
Estudo do mercado de jogos para smartphones

Paulo Vitor Mira Fonseca



Universidade Federal do ABC

Estudo do mercado de jogos para smartphones

Paulo Vitor Mira Fonseca

Orientador: Prof. Dr. Francisco Isidro Masseto
Co-orientador: Prof. Dr. Alexandre Almeida

São José dos Campos – SP
Outubro, 2015

Agradecimentos

Aqui vão os agradecimentos.

Resumo

Lorem ipsum dolor sit amet, cu putent inermis perpetua mei, mea ea sale ignota albucius, et ubique altera neglegentur qui. Quo at graeco dissentiunt ullamcorper, everti repudiandae in has. Tibique concludaturque has in, eum dicam reformidans ea. Ea volumus accommodare vim, ea mucius disputationi vis, tollit persequeris at mei. Zril omnium vim in, quas ullum te nam. Pro eu consul eleifend, tamquam efficiendi cu sit.

Palavras-chave: Mercado de games, etc..... TODO

Abstract

Lorem ipsum dolor sit amet, cu putent inermis perpetua mei, mea ea sale ignota albucius, et ubique altera neglegentur qui. Quo at graeco dissentiunt ullamcorper, everti repudiandae in has. Tibique concludaturque has in, eum dicam reformidans ea. Ea volumus accommodare vim, ea mucius disputationi vis, tollit persequeris at mei. Zril omnium vim in, quas ullum te nam. Pro eu consul eleifend, tamquam efficiendi cu sit.

Keywords: Game market, and more ...

Sumário

Resumo	i
Abstract	iii
Lista de Tabelas	vii
Lista de Figuras	ix
1 Introdução	1
1.1 Contextualização	1
1.2 Objetivos e Motivações	1
1.3 Organização	1
2 Mercado de Jogos	3
2.1 Brasil	3
2.2 Mundo	3
2.3 Dispositivos Móveis	3
3 Plataformas	5
4 Classificação dos Jogos	7
5 Desenvolvimento e ferramentas	9
6 Cases de sucesso	11
6.1 Aplicativo 1	11
6.2 Aplicativo 2	11
6.3 Aplicativo 3	11
7 Conclusão e Trabalhos Futuros	13
7.1 Conclusões	13
7.2 Trabalhos Futuros	13

Lista de Tabelas

Lista de Figuras

Introdução

1.1 Contextualização

A popularização dos *smartphones* criou um mercado muito aquecido de venda de aplicativos e jogos através de lojas *online* de venda de aplicativos. TODO

1.2 Objetivos e Motivações

Mapear as principais características do mercado de desenvolvimento de games para dispositivos móveis. TODO

1.3 Organização

Mercado de Jogos

2.1 Brasil

2.2 Mundo

2.3 Dispositivos Móveis

CAPÍTULO

3

Plataformas

Classificação dos Jogos

Desenvolvimento e ferramentas

Cases de sucesso

6.1 Aplicativo 1

6.2 Aplicativo 2

6.3 Aplicativo 3

Conclusão e Trabalhos Futuros

7.1 Conclusões

7.2 Trabalhos Futuros

Referências Bibliográficas
