

Contenido

INTRODUCCIÓN	1	CAPÍTULO 5	
CAPÍTULO 1		CONCEPTOS BÁSICOS DE	
PRIMEROS PASOS	7	DESARROLLO	53
¿Qué necesitamos para llegar		¿Cómo elegir un lenguaje de	
allí?.....	8	programación?	54
Documentos	9	Lenguajes de programación	58
		Motores (<i>engines</i>) y <i>frameworks</i>	
CAPÍTULO 2		de desarrollo	61
GUIÓN	15	Lenguajes contra motores	62
Construcción de personajes.....	19	Aspectos a considerar.....	63
Actividades	24		
		CAPÍTULO 6	
CAPÍTULO 3		MULTIMEDIA	65
GAME DESIGN	25	Comenzando la etapa de	
Elementos creados por un <i>game</i>		animación	66
<i>designer</i>	26	Musicalización	75
		Selección de videojuegos con	
CAPÍTULO 4		gran creación de ambiente	78
ARTE.....	37		
Estilos gráficos	39	CAPÍTULO 7	
Otros elementos que acompañan		HEAD-UP DISPLAY.....	81
el diseño del juego	45	Un poco de historia.....	81
		Tipos de HUD según género.....	82
		Consejos para crear un buen	
		HUD	97

CAPÍTULO 8

MODELOS DE NEGOCIOS	99
Business Model Canvas	99
Matriz FODA	106
Matriz de General Electric	107
Matriz del Boston Consulting Group	108
Modelo Lean Startup	109
El equipo.....	111

CAPÍTULO 9

MONETIZACIÓN Y MÁRKETING ...	113
Modalidades de monetización.....	114
Viralidad	117
¿Cómo saber si una campaña es efectiva?.....	119
Los publishers.....	121
Mix de márketing.....	123

CAPÍTULO 10

FINANCIAMIENTO	129
¿Cómo consigo el dinero?.....	129

CONCLUSIONES	139
ANEXO A	145
ANEXO B	151
BIBLIOGRAFÍA.....	155