

## **EMPREENDEDORISMO E COMUNICAÇÃO DE VIDEOJOGOS**

Mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

---

Código: 20506

Área Científica Predominante: Gestão Empresarial

Docente: Teresa Maria Leitão Diegues

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 15h Carga Trabalho: 113h

ECTS: 5,0

---

### **Objetivos**

Dotar os estudantes de competências e ferramentas necessárias para comunicação dos videojogos nos mais variados contextos, inclusive de obtenção de financiamentos.

### **Resultados da Aprendizagem**

Os estudantes deverão obter conhecimentos para saber como:

- Estudar o mercado onde querem atuar
- Compreender as etapas necessárias para elaborar um bom Plano de Negócios
- Desenvolver um pitch para captação de investimento

### **Conteúdos Programáticos**

I – Inovação e Empreendedorismo

1. Características do Empreendedor
2. Processo de criação de novos negócios
3. Formalidades para a criação de empresa
4. Conceitos básicos de legislação empresarial
5. Fontes de financiamento de novos negócios
6. Políticas Públicas de apoio ao empreendedorismo

II – Plano de negócio

1. Análise do Meio envolvente

2. Mercado, concorrência e vantagens competitivas

3. Modelo de Negócio – Business Model Canvas

4. Gestão da Comunicação

III – Estrutura Organizacional, Gestão de Recursos e Estudo de Viabilidade

IV – Elevator Pitch para investidores

### **Bibliografia Recomendada**

· Smith, D. (2015). EBOOK: Exploring Innovation. McGraw Hill.

· Witt, M. (2017). Boundaries of open innovation and games. In Gamification (pp. 77-91). Springer, Cham.

· King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. Journal of Behavioral Addictions, 9(2), 184-186.

### **Métodos de Ensino e de Aprendizagem**

O capítulo 1, o capítulo 2 e o capítulo 3 respondem ao objetivo da criação do modelo de negócio no que respeita à identificação do diagnóstico, desenvolvimento da estratégia e desenvolvimento do plano de marketing e financeiro.

O capítulo 4 responde ao objetivo de comunicação do modelo de negócio a potenciais investidores.

### **Métodos de Avaliação**

- Avaliação Contínua, Época Normal e Época de Recurso

· Plano de Negócio – 50%

· Elevator Pitch – simulação a investidores – 50% apresentação