

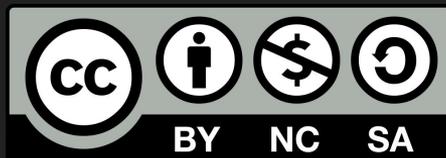
# Monetização para Jogos

Slides por:

Leonardo Chieppe

([leonardo.chieppe.carvalho@usp.br](mailto:leonardo.chieppe.carvalho@usp.br))





Este material é uma criação do  
Time de Ensino de Desenvolvimento de Jogos  
Eletrônicos (TEDJE)

Filiado ao grupo de cultura e extensão  
Fellowship of the Game (FoG), vinculado ao  
ICMC - USP

Este material possui licença CC By-NC-SA. Mais informações em:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



# Índice

1. O que é Monetização?
2. Por que monetizar?
3. Monetização em jogos
4. Dicas
5. Referências



# O que é Monetização?



## O Que é Monetização?

- É o processo de extrair lucro a partir do valor oferecido por seu produto/serviço/empresa.
- Está diretamente ligada com quanto deve ser cobrado pelo seu produto/serviço e de quem deve ser cobrado.
- Exige valor, não tem como cobrar por algo que não vai agregar valor na vida do seu cliente.



# O Que é uma Boa Monetização?

- Está diretamente atrelada ao valor agregado do produto
- Bom entendimento da relação do seu produto com as demandas do mercado
  - ◆ Por que as pessoas querem usar seu produto?
  - ◆ Como escalar o crescimento do seu produto?
- *"Form Follows Function"*
- Agressiva, porém não intrusiva



# O Que é uma Boa Monetização?

- Atenção às tendências de mercado
- Público alvo
  - ◆ Nicho
  - ◆ Genérico
- Psicologia de preço
- Pensar sempre a longo prazo
  - ◆ Retenção de clientes



# Por Que Monetizar?



## Por Que Monetizar?

- “Lucro resolve todos os problemas conhecidos e é a única métrica que não tem como trapacear”.
- Uma das principais causas de falência em startups vem da má gestão e monetização.
- Seu trabalho merece ser valorizado, e a forma de fazer isso é cobrando por ele.



# Por Que Monetizar?

- ROI
- Cobrar por um produto ou serviço que agrega valor consequentemente agrega mais valor ao produto ou serviço.
- Ao lidar com investidores, muitos vão querer saber o que eles ganham com seu produto e por que apoiar ele.



# Monetização em Jogos



# Monetização em Jogos

- Originalmente era restrito à uma compra única.
- Hoje em dia existem diversas formas de monetizar jogos.
  - ◆ Compra única
  - ◆ Mensalidade
  - ◆ Micro-transações
  - ◆ Financiamento
  - ◆ Anúncios
  - ◆ DLCs



# Monetização em Jogos

- Mais de um meio de monetização pode ser empregado simultaneamente.
- Muito difícil de acertar uma fórmula interessante.
- Vital importância identificar as métricas adequadas para avaliação de desempenho do seu jogo.



# Monetização em Jogos

## → Retenção

- ◆ Diferente para cada tipo de jogo
- ◆ Mais pessoas jogando simultaneamente -> Maior volume de novos usuários.

## → Preços

- ◆ Jogos muito baratos (<10\$) tendem a serem vistos automaticamente como ruins
- ◆ O mesmo se aplica para microtransações abaixo de 2\$
- ◆ Quanto mais os devs valorizam seu produto mais os jogadores também irão valorizá-lo.



# Dicas



## Dicas

- Customize suas ofertas com seu produto e público alvo
- Evite bombardear usuários com ofertas de microtransações ou emails de novidades nos jogos.
- No caso de micro-transações a primeira compra deve ser o mais natural e intuitivo possível para o usuário.
- Saiba ser agressivo na monetização.
- Quanto maior o valor gasto, maior o valor adquirido.



## Dicas

- Inclua sua monetização no *game-loop* do seu jogo.
- Foque nas baleias, pense a longo prazo.
  
- Veja as referências ao final



# Referências



# Referências

- <https://start-up.house/en/blog/articles/product-monetization>
- <https://unity.com/how-to/how-monetize-effectively-and-sustainably-mobile-games>

