

Tirar la toalla

¿Cuándo y cómo?



Configuración de CI para jams

Need help ❤️
with godot?

WEB | nokorpo.com

TWITTER | [@nokorpo](https://twitter.com/nokorpo)

MAIL | contact@nokorpo.com



¡Hola!

- Nepo (elle/they)
- QA (8 años), freelance (3 meses 🧒)
- Blog post de automatizar build para jams
- Michiball + consultoría de Godot

Timeline





Disclaimer

Hablaré de cosas en las que fallamos como equipo.
La intención no es echar mierda sobre esta gente.

Todas* las personas del proyecto eran gente majísima que
intentaban hacer las cosas lo mejor que podían.

Vagalume

- Indie: 4 amigos, jams → algo más serio
- Arte y animaciones 2d tradicional chulísimo
- Ambientado en Galicia, post Guerra Civil
- Realismo mágico y folk horror
- Parece hecho para mi (100% mi 🍌)



Problemas de comunicación

- Publicaba documentación y **no recibía feedback**. ¿Alguien los leía? (no)
- Toda la comunicación en una **reunión semanal**
 - Compartíamos progreso
 - Todo el mundo **opinaba** sobre qué cambiaría
 - ~1h al inicio (6p), **+2h** al final (16p)
 - Difícil **reunir** a 16 personas el mismo día
- Arte y programación **no hablaban**

Problemas de producción y organización

- Las cosas **no salían** (2 meses pathfinding)
- Cambios gigantescos que **rompían** el trabajo de **otros**
- **Playtest sin build** (lo mismo en IDD)

Persona difícil de tratar

- **Culpar** a otros cuando las cosas no salían ("X no me ha pasado esto")
- **Dejar de hablarte** cuando hacías algo que no le gustaba
- *"No lo voy a hacer porque **me parece mal diseño**"*

¿Cómo solucionaban estos problema?

- Metiendo a más gente
- 6 personas al entrar, 16 en el máximo
- Todes juniors sin experiencia sacando un juego
- Llegamos a tener 2 personas de producción, sólo para hacer resúmenes de los tickets de cada semana

(no intentéis solucionar los problemas de organización y comunicación metiendo a más gente que organizar y con la que comunicar, porfa)

¿Quiero irme?

Es una decisión dura:

- Malgastar la oportunidad
- Gente maja + talento
- Con la que has estado batallando durante 6 meses
- Me encanta el proyecto
- Pero me hace mal (estrés, ira, insomnio, dudas)

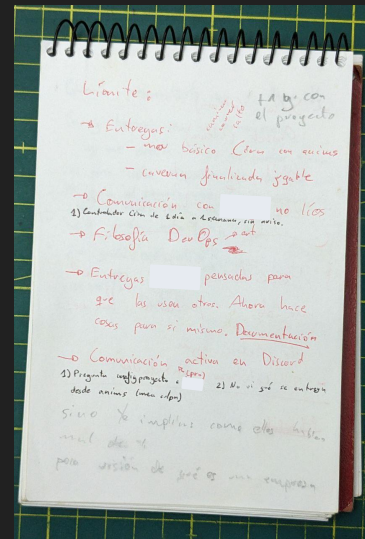
¿Cómo sé si quiero irme?

- Plantear **condiciones objetivas**
 - ¿Qué tendría que cambiar para que quisieras quedarte?
 - Si se cumplen o no es lo de menos
- Ponerse una **fecha límite**
 - Evitar “este mes no pudimos por esto, voy a dar un mes más”
- Compartir las con el equipo
 - Respeto
 - Si no decimos nada, las cosas no van a cambiar mágicamente

¿Cómo sé si quiero irme?

Yo di **1 mes** para conseguir / ver progreso en:

- No cambiar otra vez el **movimiento del personaje**
- No volver a tener **problemas con la persona difícil**
- **Comunicación proactiva** en Discord
- Tener una versión **jugable del primer nivel**
- Que se **documente** / explique cómo usar los nuevos desarrollos



¿Cómo salí?

- Día del aviso me ofrecieron ser socie (+ % de los beneficios)
- *“Con el equipo que tenemos, con vosotros, siento que esto puede convertirse en un estudio de videojuegos”* 💔💔💔💔
- Pero...
 - ¿Querría estar +2 años en esas condiciones?
 - ¿Si vamos por ese camino las cosas van a salir bien?
- Cuando salí de mi última reunión con el equipo no podía dejar de sonreír



Después

- 6 meses de burnout
- Delante del PC sin poder empezar
- Miedo de hacer design, escribo código



(1a ed!)

- Alicia y Antimundo, mi equipo actual, Nokorpo

Después

- 6 meses de burnout
- Delante del PC sin poder empezar
- Miedo de hacer design, escribo código



(1a ed!)

- Alicia y Antimundo, mi equipo actual, Nokorpo

