



Diseño de Videojuegos

Cuestiones avanzadas
Industria y negocio

Un negocio grande y complejo



<https://www.matthewball.co/all/stateofvideogaming2025>

Compañías grandes y rentables

SONY

EPIC
GAMES

Nintendo®



Microsoft

**BANDAI
NAMCO**

T2
TAKE-TWO
INTERACTIVE

ACTIVISION
BLIZZARD



Tencent
腾讯

SQUARE ENIX™

Estudios que empiezan...



EXPO DE VIDEOJUEGOS INDIE

Los stands de videojuegos indie son el corazón de Games for Peace Festival, donde los desarrolladores muestran al público el resultado de su trabajo y su pasión por los videojuegos. Para ver el mapa de la zona de stands haz clic aquí.

SCARECHAIN
DE MACHANGUSTO GAMES

Scarechain Begins, and the Queen of Winter challenges you to a game of cards where you must lose your brother's soul in order to save him. Face terrible creatures, avoid...

Card game, Psychological Horror, Strategy, Plot and

[LEER MÁS](#)

A BETTER TOMORROW
DE GORAGARX

A Better Tomorrow es un juego minimalista de construcción de ciudades en 2D que se centra en la energía verde. Su objetivo es aumentar su energía limpia a los ciudadanos y...

Clicker, Construcción de Ciudades, Casual, Estrategia

[LEER MÁS](#)

BRICKADIA
DE BRICKADIA TEAM

Brickadia es un juego multijugador de construcción de edificios con bloques que te da los herramientas para crear y jugar, es lo mismo o con algunos conceptos estructurales, avanza gradualmente...

Clicker, Simulación, Strategy, Multiplayer

[LEER MÁS](#)

ZENITH'S SIZZARE BASEBALL
DE J.V. VORRELL

Regreso al de acción en el que controlas a Zenith, una chica que estaba atrapada en su habitación hasta que una bola de béisbol entró y su hermano reventó. Actúa rápido...

Región 18+, Acción

[LEER MÁS](#)

SLIDE AND SMASH
DE INFERNO GAMES

Slide and Smash es un juego roguelike en el que recorres un mapa aleatorio a los personajes para sobrevivir. Sigue a tu héroe y comienza la aventura! Tu personaje estará representado...

Roguelike

[LEER MÁS](#)

Billiards Adrift
DE BUBBLE STUDIOS

Juego derivado de billar hecho en un motor propio hecho (tanto motor como juego) en 3 meses.

Roguelike, Simulación

[LEER MÁS](#)

SPYWARE
DE GAYJANNERS

Trabaja de guardia de seguridad en un edificio, controlando las cámaras de seguridad. El edificio se derrumba, el hecho se va a caer, ayúdalo, corre...

[LEER MÁS](#)

DUSTY
DE EL PALO GAMES

El arquitecto Dusty lleva tiempo buscando su sitio en una civilización perdida. Un día, después de un misterioso día en su vida y con la sensación de que sabía...

Plot, Simulación, Roguelike

[LEER MÁS](#)

PATHOGENESIS
DE MICRODAS GAMES

Pathogenesis es un juego 2D de estilo pixel art del género puzzle/plataformas, en el que el jugador se enfrentará en una aventura en un mundo vivo a villanos en el que...

Puzzle

[LEER MÁS](#)

Vertical Slide

[Play](#) [Credits](#)

VERTICAL SLIDE
DE MAGDALENO GAMES

En Vertical Slide tomarás el papel de un robot con 16 años que recorre con sus aventuras con sus amigos. Ser ambiguo, pero...

Acción

[LEER MÁS](#)

MYRMICA
DE PARANOIA STUDIOS

Juego de puzzle, dentro de un loop temporal, con difusa memoria y una cámara en perspectiva isométrica donde tienes que investigar una misteriosa estación petrolera mientras eres cazado por ella...

Simulación, Simulación, Puzzle, Logic, Strategy

[LEER MÁS](#)

OTY AN ELEMENTAL JOURNEY
DE PAZ STUDIOS

Oty an Elemental Journey, debería pertenecer a los juegos de aventuras, pero a nosotros pequeños protagonistas humanos. Con el momento un largo camino donde deberás luchar contra muchos enemigos, enfrentarte...

Acción

[LEER MÁS](#)

... y estudios que se cierran

VIDEOJUEGOS | La compañía nació hace 41 años

Atari se declara en bancarrota



EMPRESAS | Vende sus juegos por 60 millones de dólares

El desarrollador de videojuegos THQ se declara en quiebra



Imagen del popular

Efe | Nueva York

portaltic / videojuegos

Telltale Games, el estudio de los videojuegos narrativos, cierra entre las bromas y la bancarrota

IBM

¿Conoces los tres mitos sobre cloud?

Descúbrelos aquí

ÚLTIMA
HORA

River Plate remonta ante Boca Juniors y conquista la Copa Libertadores en Madrid

Actualizado 24/09/2018 12:33:25 CET



TEQUILA WORKS

Tequila Works se declara oficialmente en bancarrota

La cúpula ya ha dimitido



POR MARIO SEIJAS

Actualizado el 13 de noviembre de 2024 a las 10:58

Publicado el 13 de noviembre de 2024 a las 10:00

Lea también: Indiana Jones y el Gran Círculo

El nuevo director de Tequila Works, hace eco (Eurogamer) que confirma

uego

El estudio barcelonés Novarama entra en concurso de acreedores

Los creadores de Invizimals han tomado la decisión de cerrar.



Noticias por Jaime San Simón | Redactor

Publicado el 18 de marzo de 2024

2 comentarios

+ Seguir a Invizimals

Dinero y videojuegos



> 40.000.000.000 \$ en total (Fortnite)
vs.

“He llegado a trabajar todos los días durante un mes ganando menos que cuando era reponedor en el Eroski” - Rafael Muñoz (2019)



Dinero y videojuegos

Indie... o Amateur?

- Hacer juegos *por amor al arte* como artista o *aficionado* **no implica generar negocio**
- Trabajo relacionado como docente, creador de contenido, marketing y venta...
- Desarrollador en la industria de perfil bajo
- Emprendedor/freelance de perfil bajo
- Desarrollador o emprendedor “estrella” en una economía **Winner-Takes-All**



Posibles etapas del camino

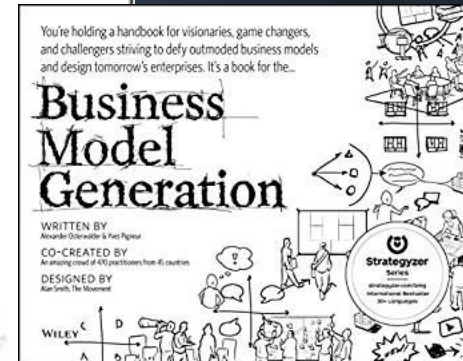
- Primer contacto con el medio
- Aficionado a jugar
- Amateur (videotutoriales, Scratch...)
 - Posiblemente analizar y criticar juegos también
- Formación reglada (mejor que no reglada)
- Profesional (que puede vivir de ello)
 - **Prácticas y contratación por terceros** (becario, recién graduado, junior, senior...)
 - ¡Recomendable para conocer el sector!
 - **Desarrollador independiente o estudio propio** (incubadora, aceleradora, crowdfunding y autopublicación, publishers de varios tipos...)



Lienzo de modelo de negocio



images by JAM



Modelos de negocio

- David Perry revisa una lista muy extensa

- In-Game Advertising
- Around-Game Advertising
- Finder's Fee from First Dollar
- Advert-Games/Advergaming/Re-Dressed Games
- Try before You Buy
- Episodic Entertainment/Expansion Packs
- Buy the Win
- Selling Consumables
- Skill-Based Progressive Jackpots
- Player-to-Player Wagering and Item Sales/Trades
- Pay Players to Meet a Challenge
- Charityware
- Sponsored Games/Donationware
- Pay per Play/Pay as You Go/Pay for Time
- Player-to-Player Trading/Auctions
- Foreign Distribution Deals
- Sell Player Access/Co-Registration Offers
- Freeware
- Loss Leaders
- Peripheral Enticement
- Insurance
- Financing
- Velvet Rope or Member's Club
- Subscription
- Support Tiers
- Become a "Brand Member"
- In-Game Stores and Microtransactions
- User-Generated Content
- Pay for Storage Space
- Host a Private Game Server
- Rentals
- Licensing
- Sell Branded Physical Items
- Pre-Sell a Game to Its Players
- Before-Game Advertising
- Virtual Item Sponsorship
- Add Download Insurance
- Feed Me or I Die!
- Methods of Avoiding Buyer's Regret

Modelos de negocio

- Para amortizar el coste de producción, se intenta **empezar a monetizar cuanto antes**
 - Crowdfunding
 - Acceso anticipado
- Y también **mantener todo lo posible los ingresos tras el lanzamiento**
 - Sagas, expansiones, temporadas, capítulos, DLCs con modos de juego, cosméticos, actualizaciones...
 - Videojuegos **como servicio** (no como productos) **GAMES AS A SERVICE (GaaS)**



Industria editorial y producción indie

- El proceso editorial (*publishing*) comprende tanto la **corrección, edición y preparación del producto** (localización a otros países o idiomas, imagen de portada, etc.) como su **distribución al público**
 - Lo normal en una superproducción (“AAA”) es que la producción *dependa* de la iniciativa del *publisher*, que conoce y se ocupa del negocio
 - Aunque también hay **producciones independientes (*indie*)**, hecha por estudios que no dependen (ni económica ni creativamente) de otras empresas para decidir sobre sus obras

Ciclo de vida “tradicional” del AAA

1. **Oportunidad de negocio**
 - La *publisher* hace el estudio de mercado, consigue la IP o acepta propuesta del *dev*
2. **Producción** (se delega en un *dev*)
 - Hitos mensuales, a veces se parte de un *prototipo*
3. **QA y certificación** (para cada plataforma)
4. **Publicidad y distribución**
 - En medios y comercios tanto *físicos* como digitales
5. **Venta y servicio postventa**
 - Solución de problemas, mantenimiento, DLCs...
 - La *publisher* reparte entre medios, distribuidores, comercios, plataformas y el *dev*



Ciclo de vida del videojuego “indie”

1. Inspiración artística/creativa

- Se tiene una idea o se ve un *nicho*
- Forma *equipo* con otros *devs*
- Se *financia* (3 F's, *crowdfunding*, convocatorias...)



2. Producción

- A menudo hacen falta licencias, SDKs, recursos...

3. QA y certificación (ligera, si no es evitable)

4. Publicidad y distribución

- Sólo digital, a veces con un *publisher* de “indies”

5. Venta y servicio postventa (más reducido)

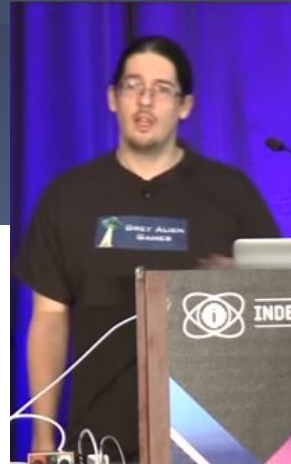
- A los ingresos del *dev* se resta el % de comercio, plataforma, *fees* de *tools*...

Costes e ingresos

- ¿Cuánto nos gastamos en un videojuego?
 - Hearth Stone, 400\$/año para un hardcore gamer
 - Y el 37% de lo comprado en Steam **no lo jugamos...**
- Hellblade: Senua's Sacrifice, un “AAA indie”
 - **Recuperaron toda la inversión** en sólo 3 meses (preveían llegar a beneficio limpio en 6 meses)
 - 500.000 copias a 29.99€ ~ 15M€ de **facturación**
 - Estudio en Reino Unido: 20 empleados de media durante 3 años (**7500€ persona-mes** / 5,4M€ coste?)
 - Epic Games te cobra *casi* 5%, Steam/PlayStation 30% y restan 9.7 M€, donde 4.3 M€ serán para *auto publicación* (localizar, algo de marketing, vender...)



Reparto “tradicional” vs “indie”

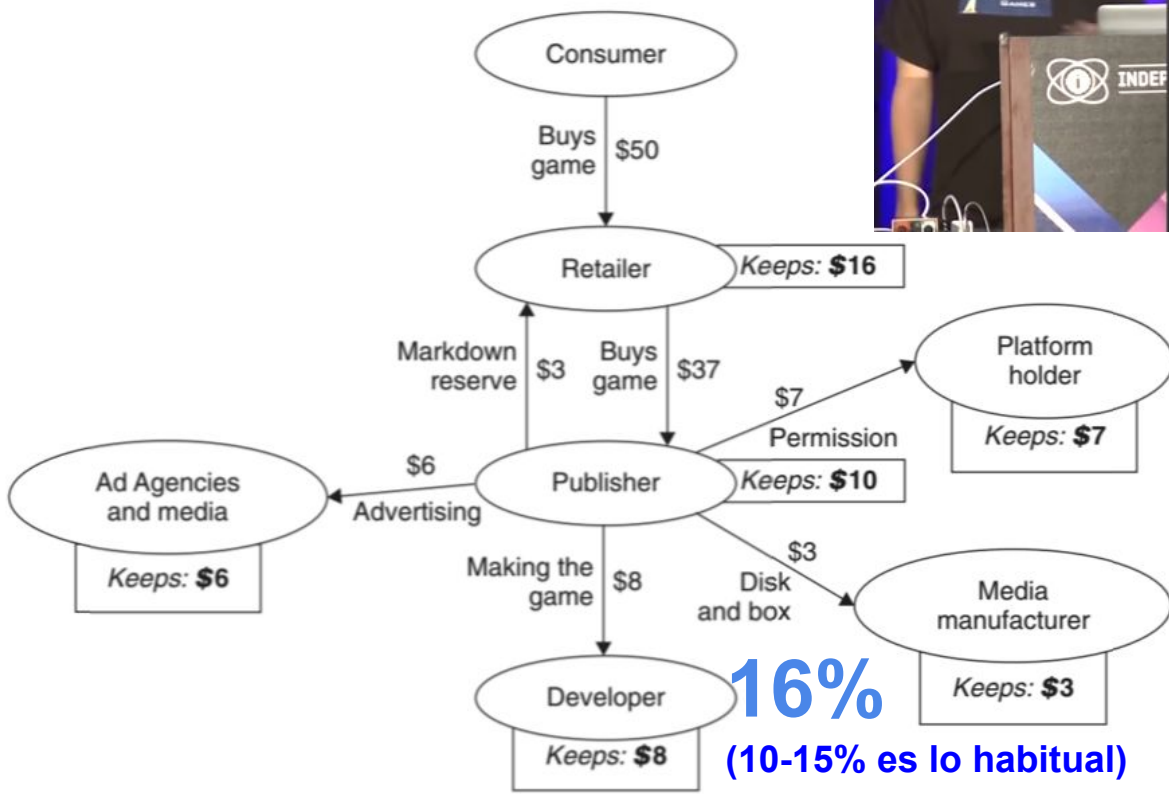


INDEPENDENT GAMES

- Sold **591** units to date
- Cost **\$170** to make
- Took approx. **250** hours
- **\$6.50** per hour (woooo!)

GDC GAME DEVELOPERS CONFERENCE March 14-18, 2016 Expo March 15-18, 2016 #GDC16

How to Survive in Gamedev for Eleven Years Without a Hit



Producción en España

- Tres recursos fundamentales **en España**

- El Anuario del Videojuego de AEVI

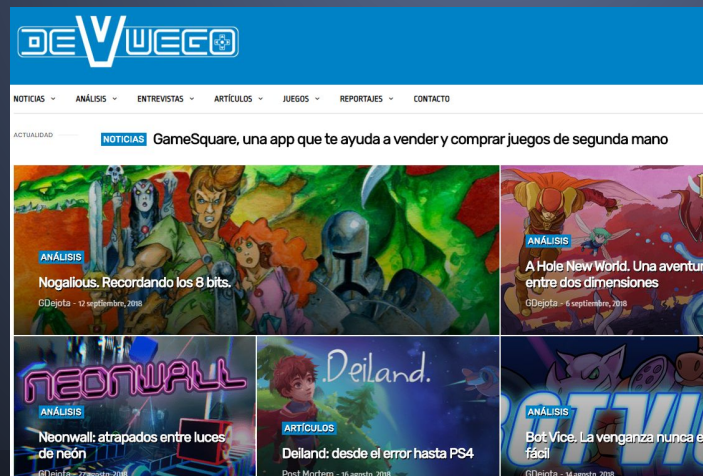
<http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>

- El Libro Blanco de DEV

<http://www.dev.org.es/es/publicaciones/todas-las-publicaciones>

- La base de datos de Devuego

<https://www.devuego.es/>



Participación

- ¿Cuál es **la mayor diferencia** entre publicar tradicional o independientemente?
 - A. El tipo de tiendas online
 - B. El éxito de los juegos
 - C. El peso que tiene la editorial
 - D. El género de los juegos
 - E. La forma de ir vestido



Profesionalidad

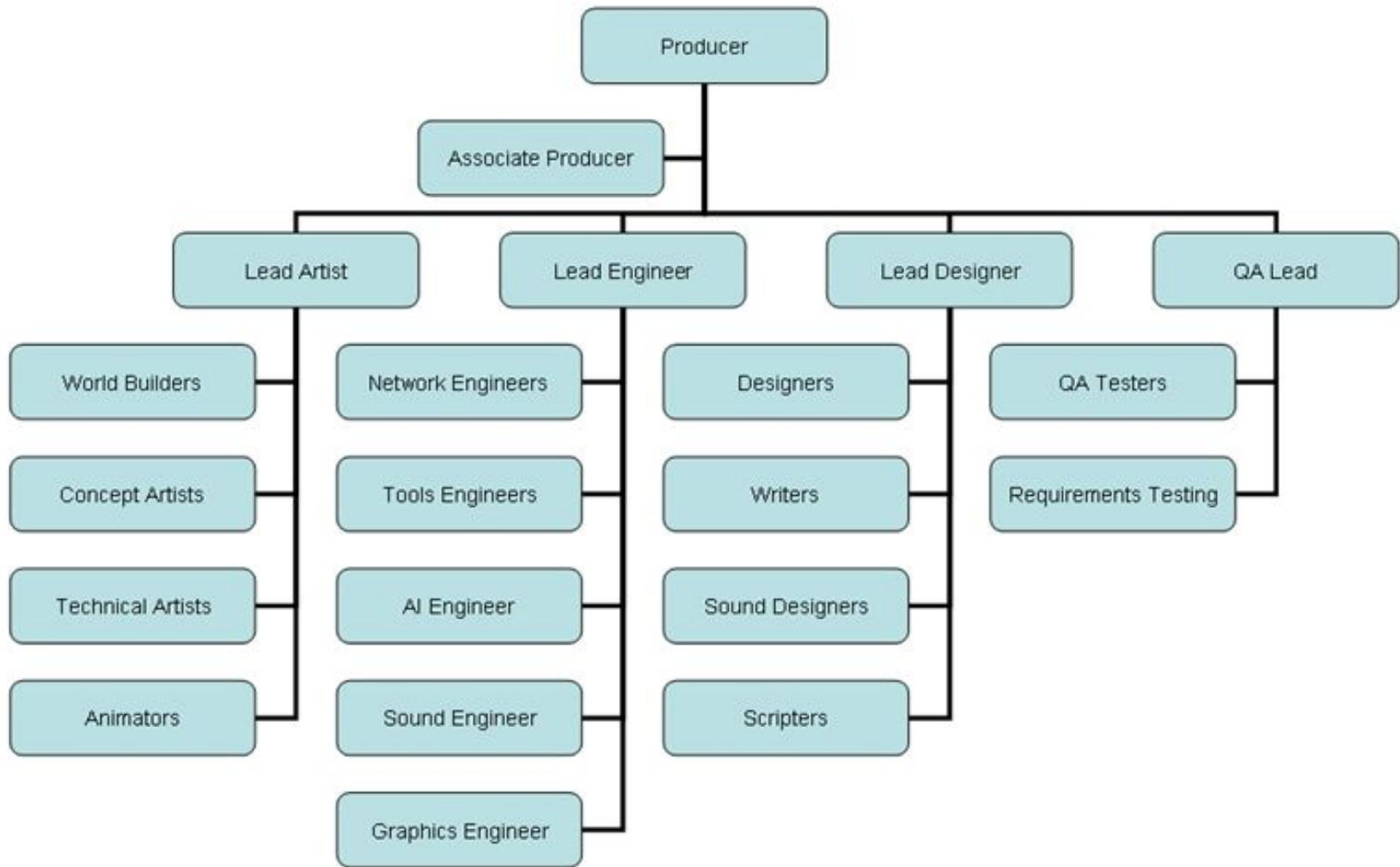


- La producción profesional de un videojuego supone dejar de lado la **improvisación**, la **desorganización**, la **incertidumbre**, el **amiguismo**, el **conformismo**, las **utopías**...
- Aunque joven, la industria ha establecido ya unos **roles** y **procesos** que resultan adecuados para este tipo de productos
 - Cada estudio tiene su propia cultura, pero tratamos de enseñar *lo más valioso y común* a todas

Roles y carreras profesionales



Roles y carreras profesionales



Empleo y prácticas

Narratech Laboratorios del Videojuego Narrativo

[Inicio](#) [Proyectos](#) [Herramientas](#) [Equipo](#) [English](#) [Buscar](#)

[ESPAÑA](#) [INTERNACIONAL](#) [NACIONAL](#) [VIDEOJUEGO](#)

Noticias y ofertas de empleo 9-11-25

Por Web Admin 29/9/2025 No hay comentarios



[Noticia](#) [Oferta de Empleo](#)

Os traemos las últimas noticias del mundo del videojuego y las más recientes ofertas de empleo de la industria española.

Noticias

He aquí lo más relevante en la empresa ([3DJuegos](#), [HobbyConsolas](#), [Stratos](#)...) y en la academia ([DeVuego](#), [ReDivi](#), [AEVI](#), [DEV](#)...), priorizando lo más interesante a nivel nacional.

Liderazgo y creatividad

- La dualidad **director/productor**



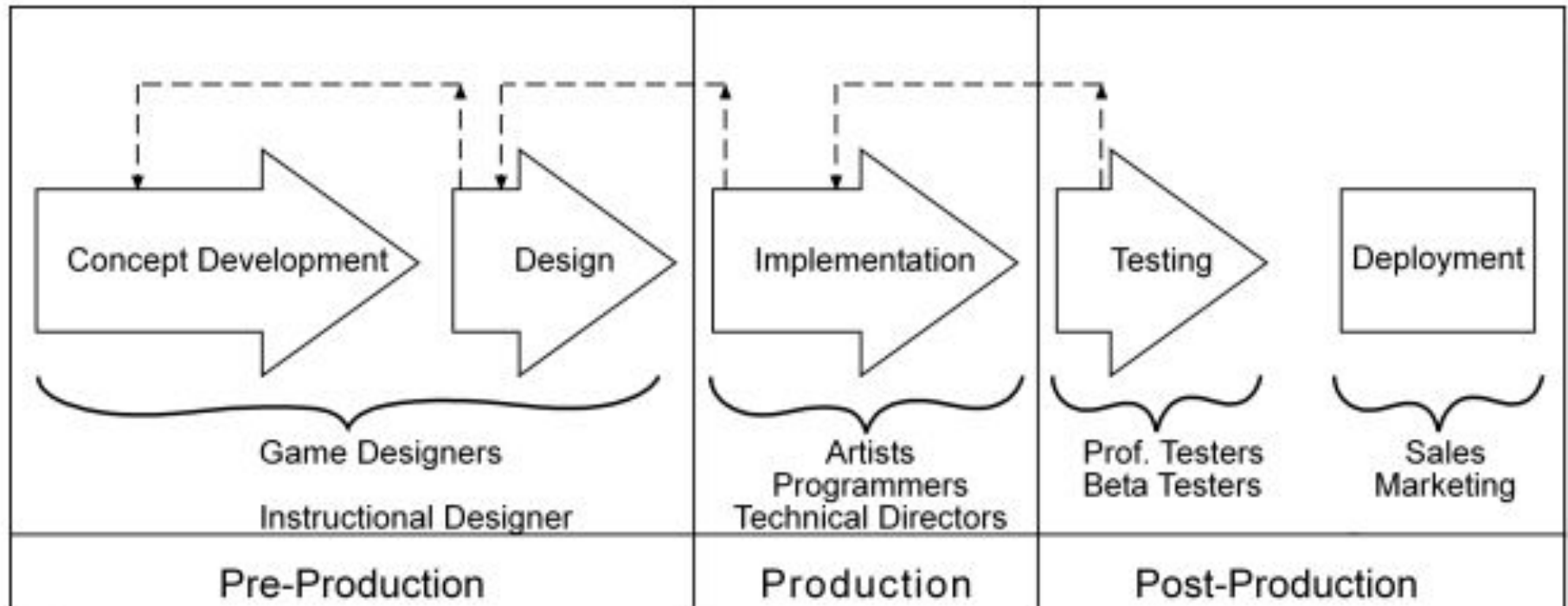
“Como director, mi trabajo es gastar dinero, y el del productor es ahorrarlo”
- Shekar Kapur (Director de cine)

- El director tiene mucho en común con un diseñador de videojuegos “de alto nivel”
 - Combina diseño de experiencias interactivas, con realización audiovisual, con ingeniería del software... lidera un **equipo multidisciplinar**
 - Debe entender el videojuego “como un todo”, aplicando la creatividad de una forma *holística*

Fases y procesos de producción y distribución

- Tradicionalmente tenemos estas fases:
 1. Propuestas y generación del concepto
 2. Pre-producción
 3. Producción (propiamente dicha)
 4. Post-producción (incluyendo distribución)
 5. Extra: Iteración con el mercado
- Las fases no se solapan, van *una detrás de la otra*... el productor debe dar **luz verde**
- Los procesos (diseña, prueba, documenta...) sí suelen estar repartidos en *varias fases*

Fases y procesos de producción y distribución



El *pitch*

PITCH / ELEVATOR PITCH

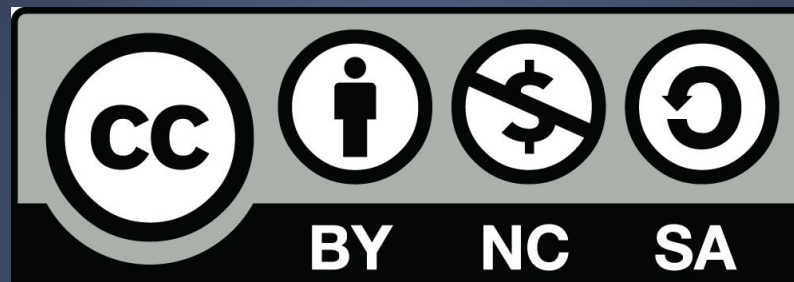
- Se refiere a una **exposición breve** (30 segundos, 2-3 minutos...) en la que debes vender tu proyecto en lo que dura un viaje de ascensor con el jefe de la editorial ;-)
 - Convéncele de que **tu videojuego es interesante** (hay público, mercado, clara oportunidad de negocio)
 - Convéncele de que **tu equipo puede hacerlo**



Referencias

- Delgado, T.: Elaboración de un pitch profesional para videojuegos
<https://www.domestika.org/es/courses/683-elaboracion-de-un-pitch-profesional-para-videojuegos>
- Przybylski, R.: How to Pitch Your Game to Investors
<https://www.youtube.com/watch?v=j2wUSo0gpzk>
- Saltsman, R.: So You're Ready to Pitch to a Publisher? You're Not
<https://www.youtube.com/watch?v=MP-nmrMb9FQ>
- Upton, B.: 30 Things I Hate About Your Game Pitch
<https://www.youtube.com/watch?v=4LTtr45y7P0>

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

