uma bom Produto, um Preço ótimo e uma Praça maravilhosa, se o cliente não tiver conhecimento disso. Desde modo, medidas de promoção devem ser adotadas, mas também é importante analisar a promoção usada por empresas concorrentes, para ter noção de como ele consegue chamar seu público, para conseguir fazer o mesmo. (GABRIEL, 2018)

No empreendimento projetado, as medidas de promoção seriam por meio da internet, nas redes sociais, por conta de ter grande alcance e sem nenhum custo monetário, e por cartazes e eventos. A divulgação pelas redes sociais é uma opção usada por muitas empresas, por apenas custar o tempo de preparo das postagens, e não dinheiro diretamente, com um alcance muito abrangente, facilmente chegando em pessoas de regiões de Santo André ou próximas, das quais podem se interessar pela proposta do negócio. Os cartazes teriam informações dos eventos, e seriam convidativos e de rápida visualização, para quem passasse na frente do estabelecimento conseguisse ver a mensagem. Os eventos seriam relacionados aos jogos, por meio de torneios e competições, com premiações aos primeiros colocados, que ganhariam prêmios simbólicos, e lanches ou descontos nos produtos. Tais eventos além proporcionar aos consumidores uma experiencia positiva do local, ainda enche a casa, fazendo com que consumam mais.

A logo do negócio é sua cara, ela representa na mente do cliente a empresa, e por conta disso, ter uma boa logo é necessário. A seguir, a logo adotada para o Guitar Burger.

**Figura 10: Logo Guitar Burger**



Fonte: Elaborado pelos Autores.

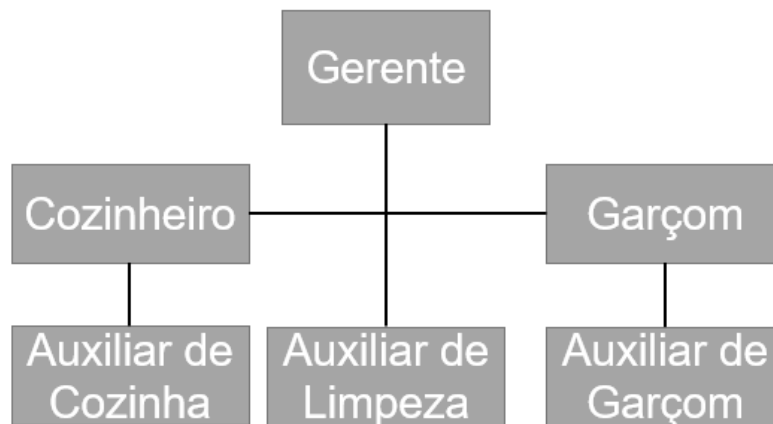
A logo tem os elementos presentes no negócio, representado pelo hamburger, e o tema principal Guitar Hero, com a parte inferior do hamburger com formato de guitarra, e uma mulher com uma a guitarra no centro. As cores neutras, preto e branco também é de gosto do público roqueiro, que tem relação direta com o empreendimento.

### **3.3 PLANO OPERACIONAL**

#### **3.3.1 Descrição De Cargos**

Para o empreendimento proposto funcionar, será essencial uma boa equipe de colaboradores, que devem trabalhar em harmonia com intuito de proporcionar aos clientes uma experiencia marcante. A próxima figura mostra os cargos necessários para a plena realização das atividades de trabalho no Guitar Burger.

**Figura 11: Organograma**



Fonte: Elaborado pelos Autores.

### **Gerente**

**Descrição do Cargo:** Gerenciar o estabelecimento, no setor financeiro, de gestão de pessoas, comprar com os fornecedores, liderar os colaboradores.

**Principais responsabilidades:** Planejar, supervisionar, coordenar e controlar as atividades da hamburgueria. Cuidar do setor financeiro e de gestão de pessoas. Treinar o pessoal de cozinha e salão. Liderar a equipe proporcionando um ambiente de trabalho agradável. Supervisionar o recebimento de mercadorias, tanto quantidade como qualidade. Negociar e contratar fornecedores. Controlar o estoque. Atender a clientes e ter jogo cintura para manter o bom relacionamento. Organizar as contas (tanto a receber como a pagar) e apresentar relatórios de desempenho. Salário: R\$4.000,00.

### **Garçom**

**Descrição do Cargo:** Recepcionar e atender os clientes, servir e receber os pedidos. Prezar pela organização do estabelecimento. Cobrança e fechamento de caixa.

**Principais responsabilidades:** Receber os clientes e atendê-los. Tirar pedidos de clientes. Servir pedidos (alimentos e bebidas). Organizar e limpar mesas da área de

atendimento. Preparar bebidas, eventualmente. Zelar pela guarda, conservação e manutenção dos equipamentos e material disponibilizado pelo restaurante. Cobrar os pedidos e fechar o caixa no final do expediente. Salário: R\$2.500,00.

### **Auxiliar de Garçon**

**Descrição do Cargo:** Auxiliar o Garçon na recepção e atendimento dos clientes, servir e receber os pedidos. Prezar pela organização do estabelecimento.

**Principais responsabilidades:** Auxiliar o Garçon em receber os clientes e atendê-los. Tirar pedidos de clientes. Servir pedidos (alimentos e bebidas). Organizar e limpar mesas da área de atendimento. Preparar bebidas, eventualmente. Zelar pela guarda, conservação e manutenção dos equipamentos e material disponibilizado pelo restaurante. Salário: R\$1.300,00

### **Cozinheiro**

**Descrição do Cargo:** Responsável pelo preparo e conservação dos alimentos. Organização da cozinha. Preservação das máquinas e equipamentos.

**Principais responsabilidades:** Coordenar as atividades relacionadas ao preparo das refeições. Preparar os alimentos e auxiliar a servir as refeições. Auxiliar na higienização de louças e utensílios da cozinha de modo geral. Zelar pela conservação de alimentos e manutenção de equipamentos relacionados a conservação deles. Salário: R\$3.590,00

### **Auxiliar de Cozinha**

**Descrição do Cargo:** Auxiliar o cozinheiro em todas as atividades necessárias. Responsável pelo preparo e conservação dos alimentos. Organização da cozinha. Preservação das máquinas e equipamentos.

**Principais responsabilidades:** Auxiliar no preparo dos lanches conforme orientação do cozinheiro(a). Cuidar da higienização e limpeza do local de trabalho e armazenando de alimentos. Preparar sobremesas etc. Salário: R\$1.700,00

### **Auxiliar de Limpeza**

**Descrição do cargo:** Executar trabalhos rotineiros de limpeza em geral, espanando, varrendo, lavando ou encerando dependências, móveis, utensílios e instalações, para manter as condições de higiene e conservá-los.

**Principais responsabilidades:** Limpar escadas, pisos, móveis, paredes, vidros, janelas, utensílios e instalações. Zelar pela conservação e manutenção de equipamentos e utensílios gerais e de limpeza. Realizar a limpeza diariamente de áreas comuns do edifício. Salário: 1.200,00.

### **3.2.2 Descrição Dos Produtos E Serviços**

A próxima planilha descreve todos os itens e serviços que seriam oferecidos pelo Guitar Burger.

**Tabela 1: Descrição dos Produtos e Serviços**

<b>Descrição dos Produtos e Serviços</b>		
<b>Produto</b>	<b>Descrição</b>	<b>Valor</b>
X Metálica	Chesse Burger	R\$ 20,00
Bacon Slayer	X Bacon	R\$ 20,00
System of Cheddar	Hamburger Cheddar	R\$ 20,00
Chicken Park	Hamburger carne de Frango	R\$ 18,00

SlipkPork	Hamburguer carne de Porco	R\$ 18,00
Super Barracuda	Angus Burger	R\$ 27,00
Porção Pequena Batata Frita	230 g, com bacon e cheddar	R\$ 12,00
Porção Média Batata Frita	500 g, com bacon e cheddar	R\$ 20,00
Porção Grande Batata Frita	1 kg, com bacon e cheddar	R\$ 34,00
Anéis de Cebola (Onion Rings)	300 g	R\$ 15,00
Queijo Empanado (unidade)	Queijo Coalho empanado	R\$ 8,00
<b>Bebidas</b>		
Refrigerantes Copo 350 ml	Coca, Fanta, Pepsi, Sprite	R\$ 5,00
Refrigerantes 500 ml	Coca, Fanta, Pepsi, Sprite	R\$ 7,00
Sucos Copo 350 ml	Laranja, Manga, Abacaxi	R\$ 4,00
Sucos 500 ml	Laranja, Manga, Abacaxi	R\$ 6,00
Milk Shakes 350 ml	Chocolate, Ovomaltine, Morango	R\$ 12,00
Milk Shakes 500 ml	Chocolate, Ovomaltine, Morango	R\$ 16,00
<b>Outros</b>		
Aluguel do salão para Eventos	1 hora	R\$ 240,00
Aluguel do salão para Eventos	2 horas	R\$ 400,00
<b>Combos</b>		
Combo RadioCabeça	Onios Rings + Super Barracuda + refrigerante 350 ml	R\$ 40,00
Combo Duality	2 SlipkPorks + 2 refrigerantes 500 ml	R\$ 42,00
Combo Lonely Day	System of Cheddar ou Chicken Park ou SlipkPork ou X Metálica + refrigerante 350 ml + porção de batata pequena	R\$ 30,00
Combo Smashing Potatos	Porção Grande de batata frita + 5 refrigerantes 350 ml	R\$ 43,00
Combo Milk Party	2 Milk Shakes + Onions Rings	R\$ 33,00

Fonte: Elaborado pelos Autores

### 3.2.3 Descrição Dos Itens Do Negócio

É fundamental para o negócio determinados móveis, utensílios, equipamentos e máquinas. No nosso empreendimento, listamos alguns itens essenciais:



**Tabela 2: Descrição dos Itens**

Equipamentos para Cozinha	Equipamentos para Salão
<b>Utensílios</b>	
Talheres em geral (preparo)	Talheres em geral (consumo)
Panelas	Canecas
Travessas	Copos para diferentes tipos de bebidas
Bowls	Pratos
Potes	Bandejas
Tábuas de corte	Taças variadas
<b>Eletrodomésticos e outros equipamentos</b>	
Fogão	Expositor de bebidas
Liquidificador	Televisões
Mixer	Consoles
Geladeira	
Espremedor de suco	
Fritadeira	
Chapa	
Moedor de carne	
Coifas e exaustores	
Freezer	
<b>Mobiliário</b>	
Mesas de preparo	Mesas
Armários	Cadeiras
Balcões	Balcões
Prateleiras	

Fonte: Elaborado pelos Autores.

### 3.2.4 Diferenciais Do Negócio

O Guitar Burger tem como diferencial a contemplação de um público do qual não existe nenhum suporte, os fãs do game Guitar Hero, proporcionando um estabelecimento divertido e confortável, com jogos, competições e um bom hamburger. Tal público é muito grande, e tem muito potencial. O game não tem um fim, pois existem várias modificações não oficiais que adicionam novas músicas de vários gostos e estilos distintos. O jogo também conta com uma mecânica de cooperação, onde dois jogadores tocam as mesmas

faixas juntos, ou o modo duelo, que é possível travar uma disputa entre dois jogadores, o que é de muito valor para o estabelecimento.

### 3.4 PLANO FINANCEIRO

Num plano de negócios, o seu Plano Financeiro é a maneira de conseguir realizar tudo que foi idealizado. Um bom planejamento financeiro é a chave para a porta do sucesso. Por esta razão, o Guitar Burger adotaria o planejamento a seguir.

#### 3.4.1 Tabela De Combos

Num estabelecimento, utilizar a estratégia de combos é um modo de aumentar o Ticket Médio, que resulta em um lucro maior. O Ticket Médio é o valor médio gasto pelos clientes no empreendimento. Os combos conseguem fazer que os clientes que tinham em mente levar determinada quantidade de produtos, considere levar um combo com mais produtos ainda, por conta de uma vantagem de valor. Esta vantagem faz com que os clientes consumam mais, e por conta de ser muito positiva, é adotada por várias empresas. A tabela abaixo constitui os combos do Guitar Burger.

**Tabela 3: Combos**

Combos		
Combo RadioCabeça	Onios Rings + Super Barracuda + refrigerante 350 ml	R\$ 40,00
Combo Duality	2 SlipkPorks + 2 refrigerantes 500 ml	R\$ 42,00
Combo Lonely Day	System of Cheddar ou Chicken Park ou Slipkpork ou X Metálica + refrigerante 350 ml + porção de batata pequena	R\$ 30,00

Combo Smashing Potatos	Porção Grande de batata frita + 5 refrigerantes 350 ml	R\$ 43,00
Combo Milk Party	2 Milk Shakes + Onions Rings	R\$ 33,00

Fonte: Elaborado pelos Autores.

### 3.4.2 Portifólio Dos Produtos

O Portifólio dos Produtos é o conjunto de produtos que a empresa tem a oferecer, ele é usado justamente para a apresentação dos seus produtos. O Portifólio pode ser utilizado para apresentar os produtos para clientes, outras empresas ou até seus fornecedores. Ter um portifólio bem organizado, bonito, chamativo e de fácil entendimento é algo positivo para empresa, pois o portifólio pode ser um meio de apresentar esses produtos para um cliente que irá compra-los, pois caso seja uma apresentação mal feita, o cliente pode não entender a ideia ou perder o interesse. (COLLABO, 2019)

A imagem abaixo é o Portifólio dos Produtos do empreendimento proposto.

**Figura 12: Portifólio de Produtos**

**GUITAR BURGER**

**VENHA CONFERIR!**

**APERITIVOS E LANCHES**

Porção pequena Batata Frita	R\$12,00
Porção média Batata Frita	R\$20,00
Porção grande Batata Frita	R\$34,00
Onion Rings	R\$15,00
Queijo Coalho Empanado (unid)	R\$8,00

**BURGER GOURMET**

X Metálica	R\$20,00
Bacon Slayer	R\$20,00
System of Cheddar	R\$20,00
Chicken Park	R\$18,00
SlipkPork	R\$18,00
Super Barracuda	R\$34,00

**BEBIDAS**

Coca, Fanta, Pepsi, Sprite 350 ml	R\$5,00
Coca, Fanta, Pepsi Sprite 500 ml	R\$7,00
Sucos 350 ml	R\$4,00
Sucos 500 ml	R\$6,00
Milk Shakes	R\$16,00

Fonte: Elaborado pelos Autores.

### 3.4.3 Investimento Do Negócio

O investimento do negócio é parte que faz todo o planejamento acontecer, afinal, sem um valor investido, o estabelecimento não terá maquinário, itens para consumo e nem mesmo matéria prima. Para a abertura do estabelecimento, será necessário que seja adquirido itens já abordados anteriormente, mas além deles, também existe um custo mensal para permitir que o estabelecimento fique aberto, como o custo de Aluguel, energia, água, internet, são custos fixos existirão mesmo que o local não produza nada e nem atenda clientes. Um fator esperado de uma empresa é o controle e organização sobre seus custos, evitando situações de sufocamento por dívidas. As tabelas a seguir detalham os custos totais de abertura e fixos do empreendimento.

**Tabela 4: Custo Mensal**

<b>Custos Mensais Fixos</b>	
Fornecedores	21.989,00
Folha de pagamento	14.290,00
INSS a recolher	1.143,20
FGTS	1.286,10
Impostos s/ vendas	500,00
Aluguéis	5.000,00
Energia elétrica	600,00
Telefone e Internet	320,00
Despesas diversas	500,00
<b>TOTAL</b>	<b>45.628,30</b>

Fonte: Elaborado pelos Autores.

**Tabela 5: Custo de Abertura**

<b>Custos de Abertura</b>	
Caução de Locação	15.000,00
Abertura e Regularização de Docs.	3.000,00
Utensílios	950,00
Eletrodomésticos e outros Equip.	14.860,00
Mobiliário	5.100,00
<b>TOTAL DAS SAÍDAS</b>	<b>38.910,00</b>

Fonte: Elaborado pelos Autores.

A partir desse entendimento, com o valor fixo de custo mensal, estimasse o valor anual de custos, e com esse valor temos o ponto de equilíbrio, que é o valor mínimo a se

vender para que não haja prejuízo, e que ao menos seja conseguido pagar as dívidas, mesmo que não haja lucro. Já o valor de Meta de Faturamento, está incluso a margem de lucro de 40%, que é o ideal a ser alcançado para que o local seja um sucesso.

**Tabela 6: Ponto de Equilíbrio e Meta de Faturamento**

Ponto de equilíbrio	Margem projetada	Meta de faturamento projetado
R\$ 547.539,60	40%	R\$ 767.462,64
Meta de faturamento anual	Meses	Meta de faturamento mensal
R\$ 767.462,64	12	R\$ 63.955,22

Fonte: Elaborado pelos Autores.

Foi ainda rotulado os clientes pelo seu perfil de compra, sendo os clientes A os que mais compram e têm uma participação de 20% dos consumidores, o grupo B com poder médio de compra e 50%, e o grupo C que é o grupo que tem em seu perfil o menor gasto, com 30% de participação. A tabela a seguir relaciona a classificação dos clientes juntamente com o valor diário e mensal esperado de faturamento, mas além disso, também detalha o Ticket Médio dos consumidores, que é o valor médio de consumo dos clientes.

**Tabela 7: Classificação ABC e Ticket Médio**

Valores mês		
Classe A	Classe B	Classe C
20%	50%	30%
R\$ 12.791,04	R\$ 31.977,61	R\$ 19.186,57
Valores dia		
Classe A	Classe B	Classe C

26 dias	26 dias	26 dias
R\$ 491,96	R\$ 1.229,91	R\$ 737,94
<b>TICKET MÉDIO</b>		
<b>Quantidade de clientes/dia</b>		<b>Gasto médio projetado</b>
Classe A	34	R\$ 14,47
Classe B	84	R\$ 14,64
Classe C	50	R\$ 14,76
<b>TICKET MÉDIO DIÁRIO POR CLIENTE</b>		<b>R\$ 14,62</b>

Fonte: Elaborado pelos Autores.

Por fim, após todo o controle de custos, de itens necessários, de produtos que serão oferecidos, cabe idealizar o tempo necessário para que o valor investido no estabelecimento seja coberto pelo próprio lucro. A projeção abaixo avalia o retorno operacional em 0,714 anos, ou seja, oito meses e 15 dias aproximadamente, o valor arrecadado pelas vendas superará o investimento feito na empresa.

**Tabela 8: Retorno Operacional**

<b>Retorno Operacional/ meses</b>		
Custos	Margem projetada	Meta de faturamento projetado
R\$ 547.539,60	40%	R\$ 766.555,44
<b>Meses para se obter o retorno</b>		<b>0,714285714</b>

Fonte: Elaborado pelos Autores.

## RESULTADO E DISCUSSÃO TEÓRICA

Muitas mudanças tivemos no decorrer do século 21, e o marketing não ficou de fora disso. Outra mudança que existe é modo das pessoas de se alimentarem, tendo em vista o sucesso dos fast foods etc. algo que não ficou para trás foram as lanchonetes, restaurantes, barracas, hamburguerias e outros centros comerciais.

Atualmente há inúmeras hamburguerias com temática própria, oferecendo mais que um simples lanche ou uma simples bebida, vendendo não só um produto alimentício, mas também vendendo uma experiência. e pode-se citar duas que se destacam no mercado atual que são a "Vassoura Quebrada" e "Taverna Medieval"

### Vassoura Quebrada

O Vassoura Quebrada é uma hamburgueria temática de magia, para quem já assistiu filmes como "Harry Potter" ou "Senhor dos Anéis" entre outros filmes de ficção científica, a Vassoura Quebrada é um prato cheio de diversão, experiência e claro, de hambúrguer. trabalha com a ideia de lanches artesanais, com o cardápio feito por um chef experiente no nicho e com os preços um pouco mais alto se comparado a algum fast food normal, um preço entendível, pois a ideia artesanal feito com ingredientes de alta qualidade.

Seu grande sucesso deu por seu marketing absurdo, sua localização totalmente privilegiada (centro de São Paulo) e por sua temática muito abrangente, não é necessário ser um geek ou um "expert" de magia para entender e consumir a experiência do lugar.

Além do local do restaurante ser todo enfeitado com aspecto de idade média/bruxo o cardápio é totalmente personalizado com nomes inspirados no mundo da magia, nesse cardápio há diversos nomes desconhecidos para quem não é daquele nicho, mas embaixo dos nomes aparece como hambúrguer ou bebida é literalmente.

Por ser de uma temática muito abrangente, muitos influencers, youtubers, vloggers, gravam vídeos dentro da hamburgueria, contando suas experiências e assim acabam divulgando fazendo aquele marketing de graça.



## Taverna Medieval

A hamburgueria Taverna Medieval é uma das mais famosas hamburguerias temáticas do centro de São Paulo, com sua temática de idade média e castelos medievais, muitas pessoas vão ao lugar para se alimentarem e apreciarem a decoração rústica do lugar.

Seus lanches e bebidas são artesanais e também são temáticos, por ser uma hamburgueria muito famosa seus lanches também passaram a ser um destaque, os lanches possuem uma forma rústica desde o pão até o hambúrguer.

No seu cardápio há diversas opções para todas as idades e para todos os gostos. Como a decoração, lanches e tudo mais o cardápio também é temático, com os nomes dos lanches e bebidas diferentes e relacionados a idade média.

Dentro do local há diversos eventos interativos com o público, desde tarô a shows ao vivo. Há também videogames para os mais jovens se aventurarem no mundo medieval.

A taverna medieval não é apenas uma hamburgueria, mas também um parque de diversões para quem visita. As visitas são com hora e dia marcado pois a demanda é muito alta. É uma hamburgueria exemplo no mercado em todos os aspectos.

## Em relação ao Guitar Burger

Os empreendimentos Vassoura Quebrada e Taverna Medieval têm uma proposta semelhante da idealizada pelo Guitar Burger, são hamburguerias temáticas que oferecem aos seus clientes uma experiência, e são um sucesso, desta forma, é razoável relacionar uma grande possibilidade de sucesso para o Guitar Burger.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Guitar Burger é um empreendimento com muito potencial, por ter uma temática diferenciada, e um grande público em ascensão, que faz com que as possibilidades de prosperidade sejam altas. Mesmo com estes elementos positivos, o mercado está em mudança, existindo a necessidade de um acompanhamento rígido para elas, pois caso não seguidas, o estabelecimento seria prejudicado.

Os objetivos específicos e gerais deste estudo foram realizados, pois a partir dos estudos, chegamos à conclusão de que o empreendimento passaria uma experiência completa e agradável para os clientes, explorando o tema proposto e com alimentos saborosos. A importância do entretenimento para um público é grande, pois eles possuem o costume de consumir esse entretenimento, e que cresce cada vez mais, dessa forma o público de games tem grande capacidade, que é aproveitado pelo empreendimento.

A pesquisa feita ajudou a compreender melhor sobre o processo de criação de uma hamburgueria, como a escolha da praça ideal, se o público do local tem interesse no empreendimento, a qualidade dos lanches, tudo deve ser levado em consideração, dessa forma, é moldado todo os passos de criação com a finalidade de satisfazer o cliente da melhor forma.

Esta pesquisa pode auxiliar no melhor entendimento do tema, apresentando um suporte teórico aos gestores atuantes nesta área, desta forma, passando uma melhor compreensão sobre gestão, análise e abertura de uma hamburgueria.

Uma brecha para novas futuras pesquisas é a verificação de sabores diferenciados de hambúrgueres, explorar mais a variedade, o que poderia ser um diferencial, podendo atrair um público fiel, caso exista uma aceitação desses sabores.

Diante a pandemia mundial do coronavírus, houve dificuldade de aplicação de questionários de pesquisas, com perguntas objetivas que nos dariam informações relacionadas a expectativa do público sobre o empreendimento. Ao invés dessas informações, foi utilizado no Resultado e Discussão Teórica uma comparação com empreendimentos semelhantes do ramo que deram sucesso, associando assim esse

sucesso ao Guitar Burger, que foi um modo encontrado de demonstrar a viabilidade do negócio de uma forma diferente do questionário.

O Guitar Burger é um projeto com potencial, por atender um grande público e por ter uma proposta diferente. Caso fossem adotadas campanhas de marketing eficientes, e fosse trabalhado a questão de ambientação física do local, fazendo um estabelecimento atraente e lanches de qualidade, a prosperidade do local não seria uma surpresa.

## REFERÊNCIAS

CAMARGO, Renata Freitas. **O que é Análise Pest e como elaborar uma Matriz Pestel.** Disponível em: < <https://www.treasy.com.br/blog/analise-pest/>> Acesso em: 24 de junho de 2020.

CARDOSO, Pedro. **Dance as músicas mais famosas do mundo com Just Dance Now.** Disponível em: < <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/just-dance-now.html>> Acesso em: 02 de julho de 2020.

CHIAVENATO, Idalberto. **Empreendedorismo, dando asas ao Espírito Empreendedor.** 2 ed. São Paulo. Editora Saraiva, 2007.

COLLABO. **Saiba o que é portfólio de produtos e como usá-lo de forma estratégica na sua empresa.** Disponível em: < <https://blog.collabo.com.br/saiba-o-que-e-portfolio-de-produtos-e-como-usa-lo-de-forma-estrategica-na-sua-empresa/>> Acesso em: 09 de julho de 2020.

DORNELAS, Jose Carlos de Assis. **Empreendedorismo: transformando ideias em negócios.** 3 ed. Rio de Janeiro. Editora Elsevier, 1971.

FERNANDES, Daniela Pereira. **Veja como o setor financeiro pode utilizar a Matriz BCG para auxiliar no Orçamento.** Disponível em: <<https://www.treasy.com.br/blog/matriz-bcg/>> Acesso em: 29 de junho de 2020.

GABRIEL, Lucas. **4 Ps do marketing: entenda o conceito do Mix de Marketing.**

Disponível em: <<https://rockcontent.com/blog/4-ps-do-marketing/>> Acesso em: 01 de julho de 2020.

GUEDES, Ivan. **Pesquisa qualitativa e quantitativa.** Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=xfa7AdaJoQg>> Acesso em: 13 de março de 2020.

LAM, Camila. **5 principais características de um empreendedor de sucesso.**

Disponível em: <<https://exame.com/pme/5-principais-caracteristicas-de-um-empresendedor-de-sucesso/>> Acesso em: 15 de junho de 2020.

MAGALHÃES, Flávia. **Mercado gourmet: a influência desse ramo na economia.** Disponível em:

<<https://jornalismoespecializadounesp.wordpress.com/2018/07/03/mercado-gourmet-a-influencia-desse-ramo-na-economia/>> Acesso em: 02 de julho de 2020.

NAKAGAWA, Marcelo. **Ferramenta: MISSÃO, VISÃO, VALORES (CLÁSSICO).**

Disponível em:

<[https://m.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/Anexos/ME\\_Missao-Visao-Valores.PDF](https://m.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/Anexos/ME_Missao-Visao-Valores.PDF)> Acesso em: 07 de junho de 2020.

PAULA, Gilles B. **Matriz SWOT ou Matriz FOFA: utilizando a Análise SWOT para conhecer as cartas do jogo e aumentar as chances de vitória de sua empresa!**

Disponível em: <<https://www.treasy.com.br/blog/matriz-swot-analise-swot-matriz-fofa/>> Acesso em: 25 de junho de 2020.

PROXIMA. **Analisando o empreendedorismo no Brasil.** Disponível em: <<https://www.proxima.com.br/home/proxima/how-to/2020/02/13/analizando-o-empreendedorismo-no-brasil.html>> Acesso em: 10 de março de 2020.

ROCHA, Hugo. **O que é Ciclo de Vida do Produto, suas 5 fases, gráfico e exemplo.** Disponível em: <<https://klickpages.com.br/blog/ciclo-de-vida-do-produto/>> Acesso em: 29 de junho de 2020.

SCHUMPETER, Joseph. **Capitalismo, Socialismo e Democracia.** 3 ed. Editora Fundo de Cultura, 1961.

SEBRAE. **Analise o mercado antes de tomar decisões.** Disponível em: <<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/analise-o-mercado-antes-de-tomar-decisoes,500d7e0805b1a410VgnVCM1000003b74010aRCRD>> Acesso em: 24 de junho de 2020.

SEBRAE. **Como Montar uma hamburgueria.** Disponível em: <[www.sebrae.com.br](http://www.sebrae.com.br) > appportal> Acesso em: 08 de junho de 2020

SEBRAE. **Mercado de hamburguerias deve crescer cerca de 4% no RS em 2019.** Disponível em: <<https://sebraers.com.br/mercado-de-hamburguerias-deve-crescer-cerca-de-4-no-rs-em-2019/>> Acesso em: 02 de julho de 2020.

TECHTUDO. **Baixe Guitar Hero, solte solos de guitarra e seja um astro do rock.** Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/guitar-hero.html>> Acesso em: 02 de julho de 2020.

TECHTUDO. **Coronavírus: Steam registra recorde de jogadores durante a quarentena.** Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/03/coronavirus-steam-registra->

recorde-de-jogadores-durante-a-quarentena.ghtml/> Acesso em: 17 de junho de 2020.

TECMUNDO. **Indústria de games movimentou mais de US\$ 120 bilhões em 2019.** Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm>> Acesso em: 16 de junho de 2020.

TERRA. **Crescimento do mercado de games leva empresa a investir no setor.** Disponível em: <<https://www.terra.com.br/noticias/dino/crescimento-do-mercado-de-games-leva-empresa-a-investir-no-setor-2d7807d1feae2df31e843c2a4a909a9dpm0m5nsc.html>> Acesso em: 16 de junho de 2020.

WHOW. **A disputa pelo mercado de games no Brasil.** Disponível em: <<https://www.whow.com.br/negocios/disputa-mercado-games-brasil/>> Acesso em: 16 de junho de 2020.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A — Banner de divulgação Guitar Burger



The banner is a promotional graphic for 'Guitar Burger'. It features a central image of a child playing an electric guitar on a stage with spotlights and a lightning bolt in the background. The 'Guitar Burger' logo, which combines a guitar body and a burger bun, is prominently displayed in the center. To the right, there's a collection of burgers and fries with the text 'Mais gostoso que acertar todas as notas!'. At the bottom, there are two electric guitars flanking a list of services and contact information.

**Mais gostoso que acertar todas as notas!**

- Lanches artesanais
- Sistema de drive thru
- Entregas seguras

Contato

Instagram: [guitarburger\\_](#)  
[contato.guitarburger@gmail.com](mailto:contato.guitarburger@gmail.com)  
[www.contatoguitarburge.wixsite.com/website](http://www.contatoguitarburge.wixsite.com/website)

**Em breve!**

Fonte: Elaborado pelos Autores.