



GAME DESIGN

MODELOS DE NEGÓCIO E PROCESSOS CRIATIVOS:
Um trajeto do protótipo ao jogo produzido

VICENTE MARTIN MASTROCOLA

Resumo de Game Design. Modelos de Negócio e Processos Criativos. Um Trajeto do Protótipo ao Jogo Produzido

A bilionária indústria de games tem conquistado cada vez mais espaço no cenário contemporâneo. Muito além dos consoles, os games ampliam suas fronteiras e se manifestam de maneira multiplataforma e nos mais variados formatos, permitindo acesso privilegiado ao universo do entretenimento.

Neste livro, o autor debate alguns destes aspectos que se tornaram chave nesse mercado cheio de possibilidades, atentando principalmente para os casual games, advergames, jogos analógicos e mobile games. Dando ênfase ao mercado brasileiro, discute-se – com cases reais – como é possível pensar caminhos de game design e modelos de negócios em jogos no complexo âmbito nacional.

A obra conta com pontos de vista de alguns dos maiores especialistas “brazucas” da área, além de uma entrevista exclusiva com um dos maiores nomes na pesquisa de games mundial.

Jogue conosco nesta jornada.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)