

# Emprendedores y Oportunidades de Negocio en la Industria del Videojuego

## Universidad y emprendedurismo

Valencia, 25 de Abril de 2012

---



Jordi Linares Pellicer  
[jlinares@dsic.upv.es](mailto:jlinares@dsic.upv.es)



# Presentación personal

- Desde los 13 años programando, con varios juegos a finales de los 80.



- Perfil académico

- Licenciado en Informática (UPV)
- Máster en Software Libre (UOC)
- Doctor en Informática (UPV)



- Perfil profesional

- Becario FPI en AITEX
- Socio fundador Fractal Graphics S.L.
- Actual profesor en el Dep. Sistemas Informáticos y Computación (EPSA)
  - Programación, desarrollo de software y gráficos por computador
  - Miembro del grupo de investigación GIICA del ITI





# *emprendedor*

**adj.** Que emprende con resolución acciones  
dificultosas o azarosas



# Universidad y ~~emprendedurismo~~

- **Efectivamente:**
  - El desarrollo de juegos es muy exigente y de enorme dificultad
  - El contexto actual es complejo: consolas, desktop, móviles, web etc.
  - Entornos de desarrollo diversos y complejos
  - Los modelos de negocio dispares: precio venta, publicidad, advergaming, suscripción, in-app purchases, gamificación, serious gaming etc.
- **Hay que ser valiente para emprender en este campo**





# Universidad y ~~emprendedurismo~~

- **Pero, y sin embargo, vale la pena:**
  - No es necesario ser EA, Epic, Nintendo etc. para desarrollar juegos de calidad y encontrar nuevas oportunidades
  - Consolas y desktop son muy exigentes y suelen exigir grandes equipos de trabajo, pero se puede conseguir con buenas ideas
  - Hay líneas (móviles, web) que no necesariamente exigen de una gran inversión





# Universidad y ~~emprendedurismo~~

- **Emprender en juegos con bajo presupuesto**
  - Hay que partir de una buena idea
  - Un objetivo claro, p.e., móviles, casual game
  - Un buen equipo es básico:
    - Programación (1, 2, 3 personas)
    - Diseño, guión, música
    - Infraestructura: máquinas, licencias de software, gastos corrientes etc.
  - En cualquier caso siempre un plan de negocio, marketing y estrategia de monetización



# Universidad y ~~emprendedurismo~~

- **Hay oportunidades muy claras**
  - Web (juegos Facebook y Chrome)
  - Móviles (iOS, Android, WP)
  - Entornos de desarrollo multiplataforma muy potentes:
    - Unity3D, UDK, Corona SDK etc.
    - Facilitan enormemente el desarrollo y minimizan inversiones (tiempo)



# Nuestra experiencia

---

- **SpinningTop Adventure**
  - Un encargo de la empresa suiza *x-fund global ag*
    - 6 meses de desarrollo
    - 3 programadores, 1 diseñador/compositor
    - 1 diseñador de niveles
    - iOS (iPod, iPhone, iPad), Android (smartphones y tablets)
    - Diseño, artwork e ideas *Medios y Proyectos* (<http://mediosyproyectos.com>)



# Nuestra experiencia

---



- Spinningtop Adventure
  - <http://xappgames.com>



# Nuestra experiencia

---



- **Detalles técnicos**
  - Desarrollado en Unity3D, C#
  - 3D y animaciones en Maya
  - Desarrollado sobre plataforma Mac (imprescindible para iOS)
  - 36 niveles + 3 mini-juegos



# Nuestra experiencia

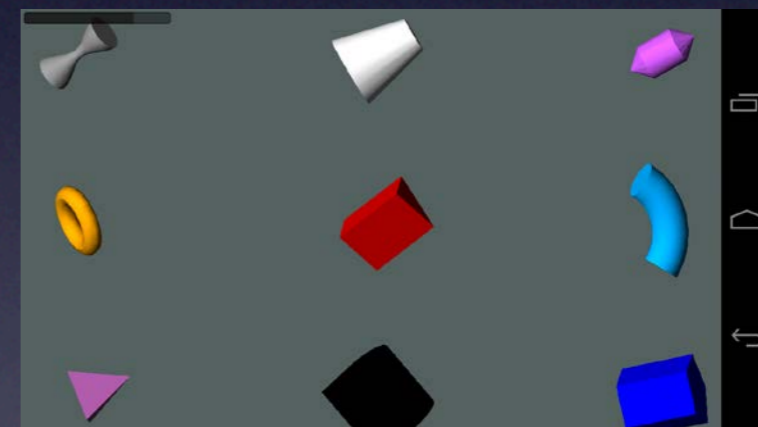
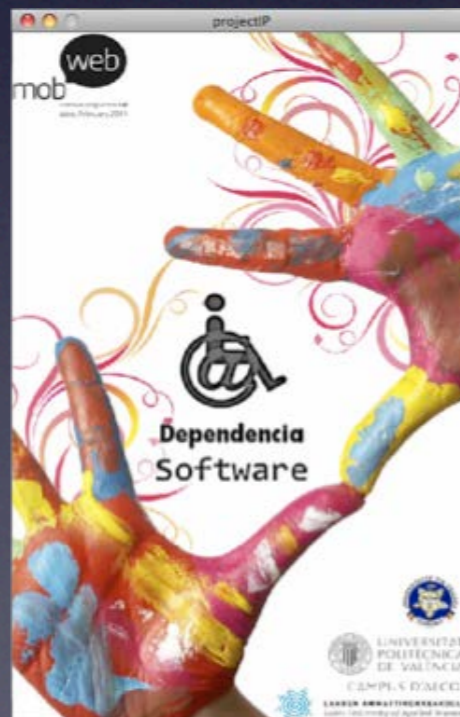
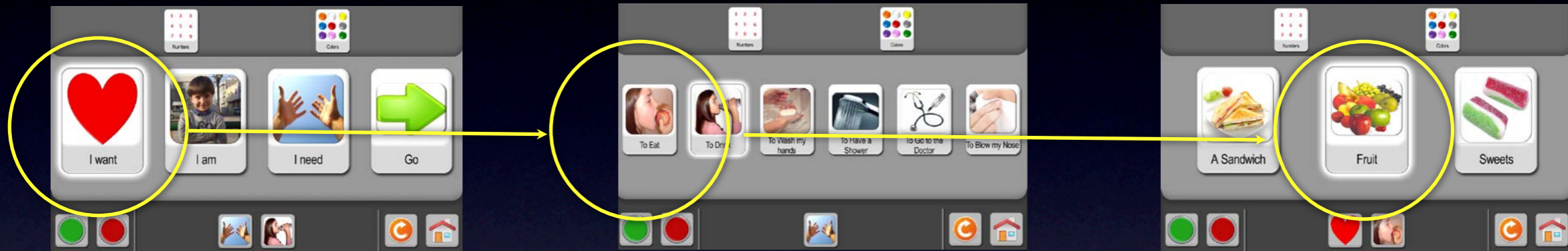
---



- **Retos**
  - Testado sobre cualquier dispositivo Android a nuestro alcance
  - Problemas con las diferentes resoluciones y relaciones de aspecto, sobre todo en el GUI y HUD
  - Muchos problemas con iPad1
  - La 'física' de la peonza, la gestión de la cámara, el 'tiling' y herramientas para facilitar la edición de niveles, y, por supuesto, el frame-rate !!



# Nuestra experiencia





# Universidad y ~~emprendedurismo~~

- ¿Qué papel juega la universidad en el emprendedurismo en el sector del videojuego?
  - Formación
  - Grupos de investigación
    - Transferencia de tecnología
    - Cooperación en el desarrollo de proyectos
  - Spin-offs



# Universidad y ~~emprendedurismo~~

- **Formación**
  - Nuevos profesionales preparados para gestar nuevos proyectos en este campo
- **Transferencia de tecnología**
  - Desarrollo conjunto de nuevos proyectos y retos donde la empresa tenga dificultades tecnológicas
  - Contrato de confidencialidad + contrato de I+D
  - Derechos de explotación de la empresa
- **Spin-offs**
  - Nuevas empresas surgidas del seno de la Universidad



# Emprendedores y Oportunidades de Negocio en la Industria del Videojuego

## Universidad y emprendedurismo

Valencia, 25 de Abril de 2012

---



Jordi Linares Pellicer  
[jlinares@dsic.upv.es](mailto:jlinares@dsic.upv.es)