



RPC
GAME

The logo features the text "RPC" in white, bold, sans-serif font, with the letter "C" filled with a multi-colored circular pattern. Below "RPC" is the word "GAME" in a large, bold, yellow, stylized font with a black outline and a white drop shadow. The entire logo is set against a dark grey background with yellow geometric patterns in the corners.

Comunicação a serviço da sociedade.

Os projetos desenvolvidos pelo Instituto GRPCOM seguem os valores éticos do Grupo Paranaense de Comunicação e os preceitos da responsabilidade social empresarial. Tem como compromisso colaborar com o desenvolvimento e com a transformação da sociedade, atuando nas áreas da Educação e do Terceiro Setor com iniciativas próprias e também com parcerias comunitárias.


Os desafios superados e as vitórias conquistadas pelo Instituto GRPCOM são reconhecidos por diversos prêmios nacionais e estão alinhados também aos **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável ODS**.

<https://institutogrpcom.org.br/sobre/>

Projetos com propósito são capazes de mudar comunidades!

A parceria entre canais de comunicação e marcas de diferentes segmentos promove benefícios para todo ecossistema de negócios e comunicação envolvido no processo. A construção de uma rede forte e ampla de patrocinadores é um dos pilares de suporte da RPC, que diariamente leva informação e entretenimento gratuitamente para milhões de paranaenses.

Segundo um levantamento publicado na Revista About, o patrocínio é um investimento que tem efeito relevante a longo prazo. Essa é uma ferramenta que permite a solidificação das marcas e um impacto positivo no aumento das vendas. Produzindo efeitos tanto sobre as emoções do público consumidor como sobre seu lado racional.



Vamos além das telas e estamos juntos com a comunidade,
por isso convidamos você a fazer parte deste projeto
que cria conexão e oportunidades.

VAMOS FAZER JUNTOS!





O QUE É

Reconhece ações de jovens paranaenses, de 18 a 24 anos, que buscam formas de fazer a diferença em sua comunidade e exercer a sua cidadania e responsabilidade social.



Universo geração Z



O desejo de mudar o mundo a sua volta é intenso e inspirador.



Questionar é inerente à juventude e o trabalho voluntário ajuda a despertar atitudes positivas.



Inovadores e proativos, muitos já possuem projetos e iniciativas com potencial transformador.



Cumprir com o seu dever é mais importante do que aproveitar a vida para milhares de jovens paranaenses.



82% da geração Z assistem ou acessam a gente (pela TV ou sites).



69% deles buscam sobre o que estão vendo na TV, ou interagem com os programas, ou estão na internet pelo celular.





UM PROJETO DE RESPONSABILIDADE SOCIAL

DIÁLOGO E ENGAJAMENTO SOCIAL E EMPRESARIAL

Os jovens estão atentos a marcas que investem em causas sociais e que se preocupam com o desenvolvimento da comunidade. A pandemia reforçou neles o desejo de ajudar a impulsionar mudanças positivas.

O RPC GAME tem o propósito de ajudar a desenvolver a comunidade e gerar ações de impactos sociais, aliando marcas ao conteúdo do projeto.

Também, estimula a cidadania e oferece possibilidades de engajamento e interação durante todo o processo, aproximando a sua marca da geração Z, uma vez que 57% dos jovens paranaenses afirmam que as marcas conhecidas são melhores.



CRONOGRAMA DO GAME

24/8 - 24/9
INSCRIÇÕES



25/9 - 22/10
CHALLENGES



23/10
ENCERRAMENTO
DAS ATIVIDADES



4/11
ANÚNCIO DOS
3 FINALISTAS



8/11 - 9/11
COACH COM
FINALISTAS



12/11
FINAL AO VIVO



período total: 24/8 a 12/11



PERÍODO DE
INSCRIÇÕES

CHALLENGES

ENCERRAMENTO
DAS ATIVIDADES

ANÚNCIO DOS
3 FINALISTAS

COACH
FINALISTAS

FINAL AO VIVO

Sua marca no projeto



INSCRIÇÕES - 24/8 - 24/9

As inscrições serão no site do Game por meio de uma plataforma parceira com interatividade e linguagem do mundo *gamer*. Poderão ser feitas individualmente, ou em equipes de até 4 pessoas.

O que precisa para a inscrição?

Resumo da prática;

3 fotos da prática;

Vídeo pitch de até 1 min defendendo a prática.

Patrocinador

Vídeo de boas-vindas no ato da inscrição. (Ver observações)

PERÍODO DE INSCRIÇÕES

CHALLENGES

ENCERRAMENTO
DAS ATIVIDADES

ANÚNCIO DOS
3 FINALISTAS

COACH
FINALISTAS

FINAL AO VIVO

Sua marca no projeto



CHALLENGES - 25/9 - 22/10

Instagram da RPC: Eu curto! Seguir o Instagram da RPC e mandar ao menos uma foto criativa assistindo a nossa live.

Dancinha do Game: fazer a dancinha do game, compartilhar no Instagram, marcar o Instituto GRPCOM e a RPC; depois enviar pra gente o print do post e o vídeo da dancinha.

Patrocinador

Pode participação na live, compartilhando suas ações do bem, como incentivo e exemplo aos jovens.

PERÍODO DE INSCRIÇÕES

CHALLENGES

ENCERRAMENTO
DAS ATIVIDADES

ANÚNCIO DOS
3 FINALISTAS

COACH
FINALISTAS

FINAL AO VIVO

Sua marca no projeto



CHALLENGES - 25/9 - 22/10

Mãe! Tô na RPC: baixar o app da RPC, assistir a programação RPC (todos os programas locais serão válidos) e mandar no app uma foto criativa na frente da TV e dizer, de acordo com a escolha do programa, "o que você e a RPC tem em comum".

Influencer do Bem: fazer um post sobre sua prática na sua rede social pessoal, marcar o Instituto GRPCOM e a RPC para acumular pontos de acordo com a quantidade de likes.

Patrocinador

O patrocinador pode compartilhar em suas redes sociais as ações realizadas em cada fase, por meio das peças e links desenvolvidos pelo realizador. (Sua marca chancela as peças como patrocinador).

PERÍODO DE INSCRIÇÕES



CHALLENGES



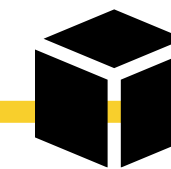
ENCERRAMENTO
DAS ATIVIDADES



ANÚNCIO DOS
3 FINALISTAS



COACH FINALISTAS



FINAL AO VIVO



Sua marca no projeto



FINALISTAS - 4/11

Anúncio dos finalistas e abertura para votação no site da RPC.

Os 3 grupos ganham uma oficina estilo *Escape Room* pra reforçar como nossas atitudes individuais impactam o coletivo, além de uma oficina de pitch para a grande final.

Patrocinador

O engajamento continua por meio de suas redes sociais; E você pode agregar nas oficinas com conteúdos ou elementos de acordo com o seu negócio*.

*sujeito a avaliação.

PERÍODO DE INSCRIÇÕES



CHALLENGES



ENCERRAMENTO
DAS ATIVIDADES



ANÚNCIO DOS
3 FINALISTAS



COACH
FINALISTAS



FINAL AO VIVO



Sua marca no projeto



PREMIAÇÃO

1º lugar: cada participante ganha uma Alexa e uma TV para doar para uma escola ou ONG.

2º lugar: cada participante ganha um kit completo *ring light* (acessório de iluminação para celular).

1º, 2º e 3º lugar: ganham medalha e copo RPC.

Patrocinador

Pode dar um UP na premiação final e também participar da análise dos projetos.

PERÍODO DE INSCRIÇÕES



CHALLENGES



ENCERRAMENTO
DAS ATIVIDADES



ANÚNCIO DOS
3 FINALISTAS



COACH FINALISTAS



FINAL
AO VIVO



Sua marca no projeto



FINAL AO VIVO - 12/11

Nos estúdios RPC um cenário com a cara do projeto levará interatividade com o público assistindo por meio de uma transmissão ao vivo no site RPC e Youtube;

A participação dos finalistas será remota (no telão);

Os melhores momentos do Game serão lembrados ao longo da transmissão e um banca do bem fará os comentários sobre as atitudes finalistas, até o anúncio do vencedor.

Patrocinador

Exposição da marca no estúdio, participação da Bancada do Bem, e exibição de um video de até 30" no telão.

O plano de mídia

Além da presença de marca e participações em cada fase do projeto, a sua marca fará parte de um plano de mídia multiplataforma com duas cotas de patrocínios, assinando a campanha na TV e na WEB.

Sua marca ficará em evidência e engajada com os paranaenses de 22 de agosto a 14 de novembro de 2021.



FASES DA MÍDIA

MÍDIA EXCLUSIVA DE
PATROCÍNIO DO CANAL¹
NA WEB
DE 22 /08 A 14/11



CHAMADAS PARA
AS INSCRIÇÕES
NA TV E WEB
DE 24/08 A 24/09



ENGAJAMENTO COM
O TELESPECTADOR
NA FASE CHALLENGES
NA TV E WEB
DE 27/09 A 22/10



VINHETAS DE BLOCO
NA TV
(A DEFINIR PELA
PRODUÇÃO DO CONTEÚDO)



ANÚNCIO DOS FINALISTAS
NA TV E NA WEB
DE 04 A 11/11



FLASH DA FINAL
NA TV
E MÍDIA DE DIVULGAÇÃO
NA WEB
DIA 12/NOV



¹O CANAL DO RPC GAME ESTARÁ NO SITE RPC



SUA MARCA NA WEB

CANAL PATROCINADO

A Editoria GAME RPC será dentro do site RPC:

Tudo sobre o game, cada fase do projeto, informações extras e muito conteúdo sobre a temática.

As duas cotas de patrocínio na editoria contemplam:

- Mídia de divulgação durante 60 dias;
- Mídia exclusiva durante todo o período do projeto.



exemplo de canal patrocinado



SUA MARCA NA WEB

Mídia de divulgação

Na mídia de divulgação o anunciante exibirá a campanha do editorial, que deve atrair a audiência para o conteúdo.



Retângulo Médio Superior e Médio 1

Billboard 2

Mídia exclusiva

Aqui o anunciante exibe a sua campanha na página do conteúdo e a peça direciona o usuário para o seu site, após o clique.



Retângulo Médio Superior e Médio 1

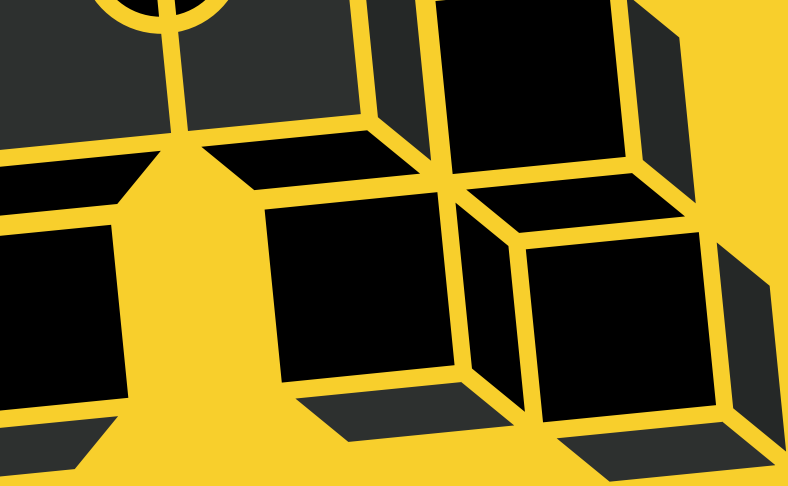
Billboard Matéria

Pre-roll até 30" sem skip

Maxboard 1

Obs:

A mídia exclusiva é de responsabilidade do cliente.



SUA MARCA NA TV



50 INSERÇÕES COM EXIBIÇÃO PARA TODO O ESTADO DO PARANÁ



ALCANÇANDO MAIS DE 400 MIL JOVENS DE 18 A 24 ANOS



GERANDO MAIS DE 1,9 MILHÃO DE IMPACTOS NO PÚBLICO-ALVO



E 4,5 MILHÕES² DE PESSOAS ALCANÇADAS AO LOGO DE TODA A CAMPANHA NA TV, COM 26,5 MILHÕES² DE IMPACTOS GERADOS (NO UNIVERSO GERAL)

FONTE: KANTAR IBOPE MÉDIA INSTAR ANALYTCS BRASIL - ALCANCE NO TARGET: AS ABCDE 18 A 24 ANOS, EXTRAPOLADO PARA ÁREA DE COBERTURA DAS EMISSORAS RPC 2020 | CASCAVEL (129.780), MARINGÁ (148.661), PARANAÍ (92.200), GUARAPUAVA (87.145), FOZ DO IGUAÇU (146.952), LONDRINA (209.894), PONTA GROSSA (147.416), CURITIBA 1º SEM 2021 (405.521).
²ALCANCE NO UNVERSO EXTRAPOLADO PARA ÁREA DE COBERTURA DAS EMISSORAS RPC: CASCAVEL 2020 (874.467), MARINGÁ (1.217.755), PARANAÍ (788.821), GUARAPUAVA (602.094), FOZ DO IGUAÇU (1.051.622), LONDRINA (1.583.462), PONTA GROSSA (1.006.275), CURITIBA 1º SEM 2021 (3.928.108).



SUA MARCA NA TV

Período de veiculação na TV	De 22 de agosto a 14 de novembro 2021
Mercado	PRE (PARANÁ ESTADO)
Target	AS ABCDE 18 A 24 ANOS
Número de cotas	02 (duas cotas)
Inserções	50, sendo: (29 INSCRIÇÕES, 8 ENGAJAMENTO, 8 FINAL, 1 FLASH, 4 VINHETAS)
Vídeos	5 vídeos, sendo: 1 CHAMADA DE INSCRIÇÃO, 1 ENGAJAMENTO, 1 CHAMADA FINAL - 30" COM 5" CADA PATROCINADOR 1 FLASH E 1 VINHETA DE BLOCO - 5" CADA PATROCINADOR
Mídia básica	Encontro com Fátima, Meio Dia Paraná, Sessão da Tarde, Malhação, Novela das Sete, Tela Quente, Jornal da Globo, Esporte Espetacular, Conversa com Bial, Altas Horas.



Observações Gerais

- O DESENVOLVIMENTO E REALIZAÇÃO DO RPC GAME É DE RESPONSABILIDADE DO INSIITUTO GRPCOM (BRAÇO SOCIAL DA RPC).
- ESTA AÇÃO PODERÁ SOFRER ALTERAÇÃO EM SUA ESTRUTURA, NATURAL DO PROCESSO DE APRIMORAMENTO DO PROJETO, NÃO IMPLICANDO ALTERAÇÕES SIGNIFICATIVAS NA PROPOSTA, PORTANTO, SEM ÔNUS ADICIONAIS AOS PATROCINADORES. ASSIM COMO AJUSTES NO CRONOGRAMA DE CADA ETAPA.
- AS AÇÕES DESENHADAS COMO POSSIBILIDADE DE PARTICIPAÇÃO DOS PATROCINADORES NÃO SÃO OBRIGATÓRIAS, PODENDO SER ANALISADO CASO A CASO. E OUTRAS AÇÕES PROMOCIONAIS PODERÃO SER REALIZADAS PELOS PATROCINADORES MEDIANTE CONSULTA E APROVAÇÃO DO MARKETING E INSTITUTO GRPCOM. OS CUSTOS DAS AÇÕES SÃO POR CONTA DO PATROCINADOR.



O GAME DO BEM