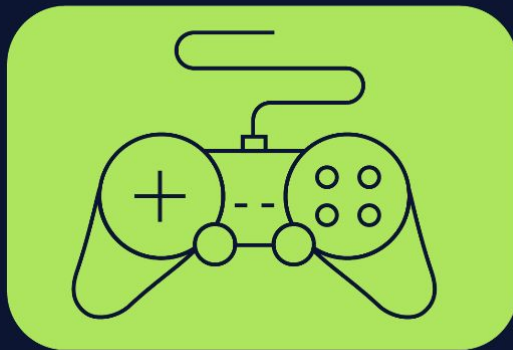
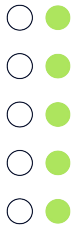




Curso para

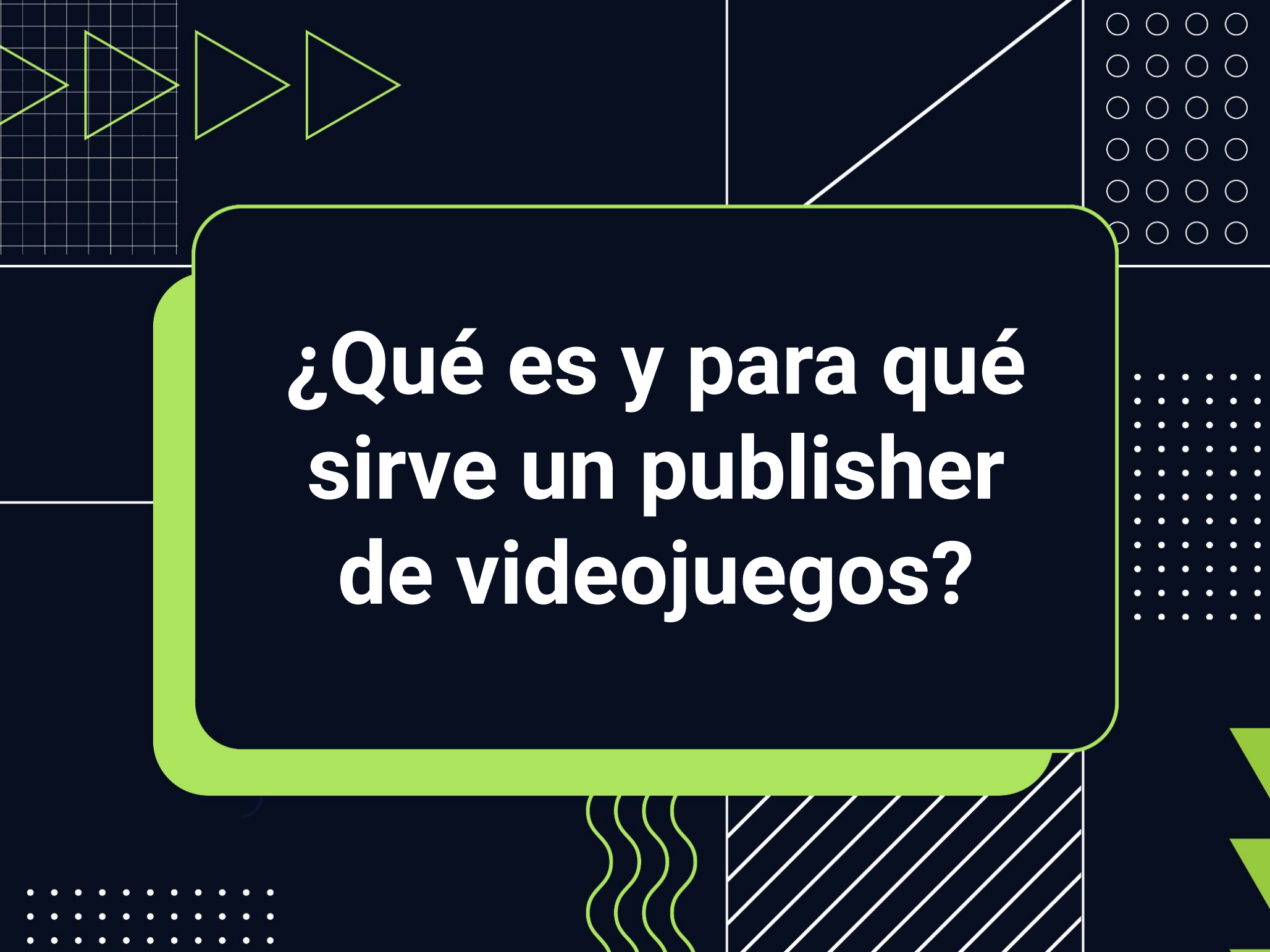
Conseguir Inversión para Videojuegos Indies: Preparación de Pitch

Gerardo García Rodríguez



¿Para quién es este curso?

- Desarrolladores indie.
- Interesados en encontrar un publisher.
- Interesados en aprender a pitchear su juego.
- Interesados en la industria de videojuegos.

The background is a dark blue field filled with various geometric patterns. In the top left, there's a grid of small white squares. To its right are four green-outlined triangles pointing right. Further right is a white diagonal line. In the top right corner, there's a 4x4 grid of white circles. On the right side, there's a grid of white dots. At the bottom left, another grid of white dots is visible. At the bottom center, there are three green wavy lines. At the bottom right, there are white diagonal lines and a green triangle pointing right.

**¿Qué es y para qué
sirve un publisher
de videojuegos?**

○ ● ¿Qué es y para qué sirve un ○ ● publisher de videojuegos? ○ ●



○ ● ¿Para qué sirve ○ ● un publisher de ○ ● videojuegos?

Financiamiento



○ ● ¿Para qué sirve ○ ● un publisher de ○ ● videojuegos?

Publicación



○ ● ¿Para qué sirve ○ ● un publisher de ○ ● videojuegos?

Localización



○ ● ¿Para qué sirve
○ ● un publisher de
○ ● videojuegos?
○ ●

Porteo



○ ● ¿Para qué sirve ○ ● un publisher de ○ ● videojuegos?

Marketing



- ●
- ●
- ●
- ●
- ●

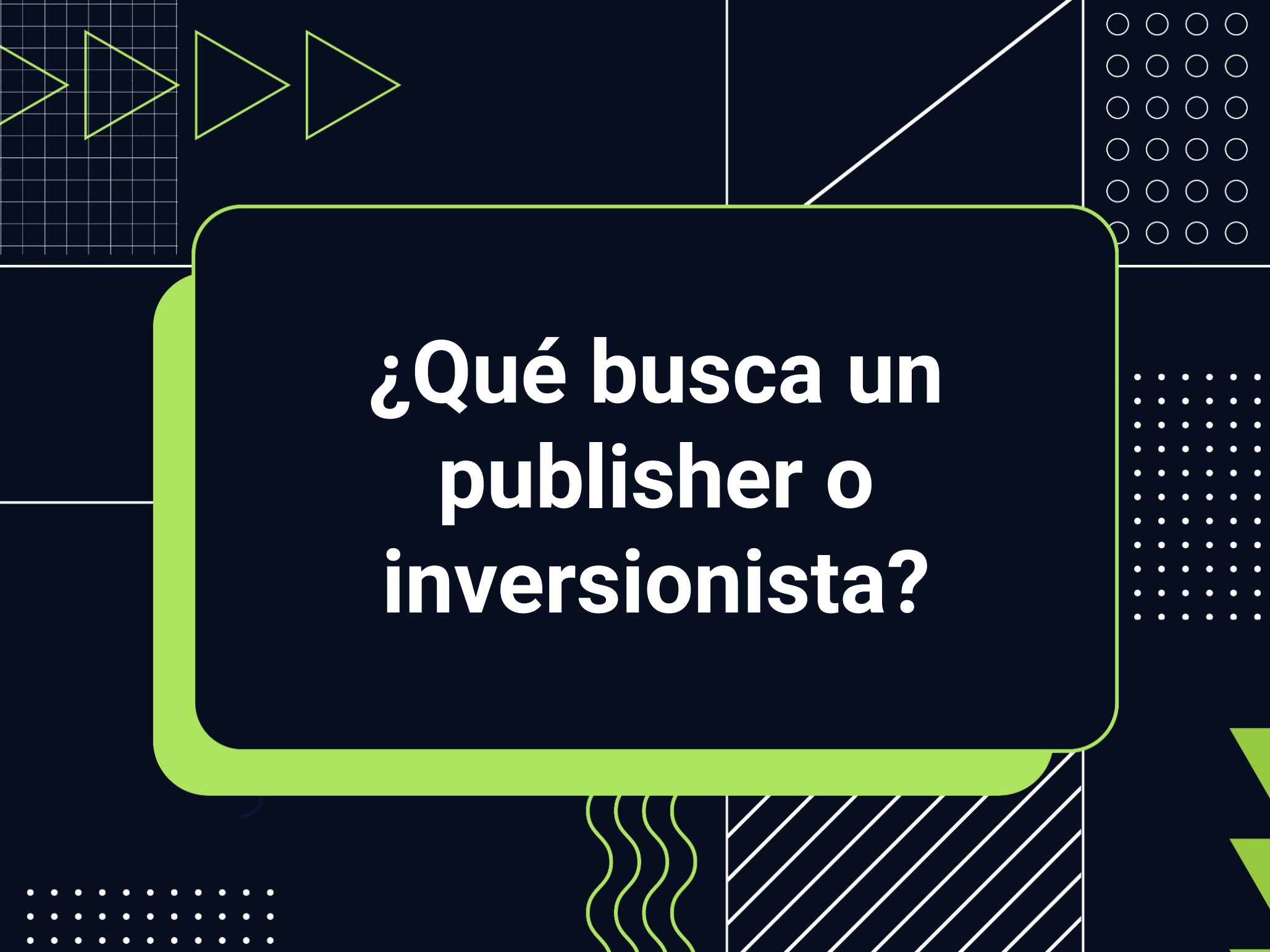
¿Para qué sirve un publisher de videojuegos?

Q&A de videojuegos



Reto

Comparte si te interesa
trabajar con un publisher
y qué buscarías.



**¿Qué busca un
publisher o
inversionista?**

○ ● ¿Qué buscan los publishers?

Recuperar su inversión.



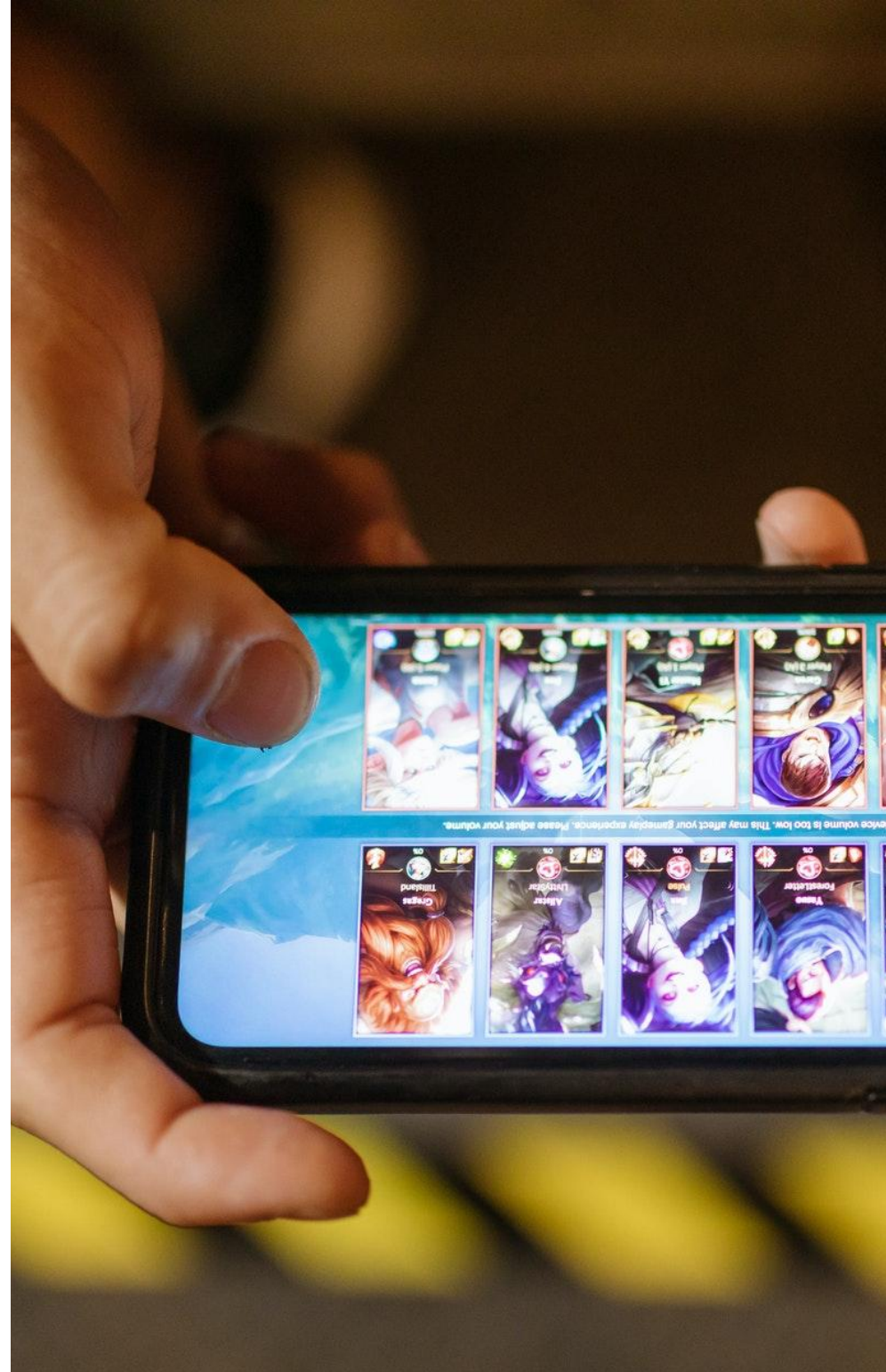
¿Qué buscan los publishers?

Generar ganancias.



○ ● ¿Qué buscan los publishers?

Encontrar juegos que hagan fit con su compañía.

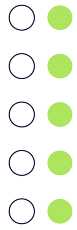


Reto

Si estás desarrollando un videojuego tipo Animal Crossing, y necesitas un publisher para este título con estética de anime, ¿con qué publisher te interesaría publicar este juego y quién sería un buen fit?



**Conoce algunos
publishers**



Publishers de la industria



Publishers internacionales

- Publishers de la industria

Publishers indies



Publishers de la industria

Publishers móviles



Reto

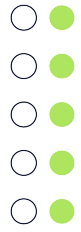
Comparte con qué publisher
o publishers te interesaría
trabajar y por qué.



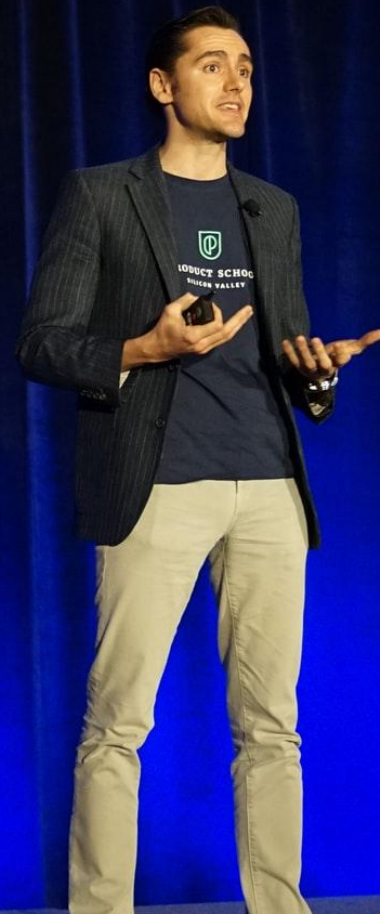
**¿Qué es el
pitching?**

¿Qué es el pitching?





¿Qué es el pitching?





**Conoce eventos
para pitchear
tu juego**

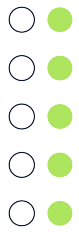




- ● Fondos de inversión como
- ● Altered Ventures



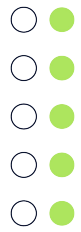
¡Bienvenidos!



Pixelatl

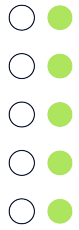


Pixelatl



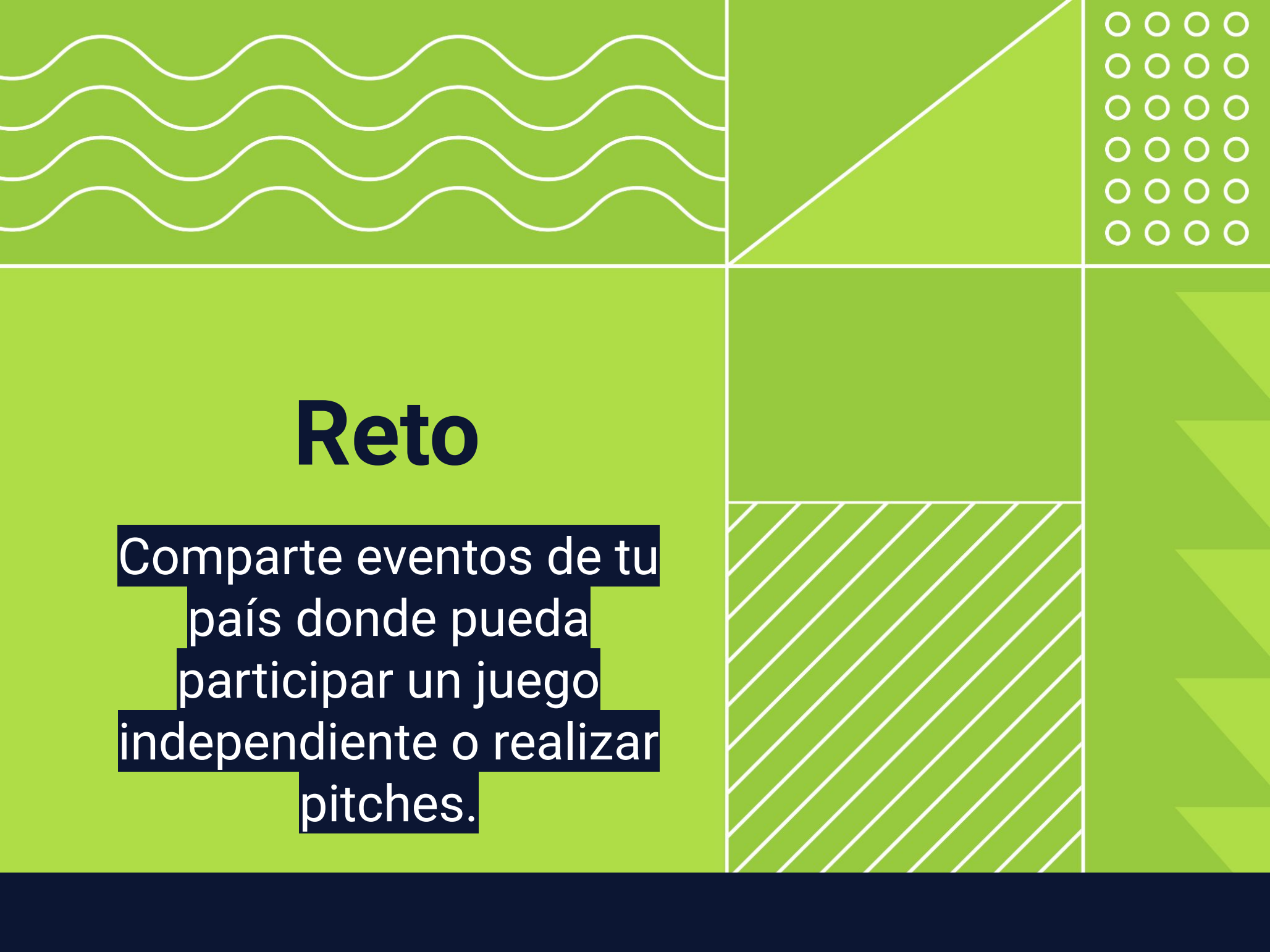
Big Indie Festival





Videojuegosmx



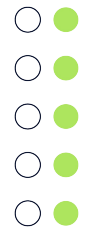


Reto

Comparte eventos de tu
país donde pueda
participar un juego
independiente o realizar
pitches.

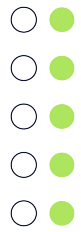


Tipos de pitch



Elevator pitch



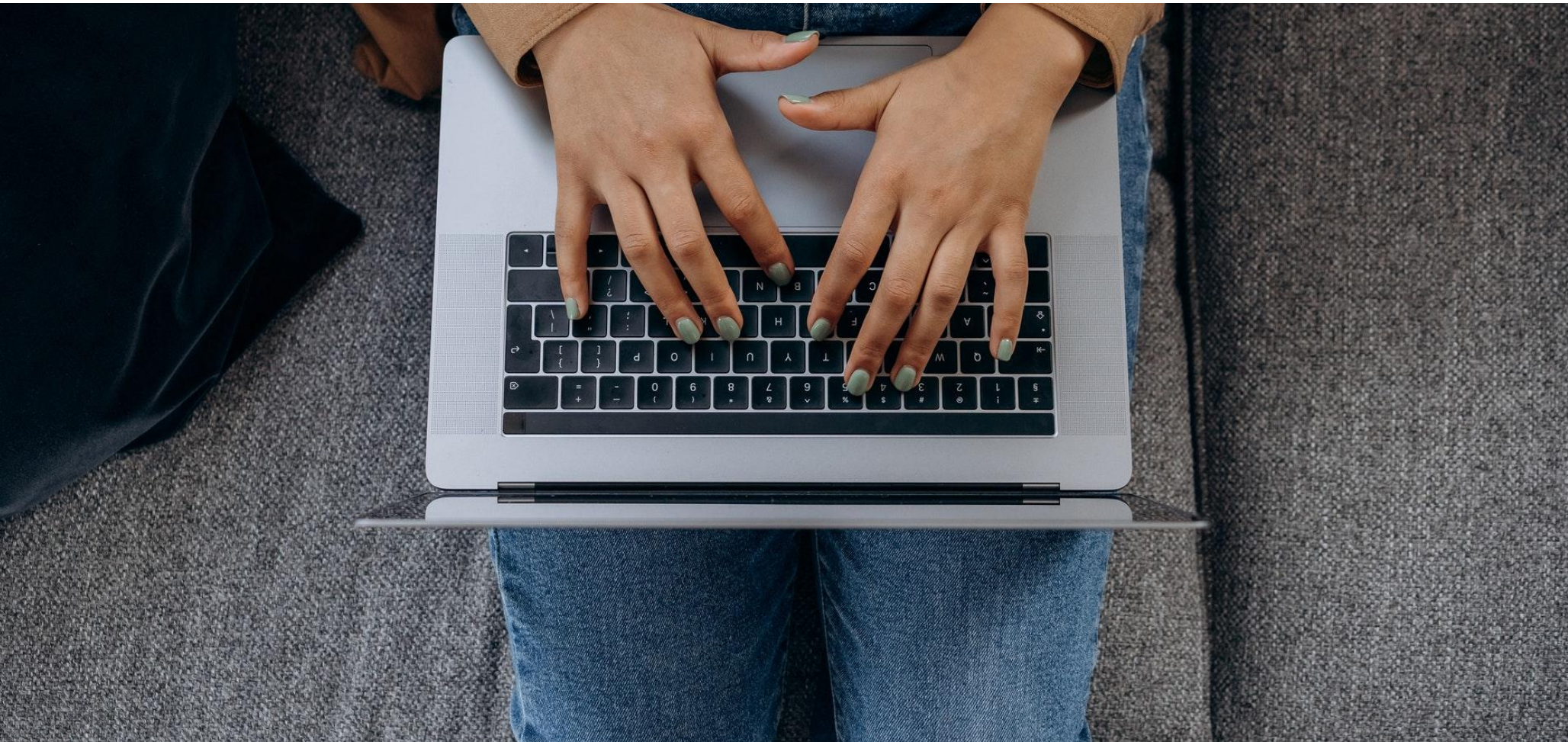


Presencial



○ ●
○ ●
○ ●
○ ●
○ ●

Online





Objetivo y metas de tu videojuego

Objetivo y metas de tu videojuego

Tiempo



-
-
-
-
-

Objetivo y metas de tu videojuego

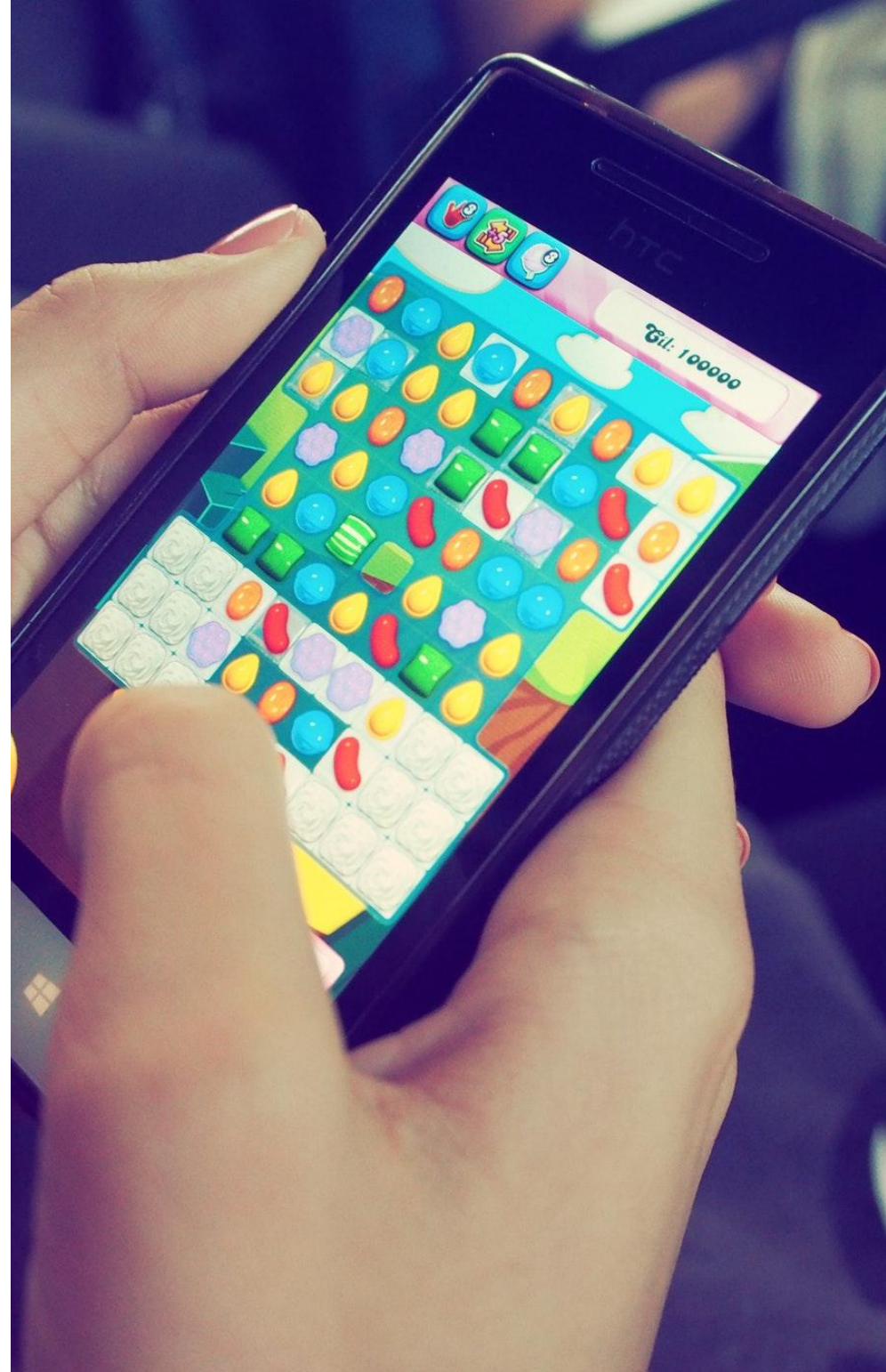
Dinero



-
-
-
-
-

Objetivo y metas de tu videojuego

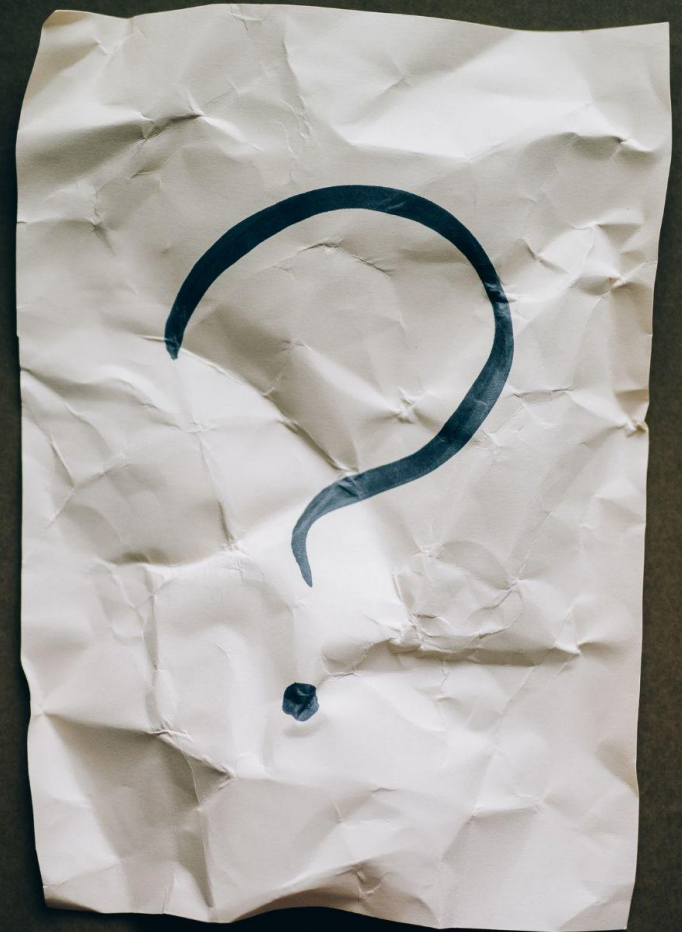
Calidad



- ●
- ●
- ●
- ●
- ●

Objetivo y metas de tu videojuego

¿Qué necesitas de un publisher?



Reto

Define y comparte
qué requieres para tu
juego con este pitch.



Investigación de publishers antes del pitch

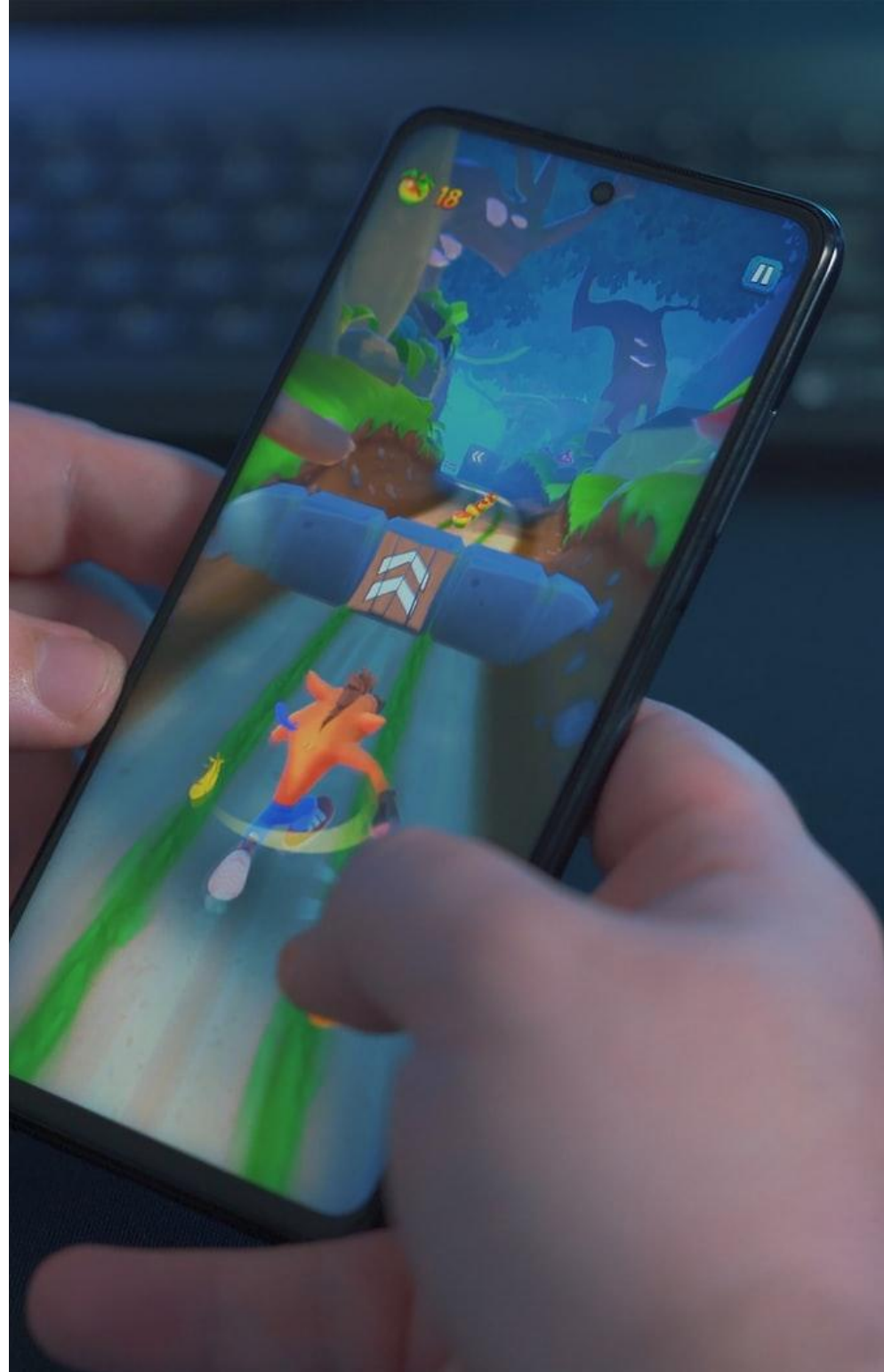
Investigación de publishers

Experiencia



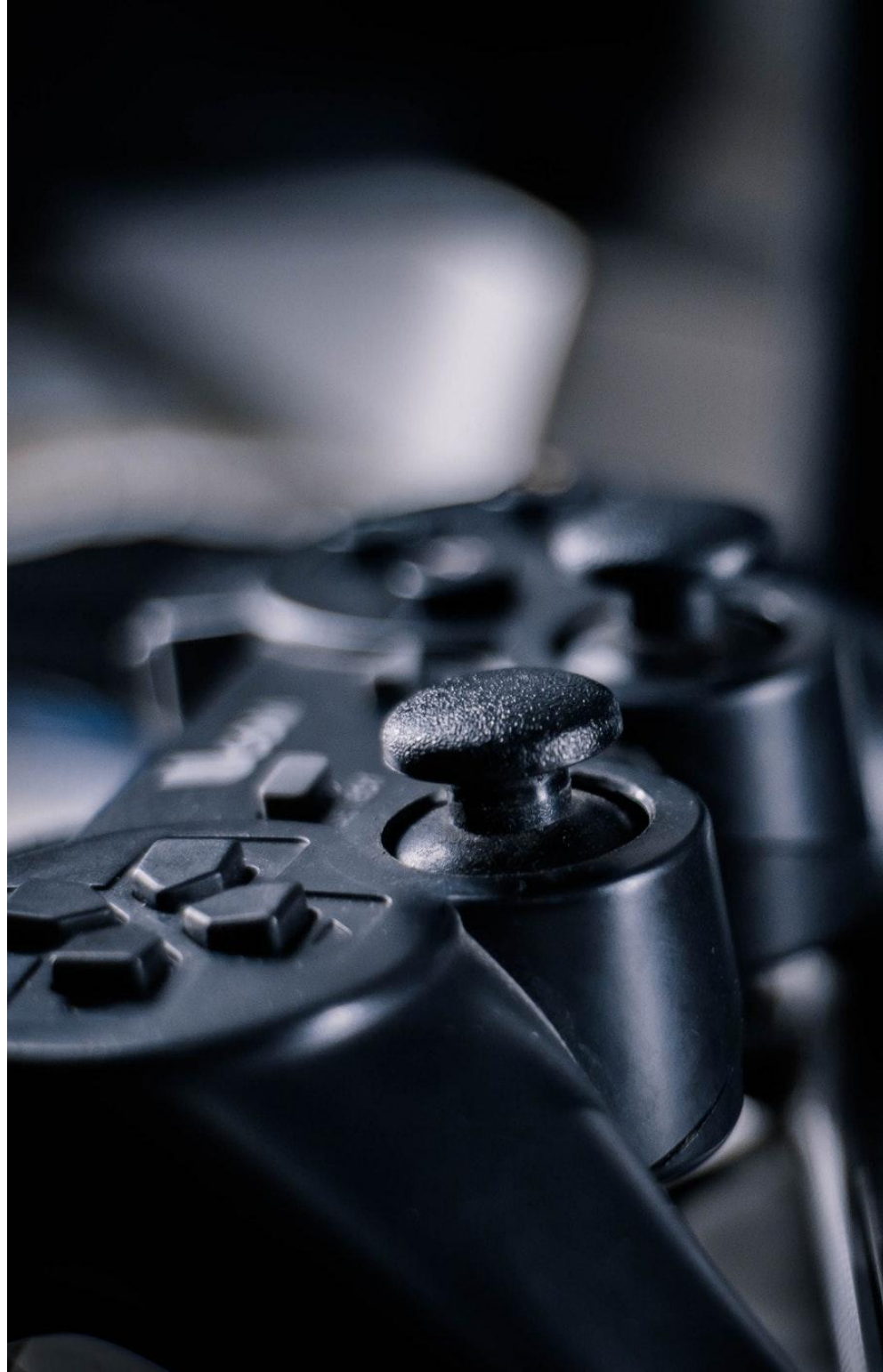
- ● Investigación de publishers

Catálogo de juegos



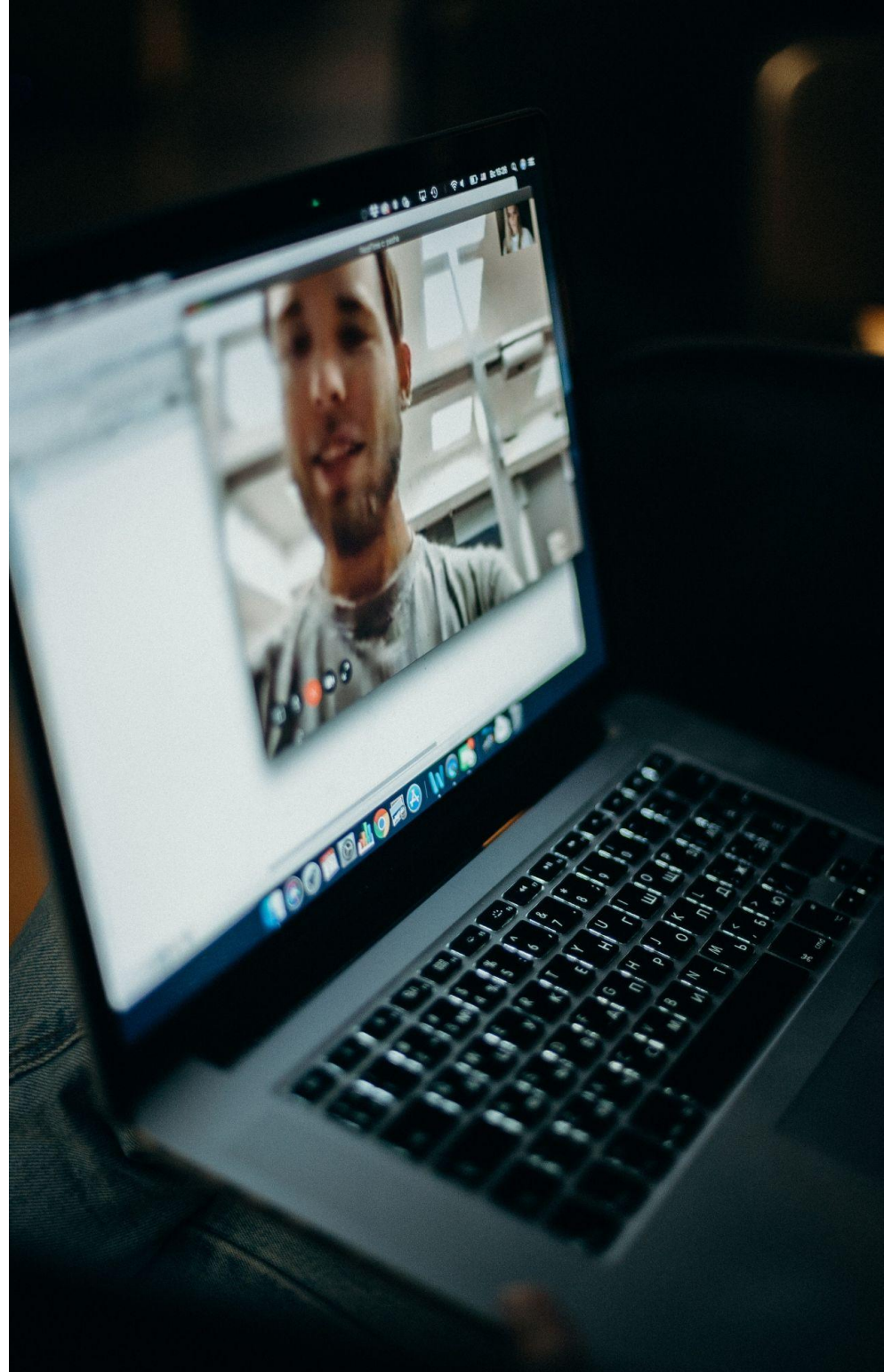
Investigación de publishers

Servicios



Investigación de publishers

Recomendaciones





Reto



**¿Qué slides debe
tener tu pitch?**

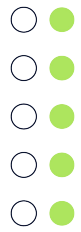
○ ● Estructura ○ ● de pitch ○ ●

1. Portada
2. Outline
3. USP
4. Estilo visual
5. Mercado
6. Equipo
7. Oportunidad
8. Plan
9. Competencia
10. Contacto





Portada de tu videojuego



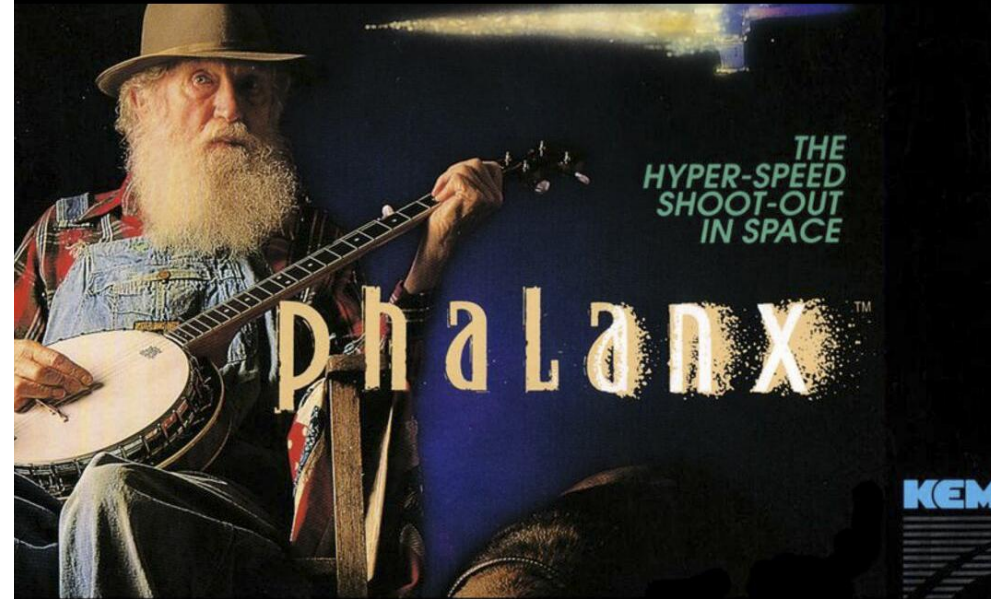
Portada

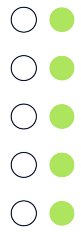
Llamativa



Portada

Debe comunicar
la experiencia del
juego.





Portada

Con el nombre del
título y estudio
realizador.



Reto

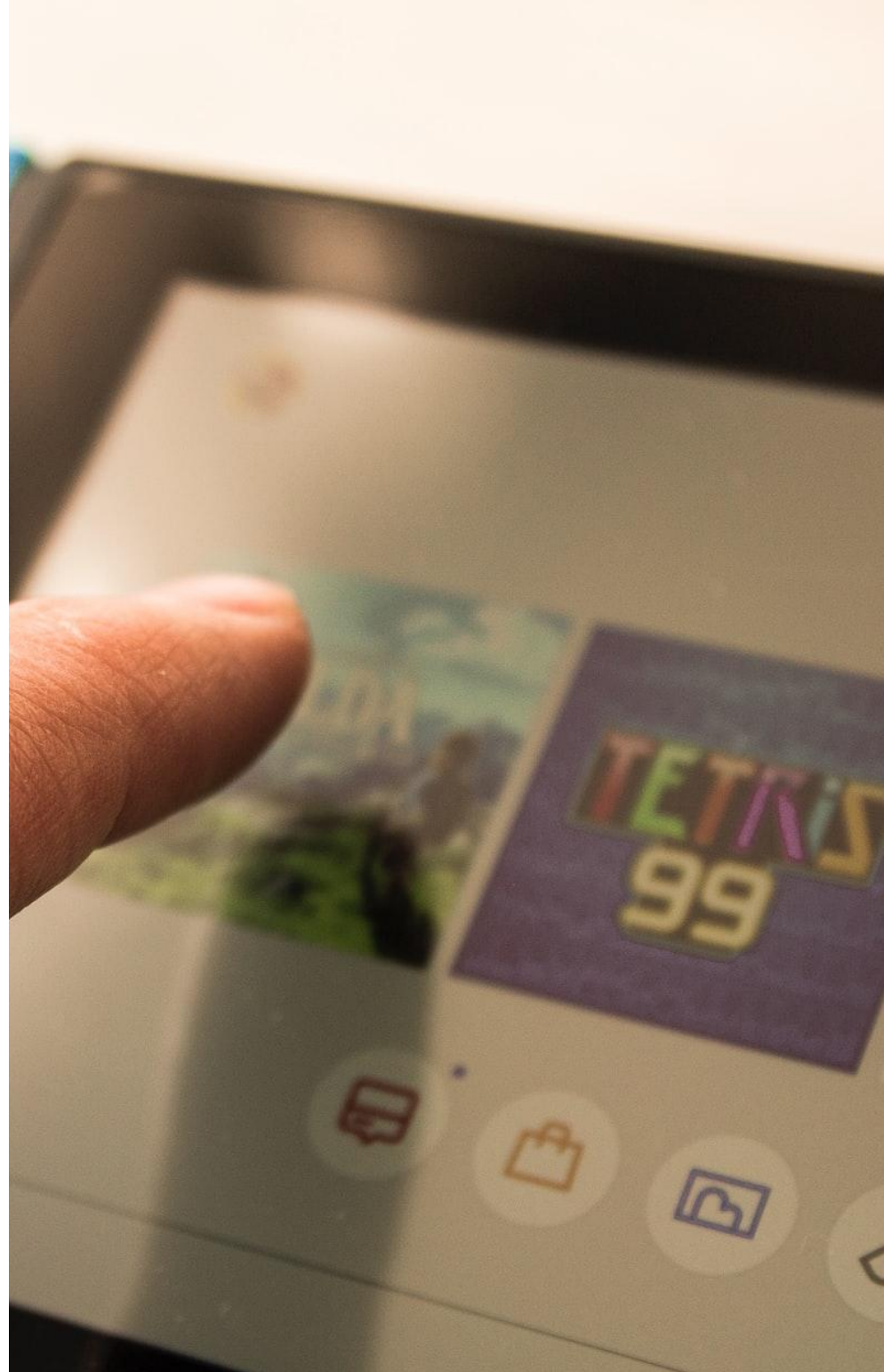
Realiza tu portada y
agrégala a tus slides.



Outline

Outline

Género



Outline

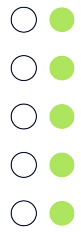
Audiencia



Outline

Plataforma





Outline

Engine



- ●
- ●
- ●
- ●
- ●

Outline

Ambiente



Outline

Gameplay



The background is a collage of green and dark blue geometric patterns. The top left features white wavy lines on a green field. The top right is divided into a green triangle and a green square with a white grid of circles. The middle right has a green square and a green square with white diagonal lines. The bottom right shows a green field with white diagonal lines. The bottom is a solid dark blue bar.

Reto

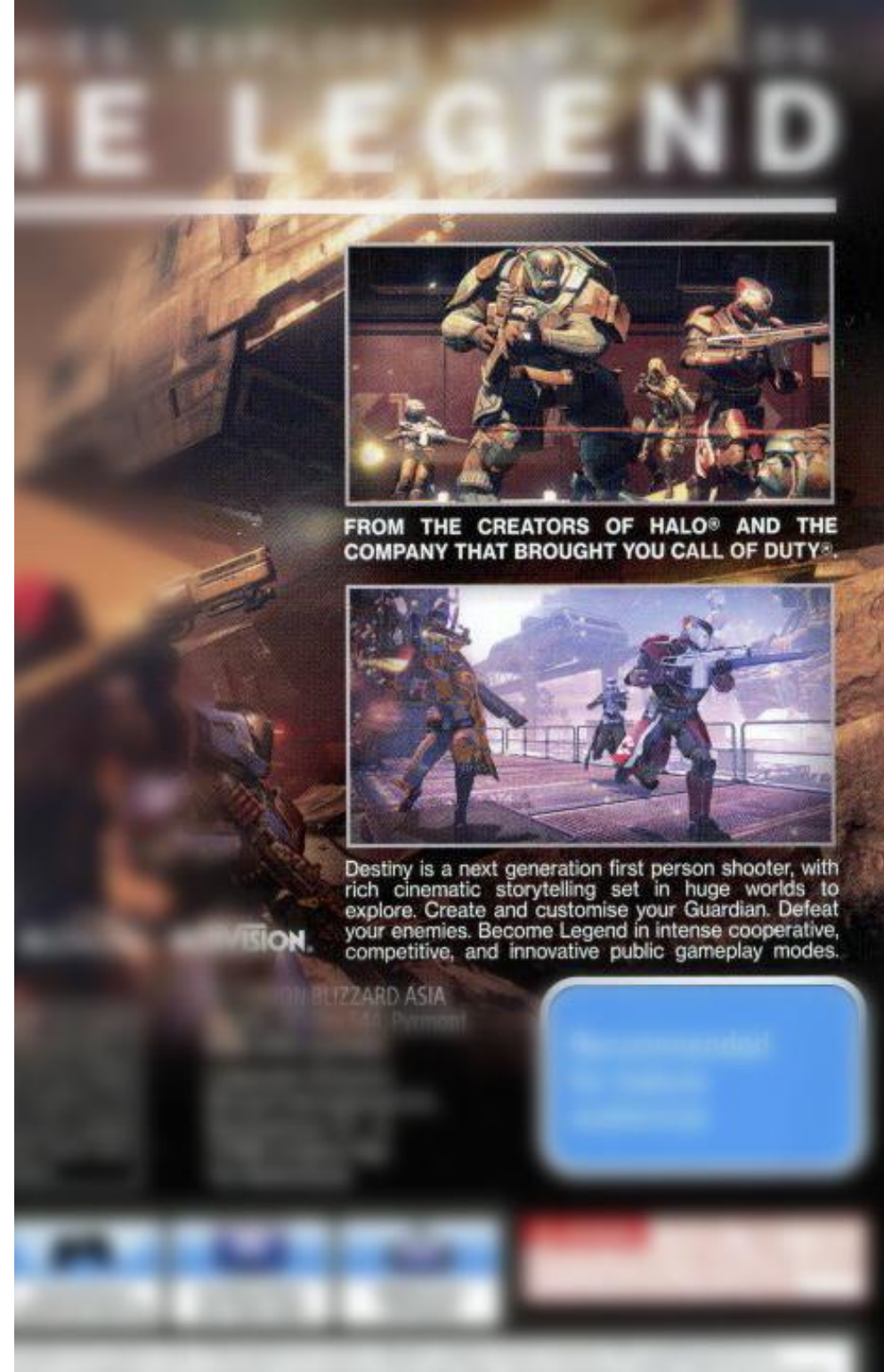
Realiza tu outline.



Unique Selling Points (USP)

- Unique Selling Points

Emotivos y descriptivos.



FROM THE CREATORS OF HALO® AND THE COMPANY THAT BROUGHT YOU CALL OF DUTY®

Destiny is a next generation first person shooter, with rich cinematic storytelling set in huge worlds to explore. Create and customise your Guardian. Defeat your enemies. Become Legend in intense cooperative, competitive, and innovative public gameplay modes.

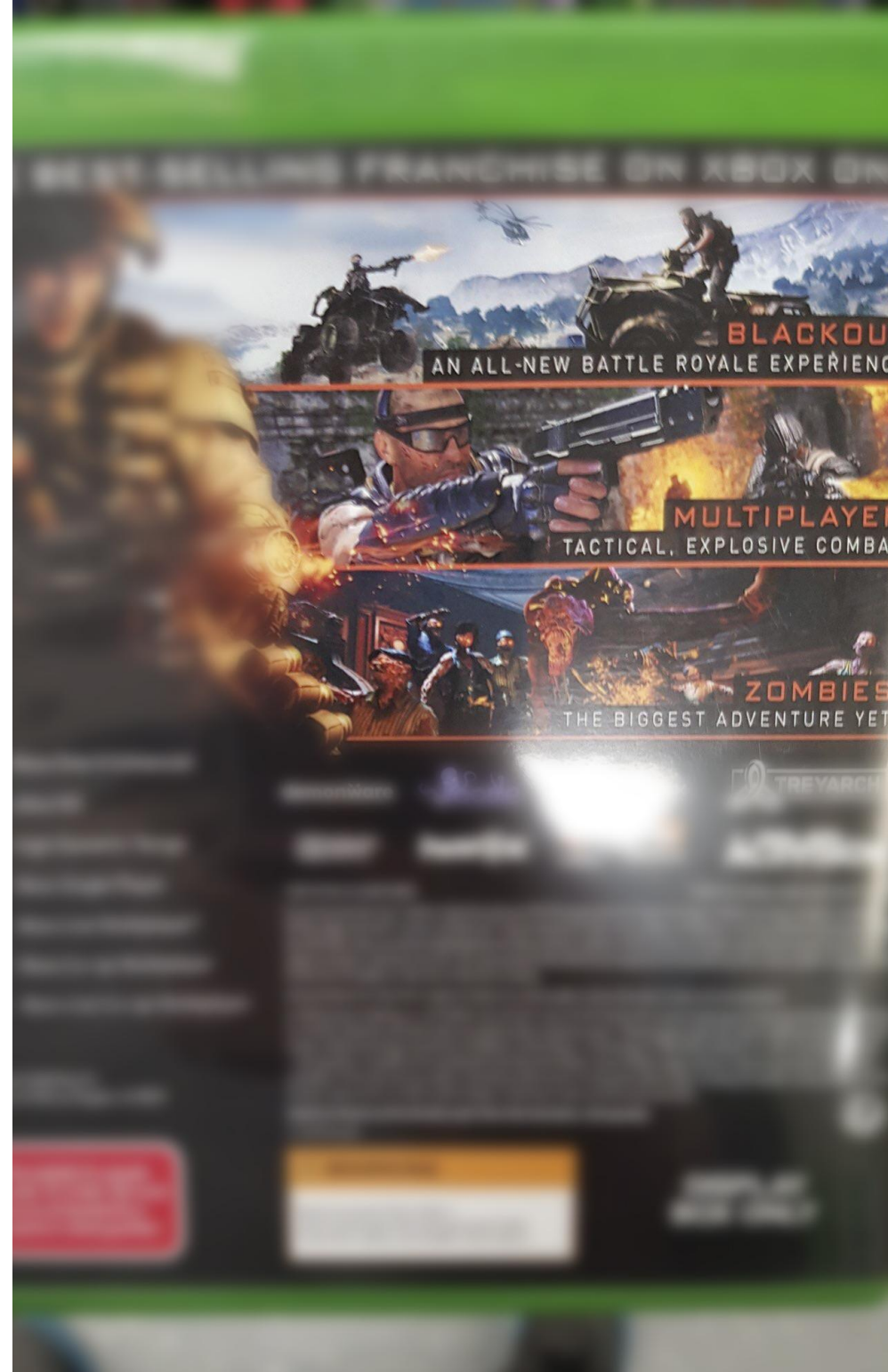
BLIZZARD ASIA
Blizzard Entertainment

Recommended

- ●
- ●
- ●
- ●
- ●

Unique Selling Points

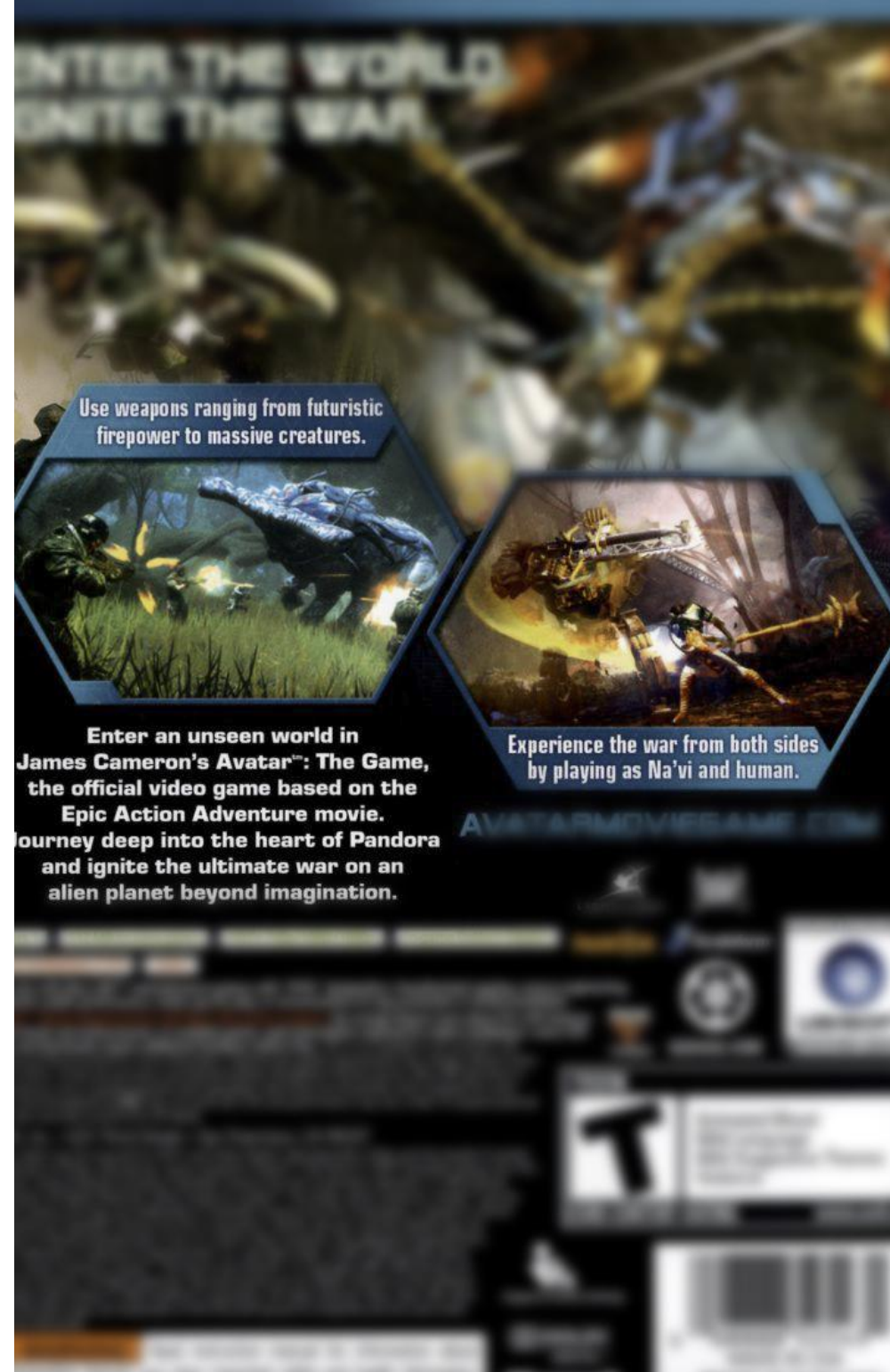
No obviar.

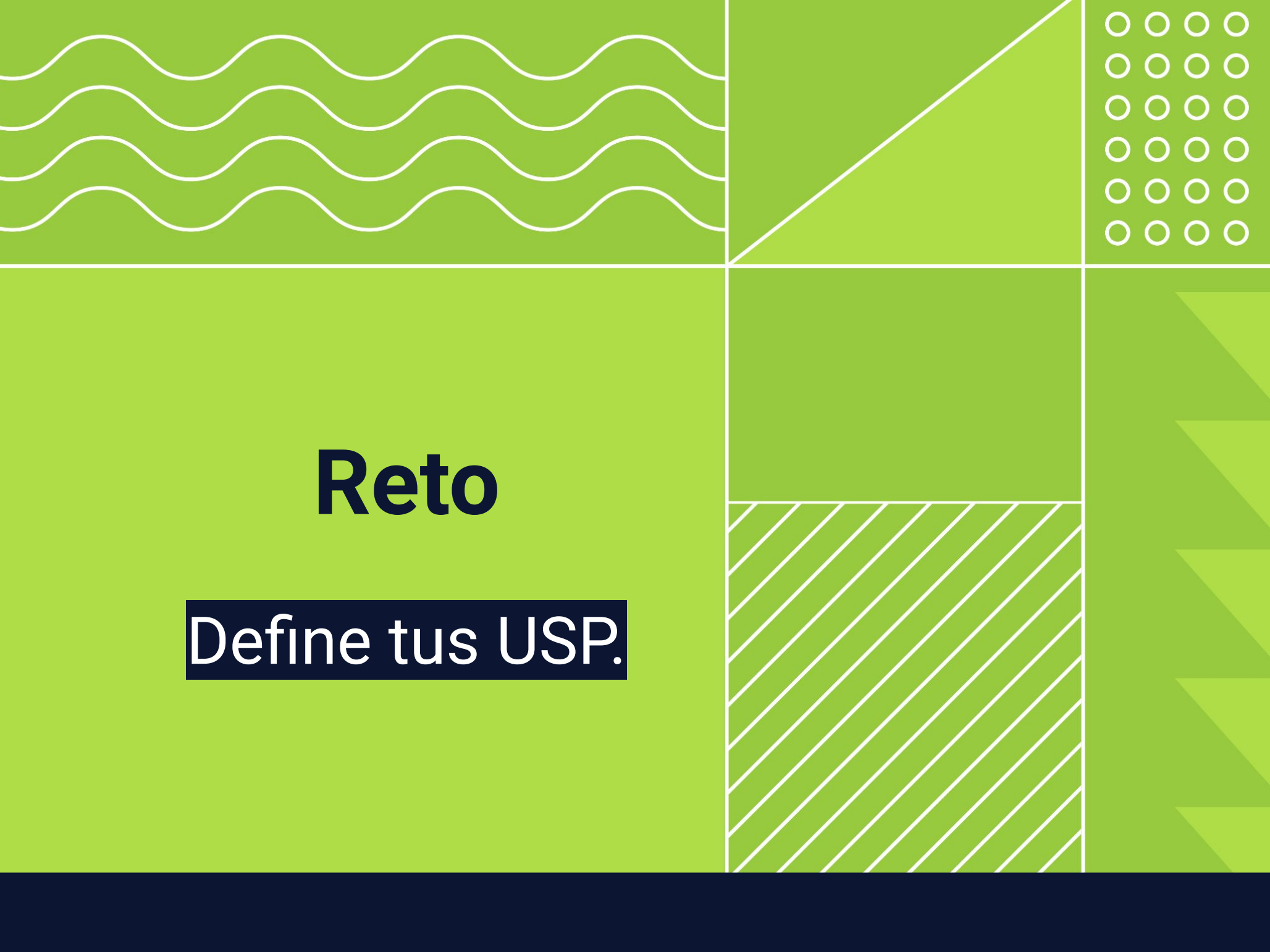


- ●
- ●
- ●
- ●
- ●

Unique Selling Points

Acompañados
con screenshots
adecuados.



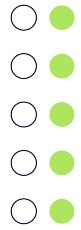


Reto

Define tus USP.



Mecánicas core y las 3 C



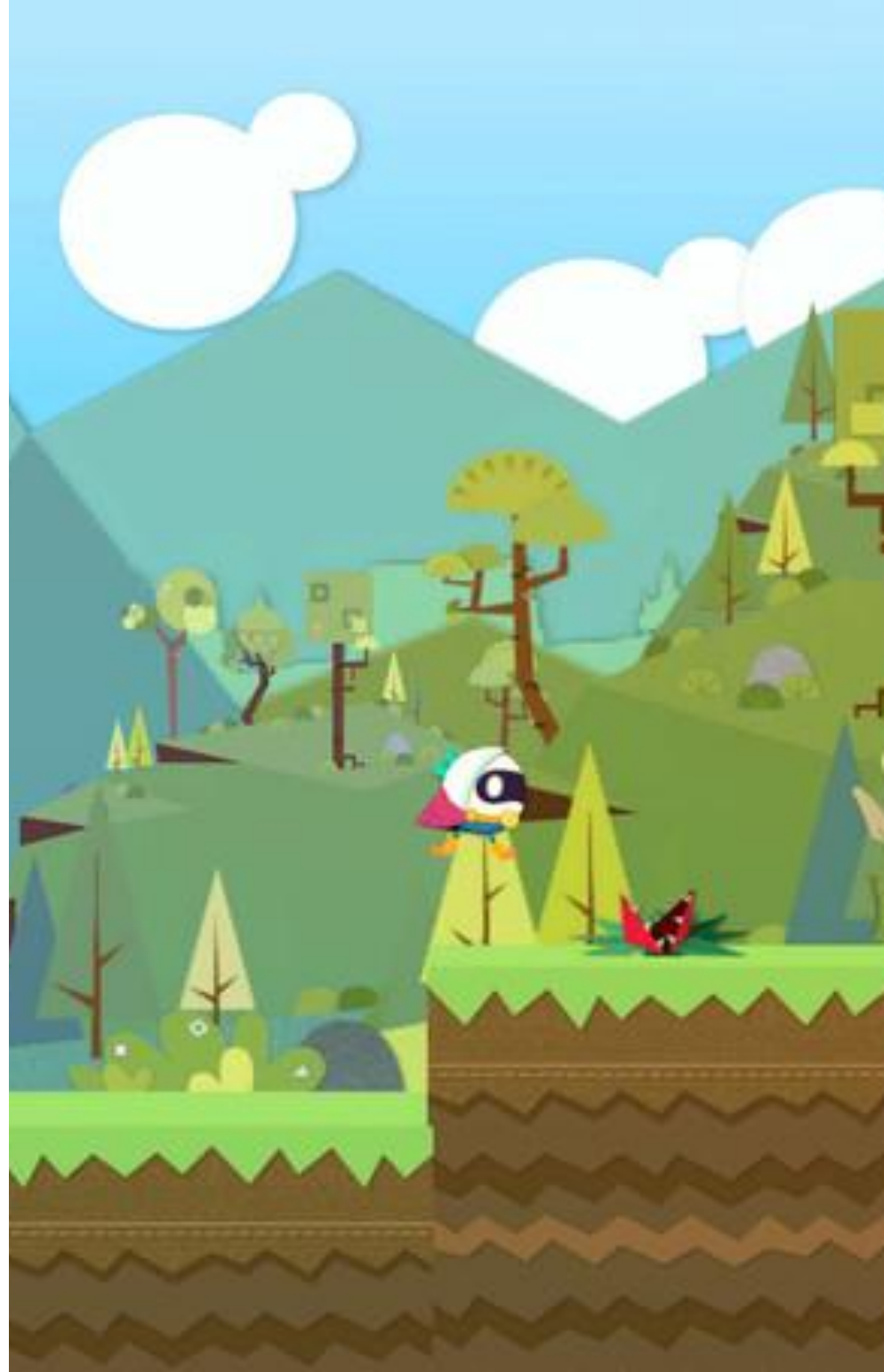
Mecánicas



○ ●
○ ●
○ ●
○ ●
○ ●

3 C

Cámara (Camera)



○ ●
○ ●
○ ●
○ ●
○ ●

3 C

Control

Keyboard (WASD) and Mouse

By SeanDH47

ADD ACTION SET

ADD ACTION LAYER



- ↑ Map Up (UP ARROW)
- ← Map Left (LEFT ARROW)
- Map Right (RIGHT ARROW)
- ↓ Map Down (DOWN ARROW)

JOYSTICK MOUSE

○ ● LEFT MOUSE

BROWSE CONFIGS

EXPORT CONFIG

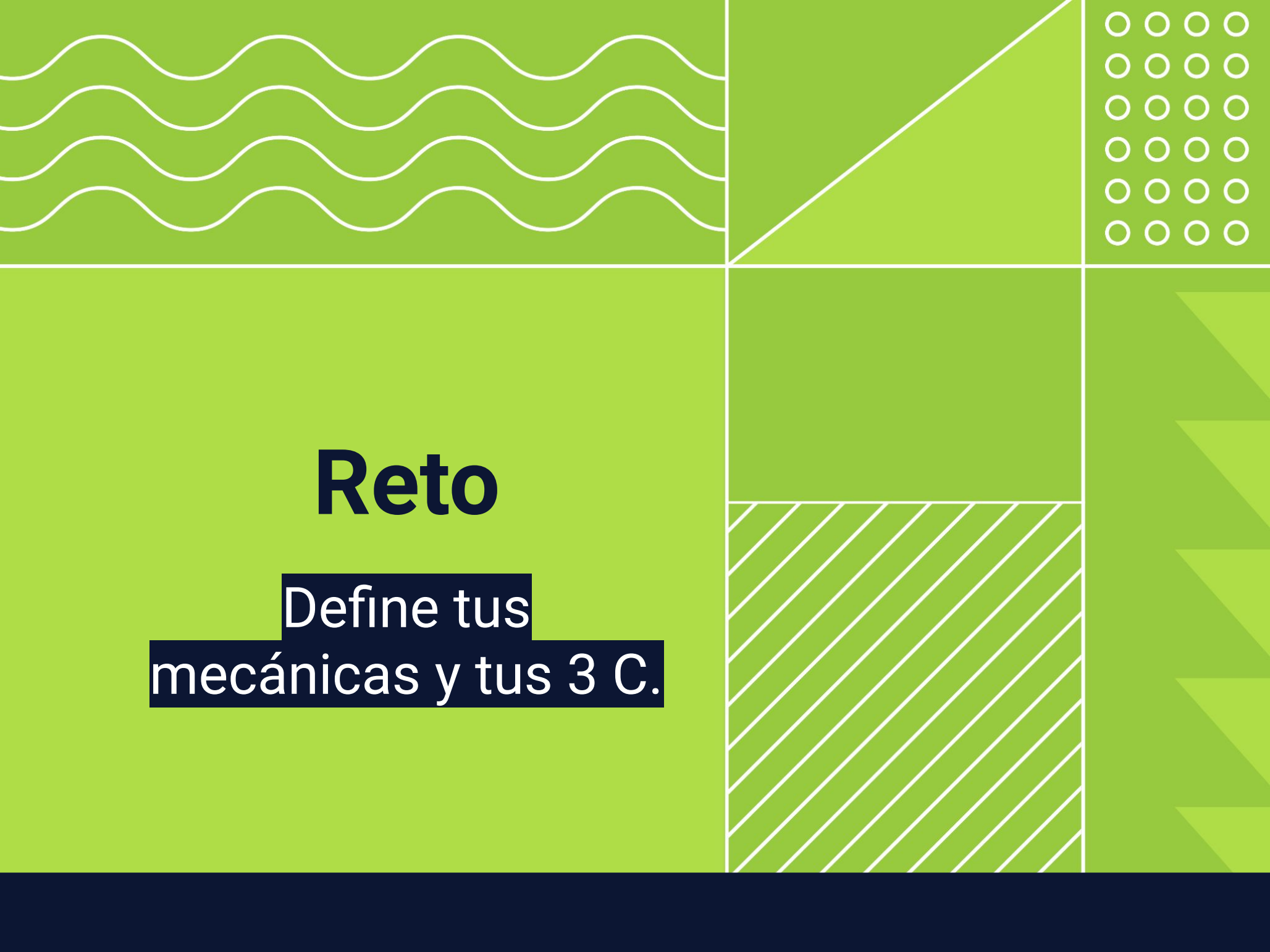
DONE

○ ●
○ ●
○ ●
○ ●
○ ●
○ ●

3 C

Personaje
(Character)





Reto

Define tus
mecánicas y tus 3 C.

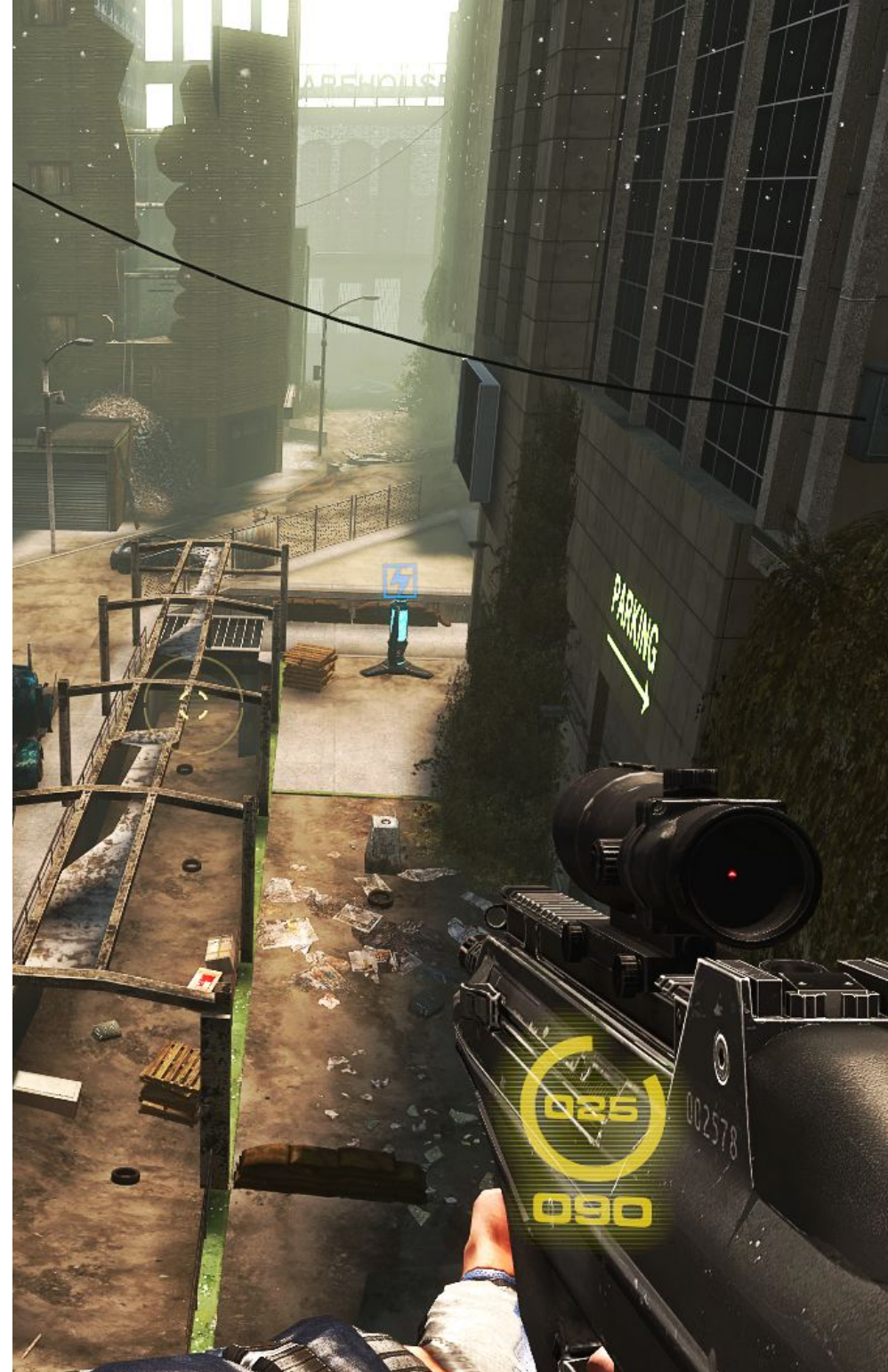


Análisis de mercado para nuestro videojuego

- ●
- ●
- ●
- ●
- ●

Análisis de mercado para nuestro videojuego

Géneros



Steamspy

#	GAME	RELEASE DATE	PRICE	SCORE RANK (USERSCORE / METASCORE)
1	 Dota 2	Jul 9, 2013	Free	77% (90%/90%)
2	 Counter-Strike: Global Offensive	Aug 21, 2012	\$14.99	84% (92%/83%)
3	 Team Fortress 2	Oct 10, 2007	Free	90% (94%/92%)
4	 Grand Theft Auto V	Apr 13, 2015	\$59.99	53% (81%/96%)
5	 Paladins	Sep 15, 2016	Free	68% (87%)
6	 Sid Meier's Civilization® VI	Oct 20, 2016	\$59.99	40% (75%/88%)
7	 The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Oct 27, 2016	\$39.99	22% (63%)
8	 Rocket League	Jul 7, 2015	\$19.99	87% (93%/86%)
9	 The Elder Scrolls V: Skyrim	Nov 10, 2011	\$19.99	87% (93%/94%)
10	 Sid Meier's Civilization V	Sep 21, 2010	\$29.99	96% (96%/90%)
11	 Garry's Mod	Nov 29, 2006	\$9.99	93% (95%)
12	 Unturned	Jul 7, 2014	Free	84% (92%)
13	 Warframe	Mar 25, 2013	Free	81% (91%/68%)
14	 Rust	Dec 11, 2013	\$19.99	53% (81%)
15	 ARK: Survival Evolved	Jun 2, 2015	\$29.99	30% (69%)

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Análisis de mercado para nuestro videojuego

Sensor Tower

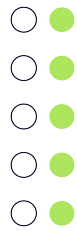


Reto

Analizaremos en Steamspy
o Sensor Tower el mercado
de nuestro proyecto.



Monetización: cómo hace dinero tu juego



Monetización de tu juego

¿Cómo va a hacer dinero?

Paid



Users pay once upfront

Mobile Monetization Models



Subscriptions

Users pay once per period

In-App purchases

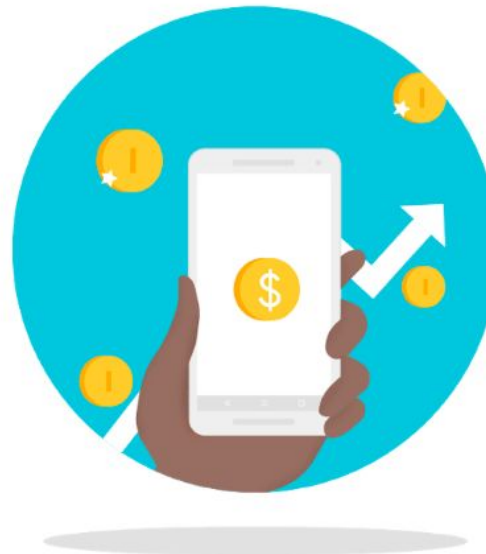


Users play for free but have the option to pay incrementally and enhance their experience



Ads

Users pay through time/attention by viewing ads (user initiated and non-user initiated)



- ● Monetización de tu juego
- ●
- ●
- ● **¿Cuánto va a costar tu juego?**
- ●



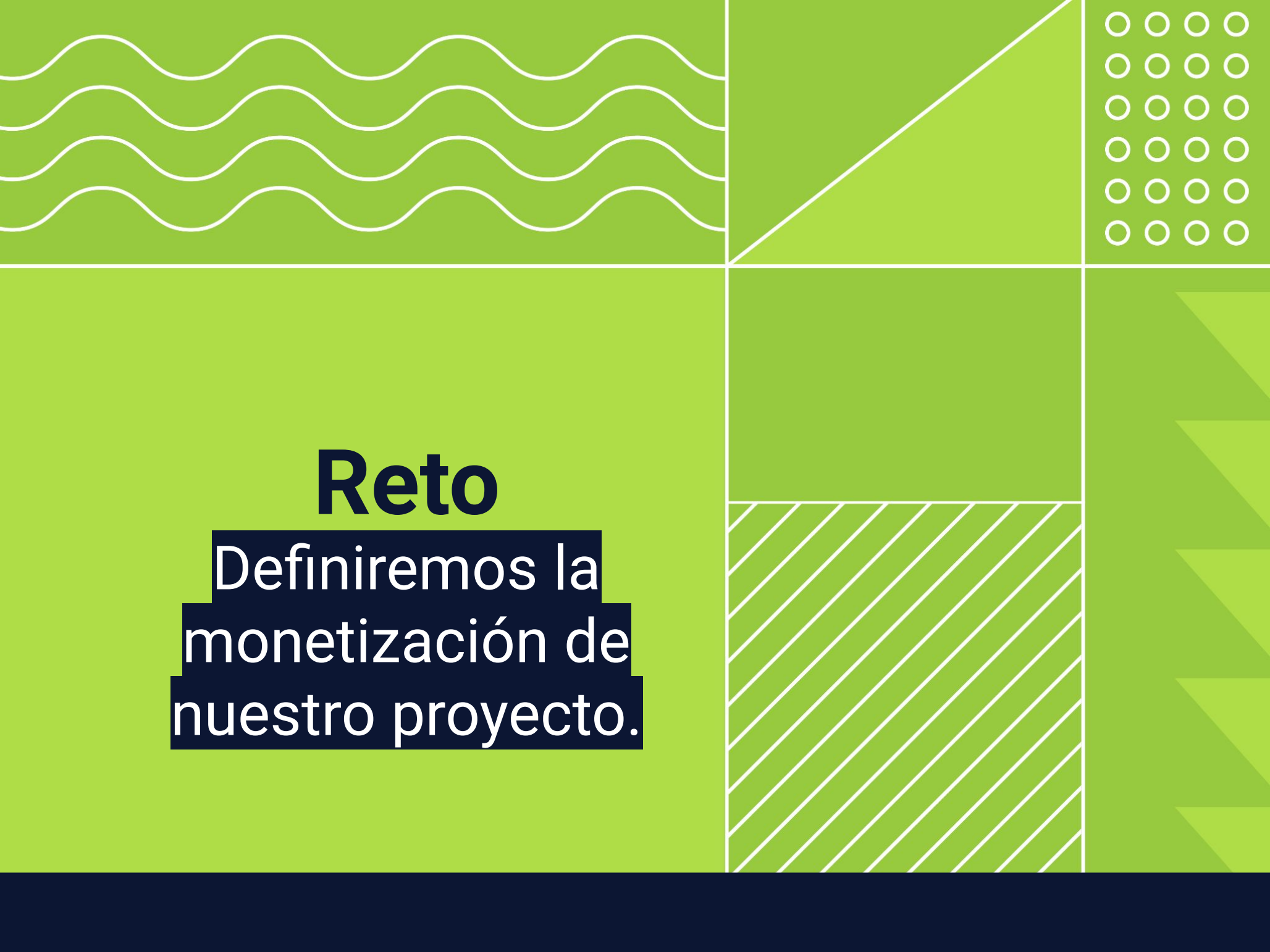
Monetización de tu juego

¿Cuánto voy a ganar como estudio?

SHOW ALL GAMES ▾

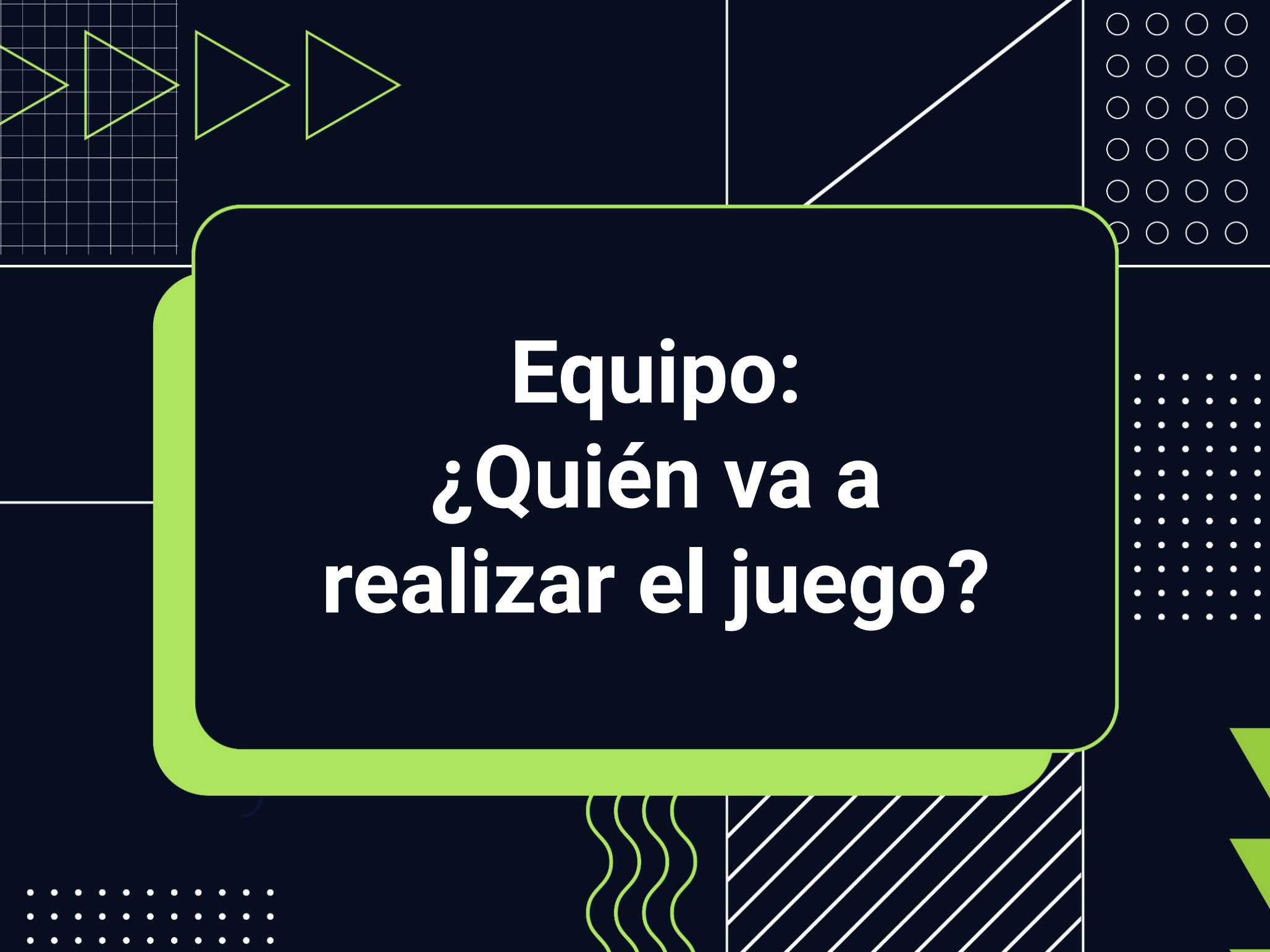
VIEW 🔍 ☰ ☷

GAMES	★ ☁	STATUS	METASCORE ▾	LAST PLAYED	+
		Ready to play	<u>94</u>	Sunday	
	☁	Not installed	<u>90</u>	2010-09-26	
	☁	Not installed	<u>90</u>	2010-09-26	
		Ready to play	<u>89</u>	2010-10-10	
	☁	Ready to play	<u>86</u>	Sunday	
	☁	Not installed	<u>84</u>	2010-08-22	
	☁	Ready to play	<u>81</u>	Sunday	
		Ready to play	<u>81</u>	Today	
		Ready to play	<u>75</u>	2010-09-10	

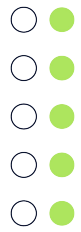


Reto

Definiremos la
monetización de
nuestro proyecto.

The background is a dark blue field with various geometric patterns. In the top left, there is a light gray grid. To its right are three green-outlined triangles pointing right. In the top right, there is a white diagonal line and a 4x5 grid of white circles. On the right side, there is a 5x5 grid of white dots. At the bottom left, there is another 5x5 grid of white dots. At the bottom center, there are three green wavy lines. At the bottom right, there is a pattern of white diagonal lines and a green triangle pointing right.

Equipo:
**¿Quién va a
realizar el juego?**



Tu estudio, tu equipo



**Nombre de
persona 1**

Puesto y
experiencia de
persona 1



**Nombre de
persona 2**

Puesto y
experiencia de
persona 2



**Nombre de
persona 3**

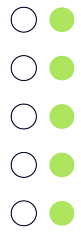
Puesto y
experiencia de
persona 3

Reto

Realiza tu slide de equipo.



**¿Con qué juegos
compito
directamente?**



Competencia

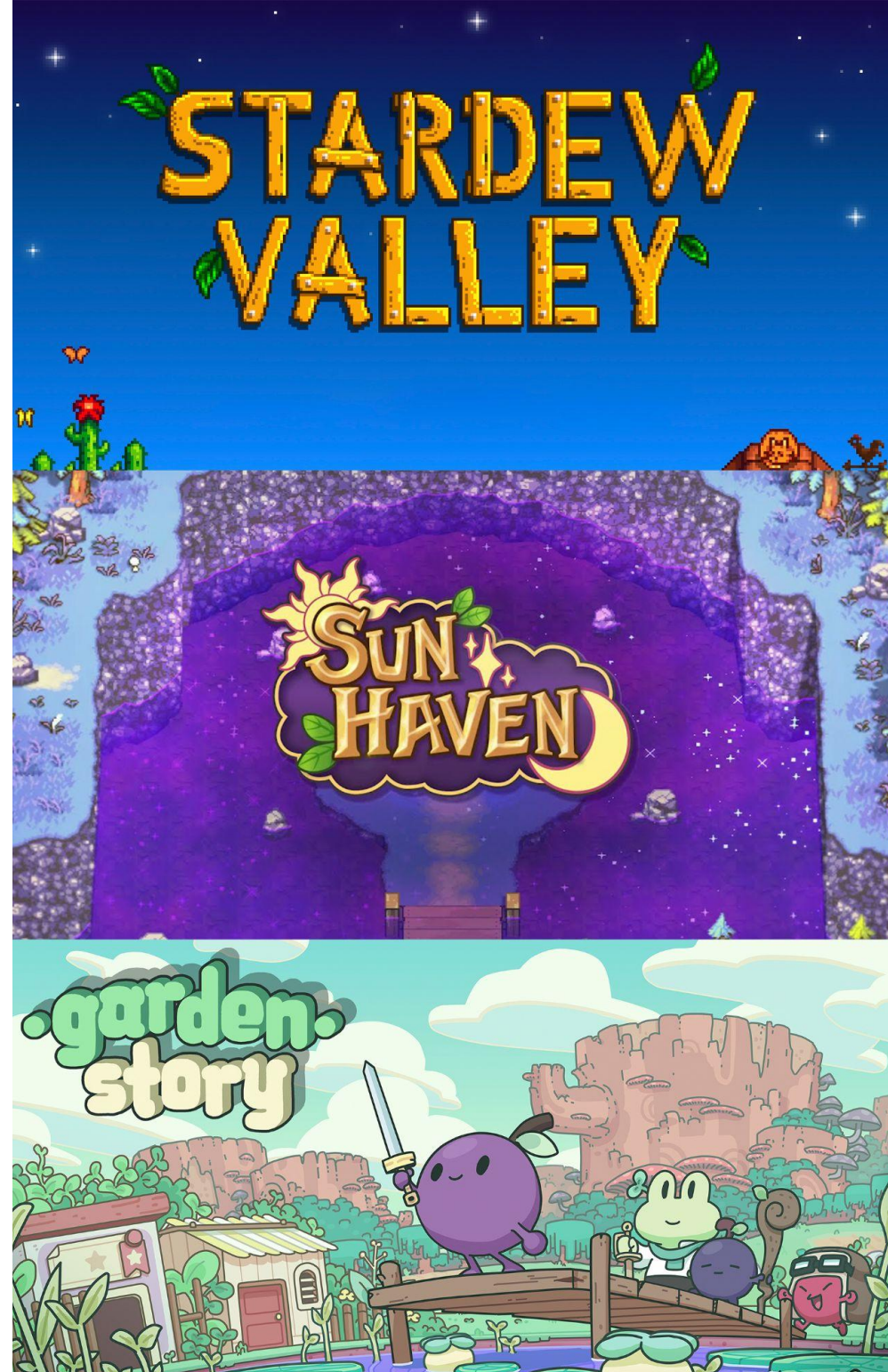
Análisis por
género.



- ●
- ●
- ●
- ●
- ●

Competencia

Análisis por
escala.



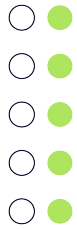


Reto

Investiga 3 títulos
competencia del tuyo.

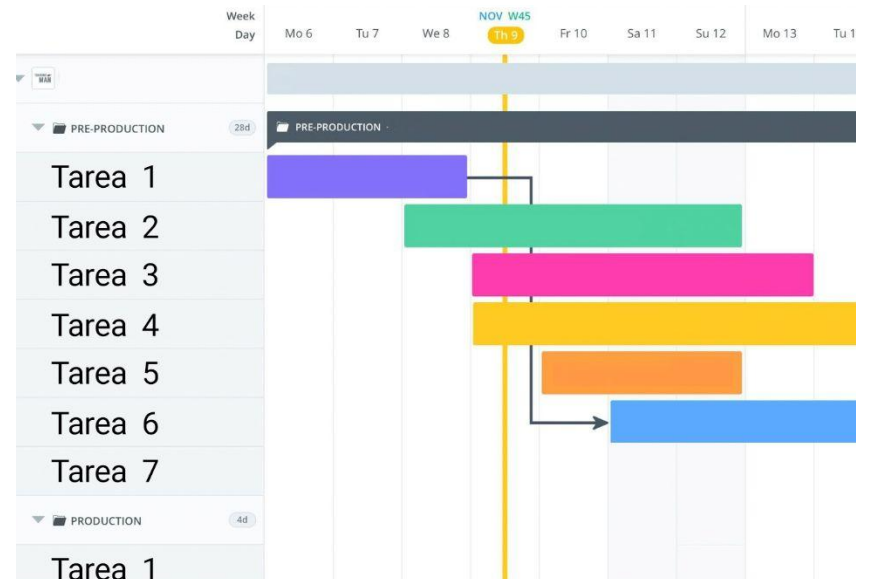


Plan de desarrollo



Plan de desarrollo

- Duración de desarrollo
- Tamaño de equipo
- Escala de juego
- Inversión total
- Gantt de producción



Reto

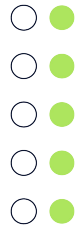
Define tu plan en un
Gantt.



Negociación

Porcentaje

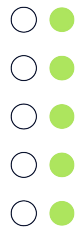




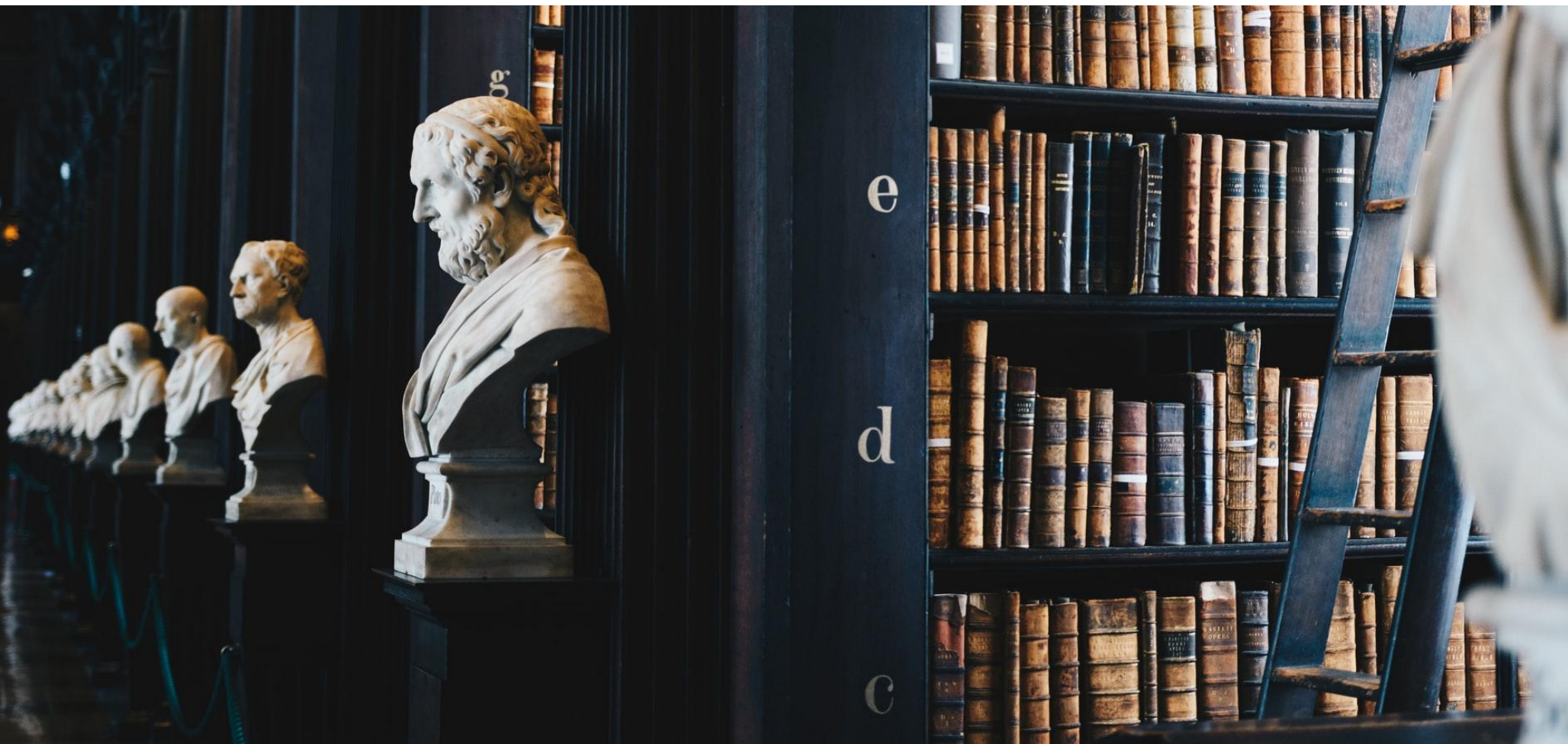
Haz muchas preguntas



Frequently
asked
Questions



Contratos





Contacto

- ●
- ●
- ●
- ●
- ●

Contacto

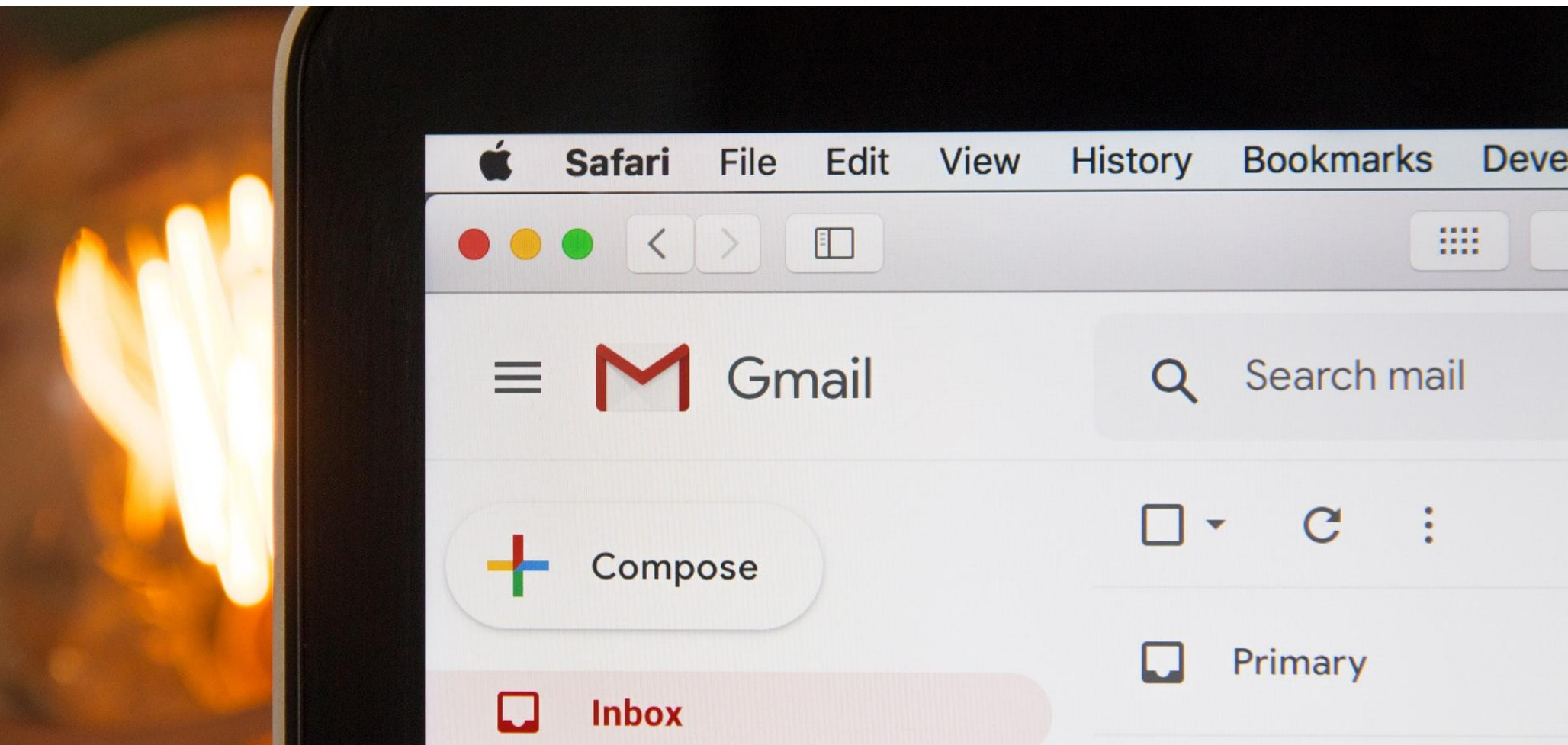
Datos anexos



- ●
- ●
- ●
- ●
- ●

Contacto

Correo electrónico



○ ●
○ ●
○ ●
○ ●
○ ●

Contacto

Seguimiento



Correo bien escrito. (*No cadenas).

Asunto de tu correo.

- Describe de forma muy breve tu juego.
- Presentate, al estudio y al juego que representas.
- Menciona adjuntos como video, juego y deck. (*Links).
- (Si es móvil iOS puedes pedir de Testflight).
- Adjunta tus datos de contacto.
- Termina con alguna despedida.
- Nombre y firma del estudio/persona.

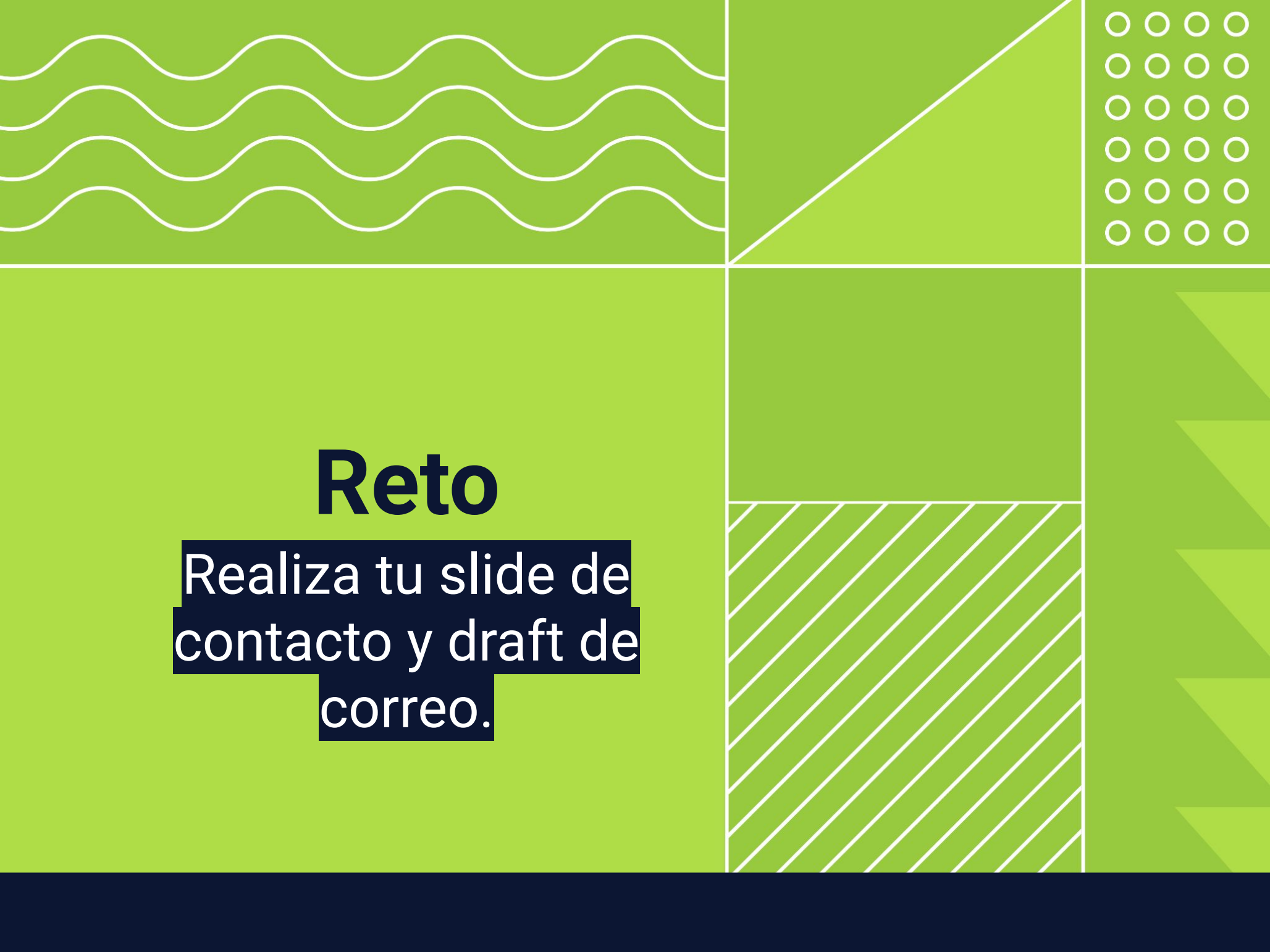


○ ●
○ ●
○ ●
○ ●
○ ●

Correo

Checa la ortografía y gramática



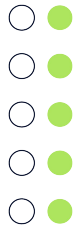
The background is a collage of green and dark blue geometric patterns. The top left features white wavy lines on a green background. The top right has a green square with a white diagonal line and a grid of white circles. The bottom right shows a green square with white diagonal lines and a pattern of white triangles. The central text is on a dark blue background.

Reto

Realiza tu slide de
contacto y draft de
correo.



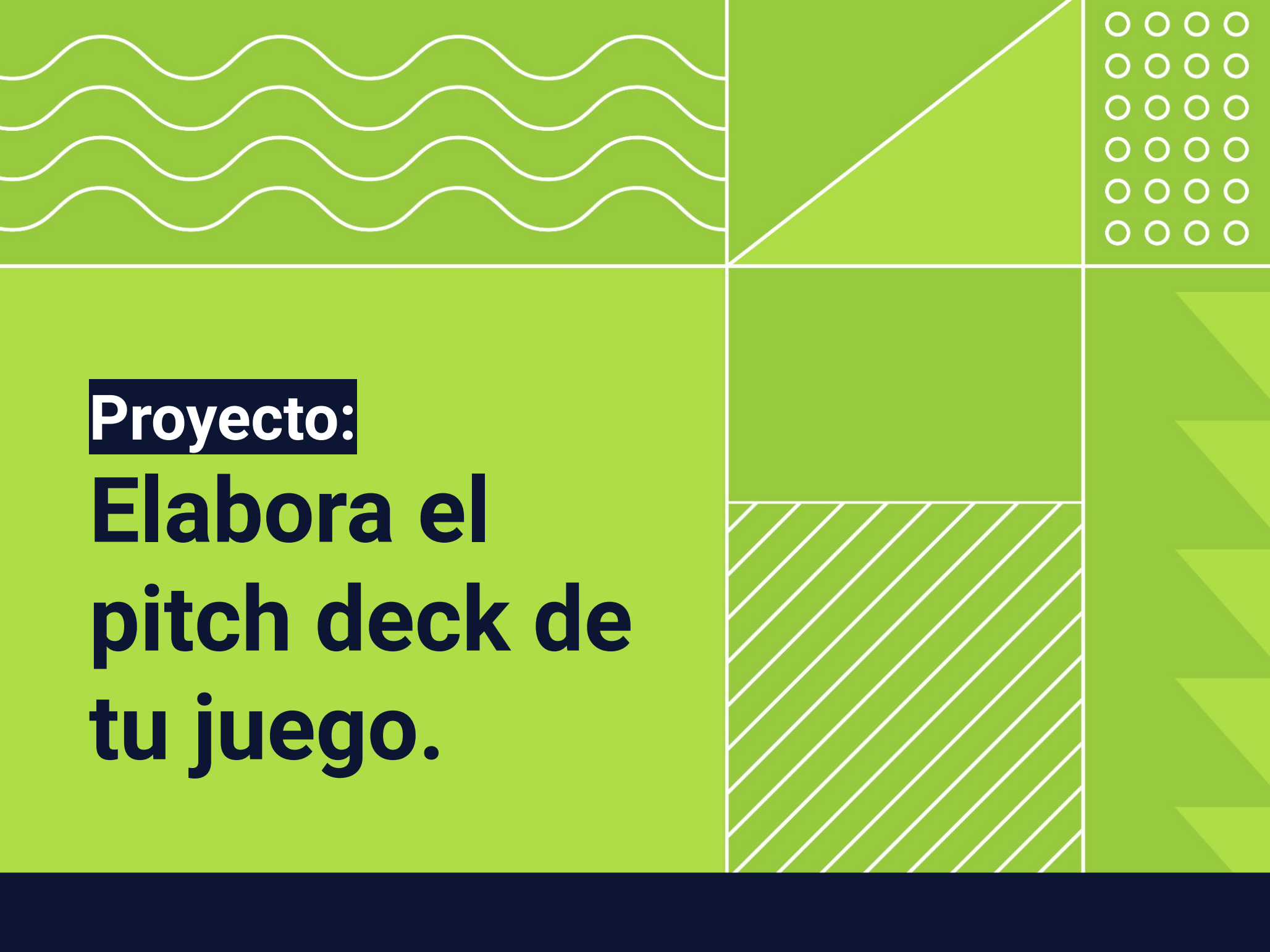
Conclusiones



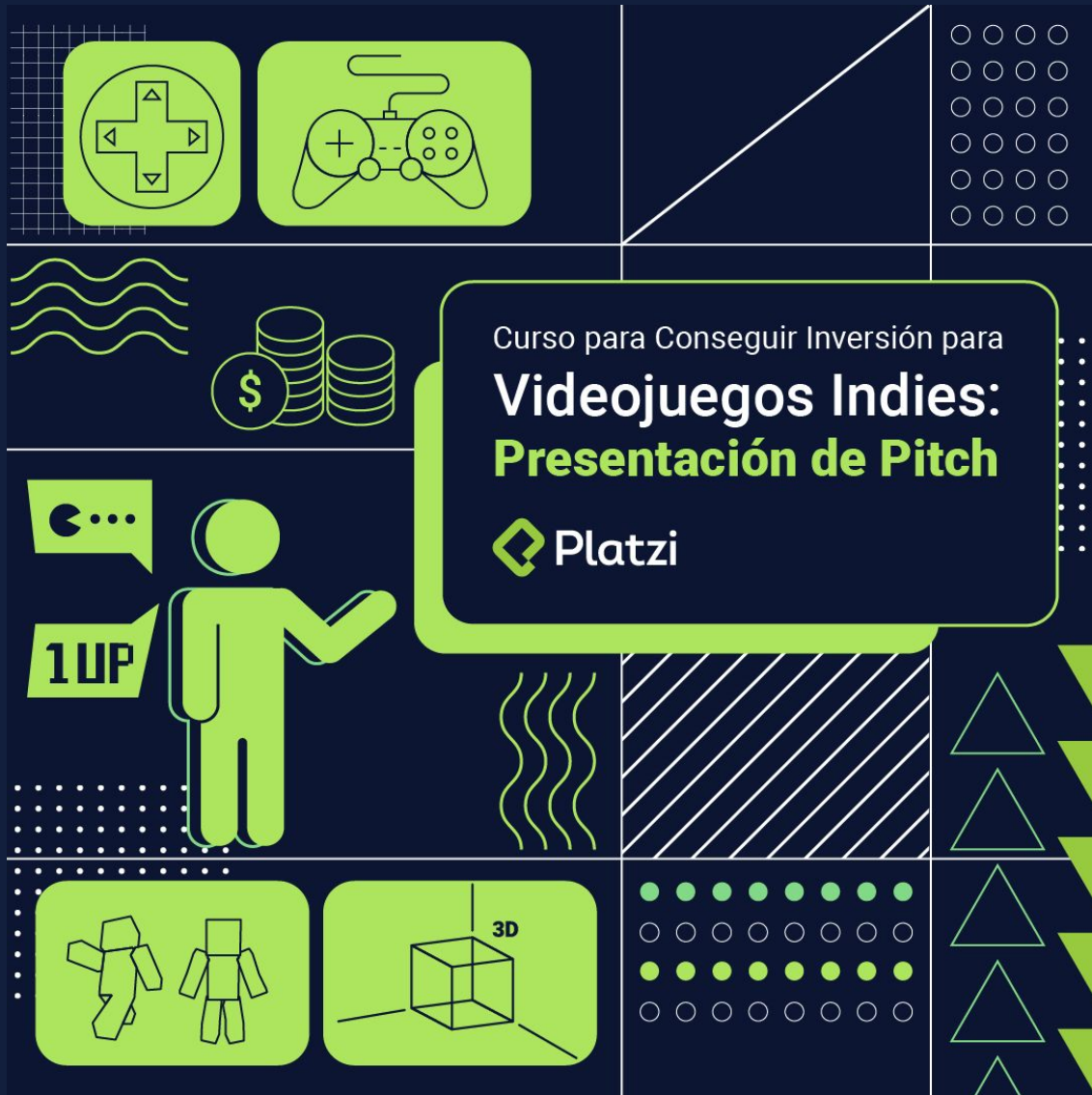
Qué aprendimos

- Qué es un pitch.
- Publishers.
- Cómo elaborar un pitch.
- Qué anexar a un pitch.
- Envío de pitch.



The background is a collage of green and dark blue geometric patterns. The top left features white wavy lines on a green background. The top right has a green square divided by a diagonal line, with a grid of white circles to its right. The middle left is a solid green area containing the text. The middle right has a green square with a diagonal line, and a green square with white diagonal lines below it. The bottom right features a green square with a pattern of white triangles. The bottom of the image is a solid dark blue bar.

Proyecto:
**Elabora el
pitch deck de
tu juego.**



Continúa tu
aprendizaje con el
siguiente curso.