

# Jogos para dispositivos mobile

Mário Madureira Fontes  
PUC-SP





# **Jogos ou Entretenimento?**

# Classificação do jogos

ESRB: Entertainment Software Board  
Classificação de jogos:



[www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.jsp](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp)

# Classificação do jogos

PEGI: Pan European Game Information  
Classificação:



<http://www.pegi.info/pt/index/id/390/>

# Publicação de jogos

Apple:

[developer.apple.com/appstore/guidelines.html](https://developer.apple.com/appstore/guidelines.html)

Android:

[developer.android.com/distribute/googleplay/publish/preparing.html](https://developer.android.com/distribute/googleplay/publish/preparing.html)

# Free or Paid?

As receitas de aplicativos pagos caíram muito em 2012!

<http://techcrunch.com/2013/01/22/report-market-for-paid-apps-hits-8b-in-2012-while-average-revenue-per-app-drops-27/>



Onde podemos tirar  
dinheiro?

# *Game Centers*

<u>Tapjoy</u>	<u>Vserv Mobi</u>	<u>Google</u> <u>AdMob</u>	<u>InMobi</u>
<u>Mojiva</u>	<u>Vere</u> <u>Mobile</u>	<u>City Grid</u>	<u>Place Play</u>



# *Freemium*

"Eles afirmam que o importante é possuir um grande volume de usuários usando sua ferramenta... Portanto, o modelo freemium é para poucos..."

<http://exame.abril.com.br/pme/startups/noticias/por-que-o-freemium-pode-nao-ser-o-modelo-ideal-para-sua-startup>

# Atividade

Onde está inserido o jogo e seu diferencial?  
Existem outras possibilidades de ir além do "mobile"?

Desenvolver uma apresentação do nível de maturidade (público alvo) e modelo de venda para a proposta de jogo realizado na aula anterior. Evoluam a ideia da aula anterior ou façam modificações.