



Producción de videojuegos negocio y Marketing

Curso cuatrimestral · 68 h + proyecto

Octubre 2019 - Febrero 2020

AulaArcade
Escuela especializada
en videojuegos



¿Por qué estudiar producción?

Hasta hace relativamente poco tiempo, la figura del productor de videojuegos era algo que asociábamos a grandes proyectos. Sin embargo, en el ecosistema de desarrollo actual, es de vital importancia contar con esta figura en cualquier estudio o empresa, incluso si estamos comenzando nuestra andadura. A menudo vemos cómo estas funciones son asumidas por diferentes personas del equipo, sin conocimientos sobre gestión de recursos humanos, comunicación o marketing o por personas que deben encargarse de otros aspectos del desarrollo, igual de importantes, pero que nada tienen que ver con este ámbito.

Proyectos independientes prometedores no llegan a buen puerto debido a la falta de productores/as en sus equipos y empresas de diferentes tamaños son cada vez más conscientes de esta realidad por lo que tú puedes ser el perfil que están buscando.

¿A quién va dirigido?

Pensado para personas emprendedoras, de negocios, con o **sin conocimientos** del desarrollo artístico o técnico de un videojuego, que quieran formar parte de esta industria desempeñando tareas más relacionadas con la producción y modelo de negocio que del desarrollo propiamente dicho.

Proyecto final

Además, pondrás en práctica todo lo aprendido realizando el proceso de producción de un proyecto formando un equipo con compañeros de los cursos de programación, Modelado 3D o ilustración, lo que supondrá también un primer paso en tu portfolio de producción.

Gamejam

Al finalizar la formación, todos los alumnos de este curso podrán participar en una gamejam privada y tutelada por nuestros formadores para poner en práctica todo lo aprendido durante el curso y familiarizarse con estos eventos, tan completos y formativos, ya que se trata de realizar el proceso de vida completo de un videojuego, en un corto espacio de tiempo y de forma simplificada.



imagen: Game Dev Tycoon (Greenheart Games)

Horario

La duración total del curso es de 68 horas. Comenzamos el **8 de Octubre** y terminamos el **13 de Febrero**. El horario de clases es **Martes y Jueves de 16:00h a 18:00h**.

Precio

El precio del curso es de **680€ ó 630€** si optas a uno de nuestros descuentos. Podrás fraccionar el pago en 4 plazos según se indica a continuación, realizando los mismos mediante **tarjeta bancaria** o en efectivo en el aula o por **transferencia** al número de cuenta **ES13 3020 0001 5120 6014 4124**

Facilidad de pago

Pago fraccionado sin descuento (total: 680€)

Inscripción: 250€

1ª cuota: 200€ · 2ª cuota: 150€ · 3ª cuota: 80€

Pago fraccionado con descuento (total: 630€)

Inscripción: 250€

1ª cuota: 200€ · 2ª cuota: 100€ · 3ª cuota: 80€

Descuentos

Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un descuento: Matricularse junto a un amigo/a en el mismo o diferente curso · Realizar un pago único con el importe total del curso · Ser antiguo alumno o simultanear otro de nuestros cursos · Realizar la preinscripción antes del **31 de Mayo de 2019**.

NOTA: Los descuentos no son acumulables entre sí.



Mauricio García

Mauricio García es el CEO de The Game Kitchen y productor de 'Blasphemous', uno de los indies españoles más esperados de 2019 y récord de financiación en Kickstarter. Además, Mauricio se dedica a formar a la nueva generación de emprendedores en desarrollo de videojuegos, y es mentor de equipos en el programa EOI Go2Work de Málaga.



Mariela González

Periodista con más de quince años de experiencia en comunicación corporativa, trabaja como coordinadora de marketing y consultora freelance para diversas compañías de videojuegos y hardware. En su faceta de escritora, ha publicado varios libros de ensayo y análisis sobre el mundo del videojuego con la editorial Héroes de Papel.



Maikel Ortega

En sus 9 años en la industria del videojuego, Maikel ha trabajado como game designer, escritor, programador y productor. Comenzó diseñando juegos flash con Melee Studios, dando el salto a Unity en 2011. Se trasladó a Sevilla en 2014, donde estuvo trabajando como programador de Unity en Genera Games, en juegos para plataformas móviles para clientes como Intel, Paramount o Mattel.



Índice de contenidos

I. Desarrollo de Negocio

- Éxito vs. Sostenibilidad
- Alcance vs. Valor Percibido
- Tipos de proyectos estratégicos
- Plataformas y modelos de negocio (indie)
- Financiación de estudios
- Plataformas y modelos de negocio (móvil)

II. Identidad del proyecto

- Página web: elementos y estructura adecuada
- Logotipo e imagen corporativa
- El teaser y los recursos visuales
- Filosofía de estudio, no de producto.
- Ejemplos prácticos

III. Marketing

- Análisis DAFO
- Diseño de buyer persona
- El funnel de conversión
- El marketing mix
- Elaboración de un plan de marketing: etapas y análisis de mercado
- Ingeniería del atractivo
- Anti-Magnets y Magnets
- Eventos y networking
- Marketing móvil

IV. Comunicación.

- Creando comunidad desde el inicio: Embajadores espontáneos
- Nota de prensa y presskit: Diferencias, usos de cada uno
- Consejos para elaborar un buen presskit.
- La nota de prensa: utilidad, partes
- Relaciones con la prensa. Elaborar una base de datos especializada
- Comunicación con influencers: Cómo escogerlos y llegar a ellos
- El inbound marketing: qué es, en qué consiste
- La importancia del storytelling. El devblog.
- Elegir un tono para la comunicación

V. Redes Sociales

- Cómo elegir los canales adecuados
- Herramientas de gestión

- Métricas sociales
- Qué hacer tras la publicación: Consejos para mantener el interés

VI. Producción

- Introducción a la producción
- Ciclo de vida de un proyecto
- Gestión del alcance
- Elaboración de un cronograma
- Gestión de costes
- Tipos de costes asociados a un desarrollo
- Elaboración de un presupuesto
- Gestión del tiempo / SCRUM

VII. Gestión de recursos humanos

- Encontrar talento, formar equipo, retención
- Estilos de management y liderazgo.
- Generación de una cultura.
- Introducción a la CNV.
- Identificación y gestión de riesgos

VIII. Preproducción

- Prototipado
- Elaboración de un plan de producción
- Herramientas de productividad
- Sistemas de control de versiones
- Gestión del conocimiento: GDD, "Game Pillars"
- Productividad y mejora constante
- Producción enfocada al mercado móvil
- Pitch / Búsqueda de publisher
- Pactos de socios, Equity y Propiedad de la IP.
- Operar sin financiación.
- Emprendimiento, programas de aceleración y constitución de la empresa.
- Fundamentos de finanzas y contabilidad
- Generación de ideas y greenlighting
- Production "hacks"

XI. Evaluación, calidad y lanzamiento

- QA y cierre de producción
- Planificación del lanzamiento
- Preparación de campañas de crowdfunding I
- Preparación de campañas de crowdfunding II
- Habilidades y herramientas de productividad personal orientadas a directivos creativos.

Inscripción y matrícula



Grupos reducidos. + información en:

Whatsapp: 647 627 051

web: aulaarcade.com

Correo: info@aulaarcade.com



Aula Arcade

Escuela especializada en videojuegos

María Auxiliadora 14 · Planta 1ª · Módulo 6 · Sevilla

647627051 | info@aulaarcade.com