
GDC

Experiencia GDC

Informe de experiencias y recomendaciones durante
el Game Developers Conference - GDC

Joaquín Colina

Cofundador
2401 Studios

01 abril 2017

Experiencia GDC

Tabla de Contenido

Tabla de Contenido	ii
Joaquín Colina	1
¿Qué es GDC?.....	2
Preparación.....	3
Actividades durante GDC	4
Networking.....	6
Reuniones de negocios	7
Fotos de GDC.....	8
Países con presencia en GDC	9

Experiencia GDC

Joaquín Colina

Para empezar, algunos que lean este documento preguntarán ¿quién soy yo?

Soy cofundador de la empresa guatemalteca de desarrollo de videojuegos **2401 Studios**, y actualmente soy vicepresidente de la junta directiva de **IGDA Guatemala**, el capítulo guatemalteco de la Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos (IGDA).

Tengo más de 20 años de experiencia en distintas ramas de tecnología donde he trabajado en proyectos para la institución financiera en Guatemala y empresas privadas de todos tamaños.

Cuento con amplio conocimiento y experiencia en distintas industrias creativas y he asistido a GDC todos los años desde el 2013.



Joaquín Colina

Experiencia GDC

¿Qué es GDC?

El **Game Developers Conference (GDC)** es el evento de la industria de videojuegos para profesionales más grande y de mayor duración del mundo.

GDC

GDC atrae a más de 26,000 asistentes de todo el mundo, y es el foro principal donde programadores, artistas, productores, diseñadores de juegos, profesionales de audio, empresarios responsables que toman de decisiones y otras personas involucradas en el desarrollo de juegos interactivos se reúnen para intercambiar ideas y dar forma al futuro de la industria. GDC es producido por [UBM Tech Game Network](#).

Esta conferencia, que define el mercado, cuenta con más de **400 conferencias, paneles, tutoriales y mesas redondas** sobre una amplia selección de los temas de desarrollo de juegos impartidos por expertos de la industria. Además, la exposición en GDC exhibe todas las más relevantes herramientas, plataformas y servicios de desarrollo de juegos que ayudan a impulsar la industria hacia adelante.

La conferencia también cuenta con el [Festival Anual de Juegos Independientes](#), la de más larga duración y mayor festival relacionado con juegos independientes en todo el mundo, donde los juegos originales compiten por la atención de la comunidad de Publishers y los premios [Developers Choice Awards](#), reconocimiento de primer nivel para los compañeros de la industria de los juegos digitales.



Experiencia GDC

Preparación

GDC arranca con varios Summit el lunes. Se recomienda estar en San Francisco el fin de semana antes. Desde el domingo ya hay reuniones, cocteles y actividades. También es una buena manera de descansar, deshacerse del jetlag y recargar baterías para la semana.

Es recomendable planificar sus reuniones con anticipación y tratar de apartar un espacio para hacer citas con la gente que se encuentra en el evento.

Entre la tecnología disponible para los asistentes está la aplicación oficial del GDC para dispositivos móviles. Esto le dará acceso a contactos, su agenda personalizada de pláticas y reuniones. También vale la pena unirse al grupo de GDC en Facebook, otras redes sociales y grupos relacionados.

Asegúrese de traer suficientes tarjetas de presentación y material promocional con usted. Usted puede hacer diferentes

tarjetas de presentación y material promocional para diferentes personas también - por ejemplo, las tarjetas con llaves de Steam de su juego para los periodistas. Tome por lo menos 300 tarjetas de presentación con usted y guarde siempre algo en sus bolsillos, su bolsa, o su mochila. Sus tarjetas de presentación deben ser el formato estándar, así cabe en la carpeta de cada uno.

Practique su pitch (presentación), asegurándose que puede decirle a la gente lo esencial de su juego en pocas frases.

Tenga siempre su juego con usted, o por lo menos un vídeo en su teléfono o tableta.

Habrán situaciones que requieren que usted improvise y tenga que hacer el pitch de su juego en el momento.

Siempre tenga un lapicero con usted, en caso de que se quede sin tarjetas o la necesidad de escribir alguna información adicional.



Experiencia GDC

Actividades durante GDC

GDC toma lugar en tres edificios: Moscone North, South y West. North y South están conectados por un túnel subterráneo, West es un edificio separado.

Contrario a lo que se puede pensar, GDC no se trata sólo de las pláticas. No pierda su tiempo llenando su día con charlas: elija 3 o 4 charlas que realmente no quiere perderse, preferiblemente si quiere hacer una pregunta al orador. Todas las conversaciones están grabadas y estarán disponibles en el [Bóveda de GDC](#), muchas de ellas gratis también. Las mesas redondas o paneles pueden ser interesantes, porque hay discusión en la que puede participar.

Un gran lugar para conocer a desarrolladores independientes y la prensa es el IGF Pavilion. ¡Recomiendo jugar la selección de juegos compitiendo en el festival de juegos independientes allí también!

GDC tiene stands de todos tamaños de empresas. Las casas grandes como Sony, Microsoft, Unity, Epic, Google, Facebook, etc. generalmente tienen presencia ahí al igual que proveedores de servicios de localización, soporte, software, hardware entre otros.



La Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos (IGDA) también tiene presencia en este evento. Es un buen lugar para conocer desarrolladores de otros países. IGDA organiza varias mesas de discusión de sus diferentes grupos de intereses especiales (SIG) y comités. Entre ellos están las de gestión comunitaria, diseño de juegos, educación de juegos, mujeres en juegos; para mencionar algunos y el comité de anti-censura y asuntos sociales donde expuse, en el 2016, la amenaza que enfrentaba Guatemala con la propuesta de ley para la prohibición videojuegos bélicos.

En el Moscone West hay una gran cantidad de mesas, lo que hace que sea un lugar fácil para poder trabajar en algo y conocer gente sentada al lado de usted.

Experiencia GDC

Existen stands donde se agrupan empresas de un mismo país. Estos Pavilions, representan sus industrias ante el paisaje global. Entre los países de América Latina que han tenido presencia en GDC se encuentra **México, Colombia, Perú y Chile**. Algunos de los mencionados son patrocinados por cámaras de comercio, asociaciones o instituciones de sus respectivos Estados. La participación de estos países en el evento ha hecho crecer la visibilidad de sus productos y servicios.

¡Las fiestas de GDC son las mejores! Durante la semana de GDC hay fiestas patrocinadas y organizadas por diferentes entidades. Aunque varias de estas fiestas son privadas, es posible entrar si usted les pide. Son una buena oportunidad de socializar y adquirir contactos. Las fiestas generalmente duran hasta las 2 de la mañana y hay cupo limitado de admisión, así que no se presente demasiado tarde. En particular recomiendo el **Encuentro Latinoamericano en GDC**, una fiesta organizada por latinos profesionales de la industria de videojuegos.

4to Encuentro Latinoamericano en GDC
Versión 2.0

28
Febrero

Jillian's Bar
Metreon,
175 4th St.

- 6:30 Pm Palabras de apertura.
- 6:45 Pm Presentación del patrocinador.
- 7:00 Pm Networking / Encuentro Latino.

Patrocinadores:

- ★ Diamond
- ★ Platinum
- ★ Silver

IMAGE CAMPUS | ARTE VIDEO JUEGOS | OTRA | PEBBLE | kick | bacus | SUREKSU | BARRACUDA GAMES | GDC | GDC | GAME ON! GAMES JAPAN | GAMES

¡Reserva ya tus entradas en Eventbrite!

MeGAMES & ENTERTAINMENT LATAM
Partner

Para más información acerca del evento visitanos en:
www.vglatam.com

PUVAP
Aliado de Prensa

Cuidado con su voz. Las fiestas son extremadamente ruidosas. No quiere quedarse sin voz para el día siguiente.

Pásela bien pero recuerde que todavía es un evento de negocios, y necesitará su energía los próximos días también.

Experiencia GDC

Networking

¡Salga de su burbuja de gente que usted conoce! Construya su propia red, y no se pegue demasiado a la gente de su propio país.

El inglés es indudablemente el idioma común para la comunicación en este evento a pesar de la diversidad de personas de todo el mundo.

No es extraño unirse al azar a un grupo de extraños - especialmente desarrolladores independientes (indies). Todos sabemos que es difícil cuando no se conoce a nadie, pero la mayoría de la gente es muy amable. ¡Están allí para conocer gente nueva como usted también!

La gente es generalmente relajada e informal. **¡Desarrolladores y ejecutivos tienen más en común de lo que usted podría pensar!**

Si alguien se acerca a usted, no los juzgue basado en su apariencia. Las grandes empresas emplean una diversa gama de personas.

Pregunte a la gente por su información de contacto y dónde van a buscar comida. Sígalos en Twitter y pídeles que lo sigan de vuelta. Twitter es esencial; Facebook

es menos importante. Twitter es rápido y fácil de ponerse en contacto con la gente. WhatsApp es menos popular en los Estados Unidos, pero los mensajes de texto son más comunes. Utilice un número de teléfono sólo como último recurso. **Correo electrónico últimamente es el método más formal y fácil de darle seguimiento post GDC.**

Muchas personas interesantes pasan el rato en los lobby de los hoteles, los cuales son accesibles para personas menores de 21 años. Incluso llegan estudiantes de carreras relacionadas a la industria..

El parque Yerba Buena es un lugar de encuentro para muchos desarrolladores independientes. Puede encontrar grupos de personas a las que pueden presentarse.

La prensa y los Publishers están en todas partes, especialmente en el IGF Pavilion, el pasillo entre Moscone North y South, y lobby de los hoteles.

No tenga miedo de decir no a invitaciones que no le interesa. Su tiempo es valioso. Una manera fácil de salir de una conversación es dar su tarjeta de presentación y decir que tiene otra reunión en alguna parte.

Experiencia GDC

Reuniones de negocios

Piense en los objetivos que desea alcanzar en GDC: ¿Está interesado en un acuerdo de publicación, en busca cobertura de inversionistas o prensa? Planifique sus reuniones en base a eso.

La mejor manera de conseguir una reunión en el acto es ir al stand de la compañía y pedirla. Haga una cita, deje su tarjeta de presentación allí, o mantenga una conversación improvisada.

Si alguien le dice algo que es confidencial, por favor respete esto. Aunque la industria de videojuegos es una industria bastante abierta y comparte mucho entre sus miembros, es importante recordar que hay contratos y reglas que no se deben violar.

Sepa con quién está hablando. No puede esperar que un diseñador decida si se publique su juego. Pídeles que le presenten a alguien de relaciones de desarrollo / gente de negocios.

La estrategia de una empresa puede cambiar mucho en un año. Una reunión con un Publisher centrado en juegos móviles hoy puede ser beneficioso a largo plazo si deciden enfocarse a consolas más tarde o viceversa.

Sea consciente de las diferencias culturales. Tenga en mente cosas como el grado de intimidad, reconocimiento la presencia de otros, armonía social, espacio personal y el respeto a la autoridad.

Por ejemplo, en la mayoría de las culturas de Asia oriental, es costumbre aceptar y presentar una tarjeta de presentación con ambas manos mientras mira a ella, y con cuidado de colocarla sobre la mesa. ¡Nunca lo ponga casualmente en su bolsillo trasero! Investigue estos temas antes de ir a una reunión.

Muchas empresas están separadas en diferentes regiones. Hablar con un representante de Sony Europe es diferente de Sony America, así que asegúrese de saber con quién está hablando.

No acepte ninguna propuesta comercial, sino haga una contraoferta. Si se siente inseguro, evite usar números y haga algunas investigaciones sobre lo discutido.

Si alguien trata de cerrar un trato con usted en ese momento, por lo general es un mal trato. Tome su tiempo para pensarlo y cerrar el trato más tarde.

Experiencia GDC

Fotos de GDC



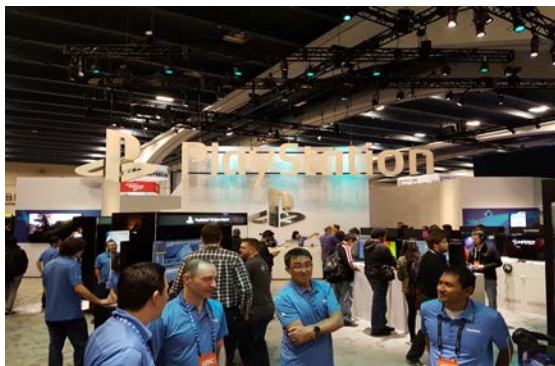
Entrada a Moscone



IGF Pavilion



IGF Awards & Game Developer Choice Awards



Booth de Sony



Booth de Facebook / Oculus

Experiencia GDC

Países con presencia en GDC



Experiencia GDC



Experiencia GDC

