

Unidade Curricular	Publicação e monetização de jogos digitais	Área Científica	Ciências Sociais e Empresariais
Mestrado em	Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	1
Tipo	Semestral	Semestre	2
Nível	2-1	Créditos ECTS	6.0
Código	5074-802-1203-00-23		
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP 60 PL - TC - S - E - OT - O -

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutórica; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes, Ricardo Jorge Vieira Correia, Rute Isabel Esteves Ferreira Couto Fernandes

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Compreender o papel do desenvolvedor e do editor no lançamento de novos produtos;
2. Conhecer opções de financiamento e formas de edição e distribuição;
3. Conhecer e compreender os modelos de negócio na área dos jogos digitais (monetização);
4. Perceber a importância da propriedade intelectual e compreender as questões legais relacionadas;
5. Conhecer, perceber e aplicar a regulação associada ao mercado dos jogos digitais.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Não aplicável.

Conteúdo da unidade curricular

Publicação; Monetização (modelos de receita); A propriedade intelectual na indústria dos jogos digitais; Regulação da indústria dos jogos digitais.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Publicação:
 - O papel do editor (caso exista);
 - Opções de financiamento;
 - Formas de publicação/distribuição;
 - Requisitos técnicos a respeitar;
 - O papel da comunicação com o jogador;
 - Manutenção do ciclo de vida do jogo.
2. Monetização (modelos de receita):
 - Modelo de negócio
 - Modelo de retorno: F2P, P2P, Microtransações, battle pass, DLC, Freemium, in-game advertising
 - Diferentes modelos de monetização para diferentes géneros de jogos.
3. A propriedade intelectual na indústria dos jogos digitais:
 - A importância da propriedade intelectual;
 - Copyright, direitos de autor e conexos;
 - Propriedade Industrial: Marcas, Patentes e Design;
 - Segredo comercial;
4. Regulação da indústria dos jogos digitais:
 - Autoregulação (sistema PEGI e outros);
 - Proteção de dados pessoais e privacidade;
 - Publicidade e comunicação comercial;
 - Monetização.

Bibliografia recomendada

1. Chandler, H. M. (2020). The Game Production Toolbox. CRC Press.
2. Greenspan, D. and Dimita, G. (2022) Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers- A Training Tool Creative Industries, Switzerland: WIPO [https://tind.wipo.int/record/45851]
3. Clark, O. (2018). Games as a Service: How Free to Play Design Can Make Better Games, Taylor & Francis
4. Van Dreunem, J. (2020). One Up: Creativity, Competition, and the Global Business of Video Games. Columbia University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.7312/dreu19752>
5. Vasiliev, V., Zaramenskikh, E., & Vasilieva, E. (2020). Monetization model for gaming industry. In Digital Transformation and New Challenges (pp. 73-82). Springer, Cham.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Os conteúdos serão transmitidos de forma expositiva, pela leitura e análise de artigos e estudos de caso. Serão propostos exercícios e colocadas questões, promovendo o debate de ideias, a comunicação, pesquisa, análise crítica e fundamentação. Através de aprendizagem ativa, os alunos aplicarão e apresentarão os conteúdos sob a forma de pitch com vista ao desenvolvimento iterativo de soluções.

Alternativas de avaliação

- Avaliação contínua - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
- Relatório e Guiões - 30% (M1 - Publicação: Pesquisa e análise de temas propostos.)
- Relatório e Guiões - 30% (M2 - Monetização: Pesquisa e análise de temas propostos.)
- Relatório e Guiões - 30% (M3 - Propriedade Intelectual e Regulação: Pesquisa e análise de temas propostos.)
- Trabalhos Experimentais - 10% (M1- Publicação+M2- Monetização+M3- Propriedade Intelectual e Regulação: aplicação a um jogo + pitch)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes, Ricardo Jorge Vieira Correia, Rute Isabel Esteves Ferreira Couto Fernandes	João Paulo Pereira de Sousa	Catarina Alexandra Alves Fernandes	Luisa Margarida Barata Lopes
21-03-2024	03-04-2024	03-04-2024	06-04-2024