

# Liderazgo en el desarrollo de juegos en México

La industria del juego genera más dinero que la industria de la música y el cine juntas, y México actualmente está creciendo en ésta industria pero faltan líderes que lleven a buen fin los proyectos.



# Breve panorama de la industria del juego.

- Tipos de juegos
- En donde se juega
- Cuántos juegos se producen diariamente
- Cuánto cuestan los juegos A, AA y AAA



# Tipos de juegos

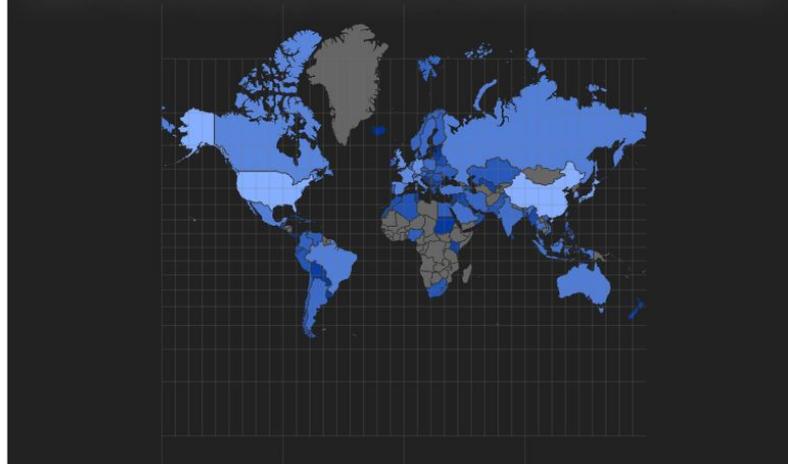
- Consola
- PC
- Movil
- Arcades
- VR
- Tablero
- Patio



# En donde se juega.

Check out the interactive map below to see the current state of game revenue. The biggest standout stat is that China outstripped the US in revenue in 2016 by almost a billion dollars.

## 2016 Top 100 Video-Game Revenues by Country



### Overview: Who is Playing?

The average age of gamers: 35

The average age of game purchasers: 38

Households that own a device used for playing video games: 65%

Households that own a device exclusively for playing video games: 48%

The average number of years gamers have been playing: 13



# Cuántos juegos se producen diariamente

STEAM = 20.7

<http://steampsy.com/year/>

MONTH	GAMES THIS MONTH	AVERAGE USERSCORE (METASCORE)	MEDIAN PLAYTIME	TOTAL COPIES OWNED	AVERAGE COPIES OWNED	MEDIAN COPIES OWNED	AVERAGE PRICE	MEDIAN PRICE
<a href="#">All 2017</a>	7584	77.63% (72.34%)	03:43	349,000,000	52,000	5,000	\$9.17	\$4.99

iOS = 114

<http://www.pocketgamer.biz/metrics/app-store/submissions/>

Android = 57 aplicaciones por día

<https://www.statista.com/statistics/276703/android-app-releases-worldwide/>



# Cuánto cuestan los juegos

In 2012, the ESA (Entertainment Software Association) of Canada gave the average development costs for various platforms as follows:

- [Console](#) - \$8,728,125
- [PC & Mac](#) - \$995,675
- [MMO](#) - \$834,000
- [Web](#) - \$651,625
- [Mobile](#) - \$303,500
- [Social Network](#) - \$295,000
- [Kiosk](#) & Standalone - \$30,000



# Micro-equipos de desarrollo

1 Programador = \$25,000 al mes\*

1 Diseñador = \$25,000 al mes

1 Músico = \$25,000 al mes

\*\$105.45 MXN por hora

Costo mensual = \$75,000 MXN

Tiempo aproximado mínimo  
para desarrollar un juego  
3 meses

Costo total  
\$225,000 MXN

Tareas:

Programador:

Mecánicas, GUI, Network, Publicación, Sitio Web

Diseñador:

Personajes, Escenarios, GUI, Animaciones, Sitio Web, Publicidad

Músico:

Efectos de sonido, Música.

Otras tareas repartidas:

Relaciones públicas, Redes sociales,  
Administración, Registros, Control de calidad,  
entre otros.



# Breve panorama de la industria del juego nacional.

- Qué juegos se hacen en México
- En donde se estudia para hacer juegos en México
- A quién le ha ido bien
- Qué más se hace (Jams, meetups, torneos, etc)

[https://www.theciu.com/publicaciones-2/2017/7/3/  
dimensionamiento-del-mercado-de-videojuegos-en-mxico-1q17](https://www.theciu.com/publicaciones-2/2017/7/3/dimensionamiento-del-mercado-de-videojuegos-en-mxico-1q17)



# Qué juegos se hacen en México



[PRINCIPAL](#) [ACERCA DE AMV](#) [AFILIACIÓN Y BENEFICIOS](#) [CONTACTO](#)



## ACERCA DE AMV



## ASOCIACIÓN MEXICANA DE DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS

(Asociación Mexicana de Entretenimiento Interactivo VideojuegosMX AC)

Busqueda de Contenido...



## MEXICO INDUSTRY REPORT 2017



## REDES SOCIALES



## ENTRADAS RECIENTES



Desarrolladores Mexicanos  
- Man Eater Games

diciembre 9, 2017 0

<http://mexicogames.org/>



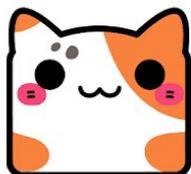
# En donde se estudia para hacer juegos en México



<http://videojuegosmx.com/red-academica/>



# A quién le ha ido bien



## KleptoCats

HyperBeard Juegos ocasionales

★★★★★ 145,334

Todos

Contiene anuncios · Permitir compras directas en apps

Esta app es compatible con todos tus dispositivos.

Instalada



Estos gatitos son muy lindos, pero tienen un lado oscuro: ¡No pueden dejar de robar!

Pero bueno, tu habitación está un poco vacía. ¡Qué tristeza! Tus amigos peludos de patitas hábiles son una gran ayuda para llenar tu habitación. Manda a tu gato a conseguir objetos para llenar esa triste habitación con tesoros increíbles.



## Taco Master

Kaxan Games Acción

★★★★★ 64,681

Todos

Permitir compras directas en apps

Esta app es compatible con todos tus dispositivos.

Agregar a la lista de deseos

Instalar



# Qué más se hace (Jams, meetups, torneos, etc)



# DEVHR CDMX

Domingo 3 de diciembre  
a partir de las 11:00 hrs  
Centro de Cultura Digital  
Entrada Gratuita



CULTURA  
SECRETARÍA DE CULTURA



CENTRO  
DE CULTURA  
DIGITAL

Universidad  
Autónoma  
Metropolitana  
Casa abierta al tiempo Azzapotzalco



# GAMACON

GAMES + ANIME + COMICS + CONVENTION

facebook/gamacon.official | info@gamacon.mx



# Tipos de juegos y zonas de oportunidad.

- Juegos móviles
- Juegos para PC
- Juegos de VR, AR y XR
- Juegos de mesa
- Juegos aplicados
- Juegos mixtos



# Proceso de desarrollo y roles de la industria.

- Game Model Canvas
- Pipeline de desarrollo de juegos
- Roles de la industria



# Game Model Canvas

NOMBRE DEL PROYECTO:

DISEÑADO PARA:

EN:

DISEÑADO POR:

ITERACIÓN:

## LIENZO DE MODELADO DE JUEGOS

<p><b>PLATAFORMAS</b> </p> <p>Describe las plataformas en las que se implementarán las mecánicas de juego.</p> <p>¿Con qué plataformas contamos para usar con las mecánicas? ¿Qué plataformas se pueden usar para que estas mecánicas puedan jugarse? ¿Qué plataformas pueden correr el juego?</p>	<p><b>MECÁNICAS</b> </p> <p>Describe las reglas del juego con los componentes que generan las dinámicas del mismo.</p> <p>¿Cómo usaremos los componentes seleccionados para desarrollar los comportamientos? ¿Cómo podemos explicar las mecánicas a los jugadores? ¿Cómo podemos incrementar la dificultad de las mecánicas conforme pase el tiempo?</p> <p><i>Ejemplo de mecánicas:</i> Observa el video y obtén 10 puntos. Contesta la encuesta y obtén puntos de experiencia. Completa el formulario y desbloquea este premio. Compra algo para completar esta misión. Lee el contenido en menos de 15 minutos. Recomienda algo y gana este premio.</p>	<p><b>DINÁMICAS</b> </p> <p>Describe los comportamientos de las mecánicas que actúan sobre el jugador con el paso del tiempo.</p> <p>¿Qué dinámicas debemos usar para crear la estética de nuestro juego? ¿Qué dinámicas funcionan mejor con nuestros jugadores? ¿Cómo funcionarán estas dinámicas en nuestro juego?</p> <p><i>Algunas dinámicas:</i> Selección Estatus Progresión Recompensa Escasez Identidad Productividad Altruismo</p>	<p><b>ESTÉTICA</b> </p> <p>Describe las respuestas emocionales que se desean provocar en los jugadores cuando interactúen con el juego.</p> <p>¿Qué elementos captarán la atención de los jugadores? ¿Por qué deberían jugar? ¿Cómo pueden divertirse los jugadores?</p> <p><i>Algunas estéticas:</i> Narrativa      Expresión Reto              Fantasía Compañerismo      Sensación Descubrimiento      Misiones secundarias</p>	<p><b>JUGADORES</b> </p> <p>Describe quién y cómo son las personas a quienes van dirigidos los comportamientos del juego.</p> <p>¿Quiénes son nuestros jugadores? ¿Cómo son o cómo se comportan? ¿Qué desean estos jugadores, qué les gusta?</p>																
	<p><b>COMPONENTES</b> </p> <p>Describe los elementos o características del juego para crear mecánicas o para dar retroalimentación a los jugadores.</p> <p>¿Qué componentes usaremos para crear nuestras dinámicas? ¿Qué componentes crearán las mecánicas del juego? ¿Qué componentes darán respuesta o retroalimentación a las acciones del jugador?</p> <p><i>Algunos componentes:</i></p> <table><tr><td>Puntos</td><td>Barra de progreso</td></tr><tr><td>Insignias</td><td>Misiones</td></tr><tr><td>Logros</td><td>Avatares</td></tr><tr><td>Recompensas</td><td>Objetos virtuales</td></tr><tr><td>Tablas de clasificación</td><td>Premios reales</td></tr><tr><td>Niveles</td><td>Inventario</td></tr><tr><td>Cuenta regresiva</td><td>Moneda virtual</td></tr><tr><td>Aleatorio</td><td></td></tr></table>	Puntos	Barra de progreso	Insignias	Misiones	Logros	Avatares	Recompensas	Objetos virtuales	Tablas de clasificación	Premios reales	Niveles	Inventario	Cuenta regresiva	Moneda virtual	Aleatorio			<p><b>COMPORTAMIENTOS</b> </p> <p>Describe los comportamientos o acciones necesarias a desarrollar para nuestros jugadores con la intención de obtener ganancias del proyecto.</p> <p>¿Qué comportamientos necesitamos para mejorar los desafíos del juego? ¿Qué comportamientos les gustaría tener a nuestros jugadores? ¿Qué comportamientos somos capaces de implementar?</p> <p><i>Ejemplos de comportamientos:</i> Ver video Completar un formulario Leer un contenido Ir a un sitio web Responder una encuesta Comprar algo Recomendar algo Leer un correo electrónico</p>	
Puntos	Barra de progreso																			
Insignias	Misiones																			
Logros	Avatares																			
Recompensas	Objetos virtuales																			
Tablas de clasificación	Premios reales																			
Niveles	Inventario																			
Cuenta regresiva	Moneda virtual																			
Aleatorio																				

<http://www.gameonlab.es/canvas/>

[http://vision.centroculturaldigital.mx/media/done/manual%20videojuegos\\_ok\\_final.pdf](http://vision.centroculturaldigital.mx/media/done/manual%20videojuegos_ok_final.pdf)



## PREPARACIÓN

### 1. Investigación

- Licencias
- Motor de programación (*Engine*)
- Plataformas (PC, Web, Móvil, Consola, VR)
- Texturas
- Historia
- Locaciones
- Mecánicas y dinámicas de juego
- Sonidos y efectos especiales
- Estudio de mercado

### 2. Conceptualización

- Niveles / Mapas / Rompecabezas / Mundos
- Personajes
- Obstáculos
- Enemigos
- Sonidos
- Interfaz gráfica de usuario (GUI)
- Mecánicas de juego
- Historia
- Recompensas
- Logros
- Obstáculos
- Habilidades
- Ambiente
- Bocetos
- Paleta de colores
- Música

### 3. Calendarización

- Prueba de juego
- Arte
- Programación
- Lanzamiento

•

### 4. Preproducción

#### 5. Desarrollo

- Prueba Alfa
- Prueba Beta

#### 6. Postproducción

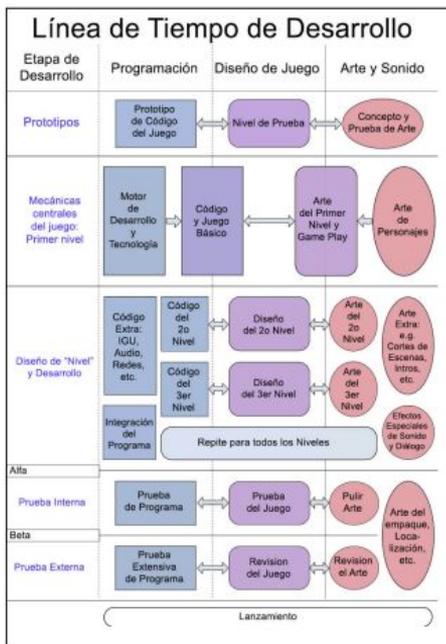
- Enriquecer
- Pulir
- Prueba
- Implementación de datos estadísticos

#### 7. Lanzamiento



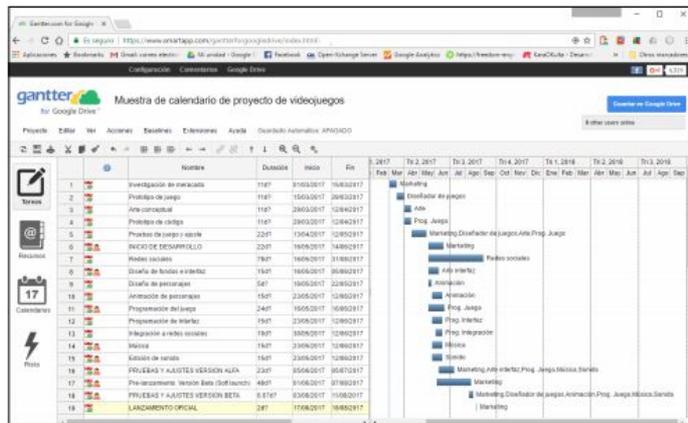
## CALENDARIZAR

Una vez que hayamos conceptualizado nuestro juego es el momento de calendarizar las entregas. El trabajo puede ser dividido por áreas y podrán trabajarse en paralelo, sin embargo en muchas ocasiones se requiere que un porcentaje de algún área esté más avanzada que otra, por ejemplo, para un juego en 3D se requiere que los personajes estén modelados y animados antes de comenzar a programar, mientras que en los juegos 2D no es tan necesario que esto esté terminado.



Lo que sí es indispensable es que las mecánicas principales ya estén bien definidas para que los programadores puedan iniciar a trabajar en aquello que será el corazón del juego.

Es muy importante este proceso de calendarización, ya que sin él es muy fácil caer en la apatía o perderse en otros quehaceres lo cual rompe el ritmo de desarrollo y el ánimo en las personas que están colaborando. Es muy bueno poner fechas límite y tener una fecha de lanzamiento, la cual es un punto guía y un aliciente para terminar el proyecto.



# Arquetipos de la industria del videojuego

23/04/2013

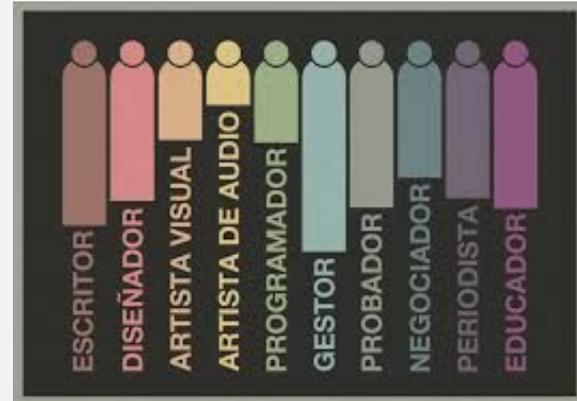
JACINTO QUESNEL

ARQUETIPOS, GAMASUTRA,  
GAME INDUSTRY, PERSONAS,  
TRABAJOS, VIDEOJUEGOS

DEJA UN COMENTARIO

Según Mark Balwin es su artículo “Career Paths in the Game Industry” aunque borrosos en su separación, y todos caracterizados por una mezcla entre técnica y creatividad, podríamos definir los siguientes 10 arquetipos en la industria del videojuego:

- Diseñador
- Escritor
- Programador
- Artista Visual
- Artista de Audio
- Gestor
- Probador
- Negociador
- Periodista
- Educador



<https://homoelectroludens.wordpress.com/2013/04/23/arquetipos-de-la-industria-del-videojuego/>



# Herramientas, libros, comunidades y apoyo.

## Máquinas de juegos:

Unity 3D  
Unreal Engine  
GameMaker  
Godot  
Construct 2  
RPG Maker  
Tyranobuilder  
Twine  
Scratch

...

Game Design Workshop  
Tracy Fullerton

The Ultimate Guide to Video Game  
Writing and Design  
Flint Dille

Challenges for Game Designers  
Brenda Brathwaite

Rise of the Videogame Zinesters  
Anna Anthropy

The Art of Failure  
Jesper Juul

...

## Comunidades en FB:

KaraOKulta  
MNTor Creativo  
DUVAL  
Unity 3D en Español  
Unreal Engine - 4 Español  
GameMaker Comunidad Latina  
DVS



# Los retos

1. Termina tus proyectos

2. Termina tus proyectos

3. Termina tus proyectos



# Preguntas



**HÉCTOR GUERRERO**



@AstuciaH

<https://about.me/hector.guerrero.dev>

Pixel Art: Gonzalo Ortega  
Diseño Gráfico: Marilú Herrera ... [diseño@lulamb.com](mailto:diseño@lulamb.com)

