

Palestra:
Preparando-se para o lançamento do seu jogo indie



Descrição



Existem fatores essenciais relacionados ao processo de lançamento de um jogo, que infelizmente, muitos desenvolvedores desconhecem, conhecem muito pouco, ou não dão a atenção necessária. Essa falha estratégica, certamente, acaba se refletindo nas chances de sucesso que o jogo terá no mercado.

Uma estratégia de lançamento bem sucedido se inicia meses antes do game estar pronto, portanto é crucial que o plano de lançamento seja trabalhado em paralelo ao desenvolvimento do seu jogo. Afinal, nenhum desenvolvedor quer ver o sucesso de seu produto, que levou meses para ser desenvolvido, ir por água abaixo simplesmente por não ter preparado bem o seu lançamento.

Esta palestra aborda fatores importantes que devem ser elaborados e trabalhados para que um jogo tenha suas chances ampliadas de sucesso no mercado.

A apresentação discute também alternativas estratégicas para amenizar as dificuldades encontradas pelos desenvolvedores Indies em fazer com que seus games recebam algum destaque nos canais online de distribuição, cada vez mais competitivos.

Tópicos abordados

- **D**ificuldades de destaque e falhas estratégicas comuns para muitos desenvolvedores Indies;
- **L**iberdades e responsabilidades na produção Indie;
- **A** importância de uma boa estratégia de monetização, distribuição e divulgação;
- **F**ormatos de monetização;
- **O**pções de distribuição;
- **V**antagens de um plano de marketing bem planejado e executado;
- **F**atores essenciais na plataforma de lançamento do seu jogo.





Público Alvo

- Alunos de cursos relacionados à produção de vídeo games
- Desenvolvedores Indies com pouca experiência de mercado
- Desenvolvedores Indies experientes que buscam ampliar seus conhecimentos em estratégia de marketing



Duração

- De 1h30 a 2h00



Palestrante

Gerson de Sousa trabalhou na produção de dezenas de títulos mundialmente conhecidos, tais como, **Sonic the Hedgehog**, **Sonic Unleashed**, **Empire Total War**, **Bayonetta**, **Killzone 3**, **Football Manager 07**, **Silent Hill Downpour**, entre outros.

Retornou ao Brasil no início de 2012, após 18 anos na Europa, onde adquiriu uma vasta experiência profissional na indústria de vídeo games do Reino Unido. Em Londres, trabalhou na Microsoft, SEGA, e Testronic Labs, como Especialista em Compliance e Coordenador de Compliance e Localização.

Para complementar sua carreira, cursou C++, Games Design, e Modelagem/Animação 3D, e graduou-se em Mídia Digital e Produção de Vídeo Games pela University of the Arts London.

Em seu primeiro ano no Brasil, trabalhou para a Square Enix, como Coordenador e Consultor do concurso Square Enix Latin America Game Contest 2012.

Hoje, é Gerente Executivo da Atragames, Consultor de Práticas Profissionais em Produção de Vídeo Games, e Criador e Coordenador do curso livre “Design e Produção de Games” da Escola Pró Arte.

Para mais informações sobre a apresentação
e orçamentos, entrar em contato com:

Gerson de Sousa



gerson.gopro@gmail.com



(19) 9 8391 7184



www.gamesjob.com.br