

Enrique “Kike” Fuentes

Enrique “Kike” Fuentes

- Venezolano y Colombiano también desde hace dos años.

Enrique “Kike” Fuentes

- Venezolano y Colombiano también desde hace dos años.
- Firme creyente que Colombia es el siguiente hot spot para desarrollo de videojuegos.

Enrique “Kike” Fuentes

- Venezolano y Colombiano también desde hace dos años.
- Firme creyente que Colombia es el siguiente hot spot para desarrollo de videojuegos.
 - Padre orgulloso de dos niñas.

Enrique “Kike” Fuentes

- Venezolano y Colombiano también desde hace dos años.
- Firme creyente que Colombia es el siguiente hot spot para desarrollo de videojuegos.
- Padre orgulloso de dos niñas.





www.teravisiongames.com



www.baboomgames.com





40+

Games





















Perspectivas de crecimiento del sector de videojuegos en Colombia

Perspectivas de crecimiento del sector de videojuegos en Colombia

Como yo lo veo.

Advertencia: no tienen que creer lo que les
digo.

Mercado local?

Mercado local?

- No sobre estimarlo.

Mercado local?

- No sobre estimarlo.

- Tampoco despreciarlo de entrada, puede haber un oceano azul: Caso PC Smart

Mercado local?

- No sobre estimarlo.

- Tampoco despreciarlo de entrada, puede haber un oceano azul: Caso PC Smart

- Advergames

Mercado local?

- No sobre estimarlo.

- Tampoco despreciarlo de entrada, puede haber un oceano azul: Caso PC Smart

- Advergames

- Gamification, otro posible oceano azul

Oportunidades Concretas e Inmediatas

Oportunidades Concretas e Inmediatas

- Trabajar (o freelance) para otros estudios o agencias en Colombia.
 - Advergames son juegos también.
 - freenlancing Online: freelancer.com , guru.com , elance.com
- Publicar en facebook, en el app store, Android Market, etc.

- Desarrolladores Flash.
- Artistas 3D.
- Diseñador de infases.



jobs@teravisiongames.com

ESPECIALIZARSE, no ser “Toderos”



Pero queremos botarla de estadium

Pero queremos botarla de estadium

- Una sola persona (o dos) puede lograr casos de exito muy significativos:

- Andreas Illiger

- Notch

- Jonathan Blow

Pero queremos botarla de estadium

- Una sola persona (o dos) puede lograr casos de exito muy significativos:

- Andreas Illiger

- Notch

- Jonathan Blow

- A nivel compañía en paralelo con Work for hire

ROVIO

Un caso más cercano:

Wanako - Atakama Labs

Un caso más cercano:

Wanako - Atakama Labs

“Lo que hagan (asi sea un advergame) haganlo con calidad porque eso será tu portafolio”

RETOS (no limitantes)

RETOS (no limitantes)

- Falta de VC
- Poca preparación en areas de producción y game design
 - Acceso a publishers

Cómo atacar estos retos?

Cómo atacar estos retos?

- Falta de VC -> lograr casos de éxito significativos
- Poca preparación en áreas de producción y game design -> No responsabilidad solo de la academia:
coordinación de Industria-Academia-Gobierno y
DESARROLLADORES.
- Acceso a publishers -> Credibilidad

Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

- No se enfoquen en la historia. Gameplay is King (caso Angry Birds), ninguna historia puede tapar un juego mal diseñado.
- Además es costoso.

Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

(De nuevo, no me crean)

- No se enfoquen en la historia. Gameplay is King (caso Angry Birds), ninguna historia puede tapar un juego mal diseñado.
- Además es costoso.

Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

- Piensen “Dentro de la caja” (procesos, herramientas, recursos) antes de pensar “Fuera de la caja”.

- Scrum.

JIRA, scrumdo.com

Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

- Utilicen tecnologías probadas como cocos2D, Unity, XNA,... aprendanlas, dominenlas.

Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

- Utilicen tecnologías probadas como cocos2D, Unity, XNA,... aprendanlas, dominenlas.
- No hay que reinventar la rueda

Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

- Utilicen tecnologías probadas como cocos2D, Unity, XNA,... aprendanlas, dominenlas.

- No hay que reinventar la rueda



Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

El Game Design no se trata solo de buenas ideas y creatividad: ESTUDIENLO

Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

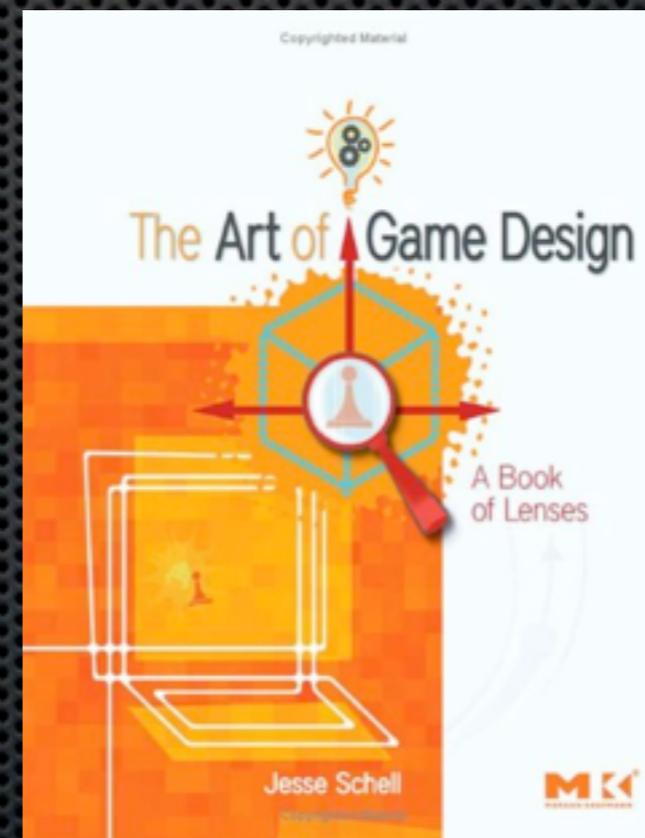
El Game Design no se trata solo de buenas ideas y creatividad: ESTUDIENLO

- The Art of Game Design, Jesse Schell.

Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

El Game Design no se trata solo de buenas ideas y creatividad: ESTUDIENLO

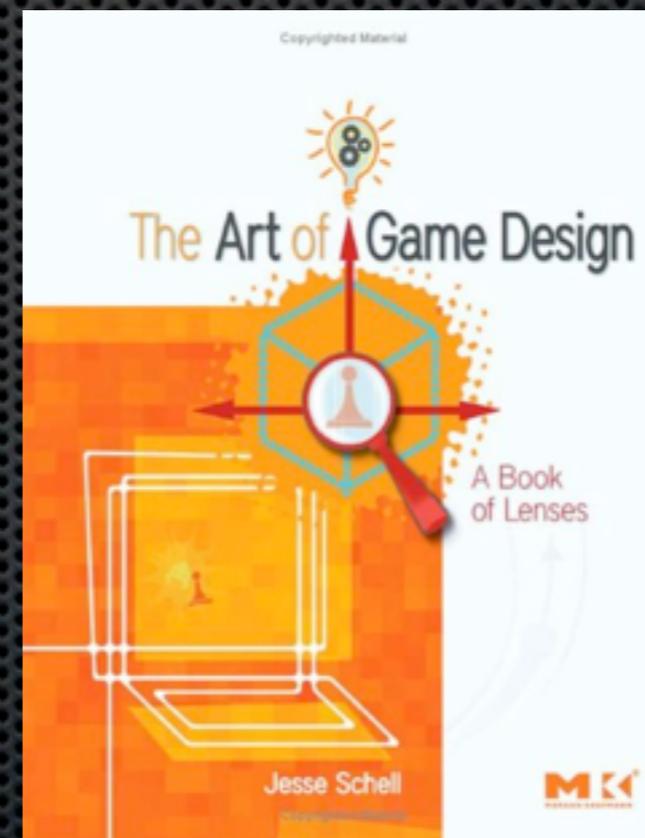
- The Art of Game Design, Jesse Schell.



Recomendaciones a la hora de crear sus juegos

El Game Design no se trata solo de buenas ideas y creatividad: ESTUDIENLO

- The Art of Game Design, Jesse Schell.
- SENA - armando curso online.



HAGAN juegos como sea!

HAGAN juegos como sea!

Pero sobre todo: TERMINENLOS

HAGAN juegos como sea!

Pero sobre todo: TERMINENLOS

Mas vale juego terminado en mano que 100
prototipos volando

Sector Académico

Sector Académico

Excelente disposición a colaborar y dando pasos concretos, pero depende mucho del involucramiento de la industria!

Apoyo entes públicos?

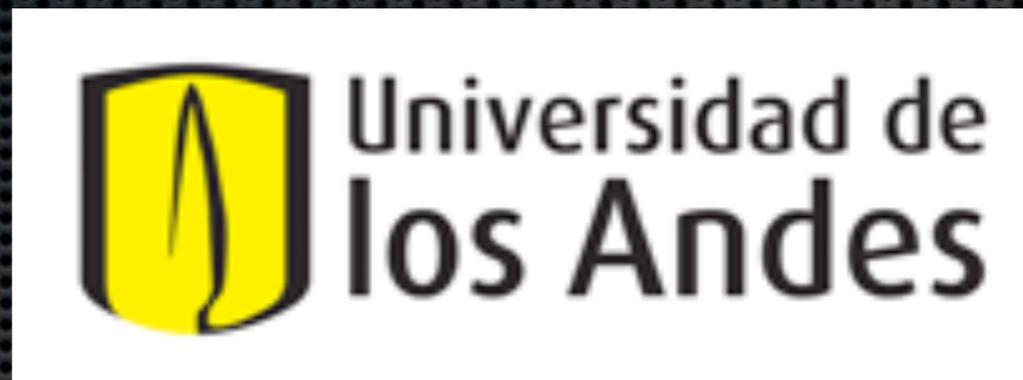
Apoyo entes públicos?

- Apoyo para asistir a eventos - importante tener qué mostrar.
 - Apoyo para organizar eventos a nivel local
 - Financiamiento proyectos - Colciencias



INVOLUCRENSE

- En iniciativas de la universidad: Profesor Pablo Figueroa



INVOLUCRENSSE

Continuemos creando
COMUNIDAD

www.igdacolombia.co

www.facebook.com/igdacolombia

Game Design Colombia en facebook

Contacto

@kikefuentes

@teravisiongames

Teravision Games en facebook.