PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

“Juegos de Honorio” - #decaranova

SOROCABA

2023

[**1. Una breve introducción de la Marca**](#_ht9nihh0lot7)  **2**

[**1.1 Dificultades: Sí… ¿o no tanto?**](#_5s0eiho6fucw)  **3**

[**1.2 La Marca.**](#_oq2gwxl9n6on)  **3**

[**1.3 ¿Cómo debería hacerse la divulgación?**](#_ct5lyq82p7no)  **4**

# Una breve introducción a la marca.

Honorio **Games** nace de dos características que consideramos importantes para lograr su objetivo: Dolores y Necesidades de tener un *jugador* capaz de competir en igualdad de condiciones con otras marcas ya consolidadas en el mercado.

En nuestro caso, la idea de tener este reproductor surgió de las clases del [Curso de Tecnología de Juegos Digitales del Centro Universitario Facens](https://facens.br/cursos/graduacao/tecnologia-em-jogos-digitais/) en la ciudad de Sorocaba, estado de São Paulo, desde 2018, donde se crearon cuatro juegos:

Bolas Oscuras, Tesoro en el Mar, Batalla de Gremios y Misión Astropig

Desde el último compitió, durante la Pandemia de Covid-19, en el Maratón de Juegos y obtuvo el Tercer Lugar y actualmente todos los proyectos se pueden jugar, respectivamente, a través de plataformas digitales (en la Computadora) ya sea a través de Game Jolt [,](https://gamejolt.com/) ya sea a través de [itch.io.](https://itch.io/)

# 1.1 Dificultades: Sí… ¿o no tanto?

Este cuestionamiento fue necesario a lo largo de todos los semestres del curso, es decir, tendríamos algún tipo de dificultad respecto a los juegos en sí por varias razones consideradas importantes para el éxito de los juegos, ¿no?

Bueno, no tanto.

Para tener una idea de lo que nos acercamos, usaremos los tres primeros casos (Dark Balls, Tesouro ao Mar y Battle Of Guilds) que se realizaron durante meses en las clases del curso donde tuvimos que usar toda nuestra creatividad y poner Pruébalo ensamblando cada elemento de estos juegos, es decir, tomando activos ya preparados (y gratuitos) a través de la **Asset Store** de Unity , que fue el *motor* elegido para su creación, e incluyendo también otros elementos para componer el proyecto.

Por supuesto, en medio de todo esto todavía teníamos que hacer toda la planificación ininterrumpidamente a través de plataformas digitales usando Trello y subiendo todos los elementos a GitHub para poder mostrar estos tres proyectos a nuestros profesores que estarían a punto de evaluarlos antes y después. durante el curso, para alcanzar nuestro mayor reto de todos: Mostrar estos proyectos realizados en el Campus de diversas formas, pero una en particular, las Maratones de Desarrollo de Juegos, que fueron el punto crucial para el éxito de estos juegos por parte de los profesores. quién juzgaría el trabajo pero otros interesados podrían sentir, en la práctica, nuestro desarrollo de estos tres juegos y también tener este espacio para analizarlos detenidamente.

El mismo aspecto también se puede incluir en el último (Astropig Mission) que al igual que los otros tres ya mencionados también siguió el mismo patrón de creación en prácticamente todos los ítems, pero en este tuvimos que mostrarlo en versiones virtuales (reuniones) durante el período de pandemia, incluida nuestra participación en uno de los maratones de desarrollo en el que terminamos ocupando el tercer lugar, detrás de otros dos juegos que estaban en disputa.

# 1.2 La Marca.

Como decíamos al principio, Honorio Games nace de una necesidad y un dolor que se interconectan entre sí de forma directamente proporcional:

Contar con una marca capaz de enfrentarse a jugadores ya consolidados en el mercado con juegos que, en principio, se clasificarían según el nivel de relevancia de cada uno de ellos y si están disponibles tanto en versión física (ordenador) como en la versión portátil (celular) y si tendríamos otras formas de mantener la atención del jugador. ¿Pero como? Hay varias formas de captar la atención del jugador, una de ellas es la inclusión de los llamados [*anuncios*](https://ads.google.com/intl/pt-BR_br/home/) para que el jugador pueda tener derecho a algún bono por continuar jugando, que podría ser la compra de ciertos artículos. Lo que en los cuatro juegos mencionados anteriormente terminó no siendo necesario al estar todos hechos exclusivamente para computadora, ahora, si los hubiésemos hecho para celular tendríamos que preocuparnos de dos cuestiones:

* ¿Lo haríamos para iOS o Android y lo distribuiríamos en Apple Store y Google Play con la inclusión de estos Ads?
* ¿Y ganaríamos algún tipo de recompensa monetaria?

Es más, todavía tendríamos que hacer una planificación diaria para ver si todos los elementos se están utilizando correctamente y si no tenemos ningún tipo de error que pueda impedir que funcionen, ya sea a través de Unity y Unreal, o mediante otros *motores .* que son necesarios para que los juegos tengan éxito.

Antes de pasar a otras cuestiones necesarias, no podemos dejar de lado que hay otro conocido ejemplo de propaganda que fue destacado este año en un artículo publicado por [Studio Connecta](https://studioconnecta.com/artigos/os-games-invadiram-o-marketing-exemplos-de-jogos-no-mundo-da-publicidade/) y el año pasado por [Exame](https://exame.com/revista-exame/quero-ser-midia/) al respecto.

# 1.3 ¿Cómo debería hacerse la divulgación?

Ya debes estar pensando:

Después de que hice mi juego en prácticamente todas sus fases y lo puse a disposición en plataformas digitales, llegó el momento de publicitarlo bien. Pero ¿cómo hacerlo correctamente sin asustar al público? Es simple.

El uso de las redes sociales y otros canales de comunicación como *la retroalimentación* en tiendas virtuales (Google Play Store y App Store) a partir de las estrellas y comentarios que los usuarios pueden realizar en las respectivas plataformas son dos de las innumerables formas de cautivar el gusto de los jugadores.

Lo que muchos no te dicen es:

No basta con hacer un logo chulo y olvidarse de utilizar una marca fuerte, una que pueda captar tu atención y hay decenas de ejemplos de proyectos conocidos en el mercado que siguen vigentes hoy en día, los principales (y quizás) los mejores. Lo que se sabe de ellos es la [página de inicio de Electronic Arts: sitio oficial de EA](https://www.ea.com/pt-br) .

# 1.4 ¿Inteligencia artificial (IA o IA) en los juegos? (La conclusión)

Frente a todo esto, todavía existe un factor de apoyo que para muchos es considerado una auténtica “piedra en el costado” de muchos desarrolladores de juegos: la Inteligencia Artificial. ¿Pero es beneficioso o no?

Son [varios los autores que informan sobre este tema](https://scholar.google.com.br/scholar?q=intelig%C3%AAncia+artificial+jogos&hl=pt-BR&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart) y señalan los puntos positivos y que requieren atención básica ante esta realidad que estará entre nosotros y no hay forma de escapar de ella de ahora en adelante y una de las alternativas para su uso sería , en Unity, el uso del mecanismo llamado Pathfinder que ya cuenta con Inteligencia Artificial.

Lo que nos lleva a una última pregunta… después de todo lo que hemos presentado:

Honorio Games nació con esta gigantesca responsabilidad de intentar ser un jugador (con sus dolores, con sus necesidades y con un conjunto de oportunidades) entre tantos ya establecidos por el público que promoverá no solo los juegos ya producidos durante el período del Curso. de [Tecnología en Juegos Digitales del Centro Universitário Facens](https://facens.br/cursos/graduacao/tecnologia-em-jogos-digitais/) pero también muchos otros que en algún tiempo pueden estar en portafolios o incluso en competencias a nivel local, estatal, nacional y global y aún pueden considerarse casos de éxito.

Estos proyectos podrán presentarse en [festivales reconocidos por el público](https://gogamers.gg/gamepedia/principais-eventos-de-games-brasil-mundo/) .

En cualquier caso, no basta con hacer el juego en sí -que no es tan sencillo como crees- sino que para que podamos conseguir todo este éxito es imprescindible que se lleve a cabo una planificación adecuada y el secreto que muchos tienen. Lo que no te digo son algunas preguntas sencillas y que no necesitan respuesta, como por ejemplo:

¿A dónde vas con esto?

¿Qué tipo de divulgación es necesaria?

¿Ese joven quiere jugar un juego de calidad o uno con muchos errores?

No basta con hacer el curso, recibir el diploma y simplemente dejarlo de lado.

¡Estás haciendo esto mal y tampoco te informaron sobre este aspecto!

Tienes que honrar lo que has logrado a pasos agigantados.

El gran truco está en planificar correctamente y probar, probar, probar tantas veces como sea necesario antes, durante y después de los juegos para que, al final, puedan entregar el producto final y ponerlo a disposición del mercado y ver el grado de Aceptabilidad de productos futuros, compradores que puedan contratarte desde el principio en una [empresa líder para que puedas trabajar y tener una mejor vida profesional, ya sea en la versión presencial, híbrida o remota.](https://gogamers.gg/gamepedia/principais-empresas-brasileiras-games/)