

PLANO DE NEGÓCIOS PARA O PARQUE DE DIVERSÕES

THUNDER FANTASY PARK

Resumo

O presente projeto tem como objetivo a elaboração de um plano de negócio inovador pela empresa Thunder Tour, um parque temático, aquático e de diversões para todas as idades especialmente focado na inclusão social e auto sustentabilidade.

Inicialmente, foram realizadas análises internas e externas, através do recurso a fontes primárias (entrevistas e questionário presencial) e secundárias, que levantaram todos os pontos fortes e fracos.

Tendo em consideração estas fraquezas, mas também todos os pontos fortes do negócio e as oportunidades e ameaças externas detectadas, este projeto apresenta um plano de negócio que permita atingir os objetivos da empresa e satisfazer as necessidades do mercado.

Sumário

PLANO DE NEGÓCIOS PARA O PARQUE DE DIVERSÕES	1
Proposta	5
A AGÊNCIA THUNDER TOUR	6
Quem somos	6
Que serviços prestamos	6
Nossa marca	7
PROJETO	8
THUNDER FANTASY PARK	8
APRESENTAÇÃO	8
CARACTERIZAÇÃO DO EMPREENDIMENTO	9
LOCALIZAÇÃO DO EMPREENDIMENTO	9
FORAM ESTUDADAS OUTRAS ALTERNATIVAS ALÉM DA ÁREA DO PROJETO?	12
COMO SERÁ O NOVO PARQUE?	12
DISPOSIÇÃO GERAL DO THUNDER FANTASY PARK	14
COMO SERÁ A INFRAESTRUTURA?	16
O PARQUE SERÁ IMPLANTADO EM ETAPAS?	17
HAVERÁ SUPRESSÃO DE VEGETAÇÃO NA IMPLANTAÇÃO DO PARQUE?	17
A PERDA DA VEGETAÇÃO TERÁ QUE SER COMPENSADA?	18
SERÁ REQUERIDA MOVIMENTAÇÃO DE TERRA?	18
JÁ EXISTE CRONOGRAMA DA PRIMEIRA FASE DE OBRAS?	19
E A ETAPA DE OPERAÇÃO?	20
QUAL SERÁ A GERAÇÃO DE EMPREGO NO NOVO PARQUE?	20
QUAIS SERÃO OS PRINCIPAIS IMPACTOS NA FASE DE PLANEJAMENTO?	21
QUAIS SERÃO OS PRINCIPAIS IMPACTOS NA FASE DE IMPLANTAÇÃO?	21
QUAIS SERÃO OS PRINCIPAIS IMPACTOS NA FASE DE OPERAÇÃO?	23
QUAIS SERÃO OS PRINCIPAIS IMPACTOS NA FASE DE ENCERRAMENTO?	24
QUAL O CUSTO PARA IMPLANTAÇÃO DO PROJETO DESDE A IMPLANTAÇÃO ATÉ A CONCLUSÃO?	24
Contexto e tendências a nível internacional	25
ANÁLISE EXTERNA	25
1. Meio envolvente mediato	25

1.1	Envolvente política	25
1.2	Envolvente econômica	25
1.3	Envolvente social	26
1.4	Envolvente tecnológica	26
1.5	Envolvente ambiental	26
1.6	Envolvente legal.....	26
2.	Meio envolvente imediato.....	26
3.	Mercado.....	28
3.1	Organização	28
3.2	Dimensão e evolução do mercado	28
3.3	Principais players.....	29
3.4	Serviços.....	29
3.5	Características e tendências	29
4.	Consumidores.....	29
4.1	Caracterização da população residente na cidade de Pariquera-Açu-SP	29
4.2	Perfil dos clientes de parques de diversão infantis	29
4.3	Perfil dos clientes do parque Thunder Tour	30
4.4	Mapa da jornada do cliente	32
5.	Concorrência.....	32
	Concorrentes diretos	32
	Oportunidades e Ameaças.....	33
	Pontos Fortes e Fracos.....	34
	CUSTO PARA IMPLANTAÇÃO DO PROJETO DESDE A IMPLANTAÇÃO ATÉ A CONCLUSÃO.....	34
	ANEXO 3.....	37
	ATUALIZAÇÕES E ALTERAÇÕES NO PROJETO INICIAL	37
	1.HISTÓRICO	37
	2.PRINCIPAIS ALTERAÇÕES.....	37
	CONCLUSÕES FINAIS.....	39

Proposta

O presente projeto tem como objetivo apresentar uma proposta inovadora para a construção de um parque de diversões na região da CIDADE NATUREZA,(Arujá, Santa Izabel e Guarulhos) no estado de São Paulo, pela empresa Thunder Tour.

Voltada para o setor do entretenimento e alinhada tanto às novas tecnologias, quanto à necessidade crescente de preservação e integração ecológicas, sustentabilidade e responsabilidade socioambiental, a proposta ainda apresenta possibilidades de investimentos em setores como turismo, transporte, gastronomia, rede hoteleira, entre outros.

Considerando uma região na qual os investimentos nesses setores ainda são tímidos, mas que apresenta grande potencial por sua localização, e com grande expectativa de público, há expectativas de alcance a médio-prazo de atendimento às necessidades do mercado e das empresas envolvidas.

O objetivo também é consolidar a marca, destacando-a por sua qualidade e excelência em serviços, estruturação de espaços e atrações, modernização do modelo de gestão, respeito socioambiental, além do compromisso de adequação e modernização constante de atrações, equipamentos, primando pela qualidade técnica, estética e garantia de acessibilidade e segurança.

A estrutura do projeto apresenta dados sobre a localização do empreendimento, caracterização do parque e seu funcionamento, infraestrutura, questões técnicas e ambientais, impactos sociais e econômicos, além da demonstração financeira provisional dos investimentos e o tempo previsto de recuperação.

A agência Thunder Tour

Quem somos

A Thunder Tour Câmbio e Turismo EIRELI-ME se dedica ao Turismo Pedagógico, inclusivo, ecológico e de Entretenimento para todas idades e públicos.

Localizada em São Paulo, no Sudeste do Brasil, iniciou a sua atividade em 2017 e tem conseguido manter uma posição sólida no mercado no que toca à realização de pacotes turísticos, turismo ecológico e de aventuras. Além deste serviço, a empresa oferece também serviços de câmbio, intercâmbio, venda de passagens aéreas, marítimas, terrestres e assessoria para obtenção de passaportes atendendo também em domicílio, tornando a inclusão social e a acessibilidade os principais objetivos da Thunder Tour.

Somos uma empresa jovem, que carrega mais de 25 anos de experiência em câmbio e que se abriu para as experiências com turismo e passagens. Temos uma proposta que alcança dos turistas jovens aos da melhor idade, com pacotes que valorizam a diversão, a qualidade e o conteúdo, nos preocupamos em atender nossos clientes desde a escolha do melhor pacote, que se afine ao seu perfil e necessidades, até a compra de passagens, seguros de viagem, além de pacotes que incluem inglês para viagem, oportunidade de adquirir conhecimentos com pacotes de ecoturismo para universitários escolas e grupos da melhor idade e ainda, cruzeiros.

Nossa missão é auxiliar que nossos clientes realizem seus sonhos de viagem, garantindo a tranquilidade e segurança para que possam usufruir de momentos de diversão, de paz, de exploração, de romance ou de confraternização. Para aqueles que gostam de viajar sozinhos, com a família, com amigos, porque o importante é que a vida seja vivida.

As instalações estão localizadas em um shopping em uma área de grande circulação em Santana, Zona Norte de São Paulo no Estado de São Paulo, Brasil.

O público-alvo da empresa são as famílias, os aventureiros, os idosos, pessoas com deficiência, mobilidade reduzida e as escolas do Brasil.

Os procedimentos de segurança, o atendimento e a variedade de produtos têm sido os fatores que mais contribuem para o sucesso da empresa.

Objetivando o crescimento da marca e a perspectiva de ampliação no mercado de entretenimento, lançamos o projeto **THUNDER FANTASY PARK**.

Que serviços prestamos

No que toca aos serviços oferecidos pela empresa, são essencialmente dois: pacotes turísticos e câmbio, amplamente conhecidos pelos clientes e gerando a quase totalidade das receitas da empresa.



Além destes, divulgados no website da empresa, a empresa oferece ainda o serviço de Intercâmbio, locação de veículos, venda de passagens e assessoria para obtenção de documentos para viagens.

Nossa marca

No que se refere aos elementos da marca Thunder Tour, que no seu conjunto lhe conferem identidade, são apresentados na figura 1, o nome, o logotipo e o símbolo.



A empresa é detentora da marca, símbolo e nome, devidamente registrados no órgão de marcas e patentes do Brasil.

PROJETO

THUNDER FANTASY PARK

IMPLANTAÇÃO DO NOVO PARQUE TEMÁTICO DE TURISMO E LAZER THUNDER FANTASY PARK
NA CIDADE NATUREZA/ARUJÁ, SANTA IZABEL E GUARULHOS/SP

APRESENTAÇÃO

Desde 19 de março 2012, quando se encerraram as atividades do Playcenter, um parque construído às margens do rio Tietê no coração de São Paulo, surgiu uma grande necessidade de construir algo que pudesse substituí-lo, para que os habitantes da cidade de São Paulo pudessem ter uma área de diversão e lazer.

O parque de diversões “Hopi Hari” foi criado na região de Campinas, mas questões de segurança e infraestrutura local acabaram por afastar o público. O tradicional parque Cidade da Criança, na cidade de São Bernardo do Campo, é bastante limitado no número de atrações e voltado para o público infantil, não atendendo ao público adulto e jovem. Assim, para o público paulista que procura por grandes parques, com atrações para adultos e crianças, e com considerável infraestrutura, a opção está a 725 Km ao sul, na cidade catarinense de Penha, o Parque Beto Carrero World.

O Estado de São Paulo tem, segundo dados do IBGE de 2024, 45.973.190 habitantes. Só na cidade de São Paulo são 11.895.578. Esses dados apontam para um número significativo de pessoas que poderiam contar com entretenimento de qualidade, principalmente se este estiver dentro do próprio estado. Mas, não só esse público se beneficiaria com a proximidade de um grande centro de entretenimento, moradores dos estados de Minas Gerais, Rio de Janeiro, Espírito Santo e mesmo de Curitiba e cidades que estão próximas de São Paulo, se beneficiariam.

Levando em conta esses dados, procuramos uma área próxima de São Paulo e do litoral do Estado, com acesso facilitado pela proximidade de estradas modernas e seguras, e dois grandes aeroportos, inclusive o Aeroporto Internacional de Guarulhos e Aeroporto de Congonhas. Encontramos nos municípios de Guarulhos, Arujá e Santa Isabel uma localização estratégica na região da Grande São Paulo, a 20 Km da capital, com acesso pela rodovia Presidente Dutra e Rodo Anel Governador Mário Covas.

Nossa proposta é oferecer uma opção de lazer completo para toda a família, totalmente integrado à natureza, que se destacará também pelo comprometimento socioambiental, educativo, energia limpa, focado na sustentabilidade, acessibilidade e preservação.

Com atrações modernas e seguras, espaços verdes, atividades culturais, como espetáculos, eventos temáticos, a proposta não só contribui para a cultura e entretenimento, mas para o desenvolvimento socioeconômico da região, gerando empregos e consequentemente a qualidade de vida da população.

Em uma área mínima de cerca de 50.000.000 de metros quadrados, o THUNDER FANTASY PARK, tem potencial para o crescimento, incorporando turismo, rede hoteleira, transporte, podendo se tornar um dos maiores parques de diversões da América Latina.

O projeto ainda é arrojado em termos do modelo de gestão proposto, pois considera a inserção do empreendimento dentro do remanescente de Mata Atlântica, conhecido como “CIDADE NATUREZA”, colocando a serviço da sociedade, e com total sustentabilidade, tudo o que de melhor oferece um parque de diversões temático, e a preservação e respeito à vegetação nativa.

O Parque Temático de Turismo e Lazer terá como valor paisagístico e referencial a própria floresta, sendo que a manutenção e conservação da vegetação não será apenas parte da responsabilidade legal do empreendedor, mas também parte importante do seu objetivo empresarial.

CARACTERIZAÇÃO DO EMPREENDIMENTO

Uma série de fatores levaram a equipe de criação do THUNDER FANTASY PARK a tomar a decisão de construir sua sede Na Grande São Paulo, especificamente na “CIDADE NATUREZA”. Nessa procura surgiu a possibilidade de aquisição de propriedades de antigas culturas A Fazenda Nova Flórida que abrangem grandes áreas na região e se localizam às margens da Rodovia Presidente Dutra (BR 116) e, em função de suas características geográficas, a possibilidade de revestir o parque de um perfil ecológico/ambiental, conciliando-o com um espaço de beleza cênica grandiosa, dotado de área contemplativa e arborizada que permitiria aos visitantes não apenas disfrutar as atrações temáticas do parque, mas vivenciar uma experiência única e inesquecível com íntimo contato com a natureza.

A proposta foi colocada para consideração das Prefeituras dos municípios da região que mostraram total interesse, pois a forma como o projeto foi concebido se enquadra de forma muito coerente com seus planejamentos, que passam atualmente por um processo de modernização, projetos socioambientais, socioeducativos, culturais, aliados à valorização da região.

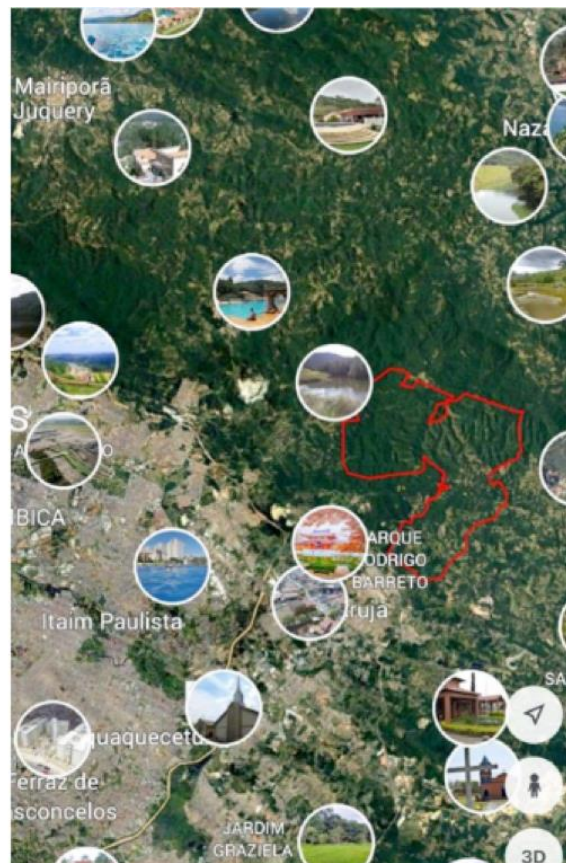
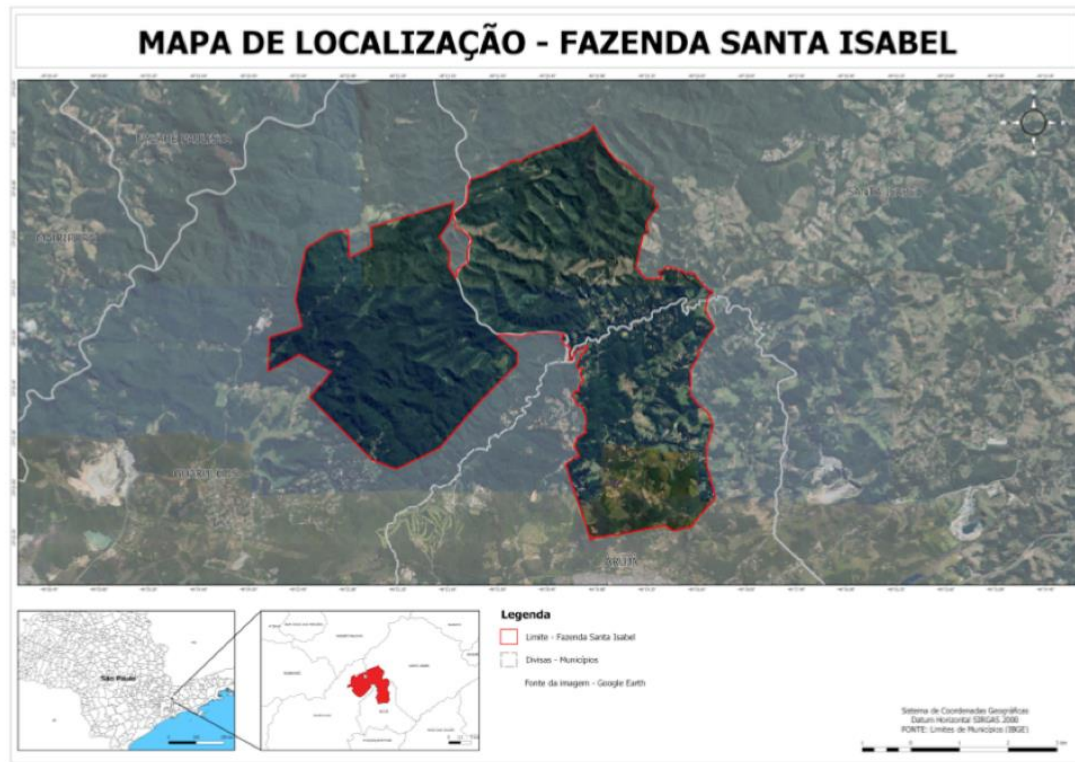
Com todos os elementos se alinhando perfeitamente, iniciamos uma exaustiva análise de viabilidade jurídica, desenvolvida paralelamente com a área técnica, de tal forma a lapidar um projeto que, à luz da legislação ambiental vigente na esfera federal, estadual e municipal, não apresentasse nenhuma restrição para a implantação.

LOCALIZAÇÃO DO EMPREENDIMENTO

O parque de diversões THUNDER FANTASY PARK se localizará no estado de São Paulo, cidades de Guarulhos, Arujá e Santa Isabel. Este, está dividido em vinte municípios, com um total de 6.301.342 habitantes (IBGE, 2024), sendo o mais populoso o de São Paulo, com uma população de 11.895.578 habitantes em 2024.

Na “CIDADE NATUREZA”, dos 6.301.342 residentes em 2024, 13,6% tinham menos de 15 anos, 67,6% representavam a população ativa e 18,7% a população idosa, isto é, com mais de 65 anos.

Em relação à taxa de natalidade, a região registou uma taxa de crescimento de 0,77% no ano de 2023/24 (IBGE 2024). A região conta com uma rede escolar com 7.000 estabelecimentos.



FORAM ESTUDADAS OUTRAS ALTERNATIVAS ALÉM DA ÁREA DO PROJETO?

Sim. Inicialmente foi avaliada a transferência do empreendimento para algumas regiões metropolitanas de São Paulo, tendo em vista as similaridades mercadológicas e o potencial oferecido em termos de infraestrutura e incentivos econômicos. No entanto, o THUNDER FANTASY PARK na Grande São Paulo (CIDADE NATUREZA) já está consolidado e seria um retrocesso abandonar a possibilidade de ser ÚNICO. O grupo empreendedor é experiente e sabe da importância da escolha da localização para a viabilidade econômica do Empreendimento. Exemplos de parques consagrados no Brasil como o Hopi Hari (SP), Beto Carreiro World, Beach Park de Fortaleza são prova desta afirmação.

Focados em São Paulo, iniciou-se a procura por áreas com acesso através rodovias estruturadas e distanciadas entre 10 e 250 km do aeroporto internacional de São Paulo, focando também Rio de Janeiro e Curitiba, o que é estratégico para a concepção do parque, pois sabe-se que Parques Temáticos de grande porte podem incrementar substancialmente o turismo de uma região podendo, em alguns casos, chegar a responder por 80% dos pacotes turísticos vendidos.

Foi feita a busca por áreas na saída pela BR-116, sul e norte, no entanto e foi dada preferência às áreas próximas ao aeroporto internacional de Guarulhos, situado a cerca de 15 km das áreas viáveis, uma avaliação conjunta com a Prefeitura a viabilidade jurídica de implantar o imóvel neste local e os procedimentos necessários para a compra do terreno.

Além das dimensões favoráveis, a área apresenta inúmeros benefícios para a viabilidade do parque como o acesso direto pela rodovia Presidente Dutra (BR 116) que interliga diversas capitais.

COMO SERÁ O NOVO PARQUE?

O novo THUNDER FANTASY PARK irá incorporar o que se tem de mais moderno em termos de conceito para esta tipologia de empreendimento, incluindo diversidade de atrações para todas as faixas etárias, acesso para PCDs (Pessoas com deficiências), gestão de segurança, gestão de manutenção e gestão de operação.

Especificamente, o novo THUNDER FANTASY PARK foi concebido para atender integralmente ao conjunto de requisitos e diretrizes contidas nas normas NBR 15926 de 2011 que visam estabelecer um padrão de segurança nos parques de diversões do Brasil, nivelando-os com as normas internacionais.

O Novo parque de diversões THUNDER FANTASY PARK deverá ocupar uma área de aproximadamente 50.000.000 m² capacitada para receber um público estimado em 150.000 pessoas em determinados momentos da operação. Assim sendo, o parque deverá estar dotado com todos os projetos de acessibilidade, segurança, saneamento, contingências, comunicações dentre outros para garantir o correto funcionamento da unidade dentro dos padrões modernos dos parques de diversões.

O Novo THUNDER FANTASY PARK não será apenas diversão para crianças, pois estão previstos usos diversos como comércio, restaurante, teatro e arena de eventos dentre outras atrações.

As principais premissas do projeto são as seguintes:

- * Atendimento das restrições ambientais identificadas ao longo do processo, no sentido de não suprimir vegetação em estágio médio de regeneração nem adentrar o projeto em áreas de preservação permanente – APP;
- * Aproveitamento das porções preferencialmente planas ou de baixa declividade do terreno, visando o menor impacto ambiental e melhor custo/benefício da obra;
- * Desenvolvimento do projeto em diversos níveis, fazendo uso de taludes de corte e passeios e passarelas elevadas, de tal forma a minimizar a movimentação de terra e maximizar a possibilidade de preservar indivíduos arbóreos que fariam inseridos dentro do layout do parque.
- * Projeto modular que permita desenvolver o projeto total através de várias etapas, mas garantindo em todas elas a segurança dos usuários, o serviço aos usuários e a proteção do meio ambiente;
- * Acesso principal a ser realizado a partir da BR-116, através de pistas locais dimensionadas de tal forma que não comprometam a circulação na rodovia;
- * Criação de uma via interna periférica com acessos independentes para visitantes e serviços e ligação direta com o pátio de estacionamento;
- * Integração do parque com a mata do entorno, fortalecendo o conceito contemplativo de empreendimento inserido dentro de um remanescente de floresta atlântica;
- * Viabilizar uma faixa de amortização mínima de 08m de largura entre a borda da mata remanescente e o início das atividades do parque, sendo que esta faixa poderá ser utilizada para efeitos de circulação de serviço e demais atividades de baixo impacto;
- * Incorporar no projeto a vegetação nativa caracterizada como estágio médio de regeneração existente dentro da área de implantação de 27,4 hectares.

DISPOSIÇÃO GERAL DO THUNDER FANTASY PARK

ESTACIONAMENTO	ÁREA EXPLANADA CENTRAL	PRAÇA DE ALIMENTAÇÃO
2.500 vagas comuns, com os percentuais previstos em norma para PNE, idosos e gestantes 540 vagas V.I.P 1.500 vagas para ônibus; 50 vagas para trailer 1.000 vagas para motos 50 vagas para taxi - Alameda de Acesso ao Pavilhão - Centro de apoio ao turista e Educação Ambiental	- Pavilhão de acesso - Praça de Acesso - Alameda de Acesso principal - Loja de souvenirs - Subestação elétrica e grupo gerador - Base de bombeiros - Ambulatório	- Praça de Alimentação (capacidade 600 mesas) - Terraço mirante - Banheiros - Serviço e apoio as praças - Praça de Alimentação de funcionários - Central temporária de recolhimento de lixo; - Docas (carga/descarga); - Poço de captação de água - Reservatório superior e inferior;
ADMINISTRAÇÃO	ÁREA DE DIVERSÃO RADICAL	CENTRO COMERCIAL
- Bloco administrativo - Bloco de apoio e controle de funcionários - Ambulatório - Estacionamento privativo	10 equipamentos de diversão - Praça de Convivência - Bloco/apoio (comércio, serviço/ administração - Corredor de serviço subterrâneo	- Restaurante temático mirante - Estacionamento privativo
ÁREA DE DIVERSÃO INFANTIL	ÁREA DE DIVERSÃO FAMILIA	ÁREA 2 DIVERSÃO RADICAL
10 equipamentos de diversão - Circuito de equipamentos infláveis - Casa cenográfica - Praça de Convivência temática - Anfiteatro ao ar livre - Área técnica: subestação elétrica e gerador	20 equipamentos de diversão - Praça de Convivência com fonte seca - Espelho d'água - Lanchonetes e banheiros - Torre de desembarque do teleférico - Torre de desembarque tirolesa - Estação central da Maria Fumaça	15 equipamentos de diversão - Praça de Convivência - Lanchonetes e sanitários

ÁREA DIVERSÃO FAMILIA ECO	ÁREA 2 DIVERSÃO INFANTIL	ÁREA 2 DIVERSÃO FAMILIAR
• 6 equipamentos de diversão • Praça de Convivência temática • Torre de observação de pássaros • Torre de embarque tirolesa • Estação de embarque teleférico • Trilha ecológica • Arvorismo • Labirinto 3D ecológico • Fazendinha para interação com os animais • Vila Velho Oeste cenográfica	• 15 Equipamentos de diversão • Praça de Convivência temática • Baby Fantasy (local destinado a crianças de até 3 anos) • Bloco de apoio (comércio e serviço) • Praça educativa • Lanchonetes e sanitários • Berçário	• 10 equipamentos de diversão • Salões de festas • Vila Fantasy com praça de convivência temática • Jogos de sorte • Jogos eletrônicos • Lanchonetes e sanitários
ÁREA DO TERROR	ÁREA DE EVENTOS	ÁREA DE MANUTENÇÃO
• Equipamentos de diversão • Castelo do terror • Vila fantasma • Projeções holográficas em tecnologia 8D • Cidade fantasma • Trem da morte • Subestação elétrica e grupo gerador	• Teatro com capacidade para 2.000 pessoas • Concha acústica • Praça de Acesso à arena de eventos • Arena de eventos • Apoio técnico para arena de eventos	• Galpões de manutenção • Depósito de equipamentos • Almoxarifado • Estacionamento de carretas • Pátio de manobras
ÁREA DO FUTURO	ZOOSIMBA	PARQUE AQUÁTICO
• 5 cinemas de alta tecnologia • Salão holográfico • Jogos de realidade virtual • Projeção ao ar livre com tecnologia 8D • Passeio de carros voadores • Lanchonetes robotizadas • Banheiros do futuro	• Zoológico com animais soltos • Passeios de Jipe e teleférico • Área de convivência temática • Serpentário • Aquário	• 25 piscinas • 15 toboáguas adulto • 10 toboáguas infantis • 1 toboágua radical • 1 piscina com onda • 1 rio artificial com correnteza para passei de boia Cross • 4 restaurantes • 10 lanchonetes • 10 banheiros para banho • Vestiários masculinos e femininos • Casa de máquinas e controle das piscinas

COMO SERÁ A INFRAESTRUTURA?

O Novo Parque THUNDER FANTASY PARK será dotado de toda a infraestrutura de serviços necessária à correta operação, dentro dos preceitos da sustentabilidade.

Destaca-se inicialmente o projeto de drenagem superficial, que estará diretamente atrelado ao projeto de terraplenagem direcionado as águas de pluviais às linhas de drenagem de forma controlada, protegendo as superfícies da erosão superficial. Em termos de abastecimento de água, a demanda no cenário de ocupação máxima (7.000 pessoas) foi estimada em aproximadamente 560m³ de água por dia e uma reserva técnica de combate a incêndio permanente de no mínimo 50m³. A opção prioritária para atendimento desta demanda será a perfuração de poços profundos com captação no aquífero Beberibe.

A gestão de água no parque será voltada a minimizar o consumo através das seguintes ações:

- Implantação de bacias sanitárias e torneiras ecológicas;
- Aproveitamento de água de chuva em alguns setores, para limpeza de pátios e rega de jardins;
- Utilização de lavadoras de pressão de baixa vazão;
- Campanhas de conscientização dos usuários do parque.

O sistema de esgotamento sanitário estará estruturado a partir de uma rede coletora que armazenará o efluente e o encaminhará para uma ETE compacta localizada na parte posterior do parque. O tratamento do efluente atenderá os padrões da legislação ambiental em vigor e priorizará o lançamento em micro bacia que, conforme diagnóstico, apresente menor sensibilidade ambiental.

O sistema de gerenciamento de resíduos sólidos atenderá o disposto na Lei 12.305 de 2010 que instituiu a Política Nacional de Resíduos Sólidos e seu respectivo Decreto Regulador nº 7.404 de 2010, e estará calcado na aplicação das premissas universais do gerenciamento de resíduos conhecidas como 03Rs (Reduzir – Reaproveitar – Reciclar), o que outrossim, já é efetuado no parque atual que funciona no Centro de Convenções.

O Novo THUNDER FANTASY PARK atenderá todas as normas de Acessibilidade universal descritas na NRB 9050, contará com projeto de combate a incêndios aprovado pelo corpo de bombeiros e adicionalmente com Programa de Emergência.

O PARQUE SERÁ IMPLANTADO EM ETAPAS?

Sim, o parque foi planejado para que a execução completa seja realizada em 10 anos, com fases de implantação que serão concluídas a cada dois anos.

É muito importante mencionar aqui que, seguindo orientações de profissionais da área, o licenciamento ambiental será igualmente faseado, ou seja, que para cada nova etapa de intervenção o empreendedor precisará solicitar uma nova licença de instalação (LI) na Secretaria de Meio Ambiente do município, apresentando no ato de solicitação OS RESULTADOS DO PROGRAMA DE COMPENSAÇÃO AMBIENTAL E EVIDÊNCIA OBJETIVA DO ATENDIMENTO DE TODOS OS COMPROMISSOS ASSUMIDOS NA FASE DE LICENCIAMENTO.

Este será um dos mecanismos de controle que estão sendo propostos, para garantir que o empreendimento efetivamente irá contribuir com a preservação e elevação da qualidade ambiental.

HAVERÁ SUPRESSÃO DE VEGETAÇÃO NA IMPLANTAÇÃO DO PARQUE?

Sim. Haverá supressão de vegetação secundária de mata atlântica em estágio inicial de regeneração. Mas, o que isto significa?

Vegetação secundária significa que a mata na forma como se apresenta atualmente não corresponde à floresta original. No passado ela foi suprimida total ou parcialmente ficando totalmente descaracterizada como floresta e, com o passar do tempo e apesar dos grandes impactos a que vem sendo submetida, veio se regenerando até atingir a condição que apresenta atualmente.

Estes grandes impactos mencionados, principalmente o corte seletivo de madeira e as queimadas, não deixam avançar o processo de regeneração natural. Apesar do passar do tempo, a maior parte da área se estacionou no estágio inicial de regeneração, ou seja, naquele onde a área apresenta uma predominância de espécies pioneiras com troncos considerados finos (menores a 08cm de diâmetro), alturas inferiores a 05m e grande quantidade de vegetação herbácea.

Esta vegetação em estágio inicial se concentra principalmente nas áreas mais planas do terreno. A vegetação de melhor qualidade que se encontra no estágio médio de regeneração se verifica principalmente nos vales profundos da área onde o acesso é bastante difícil. Dentro desse contexto, confirma-se que haverá supressão de área verde de 24,71 hectares de vegetação em estágio inicial de regeneração, salientando que NENHUMA SUPRESSÃO SERÁ AUTORIZADA EM VEGETAÇÃO QUE SE ENCONTRE EM ESTÁGIO MÉDIO DE REGENERAÇÃO. É importante mencionar que esta supressão será efetuada seguindo procedimentos técnicos ambientalmente corretos, incluindo o afugentamento e salvamento de fauna, sendo estimada que na primeira fase de implantação seja requerida uma supressão da ordem de 40% do total previsto.

A PERDA DA VEGETAÇÃO TERÁ QUE SER COMPENSADA?

A legislação ambiental em vigor determina que apenas a supressão de mata atlântica em estágio médio de regeneração deva ser compensada. Entretanto, no caso do Novo THUNDER FANTASY PARK foi determinado que qualquer supressão mesmo que seja em estágio inicial deverá ser objeto de compensação. Assim, a supressão dos 24,71 hectares de vegetação em estágio inicial deverá ser compensada pelo empreendedor e a proposta é que, uma parte seja feita no próprio Parque Estadual da Cidade Natureza recuperando os setores que se encontram mais impactados, e a outra parte seja direcionada para as unidades de parques municipais, que se encontrem atualmente altamente impactados.

Esta exigência de compensação na própria mata foi um dos aspectos que levaram à equipe técnica do EIA a considerar tolerável a supressão prevista, pois prevê-se que através da recuperação dos setores degradados, do monitoramento permanente, da transformação em unidade de conservação e da vigilância constante da área verde evitando-se o corte e o fogo, ao cabo de uma ou duas décadas todo o remanescente de mais de 100 hectares atinja o estágio médio de regeneração com aumento na diversidade de espécies e melhoramento da função ecológica da mata em todos os aspectos

SERÁ REQUERIDA MOVIMENTAÇÃO DE TERRA?

Sim. A região da Grande São Paulo corresponde a uma formação geomorfológica denominada como “Cidade Natureza”, que se caracteriza por apresentar costas elevadas e um topo semi-plano do qual se desprendem vales profundos que conformam, por sua vez, a rede de drenagem superficial

O projeto prevê otimizar a movimentação de terra através da adoção de plataformas e diferentes níveis de serviço. Entretanto, a área é grande, são 50.000.000m² previstos para implantação do parque, que terão que ser conformados para receber os equipamentos. As cotas mais elevadas serão rebaixadas para fornecer material de aterro para elevar os pontos mais baixos. No projeto conceitual foi estimada uma movimentação de terra da ordem de 1.753.000m³ com volumes balanceados de corte e aterro.

Espera-se que na elaboração do projeto executivo estes volumes possam ser diminuídos substancialmente. A primeira fase de implantação deverá absorver aproximadamente 50% deste volume previsto de movimentação de terra.

JÁ EXISTE CRONOGRAMA DA PRIMEIRA FASE DE OBRAS?

Sim. A primeira Fase de implantação prevê a intervenção em 12,84 hectares de terreno e uma previsão de duração das obras de 24 meses conforme mostra o Cronograma da FIGURA 04.

A implantação basicamente estará dividida em sete etapas, quais sejam:

- Aquisição da propriedade
- Licenciamentos ambientais
- Projetos
- Alvarás
- Supressão de vegetação e terraplenagem;
- Obras civis;
- Montagem eletromecânica do parque.

Em algum momento haverá uma superposição de atividades onde se verificará o maior número de pessoas trabalhando na implantação. As estimativas iniciais indicam que aproximadamente 100 pessoas participem da implantação do parque durante os primeiros 24 meses de obras.

O empreendedor priorizará a contratação de mão de obra do entorno até onde for possível, pois a montagem eletromecânica dos brinquedos precisará de mão de obra especializada.

O canteiro de obras estará posicionado na parte posterior do terreno, onde a vegetação se encontra mais degradada, e ainda se terá o apoio da casa administrativa, que será construída pelo empreendedor

Nº	ATIVIDADE	QUINQUEMESTRE																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	AQUISIÇÃO DA PROPRIEDADE	■																							
2	OBTENÇÃO DE LICENÇAS		■																						
3	IMPLANTAÇÃO DE CANTEIRO DE OBRAS			■																					
4	SUPRESSÃO DE VEGETAÇÃO				■																				
5	TERRAPLENAGEM DA ÁREA E PROTEÇÃO DE TALUDES					■																			
6	CONSTRUÇÃO DE MUROS DE ARRIMO						■																		
7	IMPLANTAÇÃO DE MACRODRENAGEM							■																	
8	EXECUÇÃO DE OBRA CIVIL								■																
9	IMPLANTAÇÃO DAS REDES DE SERVIÇOS									■															
10	MONTAGEM DOS BRINQUEDOS										■														
11	IMPLANTAÇÃO DO PROJETO PAISAGÍSTICO											■													
12	TESTES																								■

E A ETAPA DE OPERAÇÃO?

A etapa de operação se refere ao funcionamento rotineiro do THUNDER FANTASY PARK será operado no mesmo formato gerencial dos grandes parques com equipe própria. Todas as equipes e funcionários que trabalharão no parque serão contratados pelo THUNDER FANTASY PARK, exceto os seguranças e vigias, que serão contratados com empresa especializada.

O regime de operação e horários variarão em função da demanda, da temporada e dos eventos que estejam agendados para cada período. De forma geral a temporada alta para o parque vai de julho até janeiro e a temporada baixa de fevereiro a junho.

O THUNDER FANTASY PARK operará com um organograma funcional que atenderá com suficiência a estrutura implantada. No total são 186 funcionários subordinados a um diretor geral e duas gerências. Esta estrutura de organograma será mantida no novo parque, onde se espera que progressivamente sejam criadas aproximadamente cem (100) novas vagas de trabalho.

Na operação do Novo THUNDER FANTASY PARK ocorrerá eventos que serão promovidos como o Terror no Vale, que contará com a participação em média de 500 atores totalmente maquiados e caracterizados de acordo com o tema em questão.

Destacam-se também os EVENTOS FILANTRÓPICOS que o Parque promoverá. Todas as quartas-feiras o parque manterá a bilheteria fechada para o público em geral e abrirá os seus portões para os alunos das escolas da rede pública estadual e municipal cobrando apenas 70% da meia entrada. O THUNDER FANTASY PARK participará também do DIA NACIONAL DA ALEGRIA onde em um único dia os principais parques do Brasil abrem suas portas para menores carentes de todo o Brasil

Ainda haverá uma data destinada ao NATAL que acontece todos os anos em dezembro em parceria com o Empresários na qual novamente os portões do parque são abertos para menores carentes da capital e principalmente de toda a região da Cidade Natureza.

QUAL SERÁ A GERAÇÃO DE EMPREGO NO NOVO PARQUE?

Conforme já foi mencionado, durante a etapa de implantação (obras), estima-se um contingente de operários de aproximadamente 100 pessoas em uma condição temporária restrita ao primeiro período de implantação de 24 meses.

Já na operação do parque, a estimativa é igualmente de 800 novos empregos diretos que irão sendo preenchidos na medida em que o Novo Parque assim o exija, totalizando assim uma equipe de 1.000 pessoas aproximadamente.

O número de empregos indiretos é de difícil apropriação. O BNDES maneja um fator de 3x para este quesito, ou seja, considera que para cada emprego direto gerado serão gerados três empregos indiretos. No caso do novo THUNDER FANTASY PARK, em alguns eventos este fator poderá ser efetivamente da ordem de 2x, a exemplo do período do “Terror no Vale”, onde um contingente grande de atores e auxiliares é contratado temporariamente. Finais de semana e período de férias a equipe é reforçada igualmente. No entanto, em média, considera-se para efeitos de estimativa que o novo parque deverá manejar um coeficiente de 1x de empregos indiretos, ou seja, serão gerados em média 2.000 empregos indiretos no decorrer da operação.

QUAIS SERÃO OS PRINCIPAIS IMPACTOS NA FASE DE PLANEJAMENTO?

A depender da complexidade e/ou contexto onde se desenvolvem alguns empreendimentos, às vezes torna-se necessário prever uma fase prévia que antecede à implantação do empreendimento e que se denomina **FASE DE PLANEJAMENTO**. Neste caso, do novo THUNDER FANTASY PARK, considerou-se necessário prever esta fase prévia, por conta da sensibilidade ambiental da área proposta, a qual vem levantando toda uma série de expectativas (positivas e negativas) tanto na população como nos próprios órgãos envolvidos, expectativas estas que certamente aumentarão e envolverão outros atores na medida em que se avance com o processo de licenciamento.

Outro fator de impacto nesta fase é a demarcação da área adquirida que realizará o empreendedor através da construção de um muro, medida esta que aumentará em muito a segurança do setor e a qualidade da vegetação, mas também ocasionará a interrupção de alguns percursos e podem chegar a induzir uma ocupação das áreas que se localizarem fora do perímetro da propriedade do empreendedor.

Para todos os impactos identificados nesta fase foram propostas **MEDIDAS DE MITIGAÇÃO** com destaque para as seguintes:

- Desenvolver um PROGRAMA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL que deverá ter como objetivo central a criação de canais de comunicação entre o Empreendedor e sociedade local, de modo que todas as ações previstas nas diferentes etapas do empreendimento sejam transparentes e de conhecimento da população;
- Finalizar as atividades de controle de acesso à mata;
- Iniciar os trabalhos de recuperação dos setores da mata que não serão suprimidos;
- Abranger dentro da fiscalização a ser exercida pelo parque os setores que pertencem à Cidade Natureza, mas que estão fora da gleba do empreendedor;
- Definição de um plano de ordenamento urbano neste setor do bairro por parte da Prefeitura local, para evitar um processo de favelização nestes setores que pertencem a Cidade Natureza, mas que estão fora da gleba do empreendedor;

QUAIS SERÃO OS PRINCIPAIS IMPACTOS NA FASE DE IMPLANTAÇÃO?

Na Fase de implantação do empreendimento, que se estenderá por um período de 24 meses aproximadamente, foram alocados 20 impactos ambientais que correspondem a 45% do total previsto na matriz. O conjunto de impactos possui uma característica temporária em grande parte dos casos, tendo uma dinâmica de reversibilidade, ou seja, que quando cessa sua ação, as condições ambientais temporariamente afetadas voltam à condição original. A maior parte destes impactos são os tradicionais de obra civis relacionados com canteiro de obra, poeira, ruído.

No entanto, nesta fase também estão alocados os impactos de magnitude Alta e de características irreversíveis com destaque para a SUPRESSÃO DE 24,71 HECTARES DE VEGETAÇÃO DE MATA ATLÂNTICA EM ESTÁGIO INICIAL DE REGENERAÇÃO. A supressão traz consigo efeitos associados de fragmentação do remanescente e efeitos sobre a fauna local.

Em relação a esta supressão que representa 16,9% Cidade Natureza e 15,8% do estoque total de vegetação que se tem no setor, a equipe técnica do EIA baseada na situação precária que se vivenciava antes da entrada do empreendedor, nos resultados do diagnóstico de fauna e de flora e nas garantias estabelecidas para a compensação ambiental, considerou que a supressão prevista é tolerável dentro do contexto atual do ecossistema, e que se bem no curto prazo a qualidade ambiental poderá decair, no médio e no longo prazo se terão benefícios ecológicos que nunca chegariam a ser alcançados de se manter a ociosidade e o estado de abandono da mata.

De qualquer forma, foram elencadas diversas MEDIDAS DE MITIGAÇÃO para minimizar os efeitos desta supressão, sendo estas:

- Compensação pelo empreendedor com o replantio do dobro de hectares suprimido (2:1), salientando que a definição final deste valor será atribuição da SMA;
- Preservar os indivíduos de maior porte ou de espécies relevantes que sejam identificados nas áreas de supressão e que não conflite com o layout do parque;
- Suprimir a vegetação por etapas, unicamente nas áreas que efetivamente serão necessárias para a operação do parque;
- Recomenda-se que a primeira etapa seja da ordem de 10 hectares;
- Deferir de forma faseada as licenças de instalação (LI), sendo que o requerimento de uma nova supressão deve ser condicionado à demonstração de resultados das ações de compensação, monitoramento e recuperação da vegetação remanescente;
- Quando da elaboração do projeto executivo do empreendimento recomenda-se estudar alternativas de estacionamento para ocupação de uma área menor;
- Enriquecimento da vegetação remanescente de tal forma a garantir que no menor tempo possível todo o remanescente atinja o estágio médio de regeneração;
- Elaboração e implementação do PROGRAMA DE PROTEÇÃO DA FLORA TERRESTRE incluindo o Controle Ambiental na Supressão, o Salvamento e Transplante de Germoplasma Vegetal e Afugentamento e Resgate de Fauna, e os PROGRAMAS DE MONITORAMENTO DE FAUNA E DE FLORA;
- Considerar que o EIA/RIMA estudará a máxima área plausível de supressão dentro da mata do Parque. Assim, nenhuma outra, ampliação, expansão, complementação além dos 27,4 hectares estudados deverá ser autorizada pelo órgão licenciador;
- Negociação com a ENEL para definição de uma estratégia de poda da faixa de servidão menos impactante, de tal forma a recuperar e melhorar a conectividade entre os lados norte e sul da mata fragmentados.
- Instalação de bacias de contenção de sedimentos na fase de obras;
- Evitar sempre que possível, obras, na estação chuvosa nas áreas mais susceptíveis a instabilidade;
- Controle da remoção da vegetação, limitando sua retirada ao mínimo necessário, para manter a proteção do solo e a estabilidade da superfície do terreno;
- No caso de necessidade de remoção da camada superficial do solo, esta deverá ser estocada em locais protegidos da ação erosiva das chuvas e da poluição, para sua posterior utilização nos trabalhos de recuperação das áreas afetadas pelas obras;
- Proteção do solo exposto (principalmente nos taludes de aterro) e controle do escoamento superficial, por meio de manutenção da cobertura vegetal rasteira ou por um sistema provisório de drenagem superficial;
- Instalação de dispositivo de proteção adequada (dissipadores de energia) nos pontos de lançamento das águas coletadas pelo sistema de drenagem, para evitar o desenvolvimento de sulcos e ravinas junto a essas saídas;

- No projeto executivo de drenagem superficial deve-se considerar o percurso total dos deflúvios, desde os pontos de geração nas áreas impermeabilizadas do parque, até os pontos de desague nas cotas baixas dos fundos dos talvegues. Nenhum lançamento deverá ser realizado na crista dos tabuleiros nem nas cabeceiras de drenagem.

QUAIS SERÃO OS PRINCIPAIS IMPACTOS NA FASE DE OPERAÇÃO?

Fase caracterizada pelo funcionamento rotineiro do parque incluindo atendimento ao público e realização de eventos especiais para grandes públicos. A duração desta Fase é indeterminada, porém, para efeitos do estudo foi considerada uma duração de 25 anos, valor este que normalmente é associado à vida útil de empreendimentos para cálculo de viabilidade financeira.

Na Fase de operação do empreendimento foram alocados 17 impactos ambientais que correspondem a 38% do total previsto na matriz. O conjunto de impactos em sua grande maioria apresenta um caráter permanente, pois serão verificados ao longo do período de funcionamento do parque. Dos 17 impactos alocados a esta fase, 06 deles, todos positivos, foram qualificados com Magnitude=4, o que era de se esperar, pois é nesta fase onde os benefícios advindos do empreendimento se deverão verificar.

Dentro desse contexto menciona-se aqui um impacto que na opinião da equipe técnica do EIA é um dos de maior relevância e de caráter positivo. Refere-se à IDENTIFICAÇÃO DE UM RESPONSÁVEL VISÍVEL E LEGÍTIMO PELA ÁREA AUMENTANDO AS GARANTIAS DE PRESERVAÇÃO DA MESMA. Este impacto foi relacionado na matriz na etapa de planejamento, pois começou desde que o empreendedor adquiriu a área, mas deverá ter o seu desenvolvimento real durante operação. Com o gestor interagindo dentro da mata de forma sustentável e implementando ações de recuperação da vegetação remanescente, certamente em alguns anos, quiçá uma década, todas as áreas que no diagnóstico foram classificadas como em estágio inicial de regeneração terão alcançado o estágio médio e continuarão evoluindo.

Em termos de impactos negativos estes estarão relacionados com a emissão de ruídos e iluminação artificial que poderá afetar a fauna que habita a vegetação remanescente. Da mesma forma o fluxo de veículos poderá ocasionar impactos na BR-116 hora pelo aumento de tráfego principalmente entre os dois retornos que dão acesso ao empreendimento, como por conta de estacionamentos irregulares no acostamento.

Ainda foi considerado um eventual fluxo de jovens, crianças e adultos das comunidades dos arredores (do lado oposto da BR) para comercializar produtos na entrada do parque, aumentando os riscos de atropelamento. Para todos os impactos identificados nesta fase foram propostas **MEDIDAS DE MITIGAÇÃO** no caso de impactos negativos e **MEDIDAS DE MAXIMIZAÇÃO** em caso de impactos positivos, com destaque para as seguintes:

- Garantir que as ações positivas efetivamente irão acontecer através da definição de um modelo de gestão eficiente que garanta os recursos necessários para manutenção e fiscalização da infraestrutura implantada;
- Transformar a Cidade Natureza em uma unidade de conservação (UC) abrangendo a totalidade da área, inclusive o parque que passaria a ser uma das zonas a serem previstas no Plano de Manejo. Isto forneceria critérios restritivos que evitariam uma mudança posterior na tipologia de empreendimento;
- Estabelecer parcerias com prefeituras e órgãos de turismo para inserir o parque dentro dos roteiros turísticos da região;

- Estabelecer mecanismos de universalizar o acesso ao parque para as comunidades do Paulista, através de parcerias com as escolas, descontos em dias determinados, etc.;
- Elaborar e aprovar no DNIT o projeto de acessibilidade pela BR-116, incluindo sinalização adequada;
- Prever procedimento de emergência para permitir o acesso de veículos ao parque com agilidade em caso de se verificar uma pane no sistema de emissão de tickets e abertura de cancela;
- Sinalizar o acostamento informando a proibição de estacionamento;
- Em caso de estacionamento insuficiente fornecer para os usuários uma alternativa correta de estacionamento;
- Atuar em parceria com a PRF para coibir práticas de uso inadequado da BR;
- Elaboração de Plano de acessibilidade ao parque, fornecendo alternativas seguras de chegada de visitantes com utilização de sistema público de transporte;
- Monitorar a travessia de pedestres na BR-116 e em função disso, prever passarela de pedestres;
- Elaboração e implantação de programas de Comunicação Social e Educação Ambiental;
- Projeto executivo de iluminação adequado para evitar a poluição luminosa;
- Utilização de alternativas tecnológicas em termos de luminárias, que maximizem o percentual de luz útil, priorizando aquelas de baixa atratividade de insetos;
- Utilização de plantas repelentes de insetos.

QUAIS SERÃO OS PRINCIPAIS IMPACTOS NA FASE DE ENCERRAMENTO?

Um único impacto foi considerado nesta Fase e cogita o cenário do parque cerrar suas atividades e a área ficar exposta à entrada de outra tipologia de empreendimento muito mais impactante. A ocorrência de um encerramento do parque no futuro, após 25 anos de funcionamento ou mais é um evento que certamente pode acontecer. Já o encerramento prematuro por conta de resultados negativos do negócio ou outro tipo de conjuntura não é esperado, mas igualmente existe um risco de isto chegar a acontecer.

Neste cenário haveria uma mudança no gestor da área, tornando necessário definir mecanismos para garantir a continuidade das ações que embasaram a viabilidade de implantação do parque.

MEDIDAS DE MITIGAÇÃO com destaque para as seguintes:

- A criação da Unidade de Conservação Na Cidade Natureza incluindo o setor do parque como atividade compatível poderia proteger o remanescente da entrada de um uso não compatível no futuro;
- Não autorização de novos licenciamentos nem expansões dentro da Cidade Natureza

QUAL O CUSTO PARA IMPLANTAÇÃO DO PROJETO DESDE A IMPLANTAÇÃO ATÉ A CONCLUSÃO?

O custo estimado do projeto é de U\$ 10.000.000.000 compreendendo desde a compra da propriedade até o término do projeto incluindo marketing em mídias televisivas durante a obra e posterior

O valor será aplicado durante o prazo de implantação conforme cronograma físico financeiro.

Contexto e tendências a nível internacional

O negócio de parques de diversão integra a indústria da hospitalidade, nomeadamente o setor do entretenimento, e engloba os parques temáticos, de diversão e aquáticos – espaços em que uma série de atrações, criadas em torno de um ambiente artificial, proporciona às visitantes experiências de recreação.

No Brasil, existem alguns parques aquáticos, temáticos e de diversões que se classificam entre os seis melhores parques do mundo, dentre eles o Beach Park que ocupa o segundo lugar no ranking mundial e o Beto Carrero World, Penha -SC que ocupa o sexto lugar no mundo e o primeiro da América Latina, de média dimensão, como o Termas dos Laranjais em Olímpia - SP, o Magic City – Suzano - SP ou o Wet'n Wild – Itupeva-SP, Hot Park – Rio Quente-Goiás e múltiplos parques de diversão localizados nos maiores centros urbanos.

Trata-se de um setor que exige elevados investimentos, sendo necessário renovar as atrações com regularidade para assegurar a lucratividade e atender às expectativas dos clientes. Um dos grandes desafios é manter o parque estimulante para incentivar os clientes a voltar, criar atrações memoráveis para envolver os clientes numa experiência agradável, e assegurar que as atividades são interativas e imersivas por forma a despertar o lado emocional das pessoas.

Quanto às tendências de futuro, prevê-se a gradual adoção de tecnologia como a realidade virtual e aumentada, a das interações com games, a inclusão de tecnologia móvel para a compra de bilhetes.

ANÁLISE EXTERNA

1. Meio envolvente mediato

Para o estudo da envolvente externa mediata da empresa, foi realizada uma análise PESTAL, isto é, da envolvente política, económica, social, tecnológica, ambiental e legal.

1.1 Envolvente política

O Brasil vem se recuperando, política e socialmente e vem incentivando o turismo interno mesmo ainda herdando uma carga tributária altíssima. Apesar da previsão de instabilidade política em virtude de reformas legislativas, fiscais e de previdenciária está aumentando o turismo em geral.

1.2 Envolvente económica

A crise financeira mundial também foi sentida no Brasil, um pouco em todos os setores, levando a políticas económicas e financeiras de ajustamento que afetaram negativamente o poder de

compra dos consumidores até hoje, a economia brasileira tem mantido uma trajetória de recuperação moderada. Apesar dos constrangimentos estruturais ao seu crescimento, no qual assumem uma relevância especial os elevados níveis de endividamento dos setores público e privado e uma evolução demográfica desfavorável, após um crescimento de 1,2% em 2017, o Produto Interno Bruto (PIB) deverá acelerar para 1,4% em 2019, estabilizando o seu ritmo de crescimento em 1,5% nos próximos dois anos.

De acordo com o Banco Central, o mercado de trabalho está também em fase de recuperação gradual, projetando-se o crescimento do emprego, a um ritmo moderado, e a redução da taxa de desemprego – que no último trimestre de 2019 foi de 10,5%.

1.3 Envolvente social

O Índice de Confiança dos consumidores mede a confiança destes em relação à sua situação econômica pessoal e à do país, influenciando as decisões de consumo dos mesmos. Este índice tem revelado tendências positivas.

Finalmente, a crise que se viveu, veio alterar o comportamento dos consumidores

1.4 Envolvente tecnológica

A internet tem-se revelado imprescindível na comunicação entre as marcas e os consumidores. Além da fonte de informação inesgotável que representa para o consumidor – que pode fazer escolhas mais informadas, é uma ferramenta que veio alterar os modelos de negócio existentes, os hábitos de consumo e de distribuição, e inserir as empresas num contexto global cada vez mais competitivo.

Com a democratização do acesso à internet, a utilização de aparelhos com acesso à internet e da popularidade das redes sociais, no caso da Thunder Tour, estas são ferramentas que permitem até efetuar reservas de serviços.

1.5 Envolvente ambiental

Os consumidores, essencialmente os mais jovens, revelam dar cada vez mais importância às questões sociais e ambientais identificando-se com as empresas que apresentam propósitos sociais e ambientais. Para ir de encontro a esta tendência, o Thunder Fantasy Park se especializou em leis ambientais.

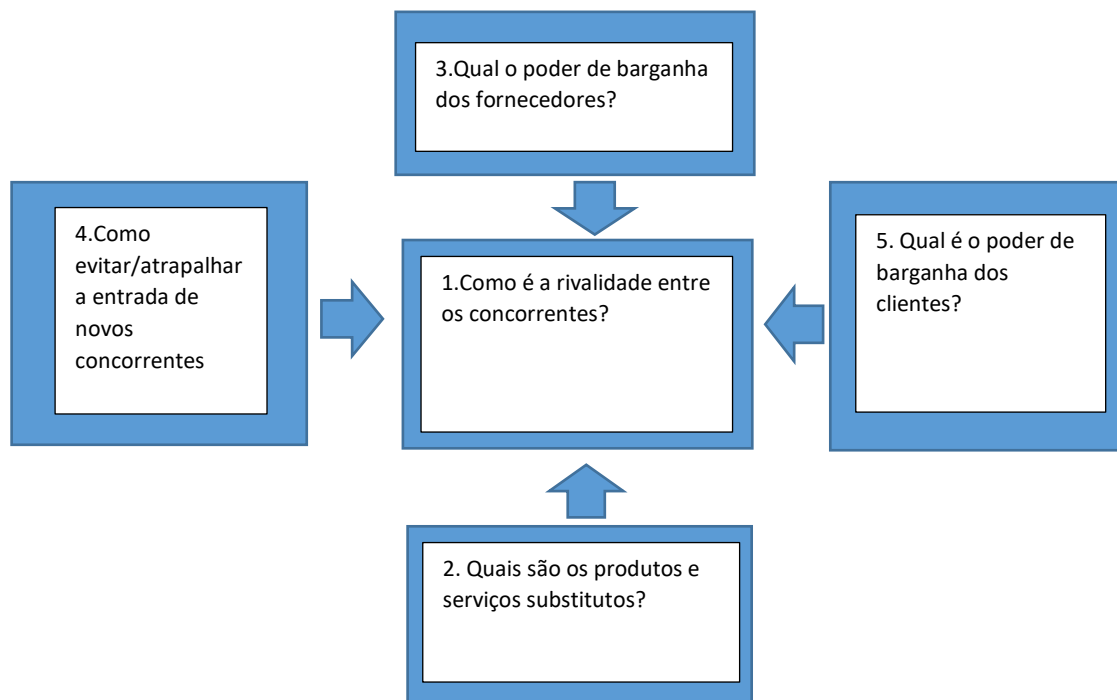
1.6 Envolvente legal

As constantes intervenções de manutenção que o funcionamento do parque acarreta para que as normas de segurança e higiene sejam respeitadas, são o grande fator a destacar no que toca às medidas legais.

2. Meio envolvente imediato

A análise do meio envolvente imediato foi realizada com a aplicação do modelo das Cinco Forças de Porter. Esta revela um nível de atratividade do setor médio, fruto das elevadas necessidades de capital para entrada no mercado, do elevado número de empresas concorrentes existentes,

dos elevados custos fixos associados ao negócio, dos reduzidos custos de mudança para os clientes, da existência de inúmeros produtos substitutos para os clientes, entre outros. A síntese pode ser consultada na tabela 1 e a análise é apresentada na íntegra no Anexo 5



Aplicação do Modelo das 5 Forças		Contribuição para a força					
		Muito Baixa 1	Baixa 2	Média 3	Alta 4	Muito Alta 5	
Ameaça de entrada de novos concorrentes medida pelas barreiras à entrada							
Economia de escala	Altas					x	Baixas
Diferenciação do produto	Altas				x		Baixas
Desvantagens de custos	Altas		x				Baixas
Necessidades de capital	Altas					x	Altas
Custos de mudança para os clientes	Altos					x	Baixos
Facilidade de acesso aos canais de distribuição	Baixa					x	Alta
Políticas protecionistas	Altas				x		Baixas
Facilidade de acesso às tecnologias necessárias	Baixa				x		Alta
Facilidade de acesso às matérias primas	Altas		x				Baixas
Efeitos de experiências	Altos			x			Baixos
Probabilidade de retaliação dos concorrentes	Altas				x		Baixas
Valor Global da Força	Baixa			3,54			Alta

Tabela 1: Sistema de medição das 5 forças de Porter – Projeto Thunder Tour

3. Mercado

3.1 Organização

A Thunder Tour Câmbio e Turismo EIRELI-ME, é uma empresa de turismo e câmbio que desenvolve a sua atividade com o Código de Classificação Nacional das Atividades Econômicas (CNAE) 7990-2 e em busca do (CNAE) 9321-2/00 – “Atividades dos parques de diversão, temáticos”, aquaparkes, e outros similares.

3.2 Dimensão e evolução do mercado

Em janeiro de 2017, no Brasil, aproximadamente 100 empresas no setor dos parques de diversão e temáticos estando 10 em atividade no Estado de São Paulo. No que toca à evolução do mercado, em 2007, ou seja, há dez anos atrás, apenas existiam 7 empresas do ramo neste distrito, pelo que o número de empresas no mercado cresceu 61% neste intervalo de tempo.

3.3 Principais players

No Brasil este mercado é muito fragmentado sendo constituído por pequenas empresas que se dedicam à organização de festas de aniversário e outros eventos infantis – podendo estes ser parques de diversões ou temáticos, mas também, museus, parques biológicos ou desportivos, e outros espaços culturais que oferecem serviços de animação de festas de aniversário, o serviço do qual depende a maior parte do faturamento dos parques.

3.4 Serviços

Quanto aos serviços oferecidos por estas empresas, no caso dos parques de diversão e temáticos, limitam-se à realização de festas de aniversário nos seus recintos, realização de festas de aniversário em empresas ou escolas, entradas de crianças pagas à hora, academias de estudo, colónias de férias, serviços de babá ou aluguel do espaço e/ou equipamentos para eventos.

Tratam-se de negócios com propostas de valor desenhadas essencialmente para o consumidor final, dispondo de um ou outro serviço, direcionado a outras empresas. No entanto, por serem empresas de pequena dimensão e com estruturas pequenas atuam geralmente sem quaisquer intermediários de distribuição, práticas de cooperação ou associações comerciais.

No caso dos museus e zoológicos, os serviços de maior relevância são as visitas, por famílias ou escolas, os serviços educativos e, representando um valor de faturamento reduzido, as festas de aniversário infantis.

3.5 Características e tendências

Foi possível compreender que este setor é muito afetado pela sazonalidade – tipicamente as famílias recorrem aos parques de diversão durante os fins de semana dos períodos letivos, registando-se uma quebra acentuada durante a época das férias escolares de Inverno e uma estagnação geral das atividades durante a semana ao longo de todo o ano.

Apesar do surgimento de vários concorrentes dentro e fora do setor, o investimento em inovação tem-se revelado reduzido ou nulo tanto nuns casos como nos outros, pelo que as propostas de valor oferecidas são muito semelhantes.

4. Consumidores

4.1 Caracterização da população residente na cidade de Pariquera-Açu-SP

O parque de diversões Thunder Fantasy Park se localizará no estado de São Paulo, cidades de Guarulhos, Arujá e Santa Isabel, mais concretamente na CIDADE NATUREZA. Este, está dividido em vinte municípios, sendo o mais populoso o de Guarulhos, com uma população de 1.345.364. pessoas em 2024, e totalizando 6.301.342 habitantes (IBGE, 2024).

4.2 Perfil dos clientes de parques de diversão infantis

No setor de parques de diversão infantis, os consumidores e os compradores dos serviços equivalem a diferentes interlocutores no processo de compra – os **consumidores** são as crianças e os **compradores** são os pais. Esta situação requer que, para a definição de uma estratégia de marketing se recolham dados sobre ambas as categorias.

Para melhor compreender estes públicos, foi realizado um estudo de mercado junto dos clientes dos Parques de Diversão mais populares do Brasil, com o objetivo de traçar o perfil dos seus compradores e utilizadores, as suas motivações, preferências e opiniões sobre os mesmos. Os inquiridos foram 123 compradores de ingressos por ser o serviço que representa a maior percentagem de faturamento dos parques

Dos entrevistados, foi possível concluir que, no que toca aos compradores de **serviços de parques de diversão do Brasil**, são por sua maioria nascidos entre 1972 e 1981 (65,18% têm uma idade entre os 36 e os 45 anos), sendo por isso indivíduos da geração X, a geração dos primeiros computadores pessoais e dos primórdios do acesso à internet; e uma parcela menor, mas ainda assim significativa, de 18,75%, são indivíduos nascidos entre 1982 e 1991, ou seja, adultos da geração Y, que já cresceram rodeados de tecnologia e redes sociais.

No que toca ao gênero, os compradores de serviços de Parques de Diversão são maioritariamente as mulheres (82,14%), mães de um filho (32,14%) ou dois filhos (56,43%), sendo 32,14% das quais residentes na cidade de São Paulo, 21,43% na cidade de Curitiba, 13,39% na cidade do Rio de Janeiro e 12,50% no Ceará. Cerca de 52% têm como qualificações escolares uma licenciatura ou o equivalente, 22% apenas o ensino secundário e 16% um mestrado.

No que diz respeito a critérios socioeconômicos, a maioria pertence à classe média e média-alta (48,96% com um rendimento anual entre os R\$ 3.092,00 e os R\$ 7.261,00, e 31,25% com um rendimento anual entre os R\$8.262,00 e os R\$20.522,00. A diversão das crianças (decisivo para 37,21%) e a comodidade do pacote completo (muito importante para 45,98%) são outros fatores apontados para a escolha de um parque.

No que diz respeito aos utilizadores de serviços de parques de diversão do Brasil em geral, são maioritariamente meninas (59,55%), filhos únicos ou com apenas um irmão, residentes nas proximidades e de classe social média ou média-alta (com um rendimento anual entre os R\$ 20.000,00 e os R\$ 40.522,00

4.3 Perfil dos clientes do Thunder Fantasy Park

Quanto aos compradores do Thunder Fantasy Park, segundo os resultados do estudo, o seu perfil não difere muito do dos compradores da concorrência. Têm maioritariamente entre 36 e 45 anos de idade (69,57%) sendo, de acordo com o gênero dos entrevistados (82,61%). São tipicamente mães de um ou dois filhos, residentes no Estado de São Paulo, com uma formação académica superior, licenciatura ou mestrado, e uma ocupação profissional no setor privado.

No que diz respeito a critérios socioeconômicos, os clientes são por sua maioria de classe média e média-alta (45,71% com um rendimento anual entre os R\$7.092,00 e os R\$ 20.261,00, e 37,14% com um rendimento anual entre os R\$20.262,00 e os R\$ 40.522,00), havendo, segundo a gerência do parque, uma grande heterogeneidade de crenças religiosas e raças – o que leva muitas vezes os monitores a falar em várias línguas.

Os compradores procuram essencialmente satisfazer a sua necessidade de encontrar um espaço, com um serviço completo incluído, onde possam realizar a festa de anos das crianças garantindo a diversão do aniversariante e convidados em segurança. Referem como fatores muito importantes na escolha de um parque o equilíbrio existente nestes espaços entre brincadeiras para garotos e garotas (56,82%), a garantia de diversão das crianças (52,27%), o preço acessível do serviço (48,84%) e a comodidade da compra de um pacote completo (47,73%). Como fatores decisivos são também referidos por alguns pais a preferência do filho (a) por um parque (40,91%) e a garantia de diversão das crianças (40,91%).

Assim, encontram no Thunder Fantasy Park resposta a estas motivações e descrevem-no essencialmente como “seguro”, “divertido”, “agradável”, “diversificado”, “acolhedor”, “apelativo”, “simpático” e “espaçoso”. Além disto, classificam-no como excelente na decoração dos espaços interiores e ambientes (24,44%), na qualidade dos serviços e atendimento (23,26%), na reputação (22,22%) e simpatia dos colaboradores (22,22%); e como muito bom na qualidade das infraestruturas (42,22%), vertente lúdica das atrações (37,78%), limpeza (34%) e decorações (33,33%); e fraco na qualidade da cafetaria (14,63%), qualidade dos espaços dedicados aos adultos (8,89%), qualidade dos serviços e atendimento (4,65%) e facilidade de estacionamento (4,55%). Como aspetos positivos do parque referem a quantidade e variedade de atrações, a dimensão grande do recinto, a decoração, a segurança, a localização, a simpatia do atendimento e a equilibrada relação qualidade-preço.

Como aspetos negativos mencionam a falta de atrações ao ar livre, o preço elevado, a qualidade da cafetaria, a quantidade elevada de festas em simultâneo, a falta de instrutores, a pequena dimensão do campo de futebol, a distância grande aos transportes públicos, a dificuldade em contactar via telefone e a falta de informação sobre as regras de utilização.

Dos inquiridos, 20,51% considerou o parque mais apelativo para garotas e 53,85% mais apelativo para crianças dos 6 aos 9. Quando questionados sobre melhorias a introduzir no parque foram sugeridas atividades ao ar livre e direcionadas para crianças com menos de 5 anos, atividades radicais e para rapazes, uma cafeteria com mais qualidade e um local para os pais com visibilidade para o interior do parque.

Quanto ao primeiro contato com o parque, 27,45% têm conhecimento através de amigos ou familiares, outros 27,45% por terem sido convidados para uma festa no passado, e 25,49% através de amigos do aniversariante. Apenas 13,73% afirma ter sido através de pesquisas na Internet. Quanto aos canais utilizados para reservar a festa, 50% utilizou a visita presencial, 30,77% o telefone e apenas 19,23% o e-mail. Dos respondentes, 45,79% são utilizadores do Facebook, 17,81% do Instagram e 12,33% do LinkedIn. No entanto, 65,79% afirma não seguir o parque nas redes sociais.

Em relação a outras atividades infantis, 81,88% dos inquiridos afirma tê-los inscritos em atividades extracurriculares, desportivas e musicais maioritariamente; e perante a possibilidade de introduzir esses serviços no parque, 41,38% revelou que teria interesse em cursos de línguas, música, programação e culinária, 37,93% mostrou ter interesse em atividades desportivas e 17,24% numa academia de estudo.

No total, 32,69% dos respondentes afirmou que inscreveria os filhos em colônias de férias no parque caso existissem e 21,15% inscrevê-los-ia em cursos de verão, enquanto apenas 11,54% realizaria a festa de anos dos filhos no parque nestes meses.

4.4 Mapa da jornada do cliente

Os resultados do estudo realizado e as entrevistas com a gerência de parques revelam que, a maior parte dos clientes chegará à Thunder Fantasy Park por recomendação de amigos e familiares.

Tipicamente, a visita presencial e o telefone são a forma de reservas. Nas redes sociais crescem os contatos, especialmente via Messenger do Facebook e através do Instagram.

Regra geral, são as mães que iniciam o processo de compra e a fazem as escolhas relativas aos pacotes. No que toca a ao pagamento, muitas vezes é realizado pelo pai.

Do estudo de mercado realizado foi possível também entender que diferentes indivíduos influenciam o processo de decisão de compra de serviços de parques de diversão, podendo assumir diferentes papéis ao longo do processo.

5. Concorrência

Concorrentes diretos

Os principais concorrentes diretos são dois parques de diversões, o Hopi Hari em São Paulo e o Beto Carrero World em Ilha de Armação em Penha – Santa Catarina e um Aquático em Olímpia – São Paulo.

Os equipamentos e serviços oferecidos são similares aos do projeto Thunder Fantasy Park

É possível concluir que o Thunder Fantasy Park será o parque mais próximo do centro de São Paulo, estando a 20,1 km sentido Norte. Quanto ao imaginário dos parques, na sua origem todos abordam uma temática diferente, não sendo, no entanto, uma área crítica para o sucesso dos mesmos, nomeadamente nos casos do Beto Carrero e do Thunder Fantasy Park.

Por último, não existem grandes fatores diferenciadores entre as empresas, à exceção dos temas decorativos e da exploração de uma área exterior. No caso o Thunder Fantasy Park poderá ser o primeiro a ser construído e por ser o que apresentará maior originalidade nas atrações que constituirão o parque, será percebido como a referência e mencionado frequentemente como o preferido dos consumidores.

Oportunidades e Riscos

Em seguida apresentamos uma lista das oportunidades e ameaças para a Thunder Fantasy Park detectadas aquando da análise externa à empresa.

➤ **Oportunidades:**

1. Recuperação económica e social do país
2. Crescimento do emprego e redução da taxa de desemprego
3. Elevado número de escolas primárias e básicas da Cidade Natureza
4. Novas ferramentas digitais a preços acessíveis
5. Crescente valorização, por parte dos consumidores, de marcas que apresentam propósitos ambientais e sociais
6. Alterações nos hábitos de compra, cada vez mais digitais
7. Presença de diferentes segmentos de consumidores no parque
8. Falta de inovação e diferenciação nos serviços da concorrência
9. Elevada densidade populacional da região

➤ **Riscos:**

1. Elevado nível de desemprego de longa duração e endividamento das famílias afeta o poder de compra e o consumo em serviços de lazer
2. Evolução demográfica desfavorável do país

Pontos Fortes e Fracos

Em seguida apresenta-se uma lista dos pontos fortes e fracos do Thunder Fantasy Park detectadas quanto a análise interna à empresa.

➤ **Pontos Fortes:**

A Grande diversidade de pacotes turísticos

O Beleza das decorações do recinto

O Cumprimento rigoroso dos processos de segurança, valorizados pelos clientes

O Elevado grau de notoriedade e reputação da marca

O Atendimento simpático na recepção (colaboradores efetivos)

A Localização

➤ **Pontos Fracos:**

Os Elevados custos fixos

CUSTO PARA IMPLANTAÇÃO DO PROJETO DESDE A IMPLANTAÇÃO ATÉ A CONCLUSÃO

O custo estimado do projeto é de U\$ 10.000.000.000 compreendendo desde a compra da propriedade até o término do projeto incluindo marketing em mídias televisivas durante a obra e posterior

O valor será aplicado durante o prazo de implantação conforme cronograma físico financeiro.

ANEXO 1
TABELA DAS CINCO FORÇAS

Aplicação do Modelo das 5 Forças		Contribuição para a força					
		Muito Baixa 1	Baixa 2	Média 3	Alta 4	Muito Alta 5	
Ameaça de entrada de novos concorrentes medida pelas barreiras à entrada							
Economia de escala	Altas					x	Baixas
Diferenciação do produto	Altas				X		Baixas
Desvantagens de custos	Altas		x				Baixas
Necessidades de capital	Altas					x	Altas
Custos de mudança para os clientes	Altos					x	Baixos
Facilidade de acesso aos canais de distribuição	Baixa					x	Alta
Políticas protecionistas	Altas				X		Baixas
Facilidade de acesso às tecnologias necessárias	Baixa				X		Alta
Facilidade de acesso às matérias primas	Altas		x				Baixas
Efeitos de experiências	Altos			x			Baixos
Probabilidade de retaliação dos concorrentes	Altas				X		Baixas
Valor Global da Força	Baixa			3,54			Alta
Rivalidade entre as empresas da indústria/setor							
Número de empresas concorrentes	Baixo					x	Alto
Grau de concentração do mercado	Alto					x	Baixo
Crescimento do mercado	Alto				X		Baixo
Custos Fixos	Baixos				X		Altos
Custos de posse de stok	Baixos	x					Altos
Grau de diferenciação do produto	Alto					x	Baixo
Custos de mudança para os clientes	Altos		x				Baixos
Grau de diversidade das empresas	Alto		x				Baixo
Barreras à saída (decomposta em:)							
Grau de especialização dos ativos	Baixo		x				Alto
Custo da saída	Baixo			x			Alto
Valor Global da Força	Baixa			3,4			Alta
Ameaça de produtos substitutos							
Disponibilidade de produtos substitutos	Baixa					x	Alta
Custos de mudança para os clientes para os produtos substitutivos	Baixo	x					Alto
Rentabilidade dos fornecedores dos produtos substitutivos	Baixa	x					Alta

Valor Global da Força	Baixa		2,3				Alta
Poder dos fornecedores							
Número de fornecedores da indústria	Alto	x					Baixo
Dimensão e Grau de concentração dos fornecedores relativamente à indústria	Baixo	x					Alto
Importância da indústria como cliente	Alta					x	Baixa
Volume médio das compras aos fornecedores	Alto					x	Baixo
Custo de mudança de fornecedor	Baixo	x					Alto
Rentabilidade dos fornecedores	Baixa				X		Alta
Peso do custo dos produtos comprados pela indústria no custo total	Baixo		x				Alto
Grau de diferenciação do produto comprados pela indústria	Baixo		x				Alto
Disponibilidade de produtos substitutos (aos comprados)	Baixa					x	Alta
Valor Global da Força	Baixa		2,66				Alta
Poder dos clientes							
Número de clientes da indústria	Alto			x			Baixo
Grau de concentração dos clientes relativamente à indústria	Baixo				X		Alto
Volume médio das compras pelos clientes	Baixo	x					Alto
Custo (para os clientes) da mudança de fornecedor	Alto					x	Baixo
Importância para os clientes da qualidade dos produtos vendidos pela indústria	Alta		x				Baixa
Grau de diferenciação dos produtos fornecidos pela indústria	Alta					x	Baixa
Disponibilidade de produtos substituídos para o cliente	Baixo					x	Alto
Valor Global da Força	Baixa			3,57			Alta
Consolidação da Análise Porter							
Ameaça de entrada de novos competidores	Alta			3,54			Baixa
Rivalidade entre as empresas da indústria/setor	Alta			3,4			Baixa
Ameaça de produtos substitutos	Alta		2,3				Baixa
Poder negocial dos fornecedores	Alto		2,66				Baixo
Poder negocial dos clientes	Alto			3,57			Baixo
Avaliação Global	Baixa			3,09			Alta

São Paulo 19 de dezembro 2019.

ANEXO 3

ATUALIZAÇÕES E ALTERAÇÕES NO PROJETO INICIAL

1.HISTÓRICO

Em virtude de todo o trabalho de pesquisa feita por nossa empresa em diversas regiões do Brasil para certificar a disponibilidade de área e maximização de rendimentos, visando garantir o retorno dos investimentos, nos vimos obrigados a abrir diferentes possibilidades de execução do projeto em diversas áreas diferentes da área inicialmente pretendida.

O resultado deste trabalho nos trouxe várias propostas de Estados e Municípios para a implantação do projeto com vários incentivos e atrativos tendo em vista o gigantesco desenvolvimento local.

Desta forma nos vimos satisfatoriamente obrigados a fazer grandes alterações no projeto inicial, entretanto o custo do empreendimento elevou-se de forma significativa, levando-nos a buscar parceiros investidores para a execução do projeto

2.PRINCIPAIS ALTERAÇÕES

- 1) A área total do parque passa a ser de mínimo 40.000.000m² a 60.000.000m² nos colocando entre os 3 (Três) maiores parques de diversões do mundo.
- 2) O portal de acesso ao Parque passa a ser um Shopping com 4 a 5 andares contendo 850 lojas podendo atingir até 1.650 lojas nos colocando à frente do maior Shopping do mundo localizado em Dubai, um andar reservado à cassino quando liberado, sendo utilizado inicialmente como áreas para campeonatos de POKER, 43 andares de hotel nível 6 estrelas e os últimos 5 andares utilizados para a administração do parque. (Empresa especializada em venda de lojas em shopping já contratada)
- 3) Complexo hoteleiro de alto e médio padrão, contando com hotel projetado por Hans Donner.
- 4) Resort de Alto padrão dentro do parque para venda compartilhada 1/12 avos
- 5) Construção de Hospital próprio, para atendimento de 100% do parque e aberto ao público carente do município com o mesmo padrão de atendimento particular (Possibilidade de concessão a grandes redes hospitalares já contatadas).
- 6) Construção de instituto educacional filantrópico para formação profissional aos possíveis colaboradores do parque com ingresso garantido ao mercado de trabalho interno e atendimento aos jovens carentes da região.

- 7) Construção de autódromo com padrão internacional com intenção de sediar a Fórmula E que não está no Brasil e ainda competições diversas (Possibilidade de concessão com empresas já contatadas)
- 8) Construção de aeroporto comercial que atenderá o parque e a região (possibilidade de concessão com empresas já contatadas).
- 9) Construção de arena para shows nacionais e internacionais com capacidade para 180.000 pessoas.
- 10) Construção de área para teatro interativo com personagens reais e holográficos ao ar livre com capacidade para 40.000 pessoas
- 11) Criação de sistema de segurança por Drones e carros autônomos equipados com câmeras de alta definição e imagens que operarão juntamente com material humano dentro e fora do Parque.
- 12) Passeio com carros Drones sobre a área do parque
- 13) Adaptação do projeto para total acessibilidade e prevenção de doenças infectocontagiosas (Vírus, Pandemia e etc.)
- 14) Confeção de moeda própria de uso exclusivo no parque
- 15) Desenvolvimento de parque eólico e fotovoltaico para geração de energia para o fornecimento total do empreendimento.
- 16) Desenvolvimento de software próprio para controle financeiro, manutenção de brinquedos, controle de filas e etc.
- 17) Alteração de capital necessário para conclusão do projeto que passa de USD 10 bilhões, para uma estimativa de USD 15 bilhões, capital este que será aplicado em etapas durante 10 anos com perspectiva de serem pagos com a própria receita do empreendimento a partir do quinto ano após o início de suas obras. Considerando que o shopping terá no mínimo 850 lojas com luvas de R\$ 2,5 milhões que já poderão ser negociadas após o registro do imóvel no empreendimento e aluguéis que variam de R\$ 7.500,00 à R\$ 100.000,00 perfazendo uma média de R\$ 35.000,00 o empreendimento gerará uma renda de R\$ 2,482 bi durante os 18 meses de construção do Portal.

O projeto será detalhado por etapas, iniciando pela construção do Portal Shopping e posteriormente por etapas que se fizerem necessário para que o início do funcionamento seja possível a partir do segundo ano de obras, fazendo com que as receitas contribuam para a aceleração das obras até a finalização do projeto que em virtude de constantes atualizações nunca será finalizado mantendo assim o propósito de estar sempre com a última geração em entretenimento.

O Projeto é uma criação do empresário Edson Freitas que desenvolve suas ideias juntamente com o Arquiteto Carlos Eduardo Trovani, ambos se empenham em produzir dentro do projeto a auto

sustentabilidade, urbanização e paisagismo, preservação de mananciais e matas nativas, aproveitamento de águas pluviais e de reuso

CONCLUSÕES FINAIS

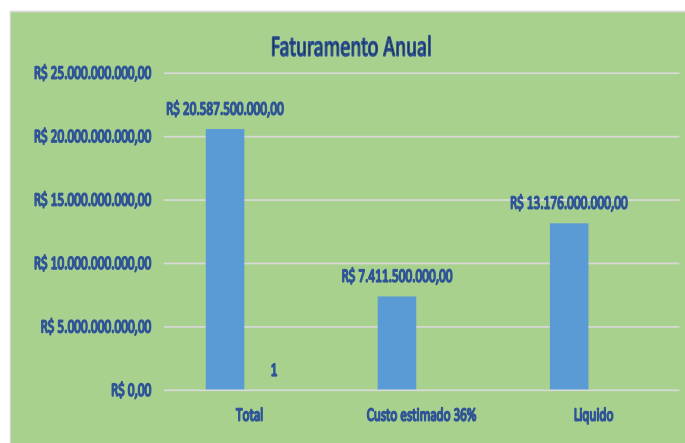
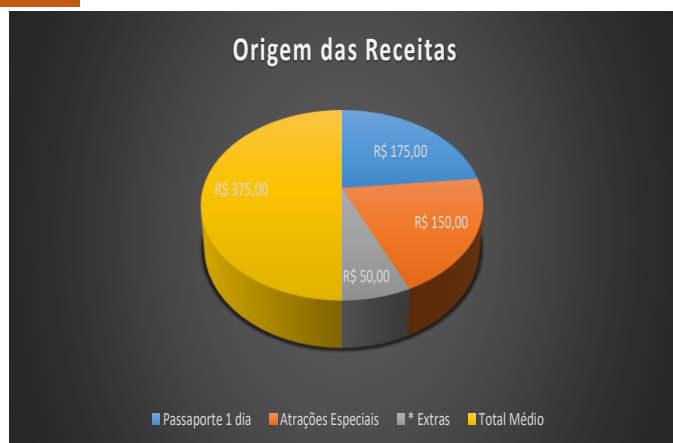
O Thunder Fantasy Park vai unir o mais antigo da civilização conhecida pelo homem tendo seu tema O EGITO ANTIGO com a mais alta tecnologia em operação no planeta.

O Empreendimento terá capacidade de início de retorno financeiro em 5 (Cinco Anos) após o início de suas obras podendo ter auto sustentabilidade financeira para seguir com o projeto até o final de sua estrutura principal.

Segue abaixo uma tabela de análise previa após a segunda fase das obras que se iniciará imediatamente após a construção do portal e estará operante em até 18 meses do seu início.

ANÁLISE PRÉVIA THUNDER FANTASY PARK											
Meses	Dias	Lotação	*Capacidade	Média	Passaporte 1 dia	Atrações Especiais	* Extras	Total Médio	Total	Custo estimado 36%	Liquido
1 Dia	1	100%	150.000	150.000	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 56.250.000,00	R\$ 20.250.000,00	R\$ 36.000.000,00
Janeiro	31	100%	4.650.000	4.650.000	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 1.743.750.000,00	R\$ 627.750.000,00	R\$ 1.116.000.000,00
Fevereiro	28	100%	4.200.000	4.200.000	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 1.575.000.000,00	R\$ 567.000.000,00	R\$ 1.008.000.000,00
Março	31	100%	4.650.000	4.650.000	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 1.743.750.000,00	R\$ 627.750.000,00	R\$ 1.116.000.000,00
Abril	30	95%	4.500.000	4.275.000	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 1.687.500.000,00	R\$ 607.500.000,00	R\$ 1.080.000.000,00
Maio	31	85%	4.650.000	3.952.500	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 1.743.750.000,00	R\$ 627.750.000,00	R\$ 1.116.000.000,00
Junho	30	75%	4.500.000	3.375.000	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 1.687.500.000,00	R\$ 607.500.000,00	R\$ 1.080.000.000,00
Julho	31	100%	4.650.000	4.650.000	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 1.743.750.000,00	R\$ 627.750.000,00	R\$ 1.116.000.000,00
Agosto	31	75%	4.650.000	3.487.500	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 1.743.750.000,00	R\$ 627.750.000,00	R\$ 1.116.000.000,00
Setembro	30	85%	4.500.000	3.825.000	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 1.687.500.000,00	R\$ 607.500.000,00	R\$ 1.080.000.000,00
Outubro	31	95%	4.650.000	4.417.500	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 1.743.750.000,00	R\$ 627.750.000,00	R\$ 1.116.000.000,00
Novembro	30	100%	4.650.000	4.500.000	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 1.743.750.000,00	R\$ 627.750.000,00	R\$ 1.116.000.000,00
Dezembro	31	100%	4.650.000	4.650.000	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 1.743.750.000,00	R\$ 627.750.000,00	R\$ 1.116.000.000,00
Ano	365	93%	54.900.000	50.632.500	R\$ 175,00	R\$ 150,00	R\$ 50,00	R\$ 375,00	R\$ 20.587.500.000,00	R\$ 7.411.500.000,00	R\$ 13.176.000.000,00

Atrações Especiais	São atrações que não estão inclusas no Passaporte, Passeio de Trem Bala, Carro Autônomo, Carro Drone, Visitas e Passeios em locais Especiais, Volta em Pista Automobilística, etc...
Extras	São Custos relacionados a estacionamento, souvenirs e fotos
*Fonte: Cliente	



São Paulo, 20 de março de 2024