

## **PUBLICAÇÃO E MONETIZAÇÃO DE VÍDEOJOGOS**

Mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

---

Código: 27209

Área Científica Predominante: Computação Gráfica e Multimédia

Docente: Tiago Rafael dos Santos Martins Pereira Rodrigues

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 15h Carga Trabalho: 113h

ECTS: 4,0

---

### **Objetivos**

Fornecer uma visão geral sobre a publicação de videojogos em diferentes plataformas.  
Promover o conhecimento para projetar um jogo com vista à sua monetização.  
Fornecer uma visão geral sobre métodos de monetização e sua implementação.

### **Resultados da Aprendizagem**

Ser capaz de reconhecer quando um videojogo está bem preparado para a sua publicação.  
Ter conhecimentos dos procedimentos necessários para a publicação de um videojogo.  
Conhecer as principais ferramentas e plataformas (stores) para a publicação de um videojogo.  
Ser capaz de preparar um jogo para a sua monetização.  
Ter os conhecimentos das principais estratégias e métodos de monetização de videojogos.  
Ser capaz de integrar métodos de monetização aquando da publicação de um videojogo.

### **Conteúdos Programáticos**

Introdução à publicação de videojogos  
Como preparar um jogo para a sua publicação  
Plataformas e ferramentas de publicação (stores)  
Introdução à monetização de jogos.  
Posicionamento no mercado  
Modelos de negócio  
Métodos de monetização (google ads, in-app purchases, in-game advertising, etc.)  
Integração dos métodos de monetização em projetos de videojogos.

### **Bibliografia Recomendada**

Draganov, D. (2014). Freemium Mobile Games: Design Monetization.

Goswami, B. (2018). The basics of monetization for games in game maker. Independently published

Limpach, O. (2020). The Publishing Challenge for Independent Video game Developers: A Practical Guide. Boca Raton, FL, USA: Taylor Francis Group.

Fields T, Cotton, B. (2014). Social Game Design: Monetization Methods and Mechanics. CRC Press.

Fields, T. (2014). Mobile Social Game Design: Monetization Methods and Mechanics, Second Edition. Boca Raton, FL, USA: Taylor Francis Group.

Foxell, N. (2015). Mobile Game Monetization. Bachelor's Thesis. University of Jyväskylä. Jyväskylän yliopisto, Finlândia.

Genadinik, A. (2014). Mobile App Marketing and Monetization. Scotts Valley, Califórnia, EUA: Createspace.

Golynchev, A. (2019). Microtransactions as a way of monetization in the video game industry. Thesis. Saimaa University of Applied Sciences. Carélia do Sul, Finlândia.

Nikita, K. (2015). Monetization in games. Lahti University of Applied Sciences. Lahti, Finlândia: Spring.

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

Fornecer uma visão geral sobre a publicação de videojogos em diferentes plataformas.

- Introdução à publicação de videojogos;
- Como preparar um jogo para a sua publicação
- Plataformas e ferramentas de publicação (stores)

Promover o conhecimento para projetar um jogo com vista à sua monetização.

- Introdução à monetização de jogos.
- Posicionamento no mercado
- Modelos de negócio

Fornecer uma visão geral sobre métodos de monetização e sua implementação.

- Métodos de monetização (google ads, in-app purchases, in-game advertising, etc.)
- Integração dos métodos de monetização em projetos de videojogos.

### **Métodos de Avaliação**

As classificações finais serão calculadas tendo em conta os seguintes critérios:

10% - Participação e Assiduidade

90% - Projeto Final

- A não entrega do projeto final será classificadada com 0 (zero).

- Os trabalhos entregues fora do prazo terão uma penalização de 20% com o limite de 24 horas de entrega. Para além desse tempo considera-se não entregue.