



# **Canales de distribución**

Proyecto Final

Tercer Parcial

Carlos Antonio Ortiz Marroquín

000038210

Licenciatura en Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Medios Interactivos

Sexto Semestre

Ingeniería de Software

Jenny Grizel Cercero Luna

Bldv. Bernardo Quintana Arriola 229, Loma Dorada, 76060 Santiago de Querétaro, Qro.

Sábado 16 de Agosto del 2025

# Canales principales (hosteo)

## 1. Itch.io (Web build)

- **Para qué:** landing pública + comunidad indie.
- **Pros:** subir en minutos, buen SEO interno, fácil actualizar.
- **Contras:** alcance moderado si no lo mueves.
- **Qué necesitas:** zip con `index.html`, 4–6 screenshots, GIF corto, descripción EN/ES/PT, tags (*puzzle, factory, minimalist, web*).

## 1. Sitio propio (Vercel/Netlify/GitHub Pages)

- **Para qué:** control total + métricas propias.
- **Pros:** URL limpia, sin restricciones, puedes integrar analytics.
- **Contras:** sin tráfico orgánico; dependes de difusión.
- **Qué necesitas:** repo estático, favicon/logo, press kit simple, eventos UTM.

# Portales (alcance masivo web)

## 1. Newgrounds (HTML5)

- **Para qué:** comunidad joven y activa; buen fit 13–17.
- **Pros:** visibilidad si gusta; comentarios valiosos.
- **Contras:** moderación; necesitarás portada llamativa.
- **Qué necesitas:** build HTML5 16:9, cover, opcional NG API para medallas.

## 1. CrazyGames (SDK)

- **Para qué:** gran tráfico casual.
- **Pros:** posible ingreso por revshare, featuring si rinde.
- **Contras:** integra **CrazyGames SDK**, revisión; performance exigente.
- **Qué necesitas:** hooks de pausas/ad-breaks, 60 FPS estables, manejo de foco/sonido.

## 1. Poki (SDK)

- **Para qué:** portal top de web casual.
- **Pros:** alcance enorme, soporte editorial si encaja.
- **Contras:** **SDK de Poki**, calidad móvil y rendimiento altos; a veces piden exclusividad web.
- **Qué necesitas:** integración de ad breaks/commerce, QA fuerte, build mobile-friendly (si apuntas a móvil web).

## Descubrimiento / comunidades (adquisición)

### 1. Reddit

- **r/incremental\_games, r/webgames, r/gamedev, r/phaser**
- Post con GIF de 10–15s ("1 → 65.536 en 30s"), link a Itch o tu web.

### 1. Discord

- Servidores de *puzzle/factory/indies*. Abre canal propio o form simple de feedback.

### 1. YouTube Shorts / TikTok / Reels

- Clip "satisfying": bloque pasando por +, x, ^ → entrega. Overlay de texto breve y URL.

### 1. Phaser Forum / Dev.to / Medium

- Post técnico corto: "Cómo hice hiperoperadores en Phaser" (deriva tráfico de devs curiosos).

## Educación / "family friendly" (opcional)

### 1. Coolmath Games

- **Pros:** audiencia escolar; ideal si enfatizas lo numérico.
- **Contras:** proceso de licencia/curación.
- **Qué necesitas:** pitch + build estable y "school-safe".

# Plan sugerido (rápido y efectivo)

## Fase 1 (Día 0–2):

- Publica **Itch.io** + **web propia** (ambas EN/ES/PT).
- Postea en **Reddit** (1–2 subreddits relevantes) y un **Short/GIF**.

## Fase 2 (Día 3–7):

- Sube a **Newgrounds**.
- Ajustes de UX según feedback.

## Fase 3 (Semana 2):

- Aplica a **CrazyGames** (SDK) si los KPIs básicos salen bien.
- Considera **Poki** si quieres empujar móvil web más adelante.

# Instrumentación mínima por canal

- Usa **UTM** en los links (utm\_source=reddit|itch|ng|shorts).
- Loggea: `session_start`, `ftue_done`, `deliver`, `session_end`, `place_action`.
- Compara **retención por canal** (Itch vs Newgrounds).