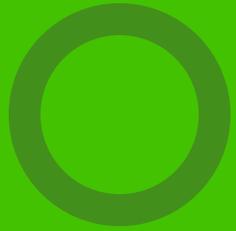


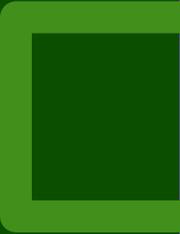


Curso de

# Introducción a la Producción de Videojuegos

Gerardo García

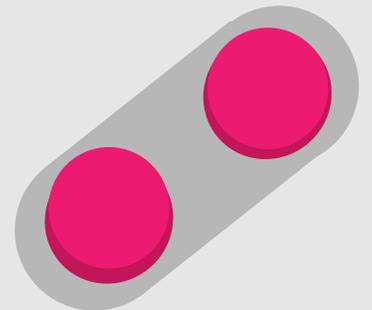
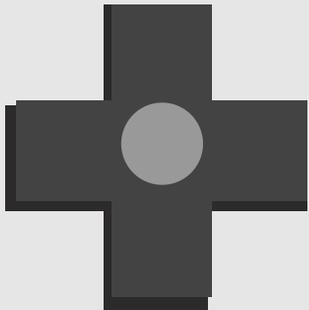




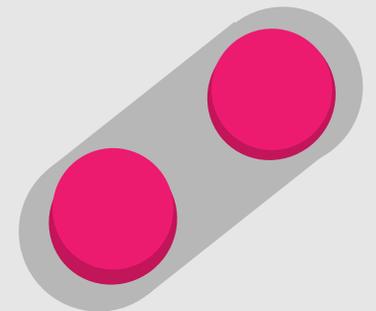
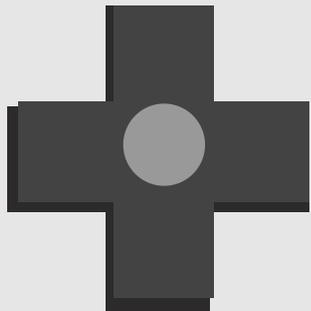
¿Qué es la producción  
de videojuegos?



# Introducción al curso



**¿Qué hace un  
productor de  
videojuegos?**



# Introducción al curso

En este curso analizaremos las etapas de producción de un videojuegos para asegurar el lanzamiento de este.

Es un curso enfocado en **administración**, no en diseño de juego o dirección.



# Introducción al curso

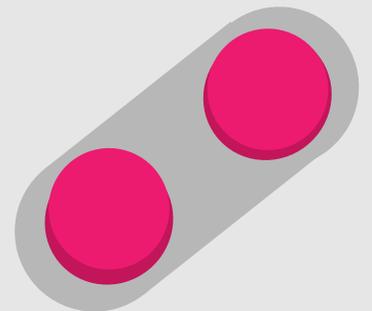
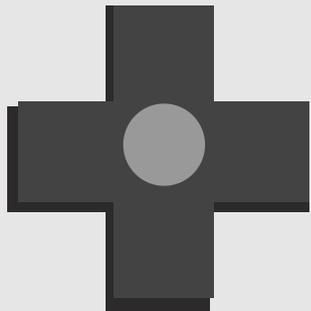


# ¿Qué hace un productor de videojuegos?

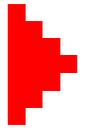
► Encargado de gestionar los recursos, tiempo y calidad para asegurar el lanzamiento del videojuego.



# Productores de videojuegos reconocidos



# Productores de videojuegos reconocidos



## Shigeru Miyamoto

- Mario Bros
- The Legend of Zelda
- Pikmin
- F-Zero
- Mother
- Star Fox



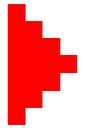
“

Un juego retrasado  
eventualmente es **bueno**, pero  
un juego apurado es **malo** para  
siempre.

”

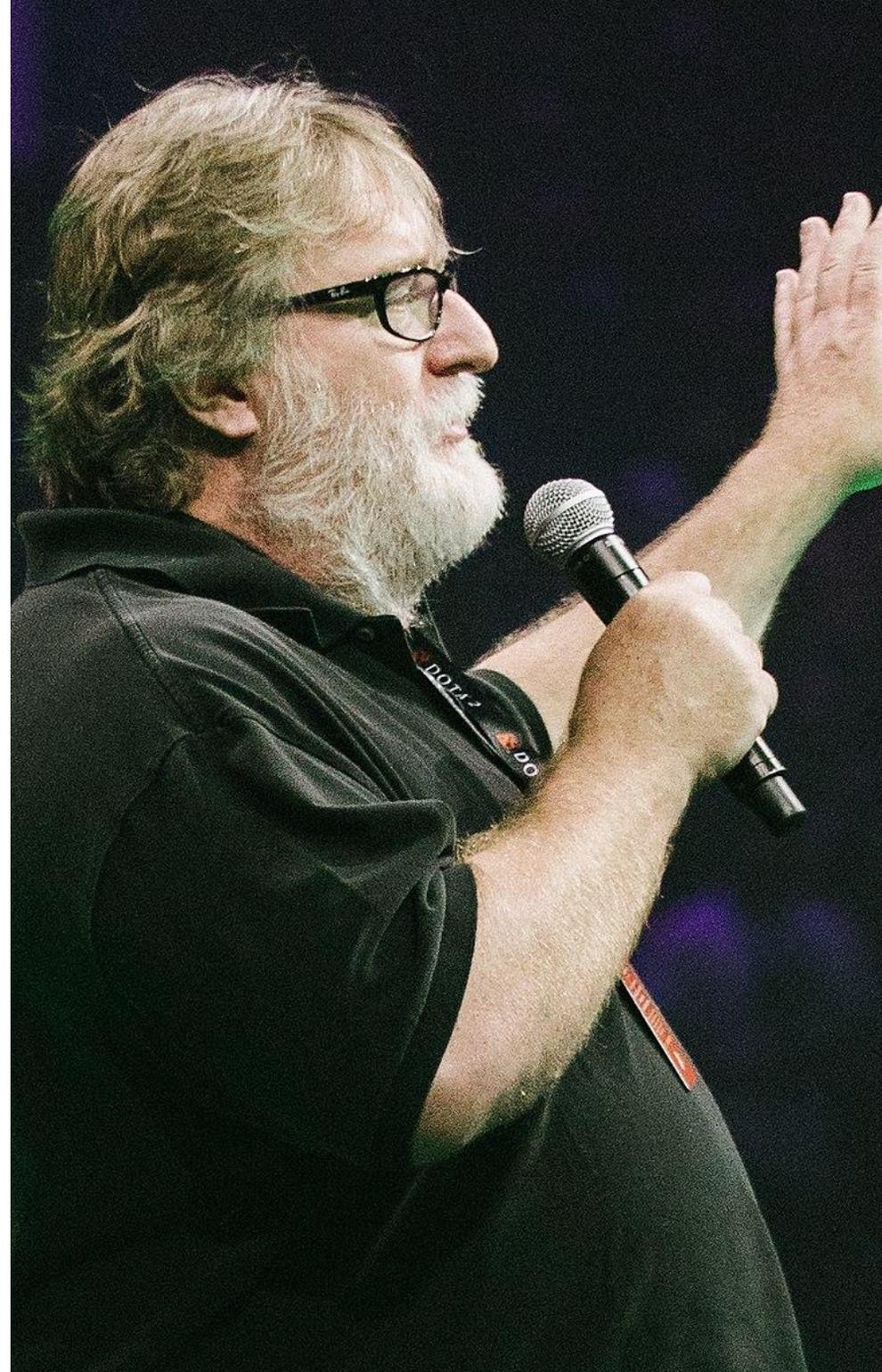
*Shigeru Miyamoto*

# Productores de videojuegos reconocidos



## Gabe Newell

- Half Life
- Counter Strike
- DOTA 2



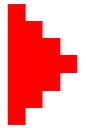
# Productores de videojuegos reconocidos

## Kellee Santiago

- Journey
- Cloud
- fLOW
- Flower



# Productores de videojuegos reconocidos



## Sid Meier

- Civilization
- Muchos otros juegos de estrategia



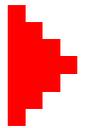
# Productores de videojuegos reconocidos

## Jade Redmond

- The Sims Online
- Assassin's Creed
- Splinter Cell: Blacklist
- Watchdogs
- The Mighty Quest for Epic Loot



# Productores de videojuegos reconocidos

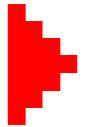


## **Peter Molyneux**

- Populous
- Syndicate
- Black and White



# Productores de videojuegos reconocidos



## Rieko Kodama

- Phantasy Star
- 7th Dragon
- Deep Fear
- Mind Quiz
- Project Altered Beast
- Skies of Arcadia



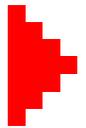
# Productores de videojuegos reconocidos

## Sam y Dan Houser

- Grand Theft auto
- Manhunt
- Bully
- Max Payne
- Red Dead Redemption



# Productores de videojuegos reconocidos



## Hideo Kojima

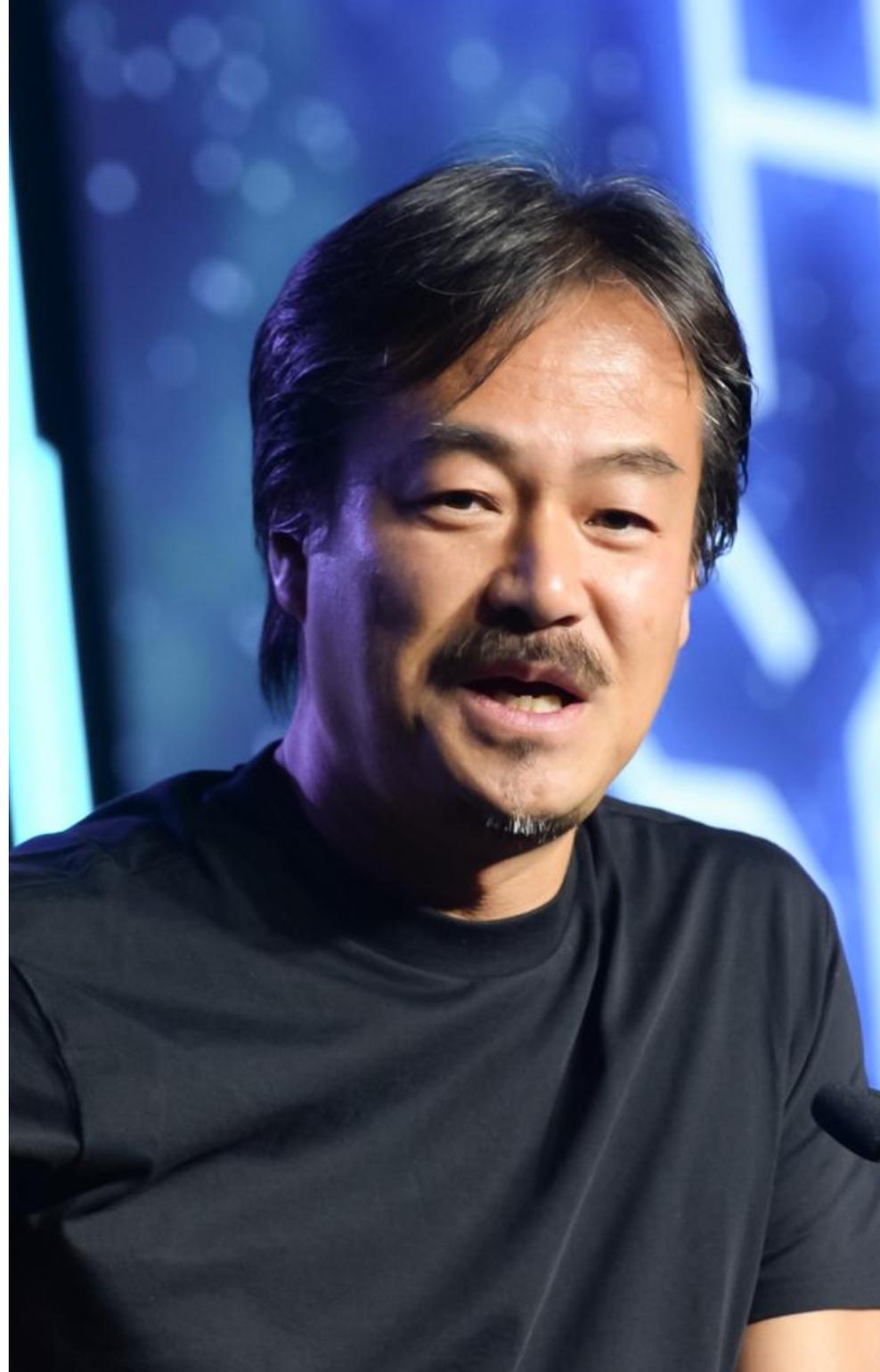
- Metal Gear Solid
- Death Stranding
- Boktai
- Zone of the Enders
- Snatchers



# Productores de videojuegos reconocidos

## Hironobu Sakaguchi

- Chrono Trigger
- Final Fantasy
- Parasite Eve
- Lost Odyssey
- Blue Dragon



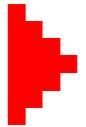
# Productores de videojuegos reconocidos

## Shinji Mikami

- Resident Evil
- Phoenix Wright
- Dino Crisis
- Viewtiful Joe
- The Evil Within 2
- Devil May Cry



# Productores de videojuegos reconocidos



## Koji Igarashi

- Castlevania
- Bloodstained



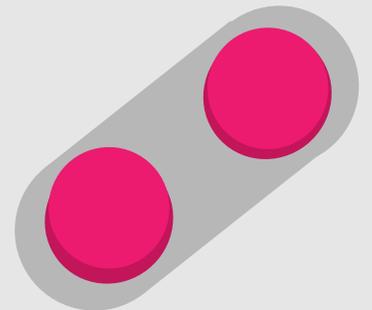
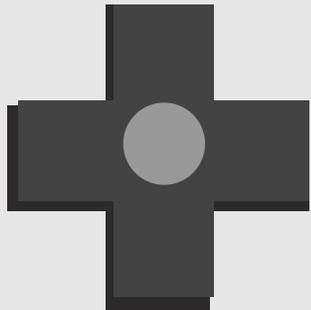
# Productores de videojuegos reconocidos

## Heather Maxwell Chandler

- Fortnite
- Ghost Recon 2
- Never Alone
- Rainbow Six 3
- Sid Meier's Railroads.



# Habilidades de un productor

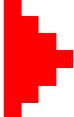


# Habilidades de un productor

 Liderazgo

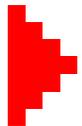


# Habilidades de un productor

 Comunicación



# Habilidades de un productor

 Organización

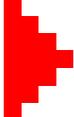


# Habilidades de un productor

Colaborar y trabajar para otros



# Habilidades de un productor

 Experiencia



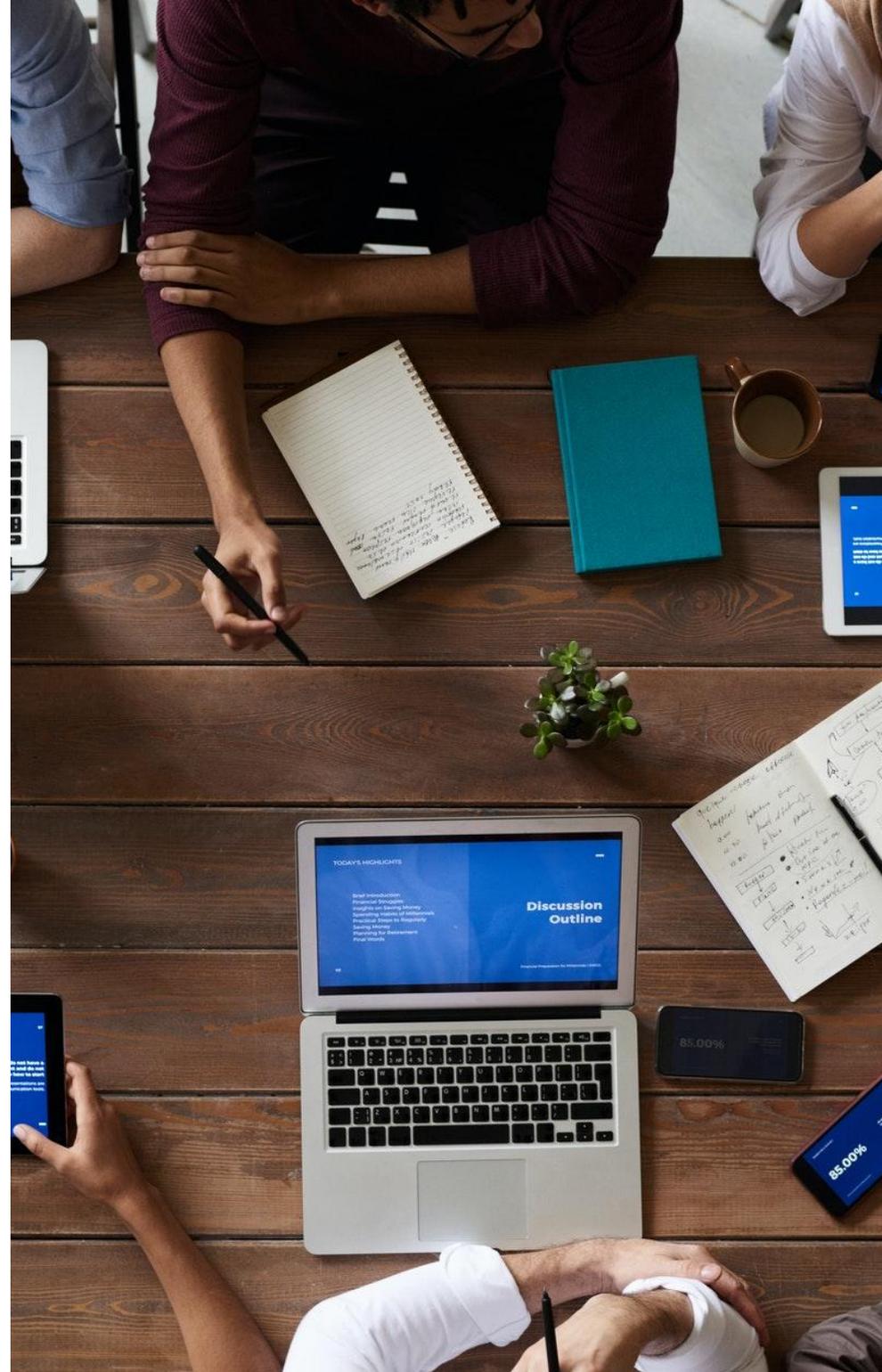
# Habilidades de un productor

▀ Administración de proyectos

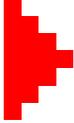


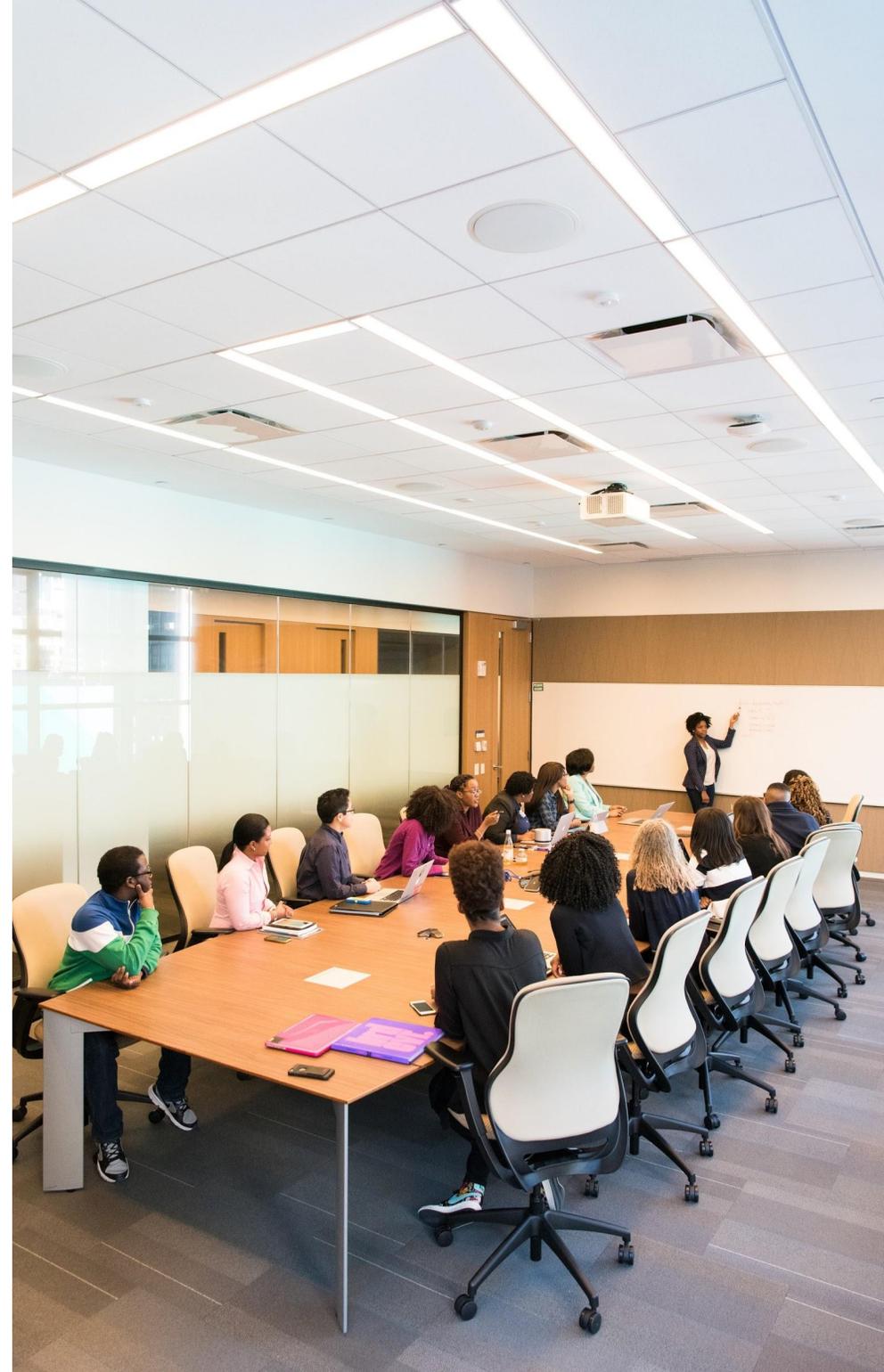
# Habilidades de un productor

## Gestión de gente

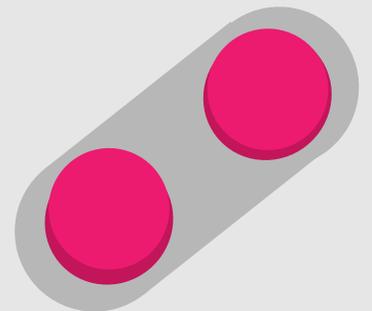
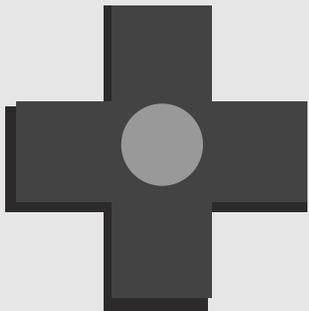


# Habilidades de un productor

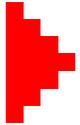
 Habilidades para hablar en público



# Roles en el desarrollo de un videojuego

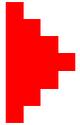


# Roles en el desarrollo de un videojuego

 Producción

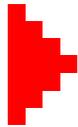


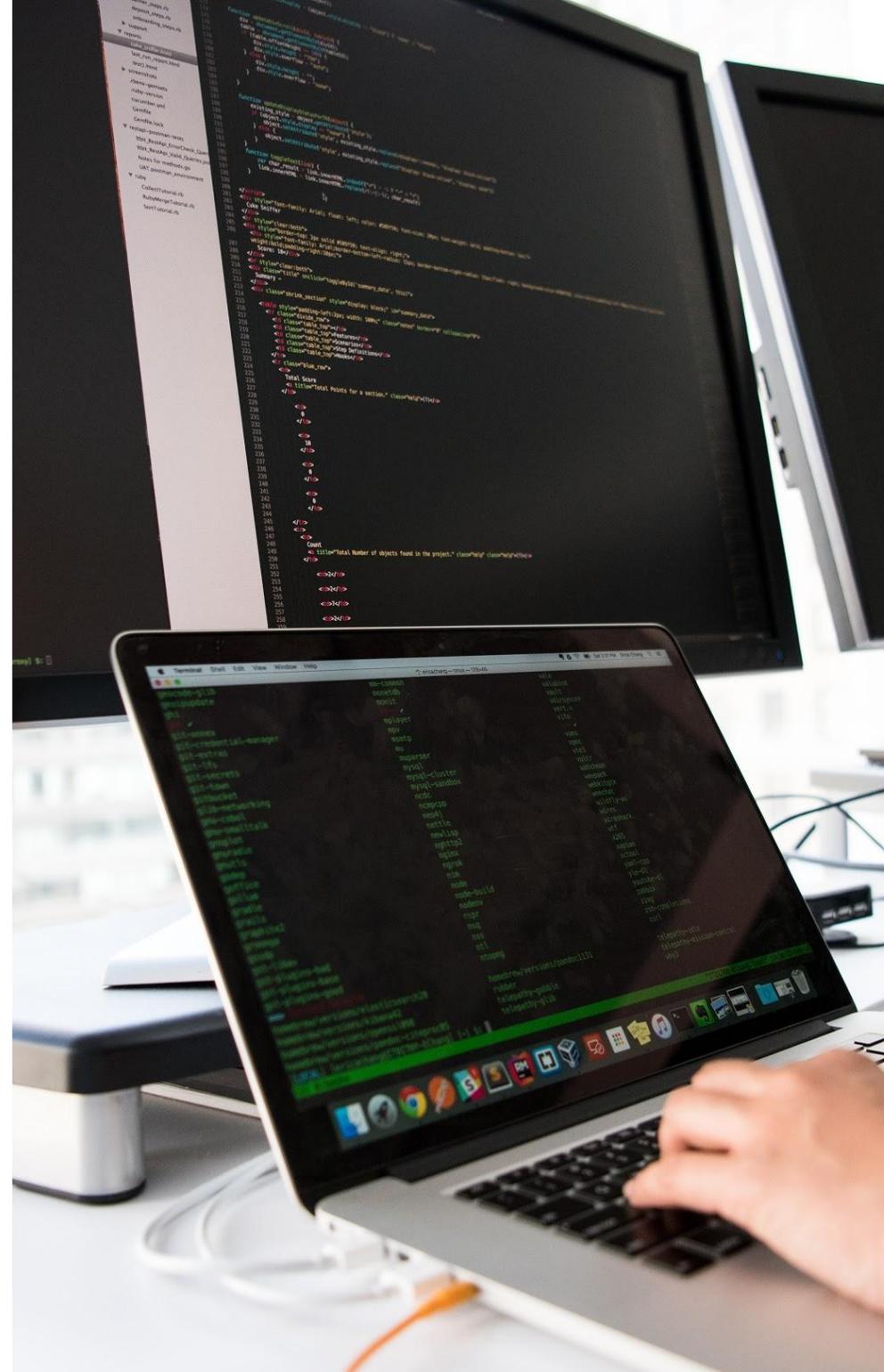
# Roles en el desarrollo de un videojuego

 Arte

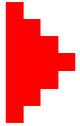


# Roles en el desarrollo de un videojuego

 Ingeniería



# Roles en el desarrollo de un videojuego

 Diseño



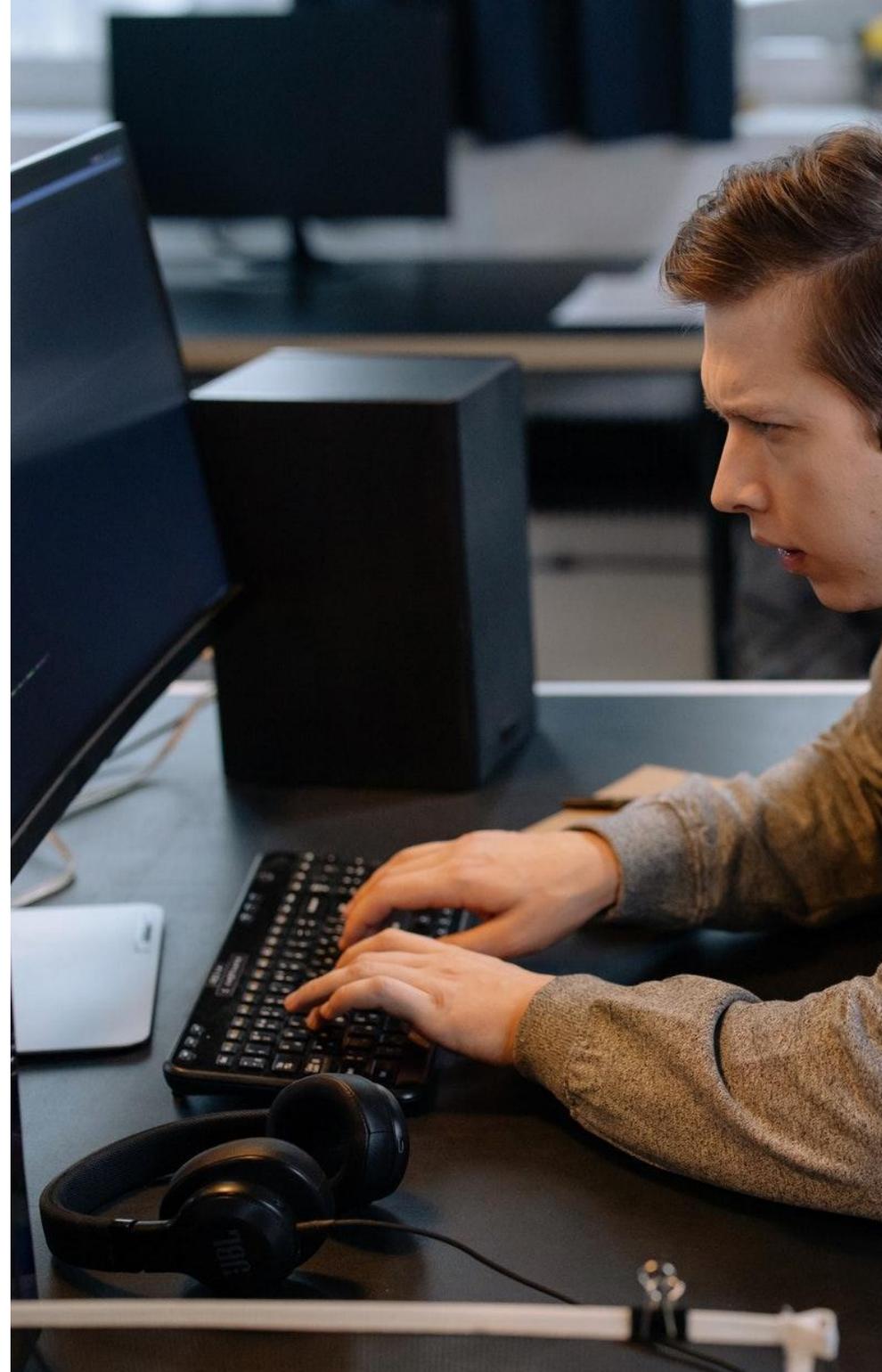
# Roles en el desarrollo de un videojuego

 Audio

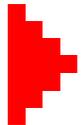


# Roles en el desarrollo de un videojuego

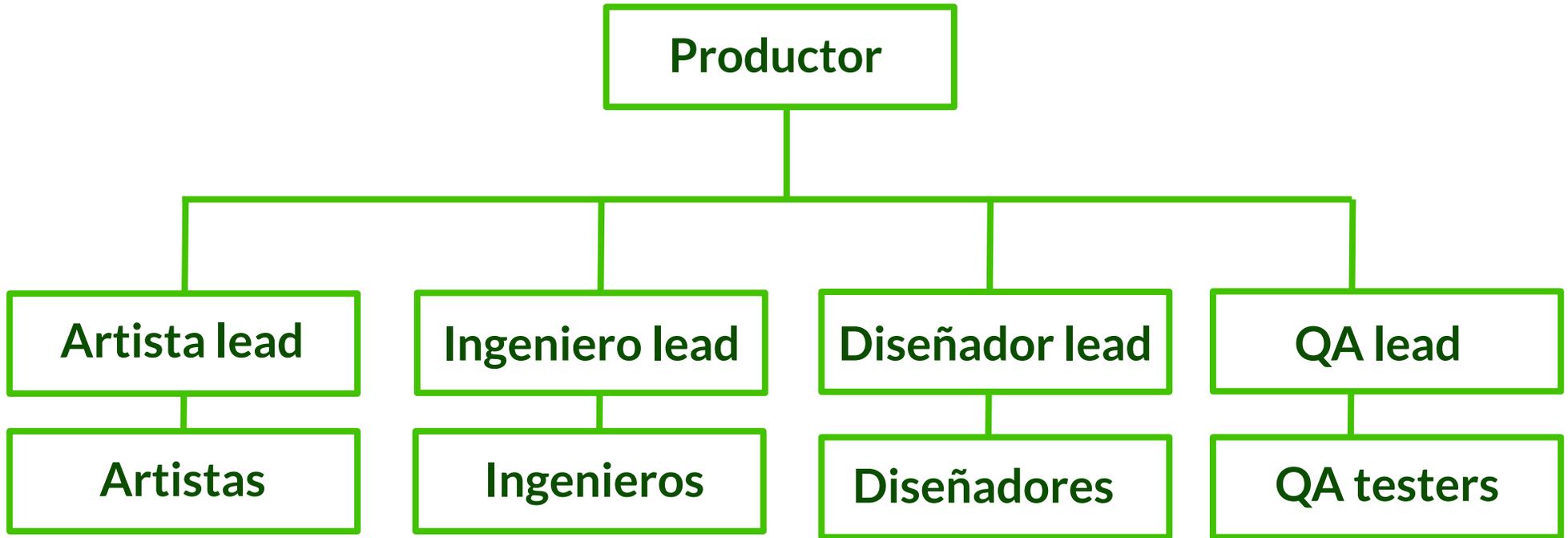
 QA

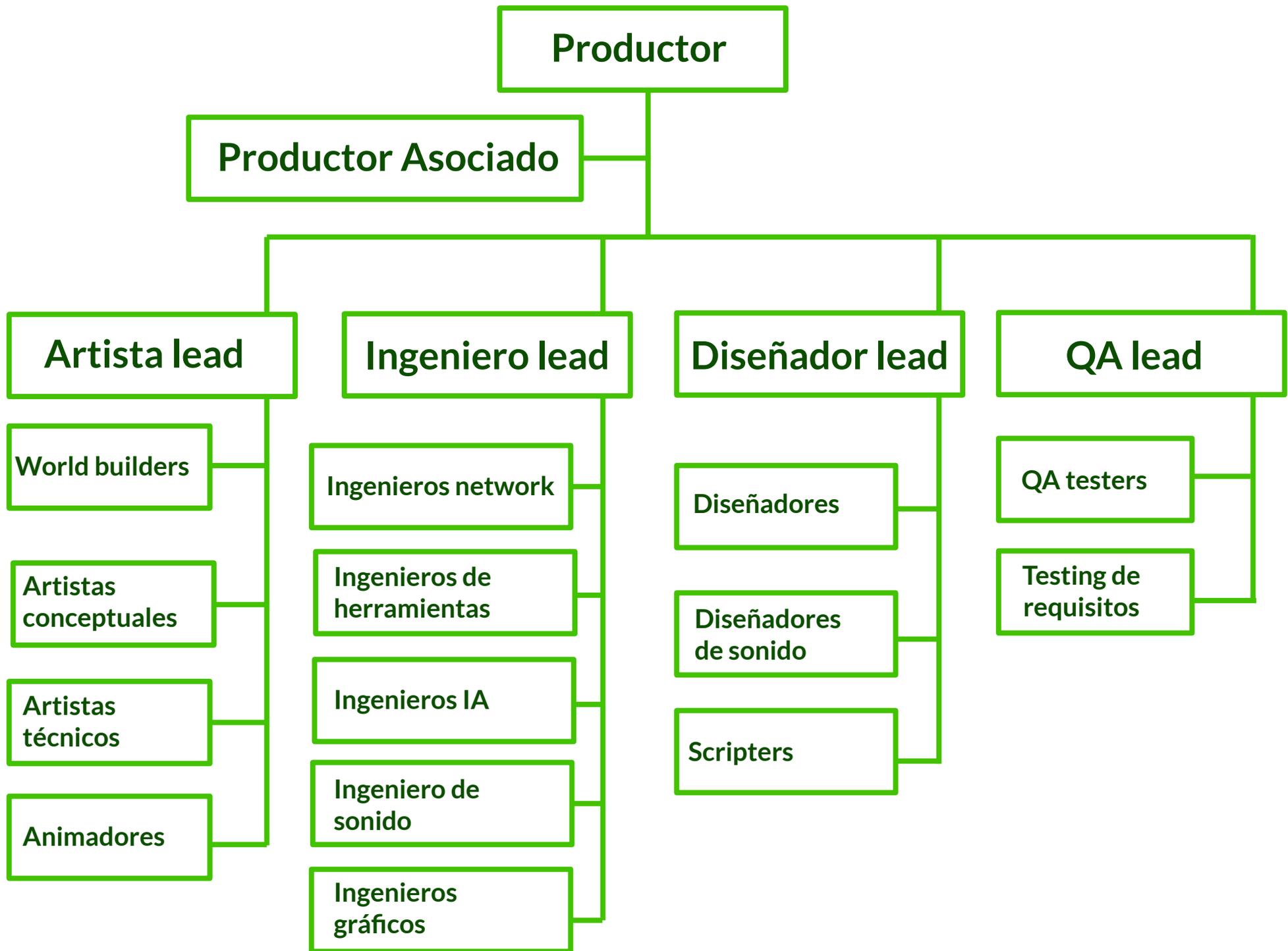


# Roles en el desarrollo de un videojuego

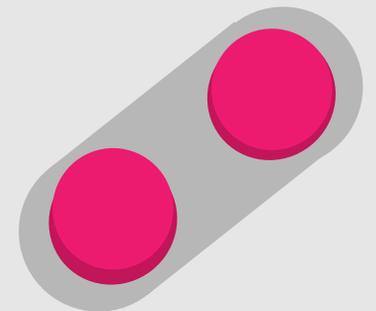
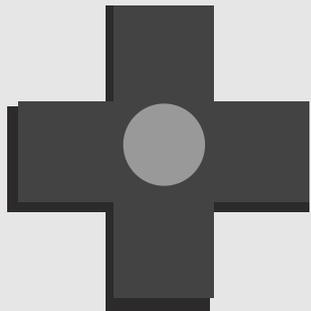
 Corporativo







# Etapas de la producción de videojuegos



**Lanzamiento**



Postmortem  
Plan de archivo

**Testing**



Plan de validación  
Aprobación del código

**Producción**



Plan de implementación  
Seguimiento de progreso  
Evaluación de riesgo

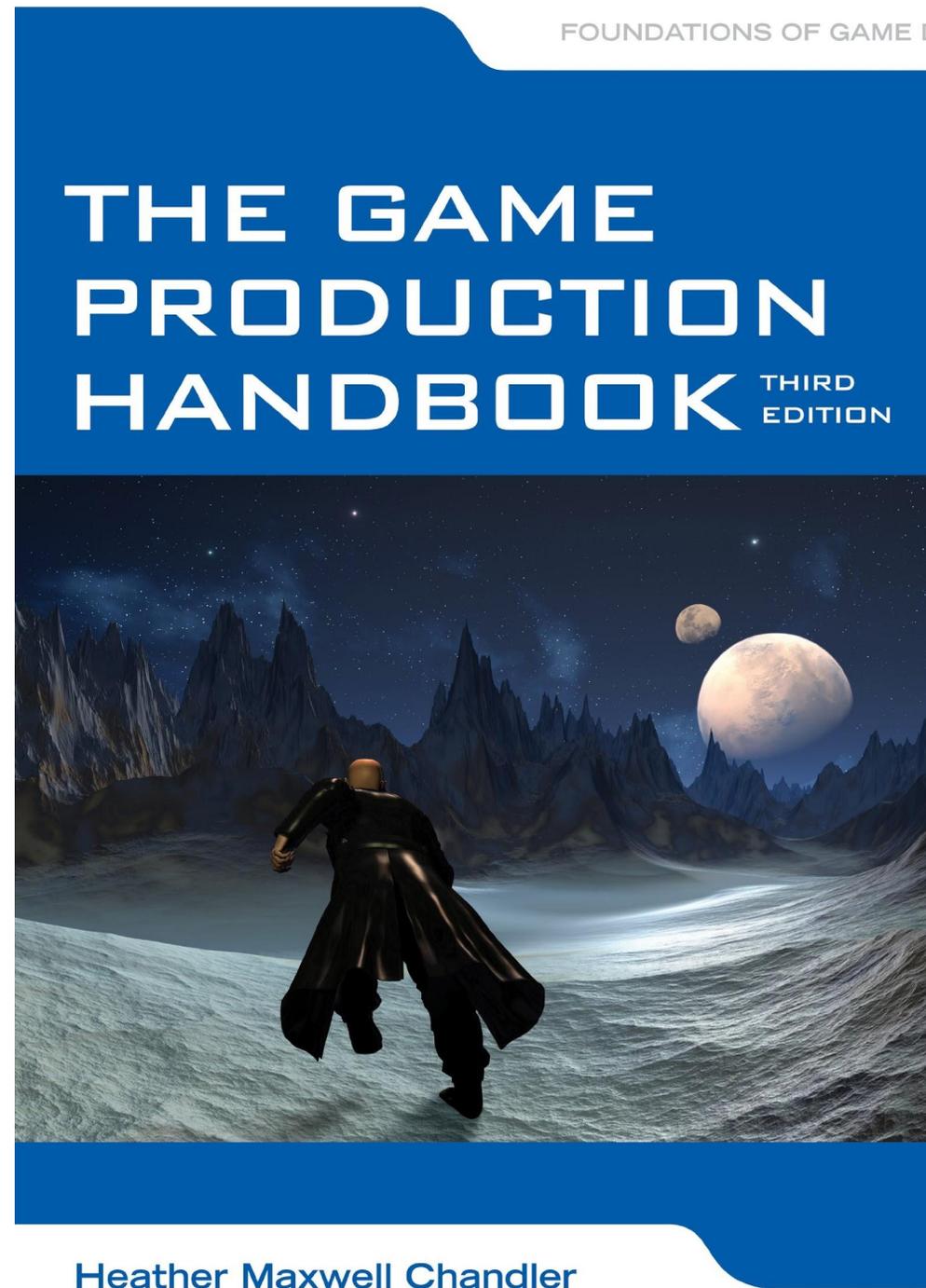
**Preproducción**



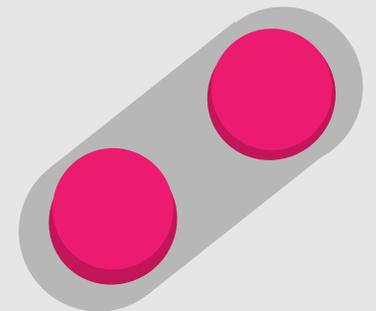
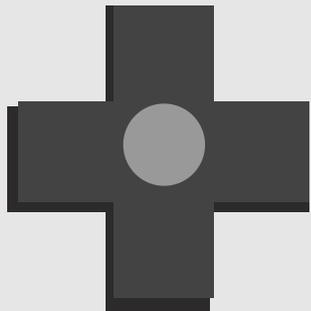
Concepto  
Requisitos de proyecto  
Plan de proyecto  
Evaluación de riesgo

# Etapas de la producción de videojuegos

▀ Libro recomendado del tema.



# Metodologías y herramientas de desarrollo de videojuegos



# Metodologías y herramientas de desarrollo de videojuegos

 Scrum



# Metodologías y herramientas de desarrollo de videojuegos

## Software de gestión de proyectos:

Jira/Trello/Asana/

HacknPlan

## Trello siempre hace avanzar.

Aporta tu granito de arena, gestiona proyectos y logra cotas más altas de productividad independientemente de la dinámica de trabajo de tu equipo. Trello te da siempre las herramientas para que alcances el éxito.

[Regístrate. ¡Es gratis!](#)

# Metodologías y herramientas de desarrollo de videojuegos

 Office/Google suite

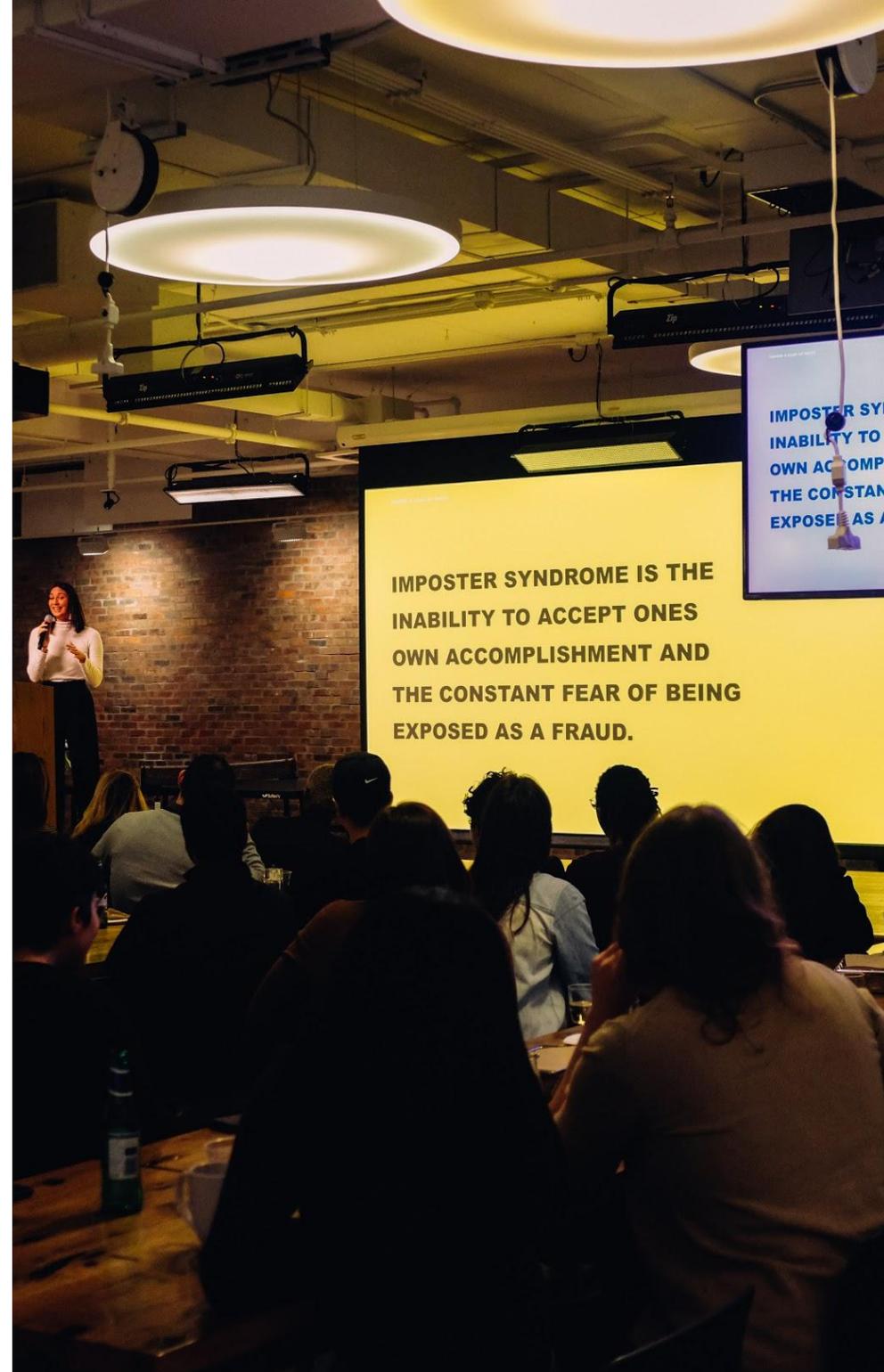
Word/Docs

Excel/Sheets



# Metodologías y herramientas de desarrollo de videojuegos

▶ Keynote/Powerpoint/  
Google Slides





# Preproducción de videojuegos

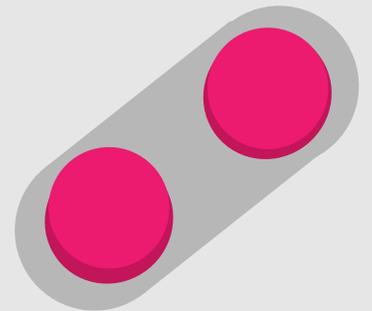
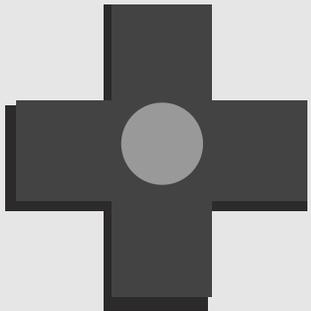


# Preproducción de videojuegos

Conoceremos los requisitos y retos de nuestro proyecto. Entenderemos porque no tener desde el principio una buena planeación puede ser determinante en el futuro de nuestro juego.



**¿Qué es  
la preproducción?**

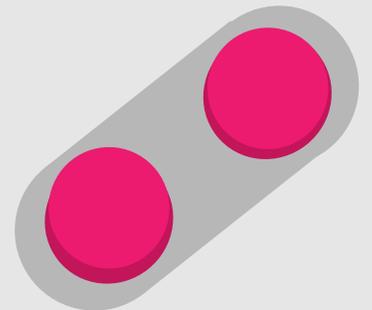
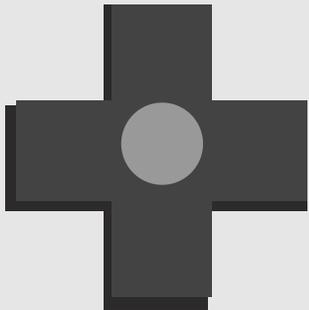


# ¿Qué es la preproducción?

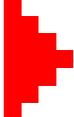
- ▶ Primera etapa, definiremos qué es el juego, cuánto tardaremos en hacerlo, cuánta gente necesitamos y cuánto va a costar todo.



# Concepto de juego, requisitos y plan

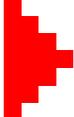


# Concepto de juego, requisitos y plan

 Concepto de juego



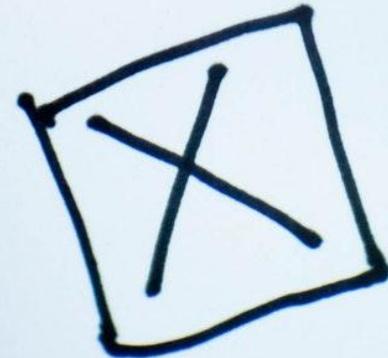
# Concepto de juego, requisitos y plan

 Requisitos

Checklist

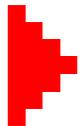


Yes



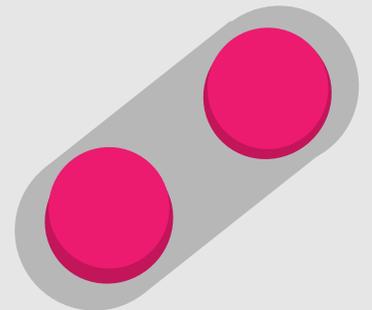
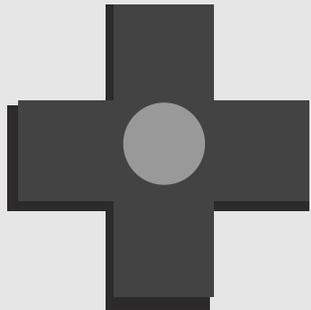
No

# Concepto de juego, requisitos y plan

 Plan

WEEK 3 : Design  
WEEK 4 : Design  
WEEK 5 : Design  
.....  
WEEK 6 : Dev  
WEEK 7 : Dev

# Esquemas de contratación y contratos



# ¿Qué esquema de contratación me conviene?

- Empleado
- Work for hire
- Colaboración



# ¿Qué esquema de contratación me conviene?

## Contratos

- NDA
- Propiedad intelectual
- Publishers
- Términos de servicio



# ¿Qué esquema de contratación me conviene?

▶ Libro recomendado del tema.

HOW TO BUILD THE BUSINESS YOU'LL BUILD GAMES WITH!

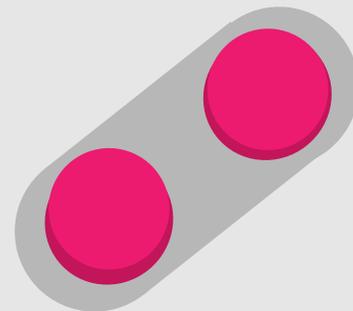
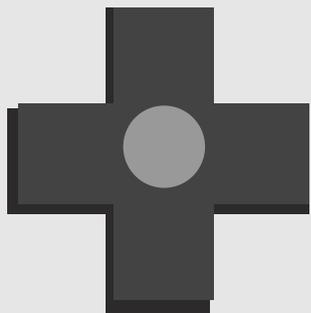
## THE GAMEDEV BUSINESS HANDBOOK

MICHAEL FUTTER



bitHell

# Cómo armar un presupuesto

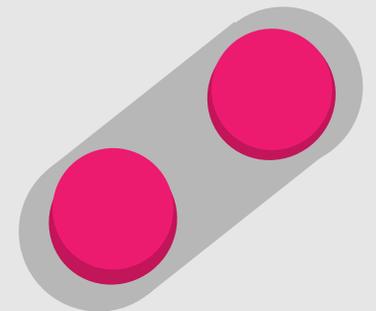
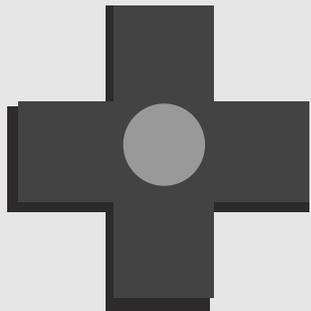


# Cómo armar un presupuesto

- ▶ Estimar los costos fijos y variables de todo el desarrollo.



# Crowdfunding vs. Inversión privada vs. Autofinanciamiento





**SHOW ME THE MONEY!**

# Crowdfunding vs Inversión privada

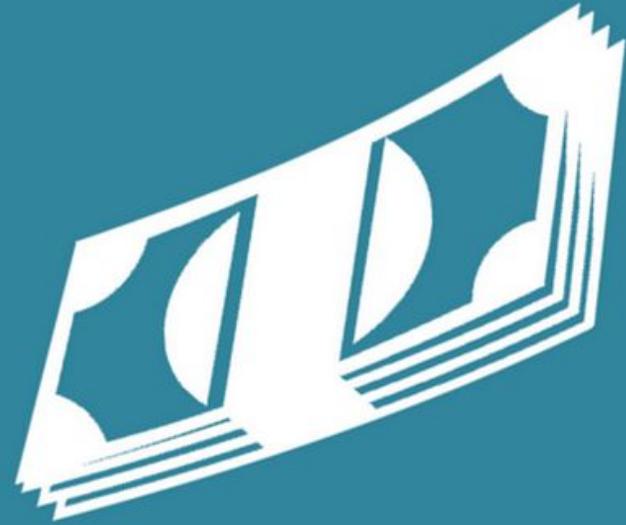
## Crowdfund

### Pro

- Libertad de gestión y desarrollo.

### Cons

- Autogestión.



# Crowdfunding vs Inversión privada

## Inversión privada

### Pro

- Velocidad, menor riesgo, asesoría.

### Cons

- Restricciones.



# Crowdfunding vs Inversión privada

## Autofinanciamiento

### Pro

- Libertad de gestión y desarrollo.

### Cons

- Lentitud de desarrollo, riesgos.

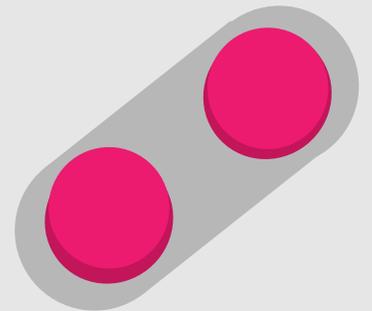
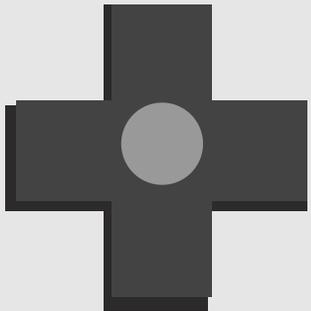


# Postproducción de videojuegos

Etapa final del lanzamiento,  
mantenimiento, actualizaciones,  
postmortem.



# Diferencias del pitch de videojuegos con uno de Startup

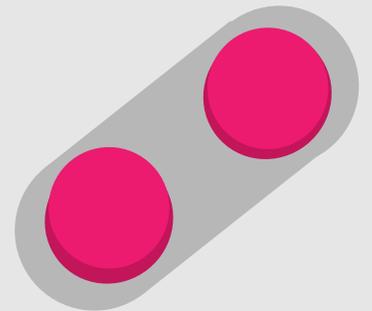
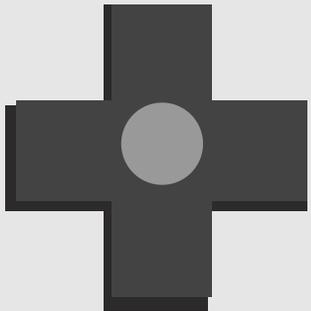


# Diferencias del pitch de videojuegos con uno de Startup

▶ Generalmente en las startups pitchearas la empresa, aquí pitchaeras tu propiedad intelectual.



# Caso de estudio: Games Starter



**GAMES**  **STARTER**  
**.COM**

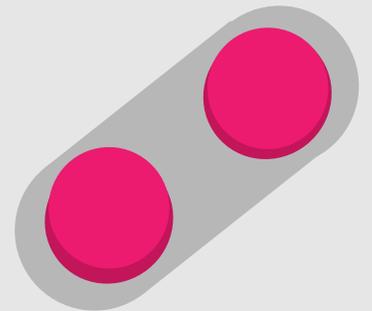
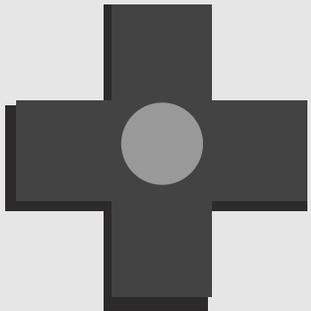
INCUBADORA DE VIDEOJUEGOS

# FLAT KINGDOM

PAPER'S CUT EDITION

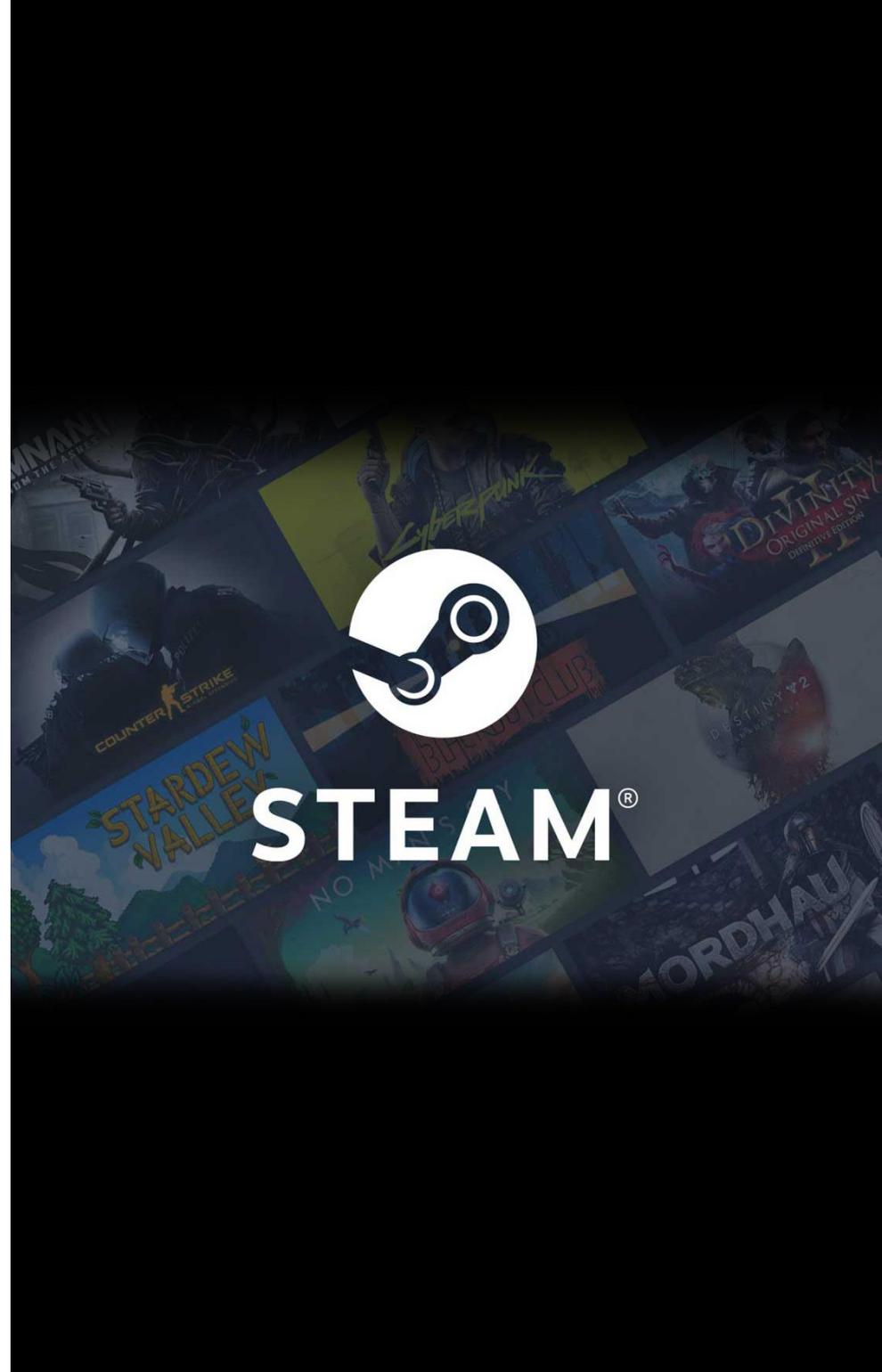


**¿Qué es un publisher?**



# ¿Qué es un publisher?

- ▶ Empresa que distribuye videojuegos, hace investigación de mercados y todos los aspectos de la publicidad.

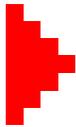


# ¿Qué es un publisher?

➤ A veces también localización, financiamiento, testing y aspectos de mitigación de riesgo.

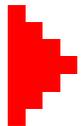


# ¿Qué es un publisher?

 Publishers internacionales



# ¿Qué es un publisher?

 Publishers indie



SQUARE ENIX  
COLLECTIVE



nicalis



SOEDESCO®

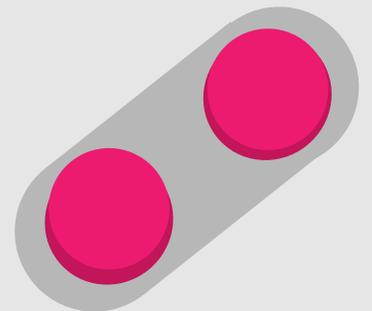
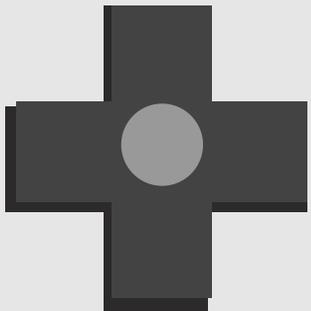


# ¿Qué es un publisher?

## Publishers móviles



**¿Qué esquema  
de contratación  
me conviene?**



# ¿Qué esquema de contratación me conviene?

- Nomina
- Proyecto
- Outsource





# Producción de videojuegos

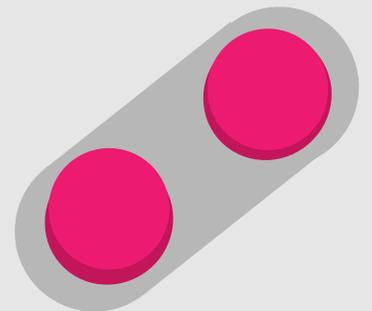
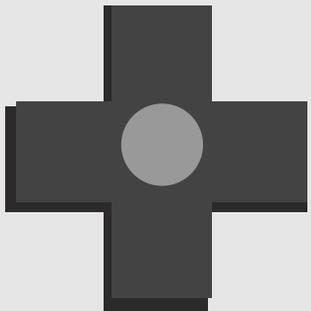


# Producción de videojuegos

En este módulo veremos la etapa de desarrollo de código, assets y testing.



**¿Qué es la  
producción?**

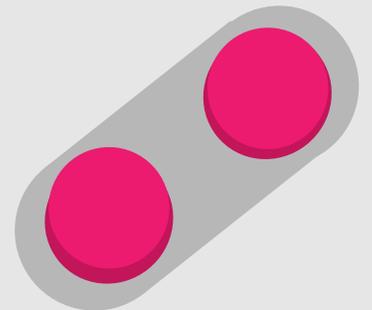
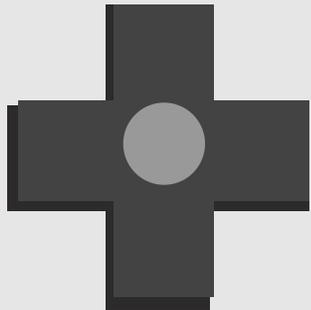


# ¿Qué es la producción?

- ▶ El equipo completo puede comenzar a producir assets y códigos para el juego.



# Diferencia de desarrollo para PC, consolas y móvil



# Diferencia de desarrollo para pc, consolas y móvil

- Steam
- Epic
- Gog
- Itchio



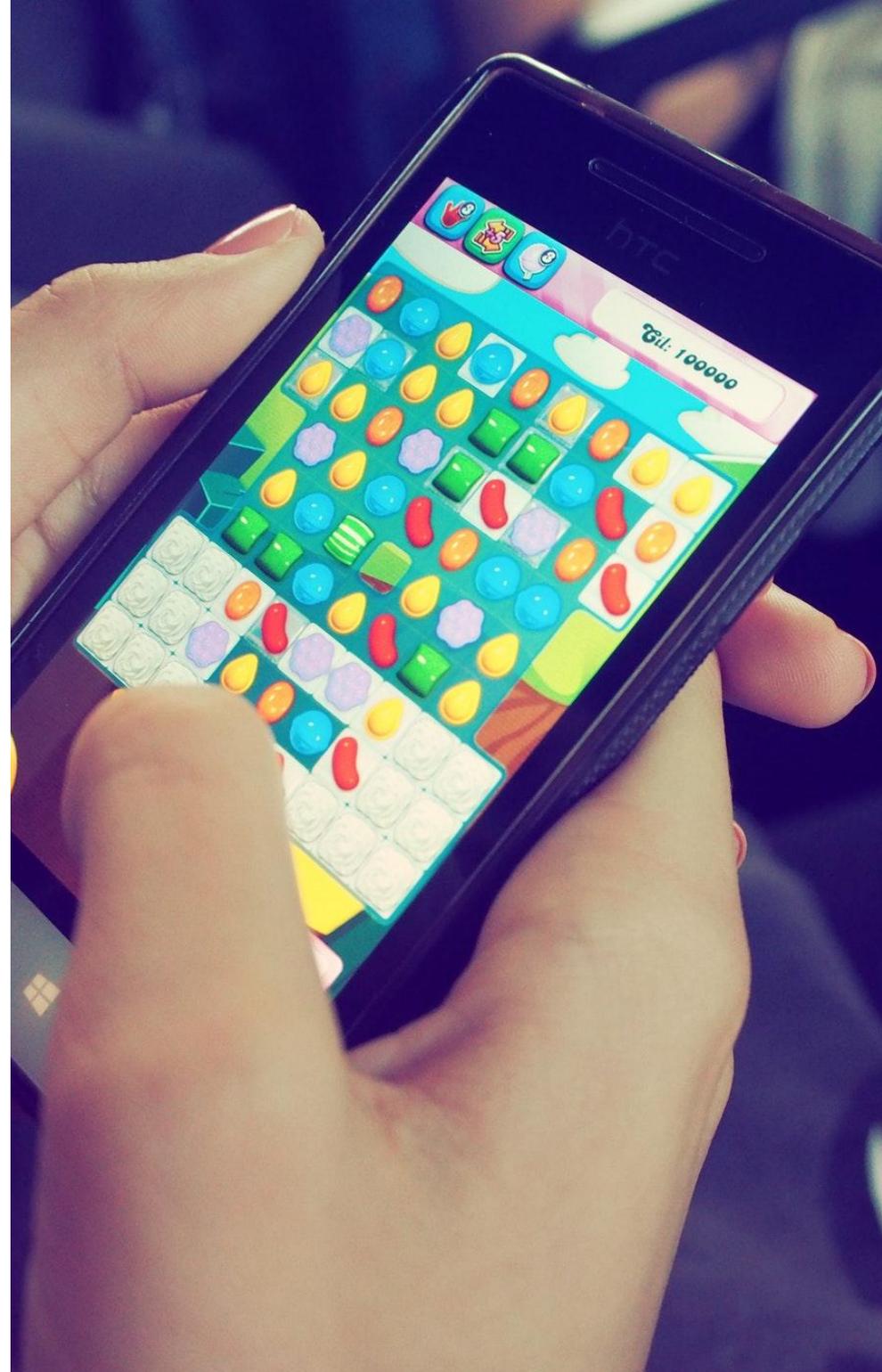
# Diferencia de desarrollo para pc, consolas y móvil

- Playstation
- Xbox
- Nintendo



# Diferencia de desarrollo para pc, consolas y móvil

- Google Play Store
- Apple App Store

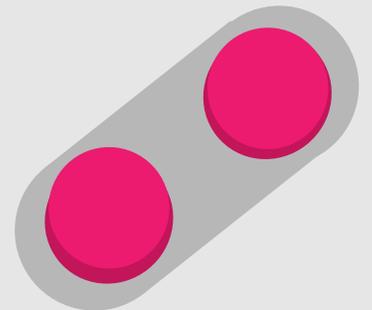
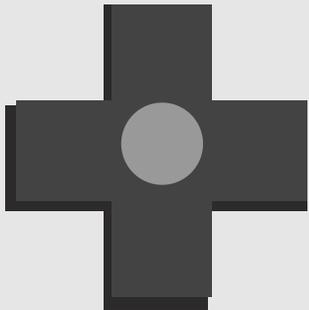


# Diferencia de desarrollo para pc, consolas y móvil

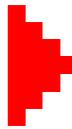
- VR
- Apple Arcade

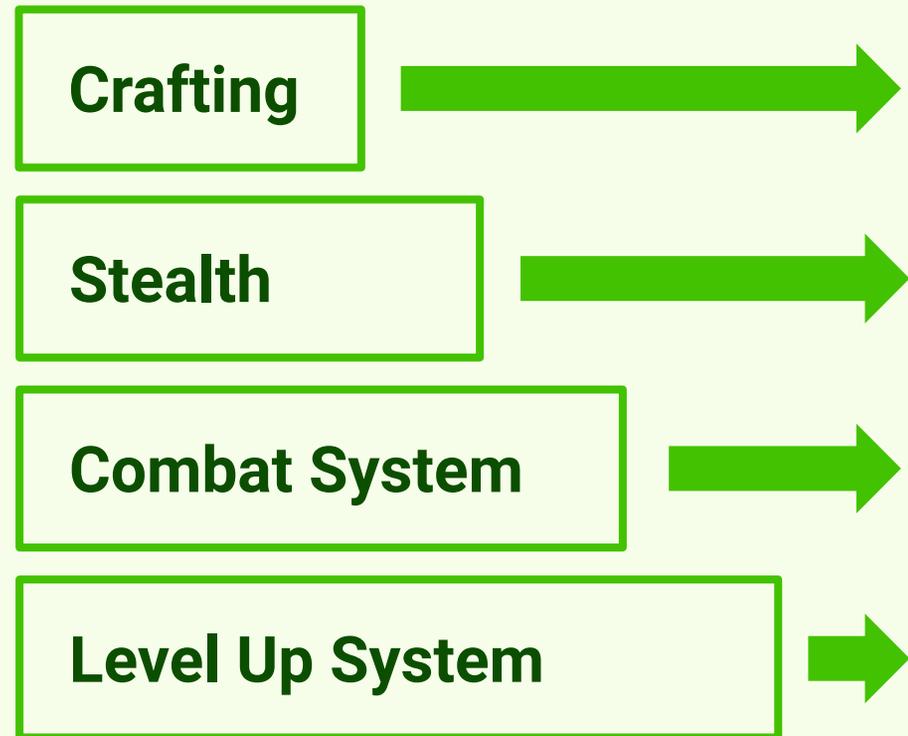


**¿Qué es un  
vertical slice?**

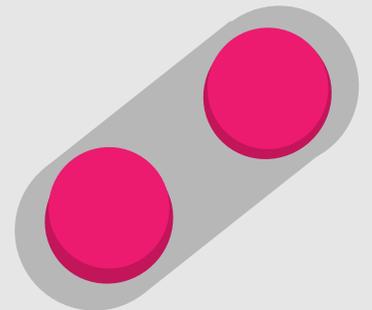
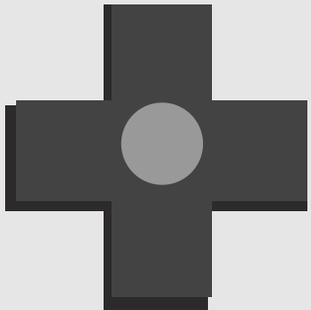


# ¿Qué es un vertical slice?

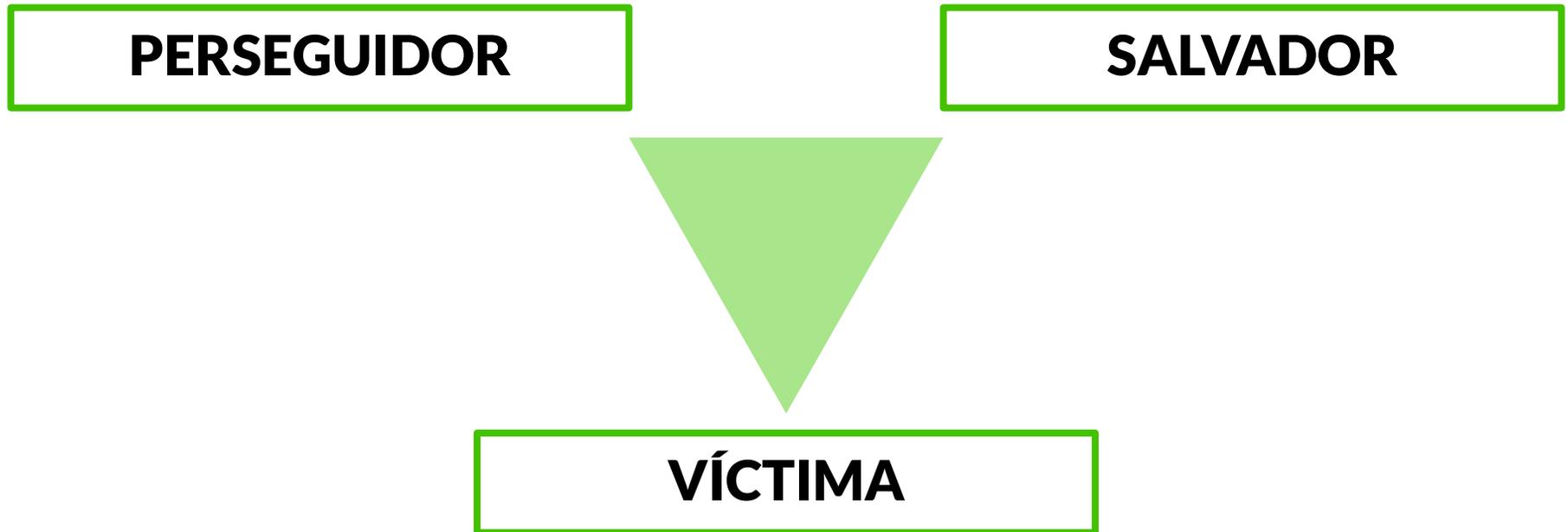
 Una porción del juego que funciona como prueba de concepto para que se financie el proyecto entero.



# Comunicación efectiva y resolución de problemas



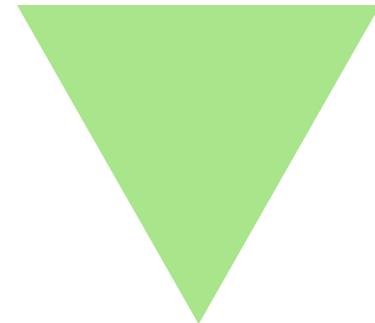
# Triángulo dramático de Karpman



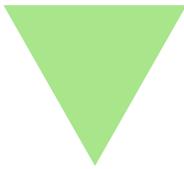
# Triángulo dramático de Karpman

## PERSEGUIDOR

- Elaboran normas poco prácticas.
- Hacen cumplir cruelmente las normas.
- Atormentan a los débiles.
- Manipulan con el temor.
- Necesitan que les reconozcan su autoridad.



# Triángulo dramático de Karpman



## **SALVADOR**

- Ofrecen ayuda falsa para crear dependencia.
- Fortalecen el papel de las víctimas.
- Manipulan sobornando.
- Necesitan que les necesiten.

# Triángulo dramático de Karpman



**VÍCTIMA**

- Provocan a los otros para ser humillados.
- Envían mensajes de indefensión.
- Olvidan de forma conveniente.
- Manipulan con sentimientos de confusión y culpa.
- Se quejan, se excusan, reprochan.
- Necesitan ayuda y compasión permanente.

Passion-Based  
Outcome-Focused

**Creator**

**TED\***

\*The  
Empowerment  
Dynamic

**Challenger**

**Coach**

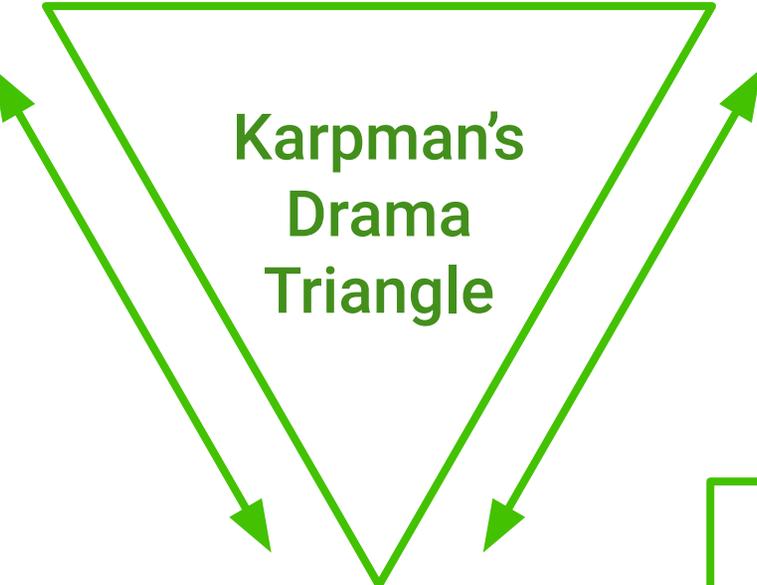
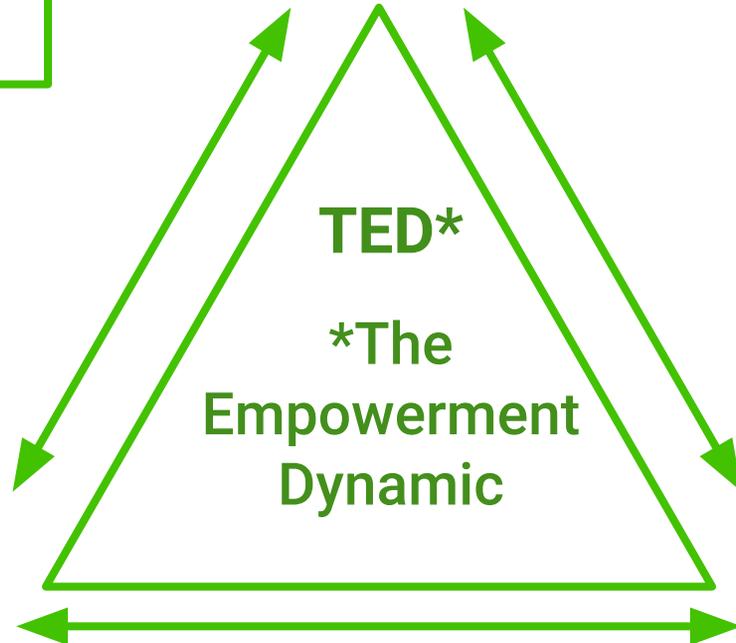
**Persecutor**

**Rescuer**

Karpman's  
Drama  
Triangle

**Victim**

Anxiety-Based  
Problem-Focused



# Comunicación efectiva y resolución de problemas

Libro recomendado del tema

David Emerald

# THE POWER OF TED\*

\*THE EMPOWERMENT DYNAMIC

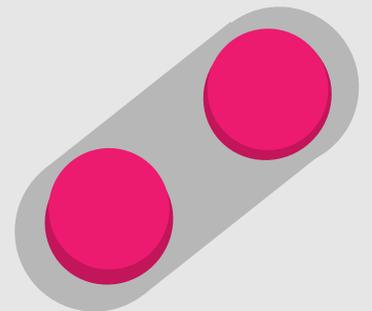
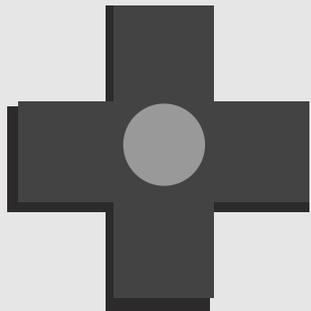


"...really smart and helpful information about... stronger, saner, and healthier ways of behaving."

—Elizabeth Gilbert, author of *Eat, Pray, Love*

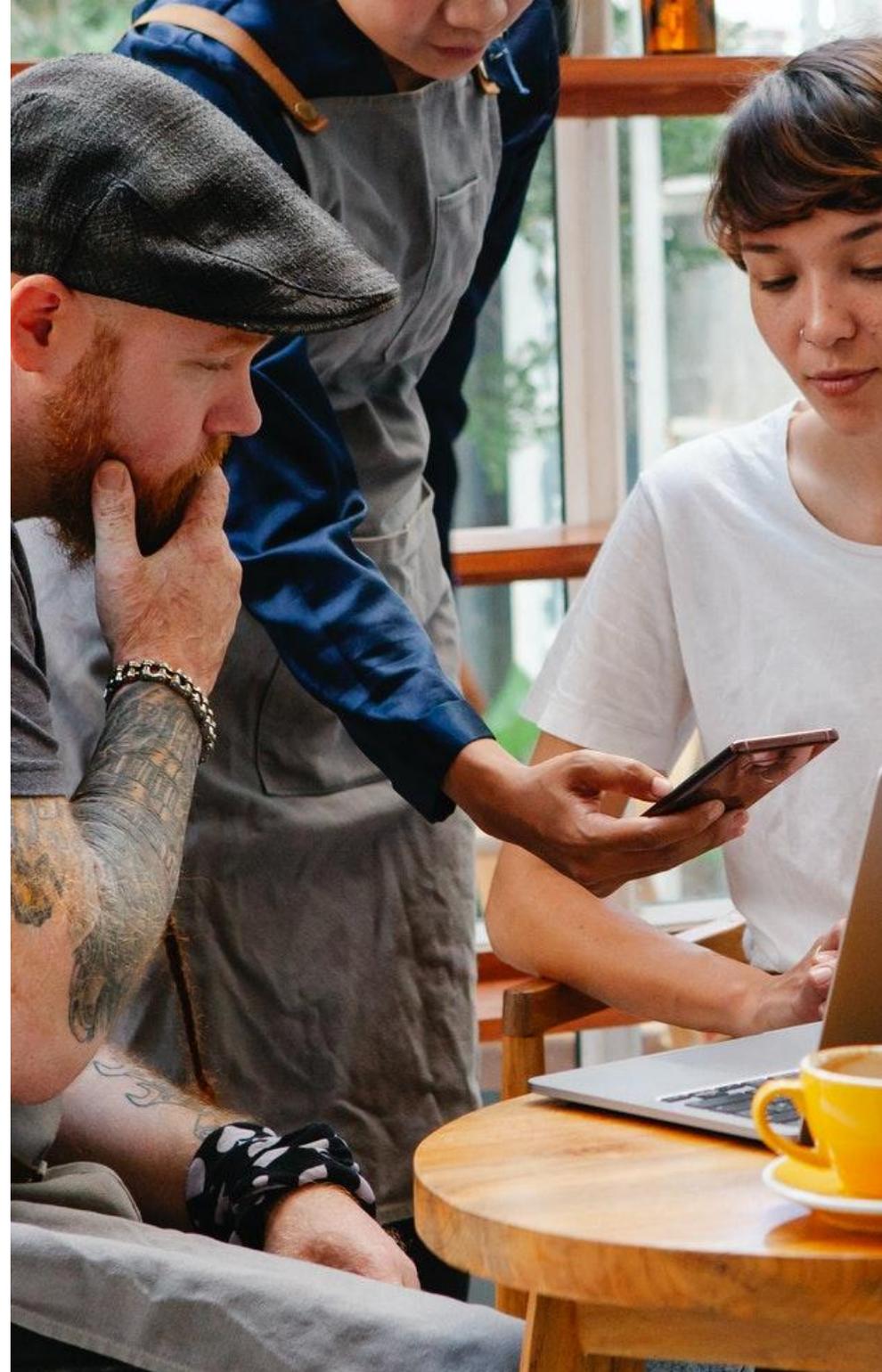
≡ 10th ANNIVERSARY EDITION ≡

**Cultura del crunch,  
caso de estudio:  
Cyberpunk  
vs. Hades**

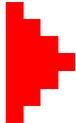


# Crunch

▶ Periodos en los que los desarrolladores trabajan por encima de las horas estipuladas, normalmente para llegar a tiempo a una fecha acordada.



# Cultura del crunch, caso de estudio: Cyberpunk vs. Hades

 **Cyberpunk 2077** de **CD Projekt** tuvo periodos de crunch todo el desarrollo y tuvo varios retrasos.

**Motivos:** Porting y covid.

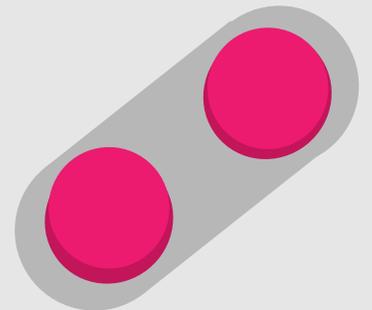
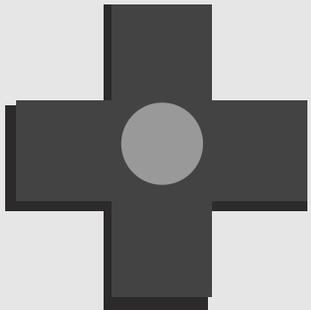


# Cultura del crunch, caso de estudio: Cyberpunk vs. Hades

▀ **Hades de Supergiant Games** como título triple I tuvo un tiempo de desarrollo sin crunch, gran recepción y ventas favorables.

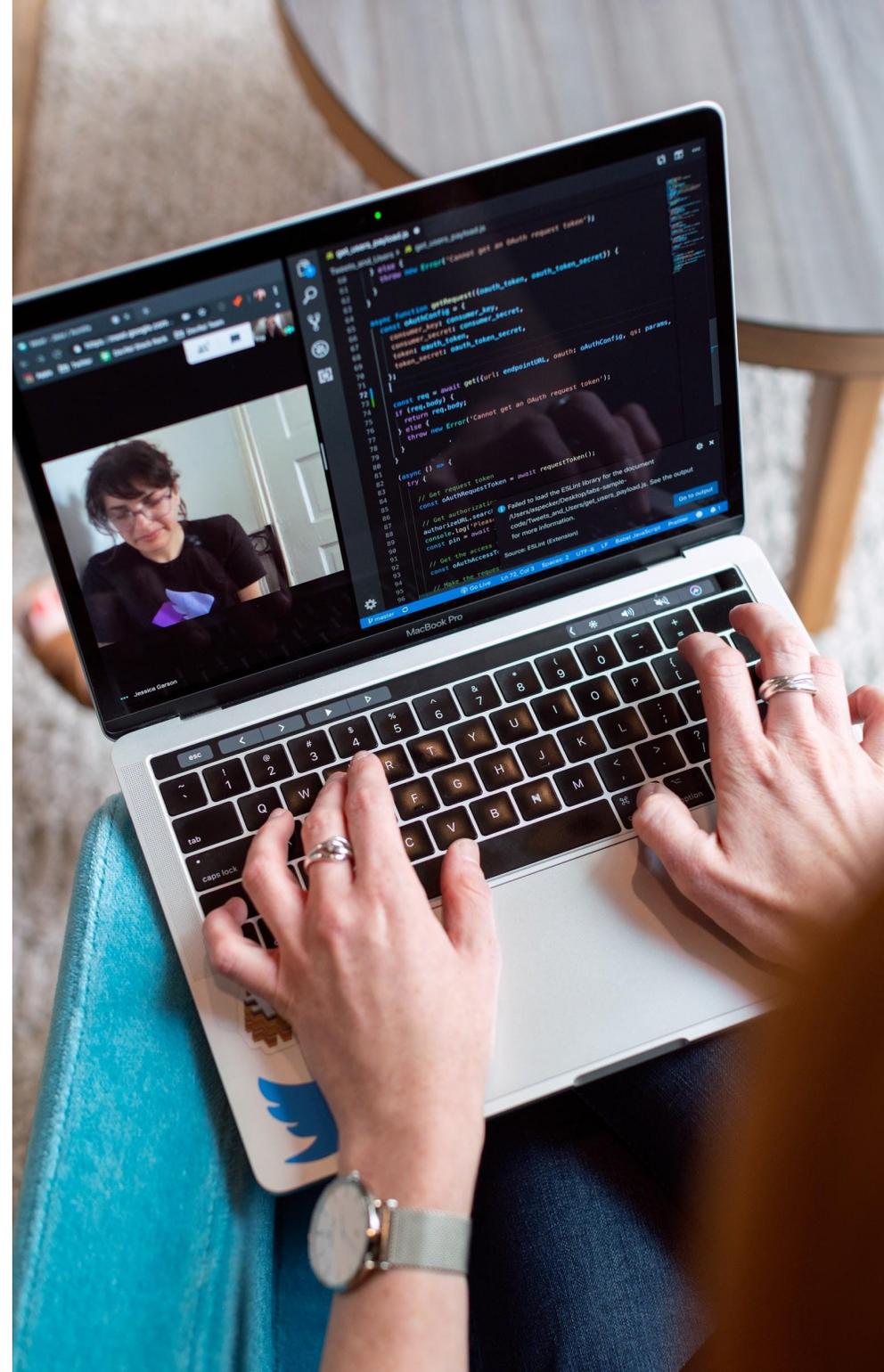


# Coordinación en equipos físicos y remotos

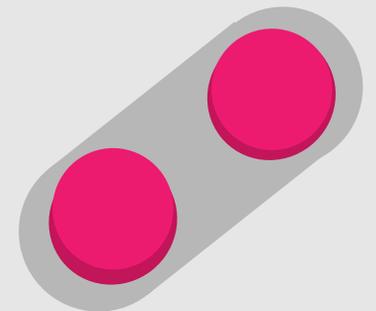
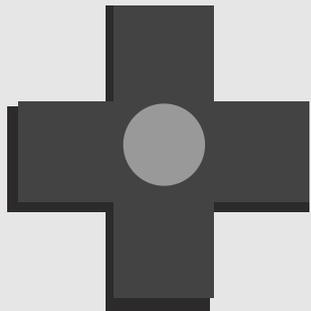


# Coordinación en equipos físicos y remotos

Lo más importante es la comunicación efectiva y entender la diferencia entre ambas modalidades y sus retos.



# Cómo trabajar con un equipo de testing



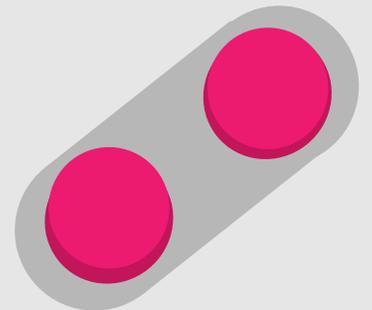
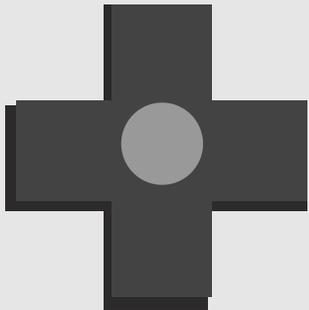




# Postproducción de videojuegos

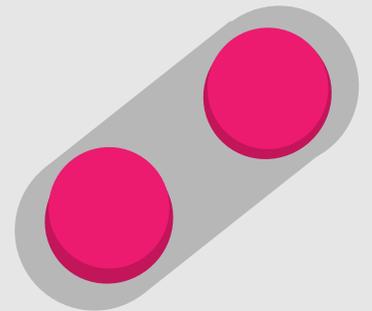
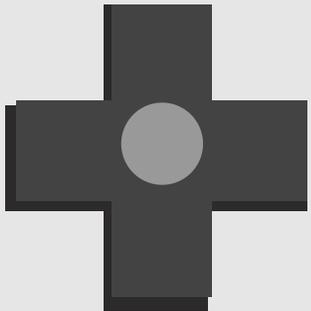


¿Qué es la  
postproducción?





# Clasificaciones y ratings



# Clasificaciones y ratings

► Sistemas internacionales para clasificar el contenido de los videojuegos y asignarles una categoría dependiendo de su contenido.



# Clasificaciones y ratings



- ESRB
- PEGI
- USK
- ACB
- CERO
- KMRB



# Clasificaciones y ratings

Entertainment Software Rating Board (ESRB) es una organización autorregulada que clasifica los videojuegos en Estados Unidos.

## Símbolos de clasificación ESRB



### INFANCIA TEMPRANA

Los títulos con clasificación EC (infancia temprana) tienen contenido que puede ser adecuado para niños de 3 o más años de edad. Los títulos de esta categoría no contienen material alguno que los padres puedan considerar inapropiado.



### PARA TODOS

Los títulos con clasificación E (para todos) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 6 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden contener dibujos animados, violencia de fantasía o violencia moderada o uso poco frecuente de lenguaje moderado.



### TODOS LOS MAYORES DE 10+

Los títulos con clasificación E10+ (Para personas mayores de 10 años) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 10 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden contener más dibujos animados, violencia de fantasía o violencia moderada, lenguaje moderado y/o temas sugerentes mínimos.



### ADOLESCENTES

Los títulos con clasificación T (adolescentes) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 13 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden contener violencia, temas sugerentes, humor crudo, escenas de sangre leves, apuestas simuladas y/o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



### ADULTOS 17+

Los títulos con clasificación M (adultos) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 17 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden contener violencia intensa, sangre en exceso, contenido sexual y/o lenguaje fuerte.



### SÓLO PARA ADULTOS DE 18+

Los títulos con clasificación AO (sólo adultos) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 18 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden incluir escenas prolongadas de violencia intensa y/o contenido sexual gráfico y de desnudez.



### CON CLASIFICACIÓN PENDIENTE

El título con clasificación RP (clasificación pendiente) ha sido presentado ante la ESRB y espera una clasificación final. (Este símbolo aparece sólo en las publicidades antes del lanzamiento de un juego).

# Clasificaciones y ratings

La Computer Entertainment Rating Organization es la organización que se encarga de clasificar los videojuegos en Japón.



CERO A: for all ages  
Expressions and content subjected to age-specific limitation are not included in the game, thereby being suitable for all ages.



CERO B: for 12-year-olds and above  
Expression and content suitable only to 12-year-olds and above are included in the game.



CERO C: for 15-year-olds and above  
Expression and content suitable only to 15-year-olds and above are included in the game.



CERO D: for 17-year-olds and above  
Expression and content suitable only to 17-year-olds and above are included in the game.



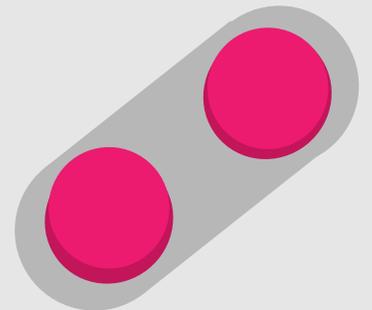
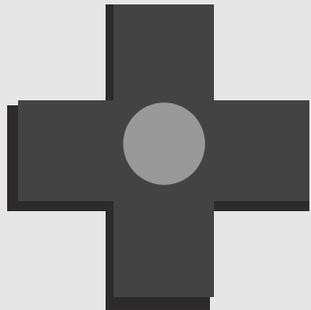
CERO Z: for 18-year-olds and above only  
Expression and content suitable only to 18-year-olds and above are included in the game.  
(This assumes that the game should not be sold or distributed to those younger than 18 years old.)

# Clasificaciones y ratings

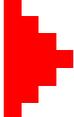
El principal objetivo es tener un control más estricto en cuanto a la venta de videojuegos dentro del territorio mexicano.

ESRB (Entertainment Software Rating Board)	Regulación mexicana
	
	
	
ESRB (Entertainment Software Rating Board)	Regulación mexicana
	
ESRB (Entertainment Software Rating Board)	Regulación mexicana
	

# Relaciones públicas y lanzamiento



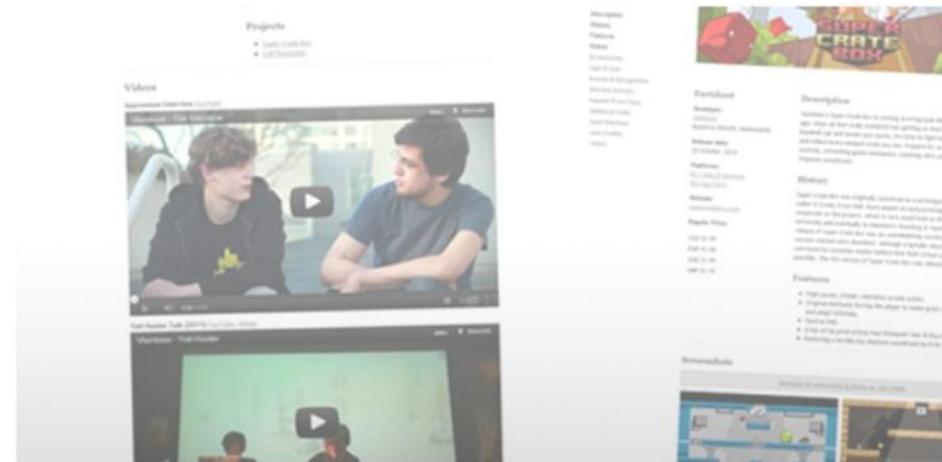
# Relaciones públicas y lanzamiento

 Relaciones públicas



# Relaciones públicas y lanzamiento

## Press kit



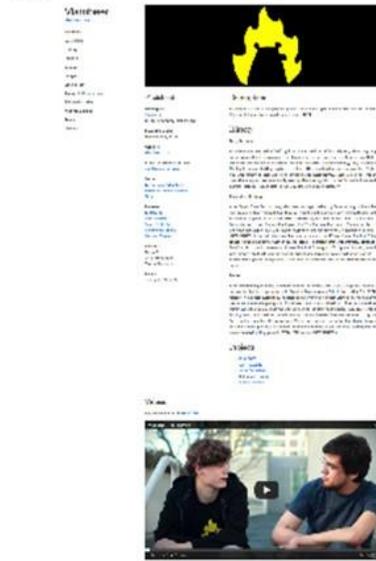
**Created by:**  
Rami Ismail (@tha\_rami)  
of indie studio [Viambeer](#)

**Live examples:**  
Live examples of `presskit()`  
being implemented already.

- [Viambeer](#)
- [Young Horses](#)

**Manual (PDF):**  
[Manual](#)

**Screenshot:**



[download presskit\(\)](#) ~ 20kb ~ .zip

## Simple. Fast. Free.

Developers & press both have the same goal: to be as fast as possible - after all, a good game is worth nothing if you can't write about it. Of course, developers want to spend less on press pages.

`presskit()` (pronounced '*do presskit*') is the solution for both developers & press. Developers only have to write the press pages with everything the press needs to work.

## What is `presskit()`?

- Beautiful, optimized and efficient press pages
- Usable by anyone who knows what FTP, text editors & command line are
- Fast & painless 'Single File Upload'-installation
- Created using feedback of prominent journalists
- Optional, seamless integration with [Promoter](#)

## What does beta mean?

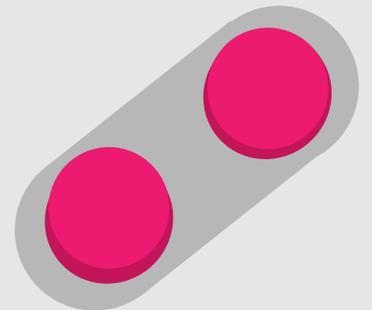
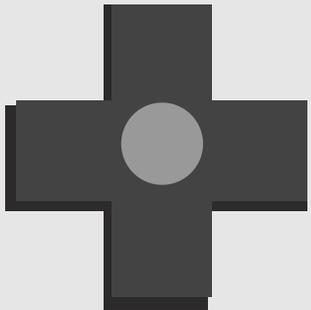
`presskit()` is currently in beta, which means that it has not been tested. It also means that I officially take no responsibility whatsoever. While I've tested it extensively and plan on modifying anything above its root installation directory, some rough patches or not do exactly what you want

# Relaciones públicas y lanzamiento

▶ Tienes que organizar los assets y el código en un kit para futuros planes, remasters, patches, updates, ports, etc.



**Mantenimiento:  
bugs, parches y  
actualizaciones**

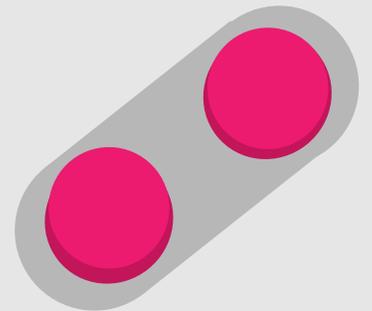
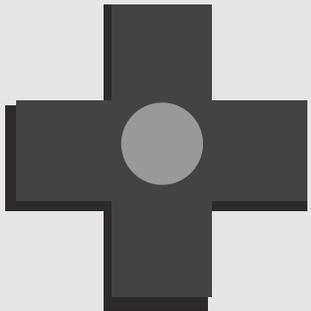


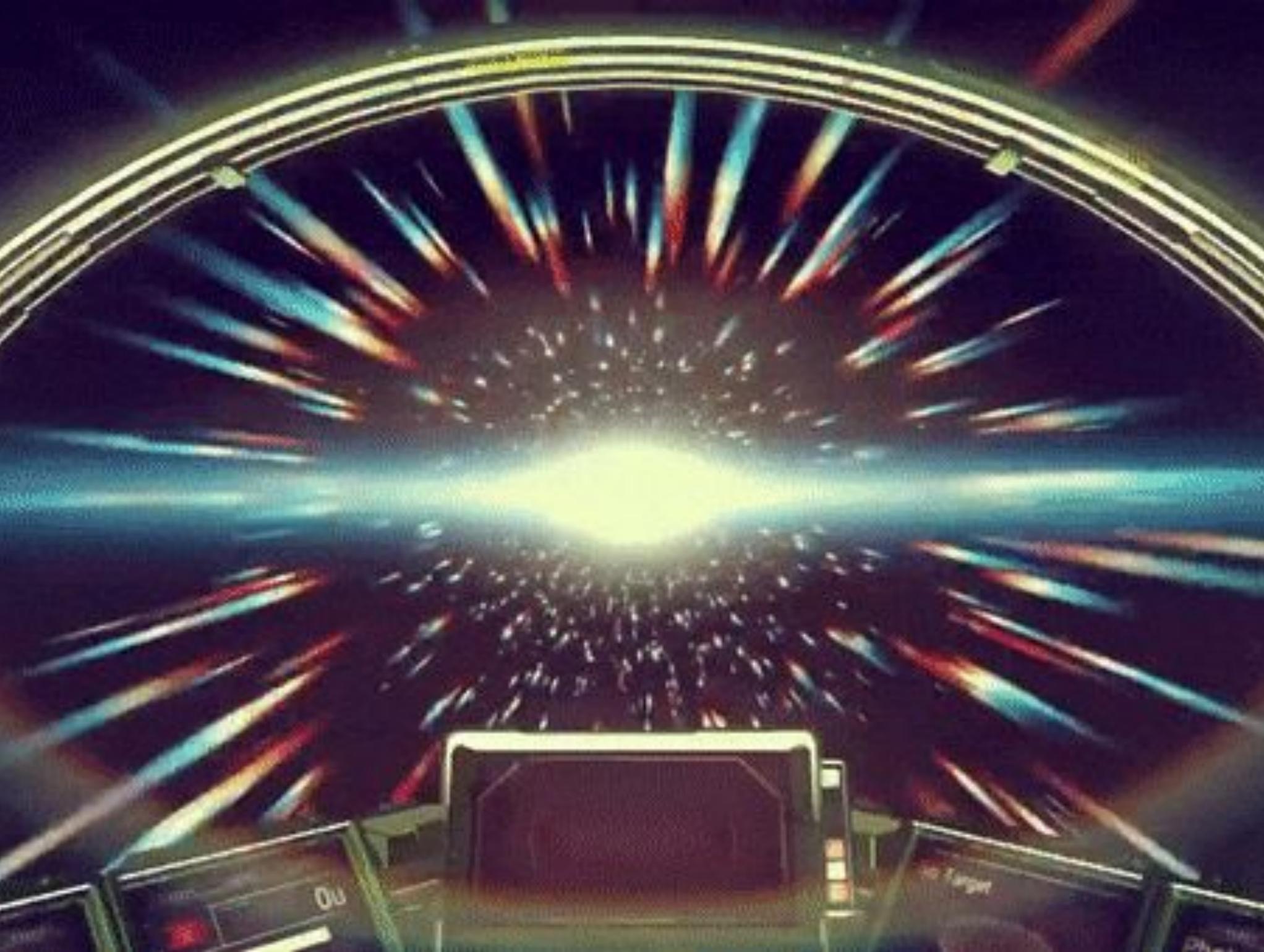
# Mantenimiento: bugs, parches y actualizaciones

El lanzamiento no es el final, es el principio del ciclo de vida del lanzamiento.

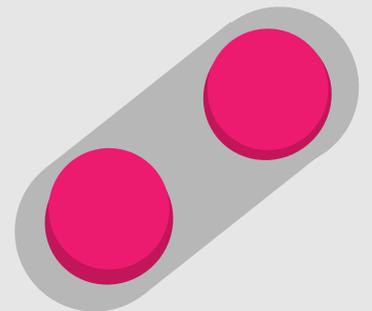
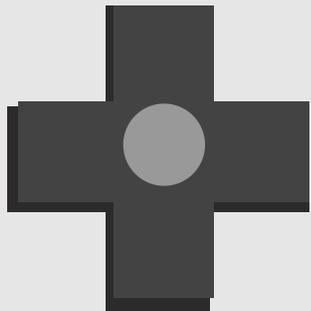


# Caso de estudio: No man's sky





# Dilema del game dev: el juego eterno

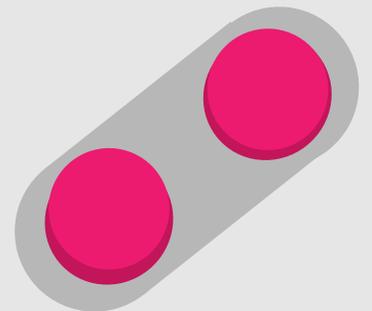
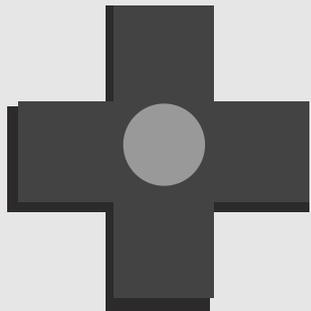








**Para concluir, el post mortem de tu juego**



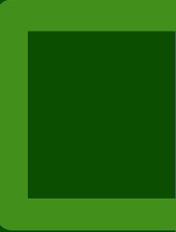
GAME  
OVER

“

En mi tarjeta de presentación  
soy un presidente corporativo,  
en mi mente soy un game  
developer, pero en mi corazón  
**soy un gamer.**

”

*Satoru Iwata*



Cierre

