

# Estructura de la industria del videojuego



@deadsynchro

- localización
- logística
- etc.

## Servicios

Desarrolladores →

Publishers →

- editores
- producto

Canales de distribución →

- digital
- retail

Jugadores

- 1.200M
- mobile



Prescriptores

- prensa digital
- prensa escrita
- YT'ers

# Modelos de la industria – 1. Tipologías



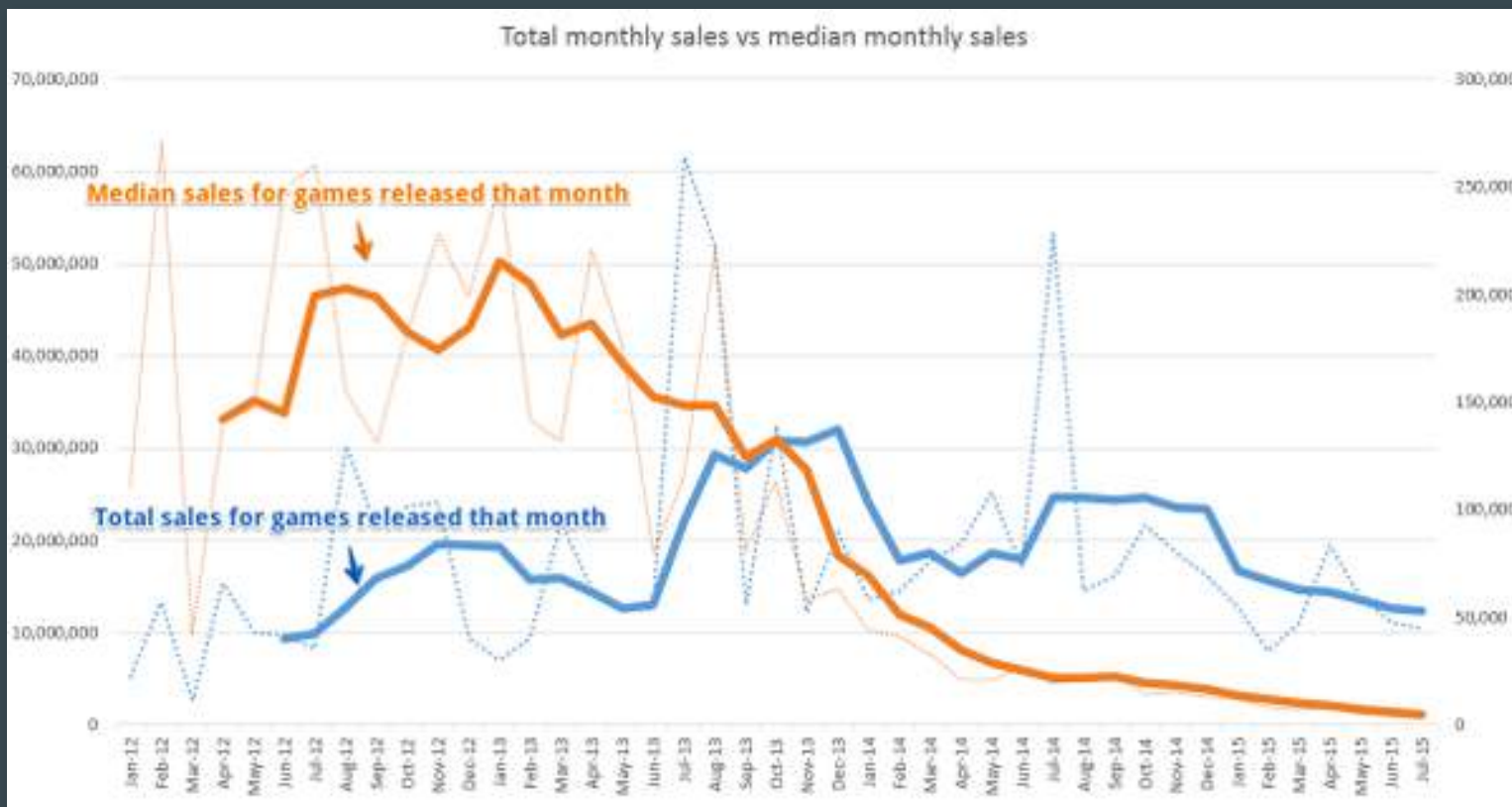
@deadsynchro

- AAA:
  - blockbusters
  - “A” grade
- Indie:
  - ¿dependencia económica? vs. ¿espíritu / tipología?
  - democratización de los medios de producción y distribución
  - ¿ “appstorización” > ¿ “indiepocalypse” ?
    - mobile: 250.000 juegos / año
    - Steam: 63 juegos (2006) > 3.500 juegos (2015)
    - visibilidad

# Modelos de la industria – 2. Tipologías



@deadsynchro



<https://medium.com/steam-spy/on-indiepocalypse-what-is-really-killing-indie-games-3da3c3a1ea76#.b15zkakp8>

- III:
  - indie “vitaminado
  - “ en cuanto a valores de producción
  - diferenciación (recursos)



@deadsynchro

- Programador
  - motores
  - lenguajes
- Artista
  - 2D
    - artista – animador
    - pixel art
    - concept artist
  - 3D
    - modelador
    - texturas
    - luces
    - animación
- Guionista
- Diseñador
  - mecánicas
  - interfaz
  - niveles
  - scripts
- Compositor
- Sonido: diseñador / doblaje
- Tester
- Traductor / localizador
- PR & marketing
- Otros
  - HR
  - financiero
  - jurídico
  - etc.



@deadsynchro

- **Productor:**
  - controla el desarrollo: tiempo + recursos + expectativas
  - nexo / “buffer” entre todos los elementos, internos y externos: departamentos del equipo, publisher, marketing, prensa, licensors...
  - executive producer: múltiples proyectos
  - producer / productor: un proyecto
  - associate producer / ayudante de producción: soporte al productor
- **Tareas:**
  - roadmap = GDD (summary) + pitch
  - plan de producción: elaboración y seguimiento
  - gestión de recursos (tiempo, dinero): MUST / WANT / NICE
  - legal / contractual
  - QA
  - assets (closing kit), backups...
  - relaciones con publishers / plataformas de distribución
  - ratings
  - localización + doblaje, cinemáticas...
  - día a día: comunicación interna, reuniones...



@deadsynchro

- Origen + Biblia + Guía (documento dinámico)
- Business plan en mente (USP)
- Contenido esencial:
  - pitch + USP
    - “*x meets y*”
    - primer contacto con publishers / inversores
  - género
  - monousuario / multiusuario (local / online)
  - plataformas > monetización
  - mecánicas
  - controles
  - experiencia de juego
  - muestras / referentes arte
  - tramas básicas narrativa > biblia narrativa
  - referencias sonoras
- Particularidades por género

# Business Plan – 1. Contenido



@deadsynchro

- Financiación: juego / empresa
- Contenido esencial:
  - idea de negocio: qué necesidad cubre nuestro producto / empresa
  - pitch
  - USP
  - estudio mercado
  - competencia
  - debilidades / fortalezas
  - monetización
  - calendario: hoja de ruta, hitos...
  - estimación presupuesto + necesidades de financiación + PnL
  - background de la compañía / equipo

# Business Plan – 2. Estructura



@deadsynchro

- Resumen ejecutivo: 1 – 2 págs
- Business plan: 20 – 25 págs
- Resumen ejecutivo – presentación (8 -10 slides)
- Consejos:
  - concreción
  - datos recientes, gráficos, tablas
  - fuentes
  - maquetación
  - coherencia



# Fases del desarrollo – 1. Preproducción



@deadsynchro

- ¿Qué juego se quiere hacer?
  - encargo vs proyecto propio
  - GDD (mecánicas, plataformas...)
  - pitch
  - primer prototipo
  - definición estilo artístico (concepts, líneas básicas sonido...)
  - esbozos de narrativa
  - análisis de riesgos
- Requisitos
- Plan de producción

20% tiempo



@deadsynchro

- ## Fases del desarrollo – 2. Producción
- Desgloses / itemización > control progreso
  - Iteraciones > builds
    - prototipo
    - alpha (placeholders)
    - ¿demo? > “*vertical slice*” > marketing
    - beta
    - ¡crunch!
  - Features
    - siempre acorde al GDD - *summary*
    - ¿nuevas *features*?
  - Testing – QA
    - developer
    - publisher
    - plataforma: ¿kits de desarrollo? ¿guidelines?
  - Localización - doblaje
    - Kit de localización
    - QA
  - Goldmaster

70% tiempo

# Fases del desarrollo – 3. Postproducción



@deadsynchro

- Ratings
  - PEGI (Europa)
  - ESRB (Estados Unidos)
  - USK (Alemania)
- Platform submission
  - QA
- Marketing & PR
- Lanzamiento
- Seguimiento: ¿updates?
- Closing kit
- Postmortem

10% tiempo

# Plan de producción – 1. Requisitos



@deadsynchro

- Requisitos
  - definición de features: MUST / LIKE / NICE
  - definición de necesidades:
    - equipo humano + material + tecnología (hardware / software) / tiempo
    - pipeline
    - TDD (Technical Design Document)
  - externalización: cinemáticas, localización, doblaje...
  - presupuesto + calendario (hitos)
  - formación de equipo(s)
  - riesgos



@deadsynchro

- Plan de producción:
  - quién hace qué, hasta cuándo y en qué orden
- Calendario:
  - itemización progresiva de features:
    - lista de tareas (estimación tiempo)
    - escenario / episodio / nivel
  - orden
    - hitos
    - dependencias
  - QA > aprobación
  - seguimiento: tiempo
  - externalización: planificación (dependencias)
- Documento vivo: seguimiento y actualización constante
  - nice > want > must
  - nuevas features
  - want > nice > 0

# Metodología de trabajo – 1. Agile



@deadsynchro

- Metodologías ágiles
  - seguimiento progreso
  - builds continuadas
  - facilidad de cambios, revisiones y updates
  - SCRUM, KANBAN...
- Implementación
  - personalización – adaptación:
    - itemización: semanas / escenarios / hitos
    - seguimiento, estimaciones de tiempos
    - reuniones diarias
- Herramientas
  - Hoja de cálculo
  - Trello
  - Pivotal Tracker
  - Microsoft Project, Jira...
  - HacknPlan

# Metodología de trabajo – 2. HacknPlan



@deadsynchro

- Herramienta específica para desarrollo de videojuegos
- Influencia de Trello, Jira
- Itemización basada en:
  - Categorías técnicas
  - Hitos
  - Conceptos personalizables

# Documentación básica – 1. Contratos



@deadsynchro

- ¿Acuerdo verbal?
- NDA
  - Non Disclosure Agreement
  - ideas, mecánicas... no son protegibles
  - forma de contemplar la documentación a tratar como “secreto industrial”
- Cesión de derechos
  - artistas, músicos, programadores...
  - derechos de autor “irrenunciables e inalienables” > cesión
  - a cambio de remuneración (o share) o en virtud de un contrato laboral
  - en exclusiva (con facultad de cesión a terceros)
  - periodo tiempo (o por el máximo periodo de su protección legal > entrada en dominio público)
  - fijación, reproducción, transformación, distribución y comunicación pública
  - merchandising



## Documentación básica – 2. Varios



@deadsynchro

- Contrato laboral
- Freelance - servicios
  - objeto del contrato
  - revisiones, plazos...
  - remuneración y condiciones de pago (¿share royalties?)
  - terminación
  - cesión de derechos
- Contrato distribución / desarrollo
- Protección marca
  - nacional
  - EUIPO
  - OMPI / WIPO – 113 territorios
  - búsqueda previa

# Relaciones des. - publisher – 1. Pros



@deadsynchro

- Desarrollador: juego > Publisher: producto de consumo
- Publisher busca Desarrollador <math>\Leftrightarrow</math> Desarrollador busca publisher
- Publishers - Pros:
  - financiación: adelanto de royalties (¿no inversión = no IP?)
  - cobertura necesidades: oficina, kits desarrollo...
  - marketing / PR: ferias, prensa, publicidad...
  - asesoría: diseño, desarrollo, tecnología...
  - QA
  - publicación:
    - digital: aprobación (submission), aspectos técnicos, trámites...
    - retail: procesos, distribución, puntos de venta...





@deadsynchro

- Publishers - Contratas:
  - porcentaje de ingresos
  - pérdida control sobre el producto:
    - comercial
    - ¿otros?
  - pérdida contacto directo con el comprador/jugador
    - métricas, comportamientos...



# Relaciones des. - publisher – 3. Varios



@deadsynchro

- Contacto:
  - ferias, encuentros, foros...
  - prensa, marketing, promoción
  - Kickstarter, IndieDB, Gamasutra...
  - contacto personal
  - poco tiempo
- Desarrollador > Publisher
  - recorrido histórico
  - productos y plataformas
  - reputación
    - buscar experiencias previas
    - comunicación corporativa
  - confianza
- Publisher > Desarrollador
  - recorrido histórico
  - productos y plataformas
  - reputación
    - buscar experiencias previas
    - comunicación corporativa
  - material presentado:
    - pitch & summary: USP
    - GDD / prototipo / demo (vertical slice)
    - trailer
    - calendario y presupuesto
  - confianza



@deadsynchro

- Complemento / alternativa a la confianza:
  - último recurso
  - litigios
  - protección para ambas partes
- Revisiones
  - discrepancias
  - inglés, jerga jurídica...
  - semanas / meses > nivel de detalle



@deadsynchro

## CLÁUSULAS IMPRESCINDIBLES

- ¿Qué juego se va a hacer y qué se cede?
  - ¿comercialización, transformación, merchandising, obras derivadas, secuelas? (¿IP?)
  - "*right of first refusal and last matching offer*"
  - “derecho a...” > “obligación a...”: marcar por contrato
- Plataformas: digital / retail
- Ámbito geográfico
- Tiempo
- Reparto royalties: ingresos netos
  - porcentaje plataforma venta
  - impuestos
  - marketing
  - fabricación, gestión retail...
  - descuentos a proveedores
  - ratings edad (PEGI, USK...)
  - cuanto más claro, mejor para ambas partes



@deadsynchro

## OTRAS CLÁUSULAS

- Hitos
  - calendario: prototipo, demo, alpha, beta, gold...
  - revisiones (plazo)
  - pagos parciales
  - contrapartida en caso de retraso (ambas partes)
- GDD, *walkthrough*, concepts, demo...
- Localización, QA, inversión en marketing...
- Precio final
- Datos de venta
- Diseño elementos promocionales, logos y copyright
- Terminación, garantías, indemnizaciones
- Forma de comunicación "legal"
- Auditorías
- Fuero legal

# Relaciones des. - publisher – 7. Final



@deadsynchro

- Productor desarrollador <-> Productor publisher
- Información = confianza
- Los publishers conocen el mercado...  
... pero los desarrolladores conocen su juego
- Contrato: marco de relaciones, cambiabile, ampliable
- Alianza
- Sentido común