

# 1. Presentación



@\_Twinsen\_



CRÍTICA

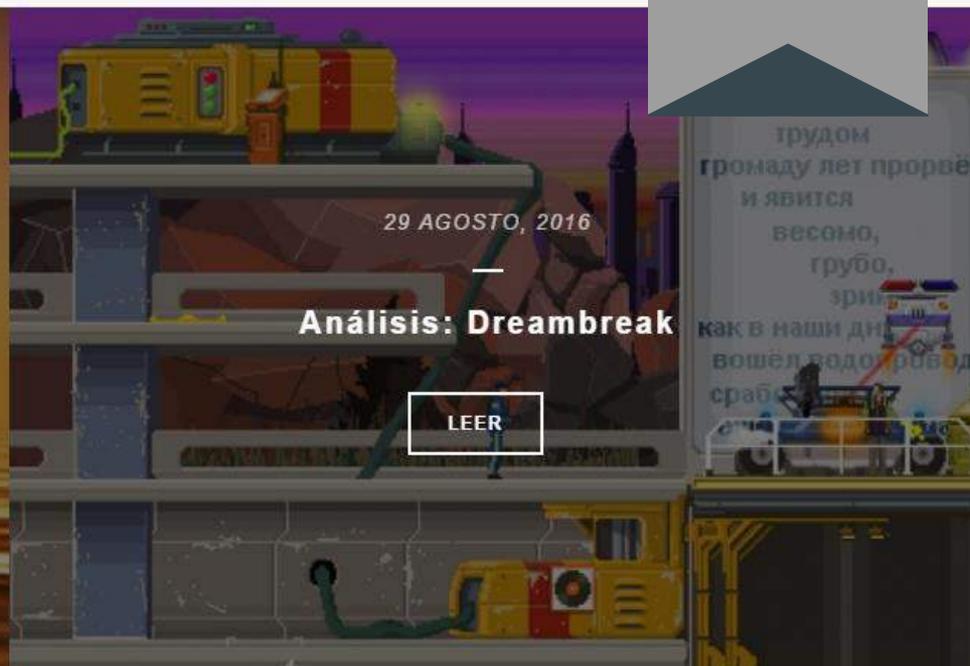
ARTÍCULOS

NOVEDADES

MARCA-ESPAÑA

CALENDARIO INDIE

COMUNICACIÓN



Games&Symphonies llega a Valencia en octubre

5 septiembre, 2016 #marcaespaña, Noticias



Standby nos ofrece plataformas minimalista y 100% molón

5 septiembre, 2016 Noticias, PC, Zona Indie

# 1. Presentación



@\_Twinsen\_





# 1. Presentación

1. Presentación e Introducción al término 'Indie' en 2016
2. Presentación de tu proyecto independiente. Un acuerdo de mínimos.
3. Desarrollo de un Kit de Prensa a través de la herramienta Presskit()
4. La importancia de un timing adecuado en la comunicación.
5. El elemento cultural como herramienta de promoción gratuita
6. ¿Qué esperamos de ti en un medio como Nivel Oculto?
7. Práctica final



# 1. Lo 'Indie' en 2016

## ¿Qué es el desarrollo independiente?



# 1. Lo 'Indie' en 2016



Imagen clásica del desarrollador independiente visto desde los medios (dramatización)





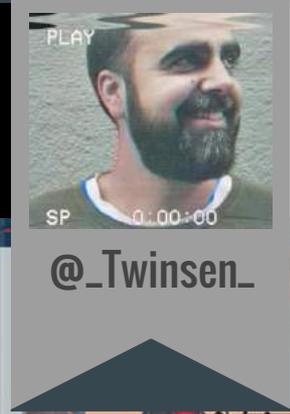
@\_Twinsen\_

# 1. Lo 'Indie' en 2016

Imagen del desarrollador independiente más cercana a la realidad



# 1. Lo 'Indie' en 2016



# 1. Lo 'Indie' en 2016



## 2. Un acuerdo de mínimos



### Dominio y Web

- Web del proyecto con un dominio específico para el mismo
- Web del estudio con un dominio específico para el mismo

## 2. Un acuerdo de mínimos



### Redes Sociales



#screenshotsaturday

#indiedev

## 2. Un acuerdo de mínimos



### Recopila Material

- Capturas
- Anécdotas
- Fotos del estudio
- Fotos del desarrollo
- Imágenes de los esquemas
- Vídeos

¡Nunca sabes si lo podrás necesitar!

## 2. Un acuerdo de mínimos

Asigna una persona encargada de la comunicación



## 2. Un acuerdo de mínimos



@\_Twinsen\_

Primero inténtalo con un rifle de precisión. Siempre habrá tiempo para lanzar bombas.



## 2. Un acuerdo de mínimos



### RECUERDA

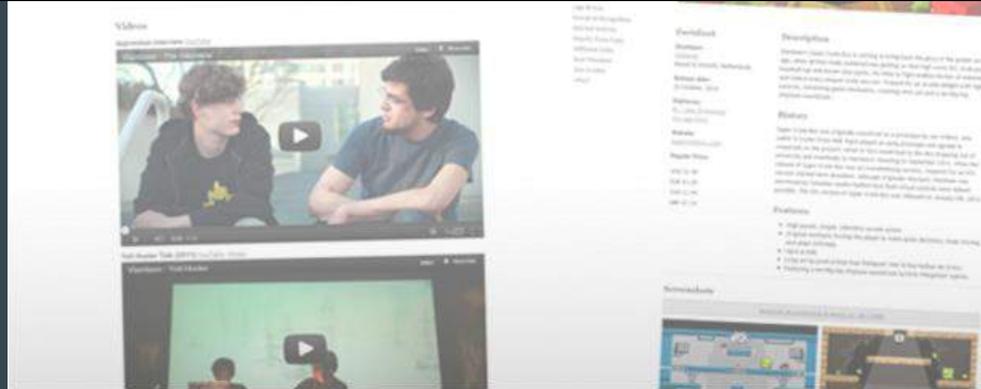
- Investiga y crea un listado con cualquier publicación a la que crees que puede interesar tu proyecto.
- Dirígete a esas publicaciones por su nombre. El correo puede ser genérico, pero que se note que hay una implicación por tu parte.
- Recuerda que el objetivo principal de enviar una nota de prensa es que este medio publique algo sobre tu proyecto. Envía información útil.
- No adjuntes grandes archivos. Muchos correos tienen una limitación en cuanto a los adjuntos, por lo que siempre es mejor enlazar que adjuntar.

# 3. Preparando un Kit de Prensa con Presskit()



## presskit()

Ocupa tu tiempo desarrollando videojuegos, no kits de prensa.



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

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

- [Vlambeer](#)
- [Young Horses](#)
- [Game Oven](#)
- [Broken Rules](#)

Manual (PDF):  
[Manual](#)

Screenshot:



download presskit() ~ 20kb ~ .zip

## Simple. Fast. Free.

Developers & press both have the same goal: to bring great games to as many people as possible - after all, a good game is worth nothing if no-one plays it. For the press, finding out about a game but not having access to information & media for the game means that they can't write about it. Of course, developers want to spend their valuable time making games instead of press pages.

presskit() (pronounced 'do presskit') is the solution. Free for everyone, open and easy-to-use for both developers & press. Developers only have to spend an hour or so creating well-laid out press pages with everything the press needs to write to their hearts desire. Everybody wins.

## What is presskit()?

- Beautiful, optimized and efficient press pages in 30-60 minutes.
- Usable by anyone who knows what FTP, text editing & image editing means.
- Fast & painless 'Single File Upload'-installation.
- Created using feedback of prominent journalists & indie developers.
- Optional, seamless integration with [Promoter](#) & [Google Analytics](#)

## What does beta mean?

## 3. Preparando un Kit de Prensa con Presskit()



# Requisitos Necesarios

- Hosting con php habilitado
- FTP para poder subir los archivos
- Editor de texto (vale cualquiera Notepad ++, Textedit, Vim... etc) En Mac el autor recomienda encarecidamente la utilización de Sublime Text 2.
- Un editor de imágenes (presskit()) admite únicamente imágenes en formato \*.PNG, por lo que necesitaremos cualquier editor de imágenes tipo Gimp, Photoshop... ect)
- Imágenes necesarias:
  - Cabecera: Tamaño 1200 x 240. Nombre: header.png
  - Capturas de pantalla de nuestro proyecto: Pueden ser de cualquier nombre y tamaño, pero han de ser en formato PNG

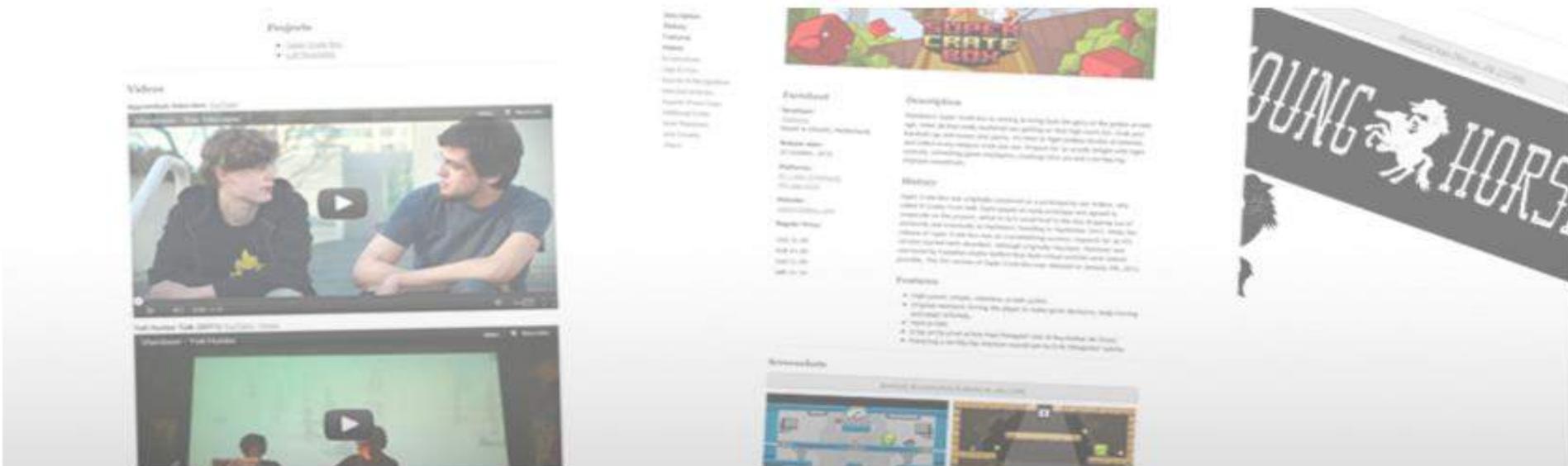
# 3. Preparando un Kit de Prensa con Presskit()



@\_Twinsen\_

## Descargar PressKit()

<http://dopresskit.com/>



Created by:  
Rami Ismail (@tha\_rami)  
of indie studio Vlambeer

download presskit() ~ 20kb ~ .zip

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

### Simple. Fast. Free.

Developers & press both have the same goal: to bring great games to as many people as possible - after all, a good game is worth nothing if no-one plays it. For the press, finding out

## 4. Presentación de tu proyecto independiente



@\_Twinsen\_

Tengo una idea de un juego estupendo,  
así que voy a contárselo a todo el mundo



## 4. Presentación de tu proyecto independiente



Llevamos varios meses de desarrollo. Todo va a buen ritmo. Tenemos una pequeña alfa que da buena cuenta de lo que podría ser el resultado final a pesar de ser únicamente el 10% del juego.



## 4. Presentación de tu proyecto independiente



Voy a sacar mi juego a través de una plataforma de Crowdfunding, por lo que estoy centrando todos mis esfuerzos en esta faceta. Ya habrá tiempo de comunicarse con la prensa.



## 4. Presentación de tu proyecto independiente



@\_Twinsen\_

He terminado un nuevo nivel y estoy deseando enseñárselo a todo el mundo.





El elemento cultural como herramienta de promoción.



# Curso de introducción a la industria de videojuegos / COMUNICACIÓN

## 5. El elemento cultural como herramienta de promoción



## Curso de introducción a la industria de videojuegos / COMUNICACIÓN

### 5. El elemento cultural como herramienta de promoción



- Mecánica alienante basada en el funcionariado
- Mecánica de supervivencia basada en que la cantidad de dinero que se consigue jugando correctamente nunca es suficiente para sacar adelante a nuestra familia.
- Mecánica del héroe. La rebelión nos pide ayuda y está en nuestra mano aceptar nuestra propuesta.
- Ambientación de república comunista desde la visión de cualquier occidental.

# Curso de introducción a la industria de videojuegos / COMUNICACIÓN

## 5. El elemento cultural como herramienta de promoción



# Curso de introducción a la industria de videojuegos / COMUNICACIÓN

## 5. El elemento cultural como herramienta de promoción



@\_Twinsen\_

# HOTLINE MIAMI



Curso de introducción a la industria de videojuegos / COMUNICACIÓN  
5. El elemento cultural como herramienta de promoción

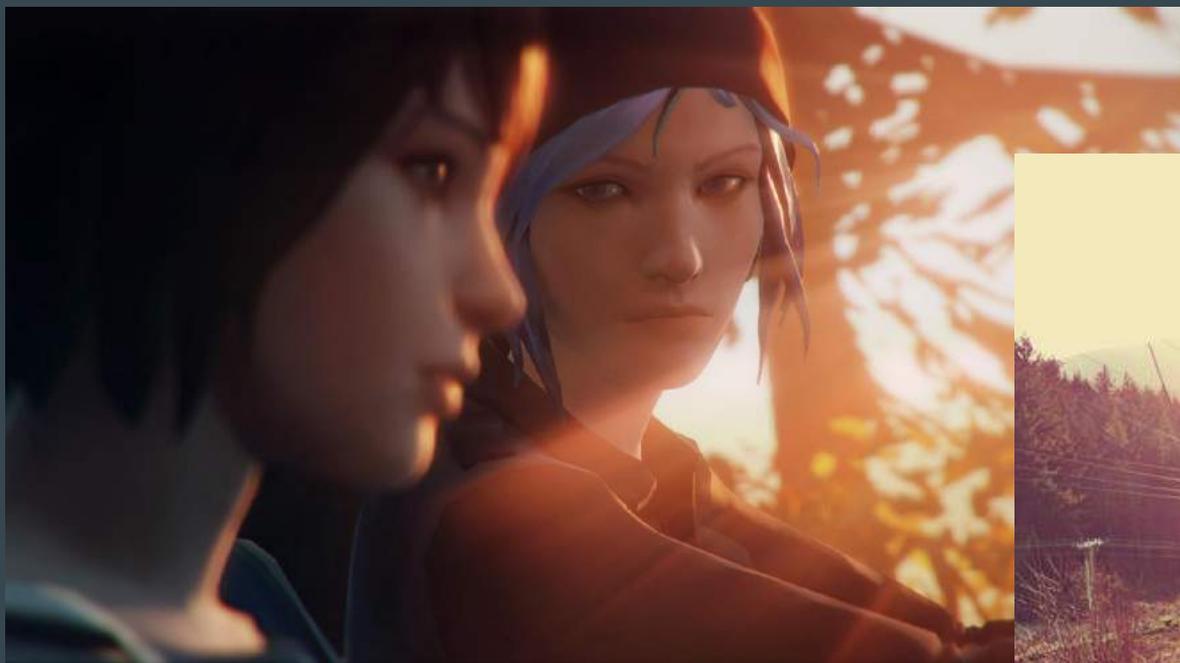


@\_Twinsen\_

LIFE IS STRANGE



Instagram



# Curso de introducción a la industria de videojuegos / COMUNICACIÓN

## 5. El elemento cultural como herramienta de promoción



@\_Twinsen\_



# CROSSING Souls



# Curso de introducción a la industria de videojuegos / COMUNICACIÓN

## 5. El elemento cultural como herramienta de promoción



@\_Twinsen\_

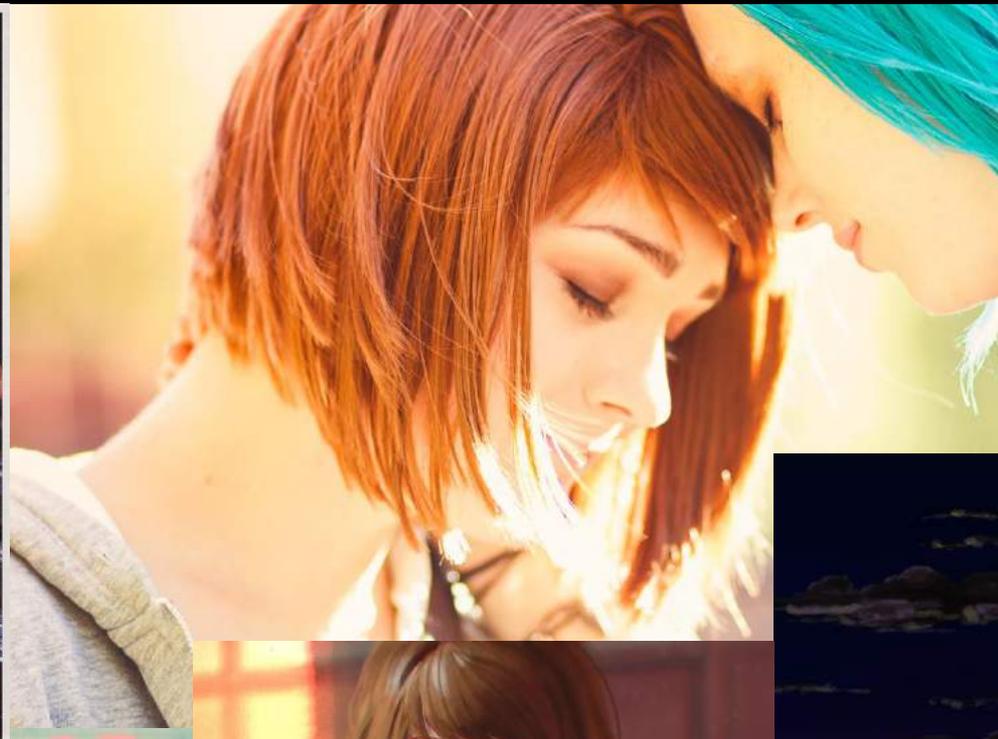


# Curso de introducción a la industria de videojuegos / COMUNICACIÓN

## 5. El elemento cultural como herramienta de promoción



@\_Twinsen\_



Rendell Ravens  
rouinren@tumblr.com

## 6. ¿Qué esperamos de ti en Nivel Oculto?



### Ejercicio:

Envíanos una nota de prensa presentándonos tu proyecto.

No tiene que ser un proyecto real. Basta con que tengas una idea clara de lo que quieres ofrecer, aunque sea ficticio.

Dicha nota de prensa ha de incluir un enlace a un kit de prensa realizado con PressKit(\*)

\*Si no tienes donde alojarlo puedes hacer todo el proceso en “local” en tu ordenador y enviarnos una captura de pantalla adjunta donde podamos ver el resultado

## 6. ¿Qué esperamos de ti en Nivel Oculto?



### El Kit de Prensa debe incluir:

Logo del proyecto y del estudio

Descripción del estudio y sus miembros

Descripción del proyecto

Capturas del proyecto

Vídeo del proyecto

**IMPORTANTE:** No hace falta que el logo / capturas / vídeo... etc sean reales. Puedes coger este material de donde quieras. Lo que sí te pedimos es que cumpla las especificaciones de PressKit() y que se encuentre integrado en dicha plataforma. Por supuesto, si el conjunto tiene sentido mejor que mejor.

## 6. ¿Qué esperamos de ti en Nivel Oculto?



### Recuerda:

Todo el correo ha de estar orientado a la presentación de tu proyecto.

Intenta seguir las indicaciones que hemos visto durante esta lección

El objetivo de este ejercicio es comprobar si tienes claras las ideas con respecto a tu proyecto, por lo que trata de ser coherente con el mismo. En otras palabras, no me digas que vas a hacer un RTS con cuatro facciones y 40 arenas y luego indiques que el equipo lo formáis dos personas.

## 6. ¿Qué esperamos de ti en Nivel Oculto?



@\_Twinsen\_

ENVÍA TU EJERCICIO A:

@

Comienza el asunto del correo con [Ejercicio Platzi]

De este modo sabremos que se trata de un ejercicio



MUCHAS GRACIAS POR TU ATENCIÓN

Juan Manuel Moreno

@\_twinsen\_