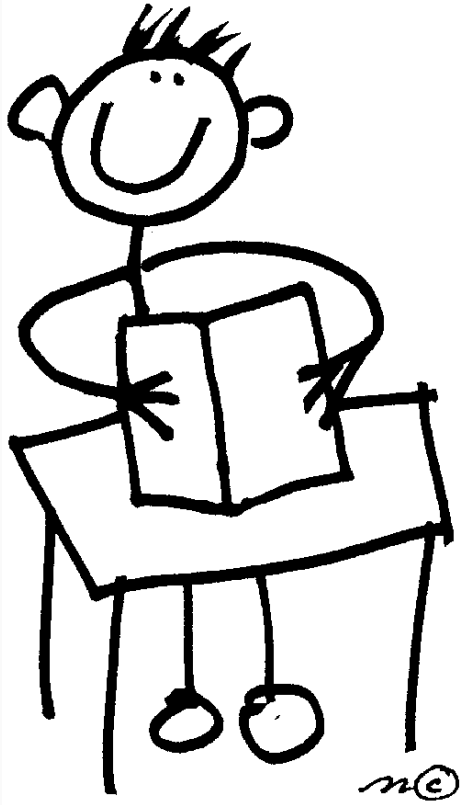


Desarrollo de Juegos

En el Mercado Local





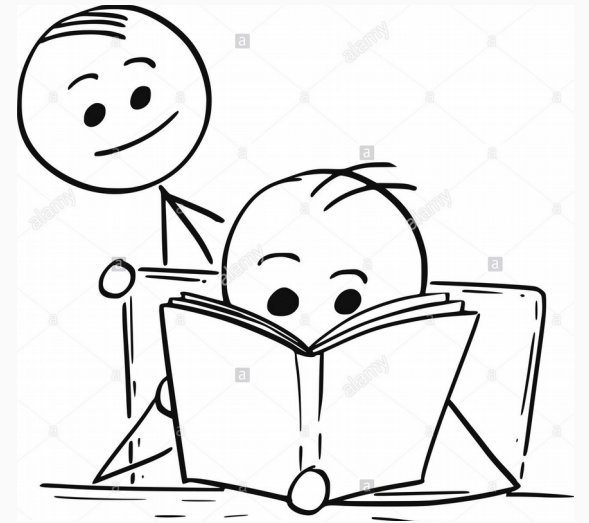
- Quiero dedicarme a los videojuegos
- ¿Qué debo estudiar?

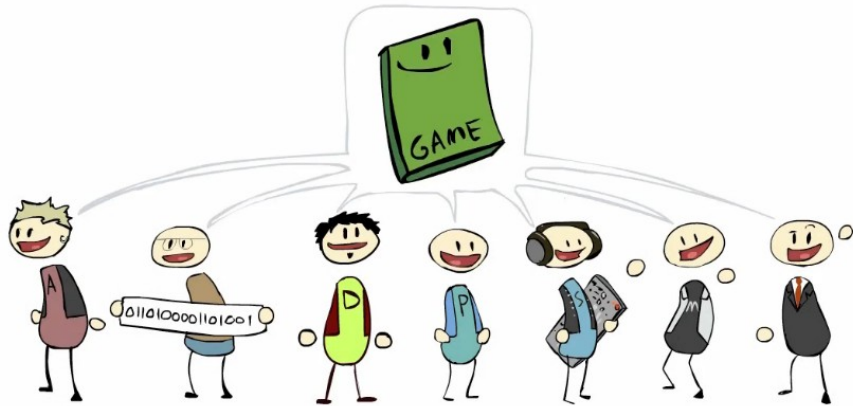
Opciones de estudio

Crear videojuegos es un esfuerzo multidisciplinario.

Se necesitan varias personas con experiencia distinta.

O unas pocas con distintas experiencias.



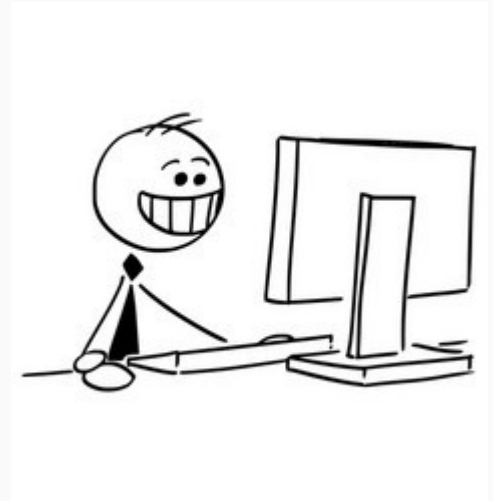


- Arte
- Ingeniería / Programación
- Diseño
- Producción
- Música y Sonido
- Etc.

Opción A

Si has estudiado una carrera afín, puedes optar por trabajar en un estudio de juegos ya formado.

Ganarás experiencia y un entorno seguro.



Opción B

Puedes tratar de formar tu propio equipo.

Puedes manejar el camino del estudio.

El riesgo es mucho mayor como en cualquier negocio propio.

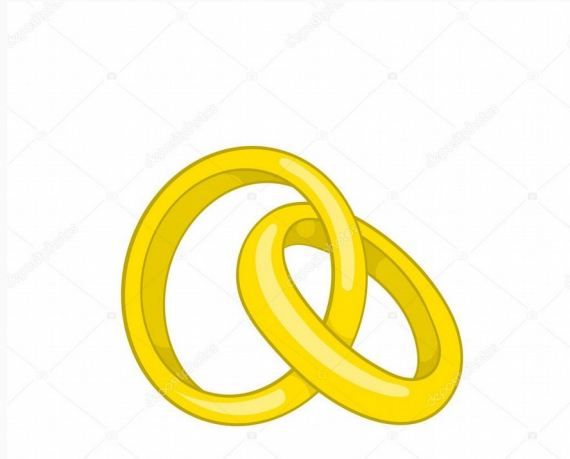
Recomiendo seguir la opción A por un tiempo antes de tomar la B.

Compromiso

Si el objetivo es hacer juegos profesionalmente se debe tomar en serio. No importa si sigues la opción A o B

Plantearse objetivos y fechas.

Y sobre todo:



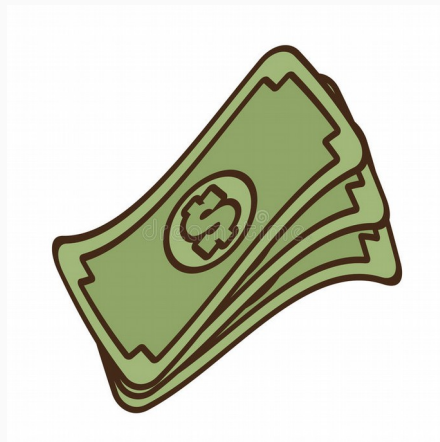
¿Y ahora qué?

Crear videojuegos es un trabajo

Si en verdad quieres dedicarte a esta industria debes verla como profesional.

Si lo ves como hobby, no hay problema.

Si se vuelve tu trabajo, necesitarás



¿Qué opciones tengo?

Ingresos con videojuegos

Los estudios de videojuegos, sin importar su tamaño, requieren de ingresos para subsistir como cualquier empresa.



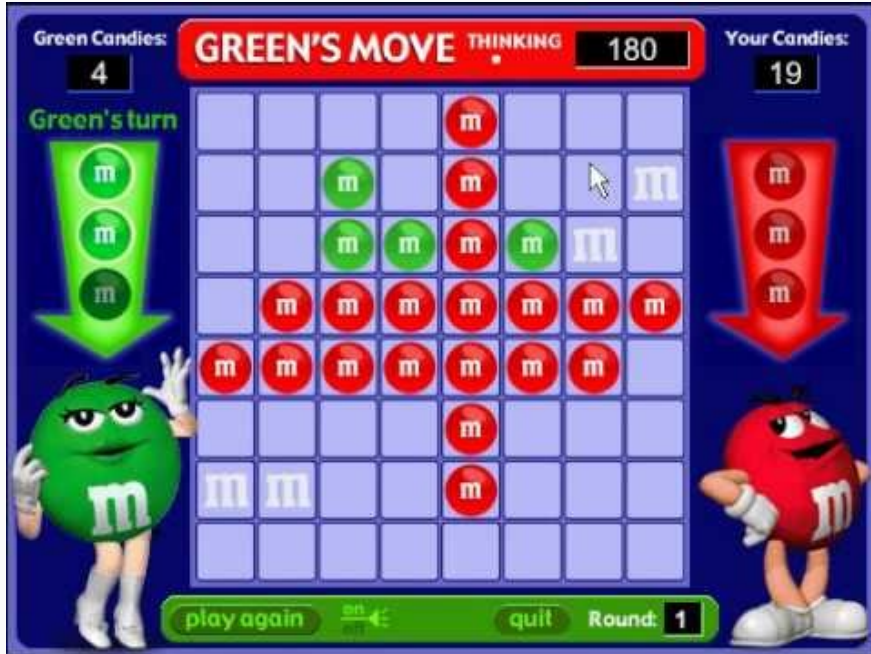


- Adver games
- Work for hire
- Self Publishing
- Trabajar con un publisher

Adver Games y Work For Hire

Estos dos tipos de juegos son creados por pedido de un tercero. Suelen tener un periodo de vida limitado a un producto externo.





- Pros:

- Ingresos asegurados.
- Se te paga por el trabajo, las ganancias no te afectan.

- Cons:

- El juego es definido por el tercero.
- Si hay ganancias, todas son del tercero.

Self Publishing

Este estilo es el de mayor libertad para el equipo, pero el más arriesgado económicamente.

Recomendado para juegos muy pequeños o empresas muy grandes.

En la actualidad es fácil gracias a tiendas como Steam, Google Play o App Store.

La competencia en móviles puede ser muy dura.



- Pros:
 - Defines tus ideas y alcances.
 - Puedes “Tomarte tu tiempo” bajo tu propio riesgo.
 - Los ingresos serán todos del equipo.
- Cons:
 - Uno mismo solventa su negocio.
 - No verás ingresos en un buen tiempo.
 - No cuentas con apoyo de ningún otro interesado.

Trabajar con un Publisher

Este estilo es un punto medio entre los anteriores. La idea del juego y sus requisitos nacen en mayor medida del desarrollador.

El publisher apoya con marketing y venta del juego.

Las ganancias se reparten según acuerdo inicial.



- Pros:
 - Mayor libertad que un work for hire.
 - Ingresos seguros por un tiempo limitado.
 - Autoría del juego es más notoria al público.
- Cons:
 - Presión del publisher.
 - Posible cancelación de un proyecto.
 - Contratos estrictos a cumplir.

Cuándo contactar a un publisher

Un publisher debe ser convencido de invertir en tu juego.

Para ello existen distintas herramientas.



- Pitch
- Propuesta
- Presupuesto
- Prototipo



- ¿Puedes armar un pitch con poder de convencimiento?
- ¿Puedes aterrizar el presupuesto necesario para tu juego?
- ¿Puedes crear un prototipo con tu equipo y estar orgulloso?
- ¿Se lo mostrarías a otros poniendo tu reputación en riesgo?

Si la respuesta es sí

Ahora si puedes buscar un publisher / inversionista / campaña de crowdfunding.

¿Cómo encuentras uno?





- Ferias / Eventos
- Contactos / Networking
- GDC

En conclusión

Ninguna de las opciones antes planteada es mala.

Algunas son más seguras que otras.

Las más arriesgadas suelen tener mayores recompensas.

Sin embargo, no está mal ir a la segura por un tiempo, formar experiencia y portafolio.

En conclusión

Dedicarse a los videojuegos es una carrera profesional, una de largo plazo.

Toma tiempo. Nadie se hace famoso o reconocido de la noche a la mañana con esto.

Busca el camino que más te conviene y cambia de ruta prudentemente.

¡Buena suerte a todos!