



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: [informe o código, se houver]	COMPONENTE CURRICULAR: Oficina de Publicação de Jogos Digitais	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal		SIGLA: ICENP
CH TOTAL TEÓRICA: 30 horas	CH TOTAL PRÁTICA: 30 horas	CH TOTAL: 60 horas

1. OBJETIVOS

Capacitar o estudante a preparar, empacotar, testar, documentar e publicar jogos digitais, preferencialmente o produto desenvolvido no componente curricular Desenvolvimento de Jogos Digitais, em plataformas de distribuição. Compreender requisitos técnicos e editoriais de lançamento, versionamento, qualidade, acessibilidade, licenciamento, metadados, materiais de divulgação e acompanhamento pós-publicação, realizando na prática o processo de preparação de uma versão distribuível de um jogo.

2. EMENTA

Processo de publicação e distribuição de jogos digitais. Preparação de builds e pacotes. Versionamento e controle de qualidade. Requisitos de plataformas e lojas digitais. Metadados, classificação, acessibilidade, licenciamento e propriedade intelectual. Materiais de divulgação e página de produto. Testes finais, lançamento, atualização e manutenção pós-publicação.

3. PROGRAMA

1. TEÓRICO

1.1. Processo de publicação e distribuição de jogos digitais: *build*, *release*, distribuição, atualização e manutenção.

1.2. Requisitos técnicos e editoriais de plataformas de distribuição.

1.3. Versionamento, controle de qualidade, testes de compatibilidade e acessibilidade.

1.4. Licenciamento, direitos autorais, uso de *assets*, privacidade (LGPD), marcas registradas e responsabilidades do publicador.

1.5. Metadados, classificação indicativa (*ClassInd*/IARC), materiais promocionais (*trailers*, *press kits*), página de produto e estratégias de lançamento.

2. PRÁTICO

2.1. Preparação e organização de uma versão de publicação (*Release*

Candidate).

- 2.2. Geração de *builds*, empacotamento, instalação e testes em ambientes-alvo.
- 2.3. Correção de falhas, otimização e registro de versões/alterações (*patch notes*).
- 2.4. Produção de ícones, capturas de tela (*screenshots*) , *trailers*/peças publicitárias, descrição e demais metadados.
- 2.5. Simulação ou execução do fluxo de submissão/publicação e elaboração do plano de suporte pós-lançamento.

4. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- [1] MASTROCOLA, Vicente M. **Game Design - modelos de negócio e processos criativos**: Um trajeto do protótipo ao jogo produzido. Porto Alegre: +A Educação - Cengage Learning Brasil, 2015. E-book. ISBN 9788522122714. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522122714/>. Acesso em: 19 ago. 2026.
- [2] RABIN, Steve. **Introdução ao Desenvolvimento de Games - Volume 4 - A indústria de jogos**: produção, marketing, comercialização e direitos autorais - Tradução da 2ª edição norte-americana. 2. ed. Porto Alegre: +A Educação - Cengage Learning Brasil, 2012. E-book. ISBN 9788522113453. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113453/>. Acesso em: 20 ago. 2026.
- [3] ROGERS, Scott. **Level up um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Editora Blucher, 2013. E-book. ISBN 9788521207016. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521207016/>. Acesso em: 19 ago. 2026.

5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- [4] RABIN, Steve. **Introdução ao desenvolvimento de games**. v. 1-3. Porto Alegre: Cengage Learning Brasil, 2012. E-book. ISBN 9788522113231. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113231/>. Acesso em: 20 ago. 2026.
- [5] ALBUQUERQUE, Rafael M. **Estudos contemporâneos em design de jogos e entretenimento digital**. Porto Alegre: SAGAH, 2019. E-book. ISBN 9788533500327. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788533500327/>. Acesso em: 20 ago. 2026.
- [6] MELLO, Felipe C.; MASTROCOLA, Vicente M. **Game Cultura**: Comunicação, entretenimento e educação. Porto Alegre: +A Educação - Cengage Learning Brasil, 2016. E-book. ISBN 9788522125517. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522125517/>. Acesso em: 20 ago. 2026.
- [7] ARRIVABENE, Rafael M C. **Introdução didática ao game design**. Porto Alegre: SAGAH, 2020. E-book. ISBN 9786581492090. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786581492090/>. Acesso em: 20 ago. 2026.
- [8] SILVA, Gabriel F.; SILVA, Tatyane S. Calixto da; FILHO, Michele P.; et al. **Game**

Design. Porto Alegre: SAGAH, 2021. E-book. ISBN 9786556901299. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786556901299/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

6. APROVAÇÃO

Prof. Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira Presidente da Comissão Projeto Pedagógico e Projeto de Criação do Curso de Jogos Digitais Portaria de Pessoal UFU Nº 4645, de 20/08/2026	Profª. Sabrina Coelho Rodrigues Diretora do Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal Portaria de Pessoal UFU Nº 4404, de 11/08/2026
---	---



Documento assinado eletronicamente por **Sabrina Coelho Rodrigues, Diretor(a)**, em 27/08/2026, às 11:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira, Professor(a) do Magistério Superior**, em 27/08/2026, às 11:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **7645595** e o código CRC **3FC501A1**.

Referência: Processo nº 23117.060749/2026-41

SEI nº 7645595