Marketing = lupa

Un dibujo de un pizarrón blanco

Descripción generada automáticamente con confianza baja

El marketing concentra a la gente. Y lo que hace es extremizar lo que es. Si es bueno, tendré a mucha gente contenta y si es malo el marketing

**El mejor marketing es el diseño del producto**. Por mucho marketing no voy a corregir un juego de mierda. Debe ser un empujón, una ayuda.

El Killpons 2 desde que salió el trailer hasta que salió el juego, pasaron 2 años. Sin embargo, Steve Jobs con el iPhone dijo: sale este lunes.

# Hay una fase de Funnel: embudo en ingles

* **Descubrir**
* **Desear**
* **Comprar**

Nielsen: compañía que se dedica a marketing

Preescriptor (es como un recomendador): agente del mercado que me hace pasar de fase. Ej: rubius, la tele, la prensa. Veo al youtuber jugando a algo y yo me lo quiero comprar.

**¿Cuál es la principal causa de compra de un producto?**

Se hizo un estudio.

* En los años 90 la principal respuesta es: porque lo he visto en la tele (se fiaba del marketing).
* En los 2000 / 2010: pq me lo ha recomendado un amigo (ahora ya se fian más de los amigos).

Por una saturación de publicidad clásica sucede una respuesta de los consumidores que ven la tele y dejan de fiarse de la tele, pq es una mierda y me fio de la gente de alrededor.

(Los juegos de Nintendo infantiles siguen sirviendo igual que antes)

## Descubrir juegos

Números de masas

* Tele: **poco fiable** luego
* Revistas: **poco fiable**
* Youtubers
  + Trailers. Tipos:
    - **Cinematic**: prerenderizado (lo que hacia el final fantasy o gow). Es una peli, no se parece en algo en cómo se ve el juego. **Problema**: es muy caro.
    - **Gameplay**: cinemática hecha con el propio motor. No necesariamente debe ser gameplay de la partida. Combina planos peliculeros con planos del juego. Estamos más cerca de la venta (es menos abstracto)
    - **PlayTrough**: es la inmensa mayoría de youtube. Son partidas dentro del juego. Gameplay en crudo
* Twicht
* Redes sociales (tiktok, twitter)

Keymader: los youtubers se apuntan aquí para tener claves de juego. Esto cuesta unos 300€ al mes. Van ahí, ven los juegos que hay que promocionar y según los que haya eliges el que quieras.

Agencia Vizz y luego hay otra de america latina: para contratar youtubers lo hacen con una agencia de youtubers. Por encima de Vizz hay agencias de marketing que se encargan de hablarle a Vizz. Hay por ejemplo Convostrike

## Deseo

Para el deseo hay que establecer reputación. Yo quiero ser como Messi, pq Messi tiene reputación. En videojuegos tenemos:

* **Reviews**: nota que le hayan puesto. Pero las reviews podrían estar compradas: antes había una revista, q el principal anunciante es sony o microsfot, y en la pag siguiente esta el gran turismo. No vamos a ponerle un 4, si me está financiando ¿? Esto al final pasa a ser **poco fiable**. Para que sean fiables debemos tener muchas reviews.
  + **Metacritic**
  + **Steam**

¿PQ el mundo es de derechas? ¿Pq no se quien es indepe? PQ les pagan. Nadie compra periódicos pero siguen existiendo. Pero hay campañas informativas en prensa. El periódico de catalunya es de ana colau. El mundo lo financia el PP.

El periódico se llama **Publico** o **el diario** se financian por suscriptores, es el único que no lo financian los partidos.

Publicidad vs publicity

* **Publicidad**: contenido que es un anuncio.
* **Publicity**: contenido anuncio pero lo colamos como contenido real. Convierte la publicidad en contenido

Ej: circo del sol. ¡Ven al circo del sol! Pero de esto la gente desconfía. En vez de eso podemos regalar a 25 celebrities entradas. Y estos suben videos entrando. Es publicidad pero no lo parece.

Por estas cosas ahora se tiene que decir si algo es publicidad o no.

MKBHD: youtube de tecnología. Reviews de productos.

Ahora el mercado está saturado

Estrategias:

* **Improve**: voy a mejorar algo de lo que hay. Si tengo que mejorar algo tengo coste incremental
* **Disrupt**: voy a hacer algo muy diferente a lo que hay. Muy buenos ejemplos:
  + Game in impact? Es uno que lo hizo bien.
  + Gris / Grease
  + DWARF FORTRESS

Pero igual que funcionaron podrían no haber funcionado.

**Design to share**: hacemos el juego del revés (el among us). Esto lo peto porq esta pensado en hacer que unos se puteen a los otros. Los youtubers al final se lo pasen genial. Vende el hecho de ver traicionar unas personas a otras.

Emoción de hacer el ridículo funciona: veo al rubius caerse.

* Feature IP:

# Eventos

## Para consumidores

para que la gente pruebe juegos que puede ser que compren.

* **GamesCon**: es barato en el mes de **agosto** en Polonia. Entrada **barata (40€/50€).** Es como el salón del manga, chavales a punta pala y juegos a punta pala. Es gigante 350mil personas.
* **TGS**. En Tokio.

## Para prensa

El **E3**: o eres de la industria o de prensa. Y tienes que demostrarlo. Audiencia de 25k personas como mucho. Es todo más lujoso pq está pensado para impresionar a la prensa, no es para consumidores.

* 1er día conferencias: el publico es mayoritariamente prensa. La prensa va a aquí pagada por la productora. Sony contacta al influencer muy conocido para que vayan ahí financiados
* Presentaciones
  + Gatherings: sala pequeña donde a lo mejor van unos 20 periodistas interesados. Va Dani a hacer una presentación de invizimals.
  + 1 and 1

## De formación

muy caro. Networking unos aprenden de otros

## Matchmaking

Developer paga para ir. Y hay publishers y pido para los que quiero una reunión y ellos me la aceptaran o no. Y en el momento que te aceptan hay una IA que te maximiza el calendario paora que puedas ir a todas las reuniones. Y cada reunión en de 30min o así.

Las salas las tienen los developers porq tienen montado ahí los juegos.

Los publishers se mueven. Y así nos ojeamos de publishers a developers y al revés.

* GameConnectionUSA
* Otra en Francia
* GameConnectionChina

Vamos a abrir una puerta, no a hacer un trato. Los publishers sacan una lista con muchos juegos y al final si eso pues a te llaman.

Tipos de presentaciones:

* 5 minutos, 5/6 diapositivas
* 1 minuto 1 diapo
* Elevator pitch: 2/3 frases

Dudas

Si tenemos 10 mecanicas, las ponemos, luego nos quedamos en 4