

Ejercicio 1.

- Activision-Blizzard
 - World of Warcraft
- Nintendo
 - Mario Odyssey
- Naughty Dog
 - Last of Us
- Valve
 - Half-life
- Ubisoft
 - Assassins Creed
- Bethesda
 - The elder scrolls V: Skyrim
- CD Project
 - Cyberpunk 2077

Ejercicio 2.

De manera online lo que tienes que hacer es registrarte en uno de los 108 sitios locales para participar de manera conjunta con gente del mismo sitio.

Si la Global Game Jam se realiza en el país, hay que registrarse, igual que de manera online, aunque luego hay que presentar la documentación personal en el lugar donde se desarrolla.

Ejercicio 3.

Un portfolio es una manera que tiene un desarrollador de presentar los títulos en los que ha trabajado, así como su experiencia dentro del mundo de los videojuegos, es como un CV gráfico.

La principal ventaja que tiene un desarrollador a la hora de realizar un portfolio es que da a conocer su trabajo de manera visual ante un posible cliente. Además, frente a un CV ordinario, el portfolio permite darle un toque más personal, exponiendo cosas como la experiencia dentro del sector, sus referencias, etc.

Ejercicio 4.

La plataforma permite a los desarrolladores subir sus juegos de manera gratuita, así como diseñar la página web del propio juego y llevar un seguimiento de visualizaciones, descargas y adquisiciones del mismo. Además información sobre la Global Game Jam, foros de desarrolladores, etc.

Ejercicio 5.

No man's sky prometía a los jugadores múltiples modos de juego en un universo infinito, además de un multijugador cooperativo, el cual no fue implementado hasta prácticamente este año

Cyberpunk por su parte prometía un mundo vivo, con npcs que tuviesen “vida” sin depender del jugador, un sistema de elecciones que tuviesen importancia de cara al final del juego. Además de eso, también tuvo graves fallos en la salida referente a gráficos, que se han ido parcheando desde entonces.

Ejercicio 6.

En cuanto a publishers de empresas AAA tenemos en primer lugar a Tencent, la empresa dueña de Riot Games, Supercell y Epic, con unos ingresos de 13.500 millones de dólares. En segundo lugar tenemos Microsoft que este año se hizo con empresas como Bethesda y Blizzard, con una facturación un 10% mayor en comparación al año pasado y en tercer lugar tenemos a Sony con 3.600 millones de dólares.

En cuanto peores publishers, la cosa varia, ya que, dependiendo de los juegos lanzados, cabe la posibilidad de que las ventas caigan un buen porcentaje.

En cuanto a editoras indie tenemos Akupara Games, Fellow traveller, Neon Doctrine, Raw Fury, Those Awesome Guys, Toge productions y Whitethorn

Ejercicio 7.

Desde el año de la pandemia, el desarrollo de videojuegos ha tenido una subida debido a la demanda que hubo. Aunque la gráfica nos muestra que durante los años iba subiendo el número de juegos publicados, creo que la pandemia hizo que subiesen bastante más de lo que se esperaba.

Ejercicio 8.

Es un libro que recoge el análisis que se ha hecho sobre el sector de los videojuegos en España, es decir, recopila el número de empresas, trabajadores, facturación, etc., en esta industria

Ejercicio 9.

GRIS (2018), Nomada Studio

Es un juego desarrollado por **Nomada Studio** y distribuido por **Devolver Digital**, ganador del premio **Games for Impact** en 2019.

GRIS es una experiencia serena y evocadora, libre de peligros, frustración y muerte. Los jugadores explorarán un mundo diseñado meticulosamente que cobra vida gracias a unos gráficos delicados, una animación detallada y una elegante banda sonora original.

Según las distintas partes del mundo de Gris se vuelvan accesibles, durante el juego se presentarán puzzles sencillos, secuencias de plataformas y desafíos opcionales basados en la habilidad.



[Página del juego en Steam](#)

Metroid: Samus Returns (2017), MercurySteam

Metroid: Samus Returns es un videojuego de acción-aventura en un entorno 2D, desarrollado por MercurySteam y Nintendo, y publicado por Nintendo para la Nintendo 3DS.



[Tráiler del juego](#)

Temtem (2020), Crema

Es un juego del genero MMORPG desarrollado por el estudio español **Crema** y publicado por **Humble Bundle**.

El juego está desarrollado en Unity e incorpora mecánicas inspiradas en gran medida en la serie de juegos **Pokemon**.

Trailer del juego

Página del juego



Ejercicio 10.

Podemos encontrarlo en la página web de la [asociación española de videojuegos](#). Nos presenta datos de la industria, como la facturación durante ese año, tipos de jugadores, ventas de, tanto consolas como de juegos. En cuanto a información sobre el desarrollo, nos presenta diferentes perfiles de desarrolladores, los cambios que se han dado con respecto a otros años, puntos de encuentro para desarrolladores, ayudas para el desarrollo dadas por AEVI y fomento para el apoyo local donde se trata la creación de una red de ayuda local con ayuntamientos y diputaciones para que los desarrolladores se sientan protegidos por los servicios públicos

Ejercicio 11.

Dependiendo de la plataforma, tenemos varios factores que determinan la cantidad de dinero que se gasta para desarrollar en cada una, por ejemplo, en consola, se necesitan kits de desarrollo específico para cada una, además, los recursos necesarios para desarrollar un juego para consola y pc son mayores que para uno de móvil, ya que, estos necesitan más recursos para poder funcionar, por lo que, a nivel de equipos de desarrollo, se necesita más dinero por juego desarrollado.