

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Vídeo documental sobre la industria de desarrollo de videojuegos en el
Ecuador

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

Aarón Abel Jiménez Cajamarca

Miguel Andrés Vásquez Badillo

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2020

DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado a toda mi familia, mi madre y padre, y en especial a mis abuelas, Flora y Mercedes Lucas, hermosas mujeres quienes lo han dado de todo, y aún más, para que pueda crecer y lograr mis metas planteadas. A mis queridos amigos, personas maravillosas que compartieron años de sonrisas y lágrimas conmigo. Y por último, a toda persona que busque por su propia cuenta una de las cosas más importante en la vida, aprender.

Aarón Jiménez

El presente proyecto se lo dedico a toda mi familia, quién siempre lo ha dado todo por mí y por verme triunfar, incluyendo quienes no se encuentra conmigo por diferentes motivos.

También se lo dedico a Benji, mi mascota, que en paz descanse, quien me acompañó durante toda mi etapa de madurez, colegio y universitaria. Le dedico esto a mis amigos y a mi pareja que me han dado fortaleza para salir adelante con sonrisas y apoyo que jamás olvidaré.

Miguel Vásquez

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Gustavo Totoy, David Eguiguren, María Fernández, Francisco Bedoya, David Chang, Ernesto Santos, Xavier Cuenca y a Christian Andrade, por compartir con nosotros sus experiencias y conocimiento. A mis compañeros y amigos, Daniel Yagual, Cinthia Zumba, Joyce Vera y Jennifer Muñoz por apoyarnos con equipos esenciales para la producción de este documental. A Nicolás Calderón, por desvelarse ayudando a revisar este mismo documento. Y a Miguel Vásquez, mi mejor amigo, cuya infinita paciencia y sabiduría fueron claves para hacer posible este proyecto.

Aarón Jiménez

Agradezco a todos los participantes del proyecto por brindarnos de su valioso tiempo un espacio para poder compartirnos sus experiencias en las diferentes entrevistas que realizamos sobre videojuegos. A mis amigos, por brindarnos apoyo moral y también con equipos técnicos para poder producir el documental. Y a Aarón Jiménez, amigo incondicional y compañero de tesis, quien trabajo de manera excelente como entrevistador y operador de cámara, sin él hubiera sido imposible obtener la valiosa información del proyecto.

Miguel Vásquez

DECLARACIÓN EXPRESA

"Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Aarón Abel Jiménez Cajamarca* y *Miguel Andrés Vásquez Badillo* damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual"



Aarón Abel Jiménez
Cajamarca



Miguel Andrés Vásquez
Badillo

EVALUADORES



M.Sc. Omar Rodríguez

PROFESOR DE LA MATERIA



MBA. Jacqueline Mejía Luna

PROFESORA TUTORA

RESUMEN

La industria de desarrollo de videojuegos se ha convertido en un rubro importante del mercado del entretenimiento global. Esto justifica la inversión para el desarrollo de nuevos proyectos en el área, así como la creación de nuevos trabajos para personas que desempeñarán la profesión de desarrolladores de videojuegos.

Esta industria representa un impacto económico importante, capaz de superar la industria del cine en términos de ganancias. Debido a su versatilidad; personas de diferentes habilidades, pueden encontrar un espacio en las muchas empresas y grupos que existen en la industria.

A pesar de su impacto global y su viabilidad económica, en Ecuador se ha visto muy poco desarrollo e interés en este ámbito, creando una suposición de que no existe una industria de desarrollo de videojuegos, pero en realidad, es una acotación errónea. Existen ejemplos de grupos de desarrolladores y movimientos en esta área, así también, personas que quieren participar en el desarrollo de un videojuego.

¿Cuál es el problema? Hay poca información en términos estadísticos y cualitativos para creer que está sucediendo un surgir de esta industria. Por consecuencia, los que se interesan en el tema, se llenan de incertidumbre y dudas que hacen que pierdan la oportunidad de participar en este sector.

Para solucionar esta falta de información, se realizó un documental, llamado “Press Start: Indie Dev!”, que recoge experiencias, realidades y perspectivas acerca de la industria de desarrollo de videojuegos en el Ecuador, junto a su estado actual, consecuencias, oportunidades, movimientos y crecimiento en el futuro; relatados por expertos locales y extranjeros, y de desarrolladores que han lanzado exitosamente su videojuego.

Palabras Claves: Documental, videojuegos, Ecuador, Indie

ABSTRACT

The video game development industry has become an important item in the global entertainment market. This justifies the investment for the development of new projects in this area, as well as the creation of new jobs for people who will exercise the profession of video game developers.

This industry represents an important economic impact, capable of surpassing the film industry in terms of profits. Due to its versatility; people of different abilities can find a place in the many companies and groups that exist in the industry.

Despite its global impact and economic viability, in Ecuador there has been very little development and interest in this area, creating an assumption that there is no video game development industry, but in reality, it is a wrong assumption. There are examples of groups of developers and movements in this area, as well as people who want to participate in the development of a video game.

What is the problem? There is little information in statistical and qualitative terms to believe that an emergence of this industry is happening. Consequently, those who are interested in the subject are filled with uncertainty and doubts that make them lose the opportunity to participate in this sector.

To solve this lack of information, a documentary was made, called "Press Start: Indie Dev!", that gathers experiences, realities and perspectives about the videogame development industry in Ecuador, together with its current status, consequences, opportunities, movements and growth in the future; reported by local and foreigners experts, and developers who have successfully launched their video game.

Keywords: *Documentary, Videogame, Ecuador, Indie*

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES.....	
RESUMEN.....	VI
<i>ABSTRACT</i>	VII
ÍNDICE GENERAL	VIII
ABREVIATURAS.....	XII
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XIII
ÍNDICE DE FIGURAS	XIII
ÍNDICE DE TABLA	XIV
CAPÍTULO 1.....	1
1. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Descripción del problema.....	2
1.2 Justificación del problema	3
1.3 Objetivos	4
1.3.1 Objetivo General	4
1.3.2 Objetivos específicos	4
1.4 Marco teórico	5
1.4.1 El inicio del desarrollo de videojuegos.....	5
1.4.2 Áreas del desarrollo de videojuegos.....	5
1.4.3 Desarrollo de videojuegos en Habla hispana y Latinoamérica	7
1.4.4 Desarrollo de videojuegos en Ecuador.....	8
CAPÍTULO 2.....	12
2. METODOLOGÍA.....	12
2.1 Planteamiento de Investigación	12
2.2 Planteamiento de la herramienta entrevista	12

2.3	Planteamiento de la herramienta documental	14
2.4	Tipo de producto: Audiovisual Documental	14
2.4.1	Pre producción	14
2.4.1.1	LogLine.....	14
2.4.1.2	StoryLine	14
2.4.1.3	Sinopsis Comercial	15
2.4.1.4	Tratamiento	15
2.4.1.5	Guion literario	16
2.4.1.6	Estructura Narrativa.....	16
2.4.1.7	Plan de Rodaje	17
2.4.1.8	Presupuesto	17
2.4.2	Producción	18
2.4.2.1	Listado de Equipos	18
2.4.2.2	Tiempo estimado de la producción	18
2.4.3	Postproducción	18
2.4.3.1	Montaje y edición	18
2.4.3.2	Animaciones y efectos.	19
2.4.3.3	Sonorización.....	19
2.5	Duración del documental audiovisual.....	19
2.6	Público Objetivo	20
2.7	Proyecciones a Futuro	20
2.8	Plan de Financiamiento.....	21
CAPÍTULO 3.....		23
3.	RESULTADOS Y ANÁLISIS.....	23
CAPÍTULO 4.....		29
4.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:	29
4.1	CONCLUSIONES.....	29

4.2	RECOMENDACIONES	30
	4.2.1 Recomendaciones generales	30
	4.2.2 Recomendaciones en producciones	31
	BIBLIOGRAFÍA.....	32
	ANEXOS.....	37
	ANEXO 1: PREGUNTAS DE ENTREVISTAS.....	37
	Entrevista a Gustavo Totoy.....	37
	Preguntas.....	37
	Transcripción de partes importantes de la entrevista a Gustavo Totoy:	38
	Entrevista a Christian Andrade	39
	Preguntas.....	39
	Transcripción de partes importantes de la entrevista a Christian Andrade:.....	40
	Entrevista a David Fernando Chang.....	42
	Preguntas.....	42
	Transcripción de partes importantes de la entrevista de David Chang:	43
	Entrevista a María Fernández Hermida.....	44
	Preguntas	45
	Transcripción de partes importantes de la entrevista de María Fernández.....	45
	Entrevista a Xavier Cuenca y Ernesto Santos	46
	Preguntas	47
	Transcripción de partes importantes de la entrevista de Civel Interactive.....	47
	PRIMERA PARTE	47
	Entrevista a Francisco Bedoya.....	50
	Preguntas	50
	Transcripción de partes importantes de la entrevista de Francisco Bedoya.....	50
	Entrevista a David Eguiguren.....	52
	Preguntas 1. Introducción.....	52

Transcripción de partes importantes de la entrevista de David Eguiguren.....	52
ANEXO 2: GUION LITERARIO	54
ANEXO 3: PLAN DE RODAJE	60
ANEXO 4: FOTOS POST PRODUCCIÓN.....	60

ABREVIATURAS

ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
FADCOM	Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Visual
UDLA	Universidad de las Américas
USFQ	Universidad San Francisco de Quito
UCSG	Universidad Católica Santiago de Guayaquil
INDIES	Desarrolladores independientes de videojuegos
AEVI	Asociación española de videojuegos
DEV	Acrónimo de DEVelopment y pertenece a la categoría de desarrollo de Software.
CIESPAL	Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina
ILE	Industria Lojana de Especierías

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.1 Ventas según clasificación PEGI en España 2018.	8
Gráfico 1.2 Número total de videos jugadores en 2018 en España.....	8
Gráfico 3.3 Porcentaje de comentarios de videojuegos ecuatoriano.	23
Gráfico 3.4 Cantidad de jugadores de Samsa y los Caballeros de la Luz.	24
Gráfico 3.5 Cantidad de jugadores de To Leave.	25
Gráfico 3.6 Validez de los espectadores ante la narrativa del documental.	27
Gráfico 3.7. Validez de los espectadores ante la calidad audiovisual.	27

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Gustavo Totoy en entrevista.....	38
Figura 2. Christian en Entrevista.	41
Figura 3. David en entrevista.....	44
Figura 4. María en entrevista.....	46
Figura 5. Civel interactive en entrevista.....	49
Figura 6. Francisco en entrevista en línea.....	51
Figura 7. David en Entrevista en línea.....	53
Figura 8. Resultado final de la elaboración de créditos.	60
Figura 9. Logo del título del documental.....	61
Figura 10. Nombre de la agencia.	61
Figura 10. Realizaciones de infografías digitales.	61
Figura 11. Realizaciones de animaciones con estilo videojuego.....	62
Figura 12. Realizaciones de efectos de simulación de periódico.	62
Figura 13. Realizaciones de efectos de simulación de periódico segunda versión.	63
Figura 14. Realizaciones de efectos de transiciones glitch.	63

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 2.1 Presupuesto Estimado antes de la finalización del proyecto.....	17
Tabla 3.2 Presupuesto real después de la finalización del proyecto.....	28
Tabla 3.1 Plan de Rodaje.....	60

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

"Nobody in this industry knows what they're doing, we just have a gut assumption."

- Cliff Bleszinski

La industria de videojuegos se ha convertido en una de las industrias más lucrativas globalmente en los últimos años; en 2019 se registraron ganancias de hasta 152 billones de dólares. (NewZoo, 2019). En algunos casos, fácilmente supera a la industria del cine y la música en ganancias de apertura, un ejemplo de este fenómeno es el lanzamiento del juego "Red Dead Redemption 2", que generó 756 millones de dólares en su primera semana de lanzamiento frente a los 641 millones de dólares generados por la película "Avengers: Infinity War" en la misma cantidad de semanas. (Newsweek, 2019)

Ejemplos como estos, han atraído a muchos empresarios e individuos, a crear empresas y, por lo tanto, oportunidades de trabajo para aquellos que tengan habilidades que se necesita en el desarrollo de un videojuego como: programación, diseños de personaje, diseños de escenarios, tratamiento de sonido, guionizado y modelado 3D.

La mayoría de estas importantes empresas se encuentran ubicada en países como: Estados Unidos, China, Reino Unido y Japón. (NewZoo, 2017)

Dentro de la industria, forma parte el sector de los llamados desarrolladores Indies. Los Indies son personas que trabajan en su videojuego por su propia cuenta o en grupos pequeños con un menor presupuesto. En los recientes años, en latinoamérica se ha logrado un incremento en las actividades de este sector con proyectos proveniente de México, Brasil y Argentina, mientras que, países como Chile y Colombia comienzan a iniciar estos movimientos de manera exitosa. (Panamerican world, 2018)

¿Qué sucede con Ecuador? Aunque se ha iniciado con ejemplos de desarrollo de videojuegos a través de empresas y grupos de personas independiente, aún hay margen

de crecimiento para poder pensar en una industria de desarrollo de videojuegos. Freaky Creation, Blue Lizard Games, Atixx, Trashbot Studios y Civel Interactive forman parte de la historia de desarrolladores de videojuegos ecuatorianos, algunas de estas, cesaron sus actividades, otras siguen intentando hacer que esta industria comience a producir resultados.

En el país también se encontró a personas con conocimiento y potencial para participar en el desarrollo de videojuegos, esto se puede visualizar en la cantidad de interesados que asisten a los diferentes eventos realizados en el país, como los Global Game Jam organizados por el CIESPAL, en los años 2016, 2017, 2018, que han generado más de 25 juegos independientes en los últimos 3 años. (El Comercio, 2018)

“Universidades como la USFQ, ESPOL y tal vez otro par, son las pocas entidades educativas que realmente están empezando a apostar en la creación de profesionales en el sector... Las universidades que realmente apuesten con una educación orientada a posicionar talento en la industria AAA y al desarrollo a bajo nivel, próximamente serán los que exportan y fomenten profesionales de la industria de aquí a 10 años”. (David Chang, 2017)

Este panorama favorece al crecimiento en la industria de desarrollo de videojuego en Ecuador, pero, uno de los principales problemas es que existe poca información organizada que sirva de guía sobre los movimientos que se están realizando en el país para poder seguir desarrollando esta área.

1.1 Descripción del problema

En la actualidad, cuando una persona busca sobre el tema de desarrollo de videojuegos en Ecuador, se encuentra que es difícil hallar la información o que el material disponible es escaso, esto genera un desconocimiento sobre la situación actual de la industria que posteriormente se convierte en un desinterés por la misma. (David Chang, 2019) Ver *“Anexo 1 Transcripción de partes importantes de la entrevista de David Chang”*

Esto radica que las entidades y empresas, que quieren invertir en nuevas propuestas de emprendimientos, no puedan conocer de los posibles beneficios de esta industria a nivel nacional.

Existen videojuegos ecuatorianos lanzados al mercado como lo son “To Leave”, “Samsa y los Caballeros de La Luz” y “El Gran viaje”, que no se la ha dado la cobertura necesaria sobre su producción y desarrollo.

Esta falta de información, datos, y contexto actual también afectan a las personas interesadas en crear grupos de desarrolladores indies para comenzar a realizar videojuegos. La mayoría, se encuentran con un panorama de preguntas que no pueden ser resueltas con facilidad, esto genera incertidumbre, a no querer arriesgar o miedo a quedarse estancados sin poder seguir adelante con su proyecto.

En Ecuador, entre cada 2060 personas adultas, un 51,6% tienen la intención de comenzar a emprender, y de éstas, el 73% son capaces de realizarlo (GEM, 2018). Se cree que se está omitiendo una de las industrias más viables a nivel de emprendimiento como lo es la industria de desarrollo de videojuegos.

1.2 Justificación del problema

Los países latinoamericano, que han tenido un progreso notable en los últimos años en su industria de desarrollo de videojuegos, comenzaron a realizar múltiples eventos en donde se promocionan y se exponen información de este tipo de sectores. Las empresas, comenzaron a asistir a estos eventos y a fijarse en estos tipos de desarrollo y por lo tanto a contribuir, al primer ejemplo de éxito que se logró, comenzaron las otras empresas a seguir sus pasos. (Cristian Andrade, 2019) Ver *“Anexo 1 Transcripción de partes importantes de la entrevista de Christian Andrade”*

Chile tiene una asociación especializada en analizar datos estadísticos sobre su industria de desarrollo de videojuegos llamada “Video Games Chile”. Esto permite, que cada año se actualice la información detallada de los ingresos sobre su sector (Achap, 2018). Estos estudios y coberturas de eventos, no se encuentran con facilidad en Ecuador, lo que si

se encuentra son escritos periodísticos de videojuegos que no profundizan en los detalles importantes de desarrollo de los mismos.

Si se habla de capacidad de los interesados, en el país hay un alto consumo de videojuegos hacia producto de terceros, por lo cual existe una cultura y comunidad del videojuego notoria; las personas que lo conforman están listas para comenzar a estudiar profesiones que le ayuden a familiarizarse con el desarrollo o en su defecto, si ya poseen estos conocimientos, pueden emprender con facilidad en esta área. (ProChile, 2012)

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Producir un producto audiovisual tipo documental que ayude al conocimiento de la actual industria de desarrollo de videojuegos en el Ecuador por medio de experiencias y perspectivas de diferentes empresas y desarrolladores independientes y expertos en el tema.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Compilar información y datos acerca del estado actual del desarrollo de videojuegos en general y en el Ecuador, para justificar su importancia y viabilidad.
2. Descubrir profesionales locales con experiencias en el tema de videojuegos para la realización de entrevista
3. Relatar diferentes perspectivas que involucren a desarrolladoras de videojuegos ecuatorianos para obtener el contenido audiovisual del documental.
4. Desarrollar un producto audiovisual pulido y dinámico en cuanto a Edición y Postproducción.

1.4 Marco teórico

1.4.1 El inicio del desarrollo de videojuegos

Según Calatayud indica que “el videojuego se ha consolidado desde finales del siglo XX como la mayor expresión artística jamás creada por el ser humano. Y esto sólo acaba de empezar” (Calatayud, 2012, p.2)

El primer videojuego que fue desarrollado se dio en Estados Unidos a manos de Alexander S. Douglas en 1952 con “Nought and Crosses”, creó una especie de tres en raya computarizada en donde se enfrentaba el usuario contra la máquina.

Sin embargo, el caso más reconocido y significativo para el nacimiento del desarrollo de videojuegos, comenzó en 1958 con William Higginbotham y su simulador de tenis de mesa llamados “Tennis for Two”. Hasta ese momento nadie había pensado usar su conocimiento de informática para generar una experiencia interactiva de entretenimiento por computadora.

Luego de estos acontecimientos, les siguió Steve Russel con su “SpaceWar” y sus diferentes recreaciones a manos de Nolan Bushnell en 1971 con “Computer Space”, la creación de la primera máquina recreativa específicamente de videojuegos llamada “Pong” y posteriormente, Magnavox diseño, “Odyssey”, siendo ya, un pulido sustancial de la primera “videoconsola” del mundo. El boom del desarrollo de videojuegos inicio y se expandió por todo Estados Unidos.

Los videojuegos en EEUU están considerados como unas de las industrias de mayor impacto económico, pues genera entre 10 a 35 Billones de dólares anuales. (NewZoo, 2018)

1.4.2 Áreas del desarrollo de videojuegos

El desarrollo de videojuegos comprende una actividad multidisciplinaria, que está, no solamente relacionada con la parte tecnológica sino también con la creación y producción

de arte. Este carácter multidisciplinario, hacen que las plazas de empleo sean diversas en una empresa de desarrollo. Entre estas existen:

- **Productor del videojuego:** Es quien mantiene el enfoque y dirección del videojuego en la mente de todos los involucrados. Planean y manejan la organización de todo el equipo. Manejo del presupuesto y representan a la compañía.
- **Diseñador o Game Designer:** Esta posición involucra pensar y crear las mecánicas para un juego, la temática y apariencia, así como la experiencia y la forma en que la historia será contada.
- **Escritor:** Escribe la historia del videojuego, además se encarga de los diálogos y de la coherencia de todo el proyecto.
- **Programador:** Son los encargados de ensamblar y realizar todas las ideas que han sido pensadas en papel. Entre las posiciones para programadores de videojuegos se encuentran los encargados de: el gameplay o jugabilidad, la inteligencia artificial, el ensamblador de gráficos, las físicas y los renderizados.
- **Artista Conceptual:** Ayuda a concretar la visión creativa del juego. Diseña la parte artística como armaduras, escenarios, personajes, armas, recursos, entre otros.
- **Diseñadores y Animadores:** El diseñador es el encargado de crear los elementos gráficos del videojuego que con anterioridad ideó el artista conceptual, en esta área se requieren artistas de 2D y 3D. El animador es el encargado de dar de vida y movimiento, a los personajes, objetos o cualquier elemento del juego que se requiera animar.
- **Ingeniero de audio:** Es el encargado de realizar toda la banda sonora original del videojuego. Es decir, música, efectos sonoros, voces, sonidos ambientales, entre otros.

- **Tester:** Es el encargado de probar el producto y reportar errores en diferentes etapas del desarrollo del videojuego. En ciertos caso también tienen la oportunidad de mejorar el producto durante el proceso de testeo.

1.4.3 Desarrollo de videojuegos en Habla hispana y Latinoamérica

“Según estudios como NewZoo y SuperData Research Gamasutra, el mercado de juegos digitales generó \$4.5 millones de dólares, siendo los países como Brasil, México y Argentina quienes más han generado”. (David Chang, 2017)

Países como Chile, Argentina o Brasil tienen sus propias asociaciones nacionales que estudian y comparten estadísticas de su industria de desarrollo, entre las cuales están, ABragames, Video Games Chile.

Empresas como: ACE Team y Iguanabee de Chile; Lienzo y Squad de México; Aquiris de Brasil; Efecto Studio de Colombia, son empresas independientes de desarrollo de videojuego que están facturando entre 500 mil dólares a 1 millón de dólares por año de trabajo. (Florencia Orsetti, 2017)

Algunos de estos juegos de estas desarrolladoras, como Rock Age de ACE Team y Malaka de Lienzo, son videojuegos que tuvieron éxito internacionalmente debido que emplearon ideas, temáticas e historias que presentan un entorno o contexto de la cultura de estos países. (Medium, 2017)

En España existe una publicación llamada el “Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos” elaborada por la Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento (DEV). Este material va dirigido a los estudios a profesionales, a empresas desarrolladoras y demás personas que están vinculados con los videojuegos.

En esta publicación se analiza en profundidad la situación actual y el ecosistema de los videojuegos en España. Entre la recopilación de datos e información se encuentran:

Ventas de videojuegos por unidades en el mercado español, segmentaciones por perfil de jugadores españoles o por consolas, decálogo de prácticas de uso responsable, ventas según clasificación PEGI en España, entre otros. (AEVI, 2018)



Gráfico 1.1 Ventas según clasificación PEGI en España 2018.

Fuente: Aevi, 2018.



Gráfico 1.2 Número total de videos jugadores en 2018 en España.

Fuente: Aevi, 2018.

1.4.4 Desarrollo de videojuegos en Ecuador

En 2017, un estudio realizado en un proyecto de grado de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, determinó con una muestra de 400 personas guayaquileñas de entre 12 a 30 años de edad, que el 91% de esta muestra consume videojuegos o se encuentra en un entorno de videojuegos y que, posiblemente, el 75% de estos, están interesados en temas de desarrollos en el área.

En 2012 y 2017, ProChile y ArcadeMe, a través de un proyecto de investigación y posterior publicación, determinaron con muestras cualitativas de entrevistas a expertos en el área de desarrollo de videojuegos, que en Ecuador existe una palpable posibilidad para comenzar a pensar en una verdadera industria de desarrollo de videojuegos. Otras iniciativas que están ayudando a la industria de desarrollo de videojuego son:

- GuayasTech 2014, evento tecnológico más grande realizado en Guayaquil, con una participación de más de 100 estudiantes y apasionados por proyectos de innovación tecnológica. En este evento se contó con un espacio dedicado a los videojuegos gracias a la participación de Ecuador Gamer donde se realizaron charlas de videojuegos. (Telégrafo, 2014)
- GameFest se ha realizado a partir del año 2015 hasta la actualidad, es un evento que une a la mayoría de las comunidades gamers a disputar campeonatos de videojuegos organizados por diferentes sponsors como Volt, compañía de bebidas. En estos años tuvieron alrededor de 20.000 asistentes al evento. (El Comercio, 2018).
- Global Game Jam y Hackatones, que se han comenzado a realizar desde el año 2016 en diferentes provincias del Ecuador, como Quito y Guayaquil. Estas ferias de desarrollo de videojuegos independientes tienen como principal objetivo, promover de manera constante el desarrollo de videojuegos en el país realizando una actividad de desarrollo con un tiempo establecido en donde grupos de jóvenes interesados puedan realizar su videojuego y posteriormente publicarlo en la página web del evento. La edición del 2020 se la planea realizar en el mes de febrero. (CIESPAL, 2018)
- En cuanto a universidades como ESPOL y UCSG realizan conferencias y mesas de debates sobre temas de videojuegos y su desarrollo. En FADCOM-ESPOL, en el evento “Vórtice 2019” se invitó a la española, María Hermida, diseñadora de

ambientes para videojuegos, que disertó sobre las dificultades y oportunidades que ofrece el mundo de videojuegos en un contexto más internacional.

- En la UPS, el ejemplo más conocido es su laboratorio de estudio de desarrollo de videojuegos llamado “Game Lab UPS”, el primer laboratorio de juegos de Ecuador orientado al análisis y producción de juegos. (El comercio, 2018).

Dentro de los productos creados de manera independiente en el país, se encuentra “To Leave” producido por la empresa Freaky Creations, este fue considerado como el primer videojuego ecuatoriano para PlayStation, desarrollado mediante un convenio de ESPOL y Sony para incentivar la creación de los videojuegos en el país. (Ayala, 2014). To Leave salió a la venta en la tienda oficial PlayStation Store para la consola PS4 en el año 2018, aunque su lanzamiento inicial estaba previsto para el 2015. To Leave se presentó como un juego independiente, con una nueva propuesta al público.

“Samsa y los caballeros de la Luz” fue el primer videojuego ecuatoriano publicado en la plataforma llamada STEAM, en el año 2015, creado por el Lojano David Eguiguren y su empresa Atixx. Este videojuego fue financiado por la empresa lojana ILLE. El videojuego ha recibido comentarios positivos por la comunidad nacional e internacional. Según su autor le tomó cerca de 10 años desarrollarlo. (David, Eguiguren 2019) Ver *“Anexo 1 Transcripción de partes importantes de la entrevista de David Eguiguren”*

Civel Interactive, empresa de origen cuencano, ha desarrollado dos videojuegos, La demo del videojuego “El Gran Viaje” fue un proyecto académico e investigativo lanzado con el auspicio de la Universidad de Cuenca y los fondos de cultura de la provincia del Azuay, el proyecto buscó realzar la cultura y tradiciones cañaris. Su segundo proyecto Demo “Génesis”, basado en un sistema de Realidad Virtual, busca aún financiamiento de alguna empresa inversora para culminar su desarrollo y convertirse en un producto listo para el mercado.

En Quito existe diferentes desarrolladores indies: Humberto Plaza con su videojuego “Ladrillo de Oro”, Eduardo Vélez con “Lost in Keys” y Fernando Holguín con “Emy’s Adventure”.

Otras empresas como Blue Lizard Games, subsidiaria de una empresa canadiense, fue discontinuada en el año 2014 (Gustavo Totoy, 2019) y TrashBot Studios, compañía formado en el 2011, producen juegos para plataformas de páginas web. (TrasBot Studios, 2019).

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

2.1 Planteamiento de Investigación

La investigación de este proyecto es de enfoque mixto. Dentro de este proceso se realizará investigación exploratoria de fuentes de información sobre el desarrollo de Videojuegos en el Ecuador y Latinoamérica. Se usará la información obtenida de la investigación exploratoria para encontrar a los principales actores de este sector, con el fin de gestionar reuniones y posibles entrevistas.

El enfoque cuantitativo se reflejará en la investigación de datos estadísticos que justifiquen el impacto económico en este sector, y también, para comparar con países latinoamericanos con industrias de videojuegos desarrolladas. El enfoque cualitativo recogerá la información del contexto actual de Ecuador sobre el tema, por medio de experiencias y perspectivas de los participantes encontrados en la investigación exploratoria. Se usará la entrevista como herramienta primaria de recolección de esta información para posteriormente utilizarla como material principal para este producto audiovisual.

Se producirá un audiovisual de tipo documental con la información más relevante obtenida de las fuentes secundarias y primarias. En cada una de las etapas de pre producción, producción, y post producción de este documental, se realizará el escrutinio apropiado de cada fase.

2.2 Planteamiento de la herramienta entrevista

Las entrevistas se realizarán a personas que se encuentran relacionadas en el ámbito de enseñanza y desarrollo de videojuegos. Se realizará estas entrevistas con una temática más personal o de charla, para poder establecer un ambiente amigable y cómodo con el entrevistado.

Se plantea realizar alrededor de siete entrevistas, cinco de manera presencial y dos en línea. Los entrevistados serán:

- Gustavo Totoy, programador de Freaky Creation. Esta entrevista enfatizará sobre la experiencia personal dentro del desarrollo de videojuegos y el apoyo obtenido por la empresa Sony PlayStation.
- Christian Andrade, evangelizador de Epic Games. Esta entrevista enfatizará sobre el contexto actual de la industria de videojuegos en diferentes países en latinoamérica, y también, de su perspectiva personal acerca de la industria actual de desarrollo en Ecuador.
- David Fernando Chang, colaborador de Epic Games y fundador de ArcadeMe. Esta entrevista enfatizará acerca del futuro del desarrollo de videojuegos en Ecuador.
- María Fernández Hermida, diseñadora española de ambientes para videojuegos. Esta entrevista enfatizará acerca del mercado de videojuegos en España y la experiencia de trabajar en empresas Indies en Europa.
- Ernesto Santos y Xavier Cuenca, creadores de Civel Interactive. Esta entrevista enfatizará en la experiencia de un proyecto de videojuegos creado con una Universidad, y en los motivos personales para continuar desarrollando videojuegos en el medio ecuatoriano.
- David Eguiguren, director de la empresa Atixx. Esta entrevista enfatizará sobre el financiamiento que recibió por parte de las empresas nacionales que apoyaron el desarrollo del videojuego, Samsa y los caballeros de la Luz.
- Francisco Bedoya, programador en la empresa inglesa CodeMaster. Esta entrevista enfatizará preguntas sobre la experiencia y perspectiva del desarrollador de videojuegos en empresas extranjeras.

2.3 Planteamiento de la herramienta documental

Basado en los modos de representación de un documental de Bills Nichols, se realizará un video documental de “modo expositivo”, ya que se quiere enfatizar la idea principal del objetivo y ser claros con el hilo conductor del argumento. Con el fin de que el espectador se relacione con los personajes de este documental, se usarán recursos de la “representación participativa” para crear empatía a través de una sub trama ficcionada que involucra a un grupo de jóvenes desarrolladores que tienen preguntas y dudas con sus actividades.

Este documental tendrá una estructura narrativa clásica, conformada por una Introducción, un desarrollo y un desenlace. Para formar este hilo narrativo, los personajes del ficcionado abrirán el paso hacia los entrevistados y las respuestas de los entrevistados enlazaran los diferentes temas tratados; no se usará un personaje externo como voz en off.

Para las entrevistas del documental se usarán tomas de cámara estáticas para transmitir formalismo, y cámara en movimiento para realizar planos más emotivos, personales y en ocasiones por razones de estilo visual.

2.4 Tipo de producto: Audiovisual Documental

2.4.1 Pre producción

2.4.1.1 LogLine

Un grupo de desarrolladores de videojuegos expresan sus dudas acerca de lo que les prepara el futuro si siguen este camino, y por cada pregunta que surge, un experto en el campo responderá aquellas incógnitas.

2.4.1.2 StoryLine

La industria de desarrollo de videojuegos en el Ecuador es un mercado incipiente, por lo tanto, un grupo de expertos y desarrolladores de videojuegos independientes, explican y

detallan las experiencias, vivencias y perspectivas sobre el mercado de desarrollo de videojuegos en el país, para ayudar a un grupo de desarrolladores con muchas dudas y miedos a iniciar con su proyecto.

2.4.1.3 Sinopsis Comercial

La información acerca de la industria de desarrollo de videojuegos ecuatoriano es escasa, lo que lleva a un grupo de jóvenes creadores a cuestionarse lo que les depara el futuro si comienza a desarrollar un videojuego. ¿Se enfrentarán a una dura realidad o a un futuro esperanzador?

2.4.1.4 Tratamiento

Un grupo de desarrolladores conformado por un joven programador y sus amigos, se proponen hacer un videojuego. Durante su travesía, expresan sus dudas, miedos y conflictos a través de preguntas sobre ¿Qué camino es el más idóneo para seguir? Estas preguntas tendrán respuestas, a través de diferentes personas con experiencia en la industria de desarrollo de videojuegos que contarán sus experiencias, perspectiva y opiniones, que servirán como guía para las diferentes personas que quieren iniciar en este sector.

Entre estos personajes se encuentra Gustavo Totoy representando a Freaky Creation y To Leave; David Fernando Chang y Christian Andrade, colaboradores de Unreal Engine; María Fernández Hermida, representando el mercado internacional de videojuegos, David Eguiguren y su videojuego Samsa y los Caballeros de la Luz; y Ernesto Santos junto a Xavier Cuenca de Civel Interactive, representando a su juego cuencano “El Gran Viaje”.

Sus relatos ayudarán a explorar y establecer la realidad actual sobre el mercado en el país y el potencial que Ecuador podría tener en esta industria.

2.4.1.5 Guion literario

Se realizó un guion para establecer la estructura narrativa del documental que incluye un ficcionado, en donde se representó las vivencias de un grupo de desarrolladores que recién están iniciando en este ámbito. El argumento fue planteado en la sección de introducción de este documento. En el proceso del desarrollo del documental este guion tuvo cambios narrativos. *Ver anexo 2 “Guion Literario Final”*

2.4.1.6 Estructura Narrativa

La estructura narrativa propuesta tiene como objetivo presentar una introducción con las generalidades y contexto del mercado de desarrollo de videojuegos, junto a la presentación de los personajes y entrevistados; en la parte del desarrollo se desglosará sobre los conflictos, experiencias y opiniones de los involucrados, y el desenlace presentará la perspectiva que los entrevistados sobre el futuro de esta industria en el Ecuador.

Desglose:

- La introducción muestra a varios personajes basados en el principal público objetivo del documental, es decir, un grupo de desarrolladores independientes que están iniciando a desarrollar un videojuego. Luego, se establece el contexto a través de información y datos estadísticos sobre la industria de videojuegos y de desarrollo en general, en Latinoamérica y finalmente en Ecuador. Por último, termina presentando a los dos ejemplos de desarrolladores del país con más experiencia en esta industria.
- En el desarrollo o nudo del documental, se relatan varios temas que sirven al espectador para enterarse de la realidad de hacer videojuegos. Estos temas cubren, la experiencia vivida durante diferentes desarrollos, las principales dificultades al crear videojuegos, y la realidad actual respecto al mercado ecuatoriano.

- Durante el desenlace se expone opiniones de los entrevistados sobre el futuro del desarrollo en Ecuador. Se muestra ejemplos de videojuegos que se están realizando y que, de seguir con estos movimientos, hará que la industria de desarrollo de videojuegos en Ecuador pueda crecer.

2.4.1.7 Plan de Rodaje

Para no caer en la improvisación, se realizó un plan de rodaje como parte organizativa para estar preparados durante las grabaciones. En el anexo se especifica la programación de días y horas del rodaje, a quienes se va a entrevistar y en qué lugares. Ver “Anexo 3: Plan de Rodaje”

2.4.1.8 Presupuesto

Esta producción audiovisual tiene un costo aproximado de \$370 dólares, que incluye equipos de producción, equipos misceláneos y gastos indirectos.

Presupuesto ESTIMADO		TOTAL	\$370,00	
EQUIPO DE PRODUCCIÓN				
EQUIPO	TIPO	VALOR	TIEMPO	TOTAL
TASCAM	ALQUILER POR SEMANA	\$ 25	2 SEMANAS	\$ 50
TRÍPODE	COMPRA	\$ 15	-	\$ 15
CÁMARA EXTRAS	ALQUILER POR SEMANA	\$ 30	2 SEMANAS	\$ 60
LENTES 50mm	ALQUILER POR SEMANA	\$ 15	2 SEMANAS	\$ 30
MICRÓFONO	ALQUILER POR SEMANA	\$ 20	2 SEMANAS	\$ 40
MEMORIAS SD	COMPRA	\$ 40	-	\$ 40
BATERIAS CAMARA	COMPRA	\$ 10	-	\$ 10
			TOTAL	\$ 245
EQUIPO MISCELÁNEO				
EQUIPO	TIPO	VALOR	TIEMPO	TOTAL
MICROFONO CORBATERO	ALQUILER	\$ 20	-	\$ 20
DRON	PRESTADO	\$ -	1 DÍA	\$ -
LUCES	ALQUILER POR SEMANA	\$ 10	2 SEMANAS	\$ 20
			TOTAL	\$ 40
GASTOS INDIRECTOS				
EQUIPO	TIPO	VALOR	TIEMPO	TOTAL
LLAMADAS	PROPIO	\$ 10	-	\$ 10
MOVILIZACIÓN	PROPIO	\$ 40	-	\$ 40
CÁTERING	PROPIO	\$ 15	2 SEMANAS	\$ 30
HOSPEDAJE	ALQUILER POR SEMANA	\$ 5	1 DÍA	\$ 5
			TOTAL	\$ 85

Tabla 2.1 Presupuesto Estimado antes de la finalización del proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

2.4.2 Producción

2.4.2.1 Listado de Equipos

Este documental se realizó con dos cámaras Canon Rebel Ti5, con objetivos de 50mm (milímetros). El sonido fue captado y grabado con una Tascam y un corbatero. La Iluminación, en la mayoría de las entrevistas fue de origen natural, ya que las localidades usadas eran espacios con buena iluminación en interiores. Se usó luces fluorescentes en aspectos visuales para el ficcionado realizado. Se utilizó un dron para contextualizar una zona geográfica.

2.4.2.2 Tiempo estimado de la producción

La grabación del documental duró dos meses y medio, desde el mes de Noviembre/19 hasta mitad del mes de Enero/20. El primer mes se dedicó a la búsqueda y contacto de los principales protagonistas del documental. Parte significativa del tiempo en este mes fue invertido en realizar reuniones previas a la entrevista, con el fin de encuadrar el tema en cuestión.

El segundo mes, diciembre, se realizó el proceso de producción, donde se grabó la mayoría de entrevistas, tomas de paso, y el corto ficcionado que fue producido en las últimas semanas de este mes.

Por último, en Enero se realizó el proceso de montaje y postproducción del documental.

2.4.3 Postproducción

2.4.3.1 Montaje y edición

El proceso del montaje se inició clasificando y seleccionando el material necesario respecto al guion, luego, se organizó las partes de las entrevistas de acuerdo al hilo narrativo planteado, por último, se repitió el proceso para las tomas b-roll.

Para la edición del documental se utilizaron varios softwares especializados en los procesos de corte y montaje.

2.4.3.2 Animaciones y efectos.

Con el fin de dar dinamismo al documental, se realizaron diferentes secuencias de efectos y animaciones. Los tipos de animaciones usados fueron:

- Animaciones que ayuden a establecer información y contexto de las entrevistas (Claquetas y textos).
- Movimiento del logo del título del documental.
- Efectos visuales de transición y de fondo
- Infografías para datos estadísticos.

2.4.3.3 Sonorización

Para la edición del audio, se trabajó con un software edición y masterización de sonido, donde se ecualizó, comprimó y masterizó el volumen del audio de las grabaciones de los entrevistados. Entre otras actividades se realizó la reducción del ruido ambiental y el paneo de sonidos ambientales.

Las pistas de música utilizadas fueron descargadas de la biblioteca de audio de YouTube, y adicionalmente de la página web “Free Music Archive”.

La mezcla final fue revisada y realizada en el software de montaje y edición.

2.5 Duración del documental audiovisual

La duración del corte final de este documental es de 18 minutos con 15 segundos, incluido créditos.

2.6 Público Objetivo

Este documental va dirigido principalmente a la población ecuatoriana de entre 20 a 40 años de edad (5´249.192). Tomando en consideración que el 91% de los jóvenes en este rango consumen videojuegos en el Ecuador (UCSG, 2017) (4´776.765) y que el 75% de este segmento expresaron su deseo de involucrarse en el desarrollo de los mismos, a través de su profesión ya sea como programadores o como artistas independientes.

Un segmento secundario del mercado a cual, este documental, va dirigido son las empresas inversionistas que están interesadas en financiar este tipo de emprendimiento con proyecciones a futuro.

Entre estas opciones están Ángeles EC, una red ecuatoriana de inversionistas Ángel, que buscan personas con ideas que puedan reformular el estatus-quo de su mercado objetivo. Al momento tienen 7 aliados y están en busca de muchos más. (Ángeles EC, 2019)

2.7 Proyecciones a Futuro

A partir de este proyecto, se tiene planeado realizar una miniserie documental para expandir la información y los temas tratados. Esta expansión implicaría, viajar a diferentes regiones del país para conocer a más desarrolladores independientes, acercarse a organizaciones orientadas a lo académico o a lo gubernamental para evidenciar sus opiniones sobre el tema, y viajar a un país latinoamericano con un sector desarrollado para mostrar el proceso con el cual han obtenido resultados.

Se mejorará la calidad de imagen y de sonido; y de usos de efectos especiales dinámicos y artísticos.

La duración por capítulo también entraría en los cambios. Cada capítulo tendrá alrededor de 30 minutos a diferencia de los 18 minutos del documental original.

Por último, se busca distribuirlos en Netflix, plataforma por excelencia del streaming, donde se alberga diferentes documentales que analizan temas del desarrollo de

videojuegos. Esto ayudará en la parte económica, y también, para obtener mayor visibilidad y penetración en los espectadores interesados.

2.8 Plan de Financiamiento

Con este piloto documental, se tiene como objetivo llegar a diferentes personas e inversionistas, tanto ecuatorianos como extranjeros que gusten de la idea y que quieran contribuir con esta guía audiovisual de la industria de desarrollo de videojuegos en Ecuador.

Una vez asegurada una comunidad interesada por el proyecto, se realizará una campaña de financiamiento inicial para elevar el presupuesto de 350 dólares a una cifra entre 3000 a 5000 dólares. El medio a usar, será la plataforma crowdfunding, Kickstarter, siendo esta una de las plataformas más grandes de crowdfsource.

Con el nuevo presupuesto, se grabará el piloto con mucha más información y con mayor calidad en temas de producción. Con el mejorado producto, se participará en eventos internacionales para tratar de llegar a inversionistas influyentes que nos ayuden a establecer contacto con Netflix para realizar la serie y poder proyectarla en su plataforma.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Durante el proceso de investigación, se analizaron diferentes temas que aportan a la contextualización de la situación actual de la industria de desarrollo ecuatoriano. Las diferentes respuestas que los entrevistados dieron como resultado opiniones y experiencias, sirven para aclarar los problemas y alcanzar los objetivos planteados en este proyecto.

Los desarrolladores: David Eguiguren, Gustavo Totoy y la empresa Civel Interactive, han logrado realizar los tres primeros ejemplos importantes de desarrollo de videojuegos en el Ecuador: "To Leave", "Samsa y los Caballeros de la Luz" y la demo "El Gran Viaje". Los juegos mencionados están disponibles en diferentes tiendas digitales de videojuegos internacionales como Steam y PStore.

En la plataforma Steam se puede encontrar estadísticas sobre estos videojuegos, algunos de los resultados importantes se muestran a continuación.

Comentarios Positivos en la Plataforma de Steam

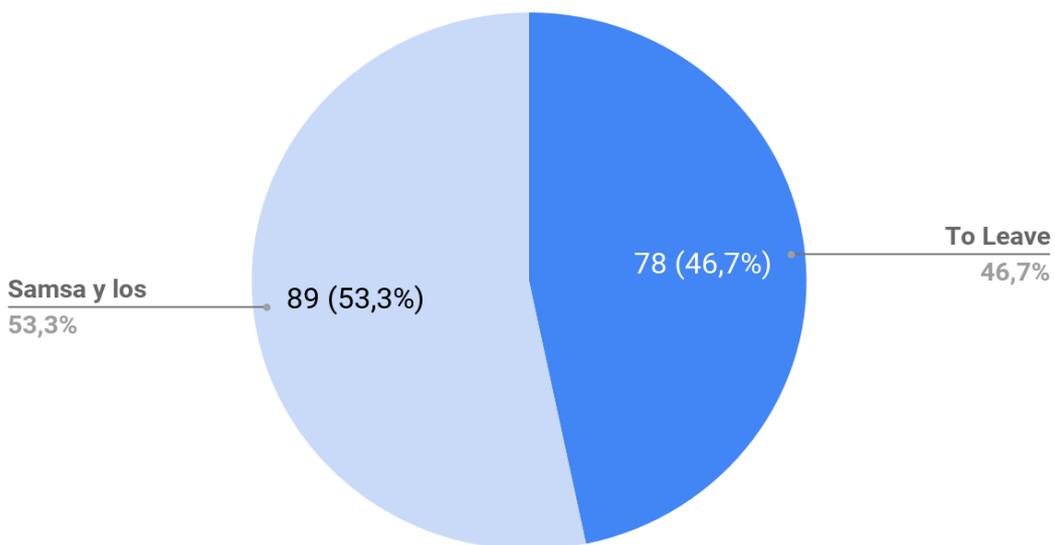


Gráfico 3.3 Porcentaje de comentarios de videojuegos ecuatoriano.

Fuente: Elaboración propia.

Samsa y los Caballeros de la Luz, posee 29 reseñas de las cuales el 89% son positivas y el 11% negativas. To Leave en este apartado posee 38 reseñas de las cuales el 78% son positivas y el 22% negativas. Ambos videojuegos, tienen mayores comentarios positivos que negativos. (Steam, 2019)

No hay una estadísticas sobre la cantidad exactas de personas que han jugado estos juegos, sin embargo, se puede obtener resultados de la cantidad de jugadores en los momentos de mayor acogida de estos videojuegos.

Cantidad de jugadores de Samsa y los Caballeros de la Luz en Steam

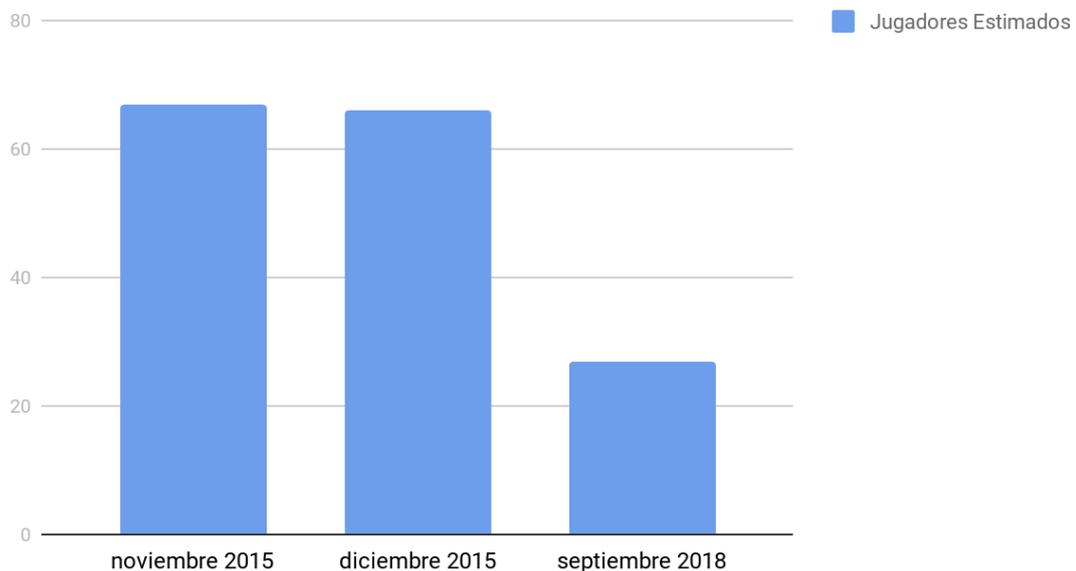


Gráfico 3.4 Cantidad de jugadores de Samsa y los Caballeros de la Luz.

Fuente: Elaboración propia.

Samsa y Los caballeros de la Luz, en las semanas de Noviembre/2015 y Diciembre/2015 tuvo una acogida de 133 jugadores simultáneos, mientras que, en la semana de Septiembre/2018 se logró una cifra de 27 jugadores simultáneo. (Steamdb, 2019). Esto muestra un descenso en la participación del consumidor en la actividad del juego.

Cantidad de Jugadores To Leave en Steam

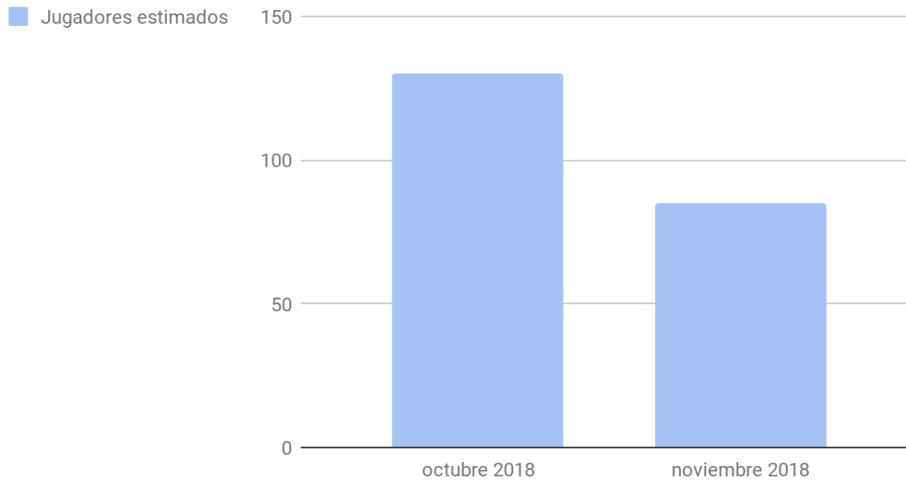


Gráfico 3.5 Cantidad de jugadores de To Leave.

Fuente: Elaboración propia.

En Octubre/2018, fecha del lanzamiento del videojuego To Leave, tuvo una participación de 130 jugadores simultáneos. Para Noviembre/2018 esta cifra descendió a 85 jugadores (Steamdb, 2019). Sin embargo estos números superan en un 300% a los jugadores simultáneos del videojuego “Samsa y los Caballeros de la Luz” lanzado en el 2015. Debido a la mayor promoción que se realizó en To Leave, éste ha logrado llegar a muchas más personas.

Con las experiencias y opiniones obtenidas en las entrevistas, se evidenció los principales obstáculos y problemas que aparecen al momento de desarrollar videojuegos. Una de estas dificultades es que, la mayoría de las personas que empiezan a desarrollar, no tienen una idea clara de cómo seguir adelante con el proyecto por el desconocimiento de las etapas que este involucra antes, durante y después de la realización del mismo.

Otros de los problemas analizados, que afecta al crecimiento de esta industria en el país es el desinterés o el desconocimiento por parte de los inversionistas de las oportunidades lucrativas que representan los videojuegos, lo que perjudica el desarrollo de estos emprendimientos, y por lo tanto, el crecimiento de este sector sea lento. Uno de los entrevistados, confirmó el hecho del financiamiento como uno de los puntos más críticos

para el crecimiento como industria, explicó su experiencia de cómo consiguió dinero para el financiamiento del proyecto y cuál es el mejor proceso para lograrlo.

Al indagar en las historias de los desarrolladores ya mencionados con anterioridad, se encontró que algunos de estos problemas aparecieron en las diferentes fases de los proyectos donde estuvieron involucrados.

Por último, se analizaron criterios de los entrevistados acerca de la importancia de intentar realizar videojuegos de manera independiente, sean demos o proyectos personales. Este tipo de actividades enriquece la experiencia y el portafolio personal de los desarrolladores, logrando la atención de otras empresas de ámbito nacional como internacional. Para afirmar este hecho, se analizó el caso de Francisco Bedoya, quien comenzó desarrollando demos de juegos en la Universidad de las Américas, y gracias a su desempeño, logró llegar a una empresa de desarrollo de videojuegos en Inglaterra llamada Codemasters.

Este documental llamado “Press Start: Indie devs”, fue proyectado a un grupo de 10 personas que tienen el interés en los videojuegos tanto como jugadores o como desarrolladores. De este grupo, el 90 % expresó diferentes opiniones positivas validando el mensaje de lo que se quiere comunicar en el documental, por otro lado, un 10% prefirió que se detalle más en algunos aspectos del documental; lo que consideramos como una oportunidad para en un futuro cercano bifurcar el hilo narrativo de los temas incluidos.

Validación del Documental

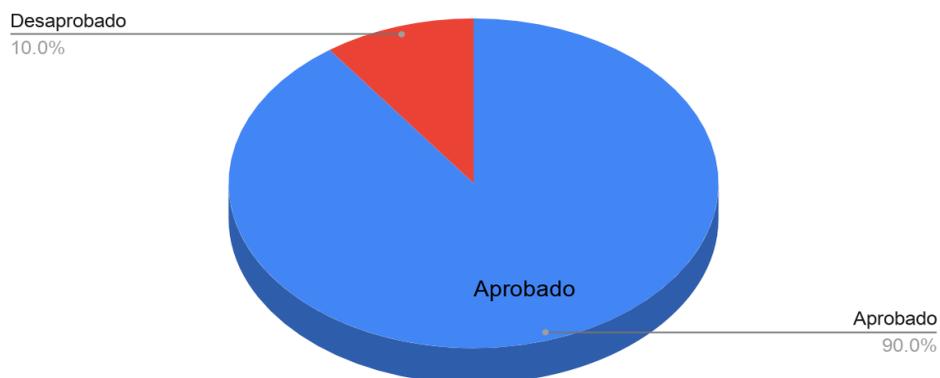


Gráfico 3.6 Validez de los espectadores ante la narrativa del documental.

Fuente: Elaboración propia.

En aspectos de calidad audiovisual (Imagen y sonido), al 80% les gustó en general y el otro 20% expresaron que hay espacio para mejorar en detalles puntuales como el etalonaje o el camera shake.

Calidad Audiovisual

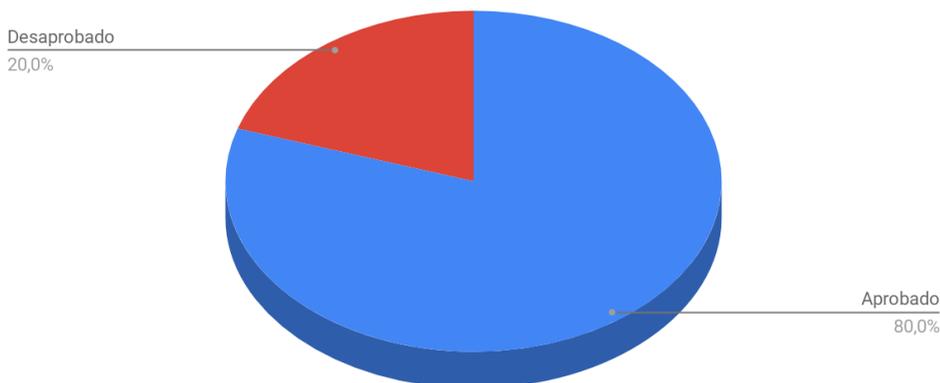


Gráfico 3.7. Validez de los espectadores ante la calidad audiovisual.

Fuente: Elaboración propia.

Los entrevistados que participaron en el documental, el 100% elogio y aprobó de una gran manera el producto final, recibiendo retroalimentación positiva por este grupo de desarrolladores e implicados en el documental, que forman parte del segmento objetivo.

Con este primer lote de aprobaciones, se empieza a proyectar el plan de expansión del proyecto, como es, la realización de un piloto documental más amplio en cuanto a la información mostrada y luego una serie documental de experiencias de desarrolladores indie.

En cuanto al presupuesto el costo real fue de \$350 dólares, es decir, \$20 dólares menos de lo propuesto anteriormente.

Presupuesto REAL			TOTAL	\$350,00
EQUIPO DE PRODUCCIÓN				
EQUIPO	TIPO	VALOR	TIEMPO	TOTAL
TASCAM	ALQUILER POR SEMANA	\$ 25	2 SEMANAS	\$ 50
TRÍPODE	COMPRA	\$ 15	-	\$ 15
CÁMARA EXTRAS	ALQUILER POR SEMANA	\$ 15	2 SEMANAS	\$ 40
LENTES 50mm	ALQUILER POR SEMANA	\$ 15	2 SEMANAS	\$ 30
MICRÓFONO	ALQUILER POR SEMANA	\$ 20	2 SEMANAS	\$ 40
MEMORIAS SD	COMPRA	\$ 40	-	\$ 40
BATERIAS CAMARA	COMPRA	\$ 10	-	\$ 10
			TOTAL	\$ 225
EQUIPO MISCELÁNEO				
EQUIPO	TIPO	VALOR	TIEMPO	TOTAL
MICROFONO CORBATERO	ALQUILER	\$ 20	-	\$ 20
DRON	PRESTADO	\$ -	1 DÍA	\$ -
LUCES	ALQUILER POR SEMANA	\$ 10	2 SEMANAS	\$ 20
			TOTAL	\$ 40
GASTOS INDIRECTOS				
EQUIPO	TIPO	VALOR	TIEMPO	TOTAL
LLAMADAS	PROPIO	\$ 10	-	\$ 10
MOVILIZACIÓN	PROPIO	\$ 40	-	\$ 40
CATERING	PROPIO	\$ 15	2 SEMANAS	\$ 30
HOSPEDAJE	ALQUILER POR SEMANA	\$ 5	1 DÍA	\$ 5
			TOTAL	\$ 85

Tabla 3.2 Presupuesto real después de la finalización del proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

Analizando el presupuesto real, el costo final invertido en este producto no fue oneroso en comparación con el costo de desarrollo del estándar de la industria, siendo este viable económicamente y cumpliendo con el resultado deseado en temas audiovisuales.

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

4.1 CONCLUSIONES

Las experiencias y perspectivas de los desarrolladores ecuatorianos que han lanzado sus videojuegos en diferentes plataformas, son clave para establecer que se han dado los primeros pasos hacia esta industria. Con el documental "Press Start: Indie Devs", se concluye a través de las opiniones de los entrevistados, que puede haber una oportunidad en el mercado de desarrollo de videojuegos, como lo tiene el resto de países latinoamericanos como Argentina, Brasil, Chile y Colombia.

En Ecuador existen movimientos importantes que aportan al sector, como son: los laboratorios de estudios de videojuegos (GameLabs UPC), las hackaton's como los Global Game Jam, conferencias sobre tema de videojuegos y eventos como el Game Fest's. Estos actores, aparte de darle actividad a la industria, crean muchas más comunidades de jugadores y futuros desarrolladores que esperan una oportunidad para emprender.

Al ser una industria en crecimiento, existen dificultades en diferentes aspectos como financiación, desarrollo, lanzamiento, entre otros; estos factores no se han profundizado con anterioridad en Ecuador causando que los desarrolladores se sientan intimidados o desorientados al momento de empezar un proyecto. Se pensaba que no existen inversiones en el área nacional para estos emprendimientos, cuando en realidad empresas como ILE y Arcimego de Loja ya han realizado inversiones para desarrollar videojuegos. Este tipo de desconocimiento hace que los desarrolladores no intenten buscar de manera adecuada el financiamiento necesario para sus proyectos.

Junto a los entrevistados, se llegó a la conclusión que hace falta más proyectos de videojuegos para que estas empresas inversoras empiecen a arriesgarse a financiar en este tipo de propuestas.

Con este tipo de producto, los interesados a trabajar en la industria de desarrollo de videojuegos ecuatoriano tendrán una guía con información relevante, que les permita continuar con sus aspiraciones.

4.2 RECOMENDACIONES

4.2.1 Recomendaciones generales

A partir de este documental, se puede expandir a otros medios, como la creación de un libro blanco de desarrollo de videojuegos en el Ecuador, que amplíe de manera escrita los temas tratados en este documental y lo recopile en una sola guía. Esto es esencial para comenzar una industria más profesional y más viable para las diferentes personas interesadas en el tema.

Se recomienda a instituciones y universidades impartir más sobre el tema de desarrollo de videojuegos. Se puede comenzar enseñando tipos de documentales internacionales y por supuesto, tener como prioridad a Press Start: Indie Devs!, documental sobre el desarrollo de videojuegos ecuatoriano.

Se sugiere continuar con las diferentes propuestas que se han realizado en estos últimos años para fomentar el desarrollo de videojuegos como: las Global Game Jam, los laboratorios de estudios de desarrollo de videojuegos de las diferentes universidades y conferencias que involucra tantos profesionales nacionales como internacionales sobre el tema.

Aprovechar las megas tendencias tecnológicas del mercado mundial para generar propuestas de desarrollo de videojuegos de realidad aumentada, realidad virtual, realidad mixta, como experiencias educativas y de entretenimiento para ayudar a las personas que no se encuentran familiarizados sobre algún tema que puede ser explicado con estas tecnologías.

4.2.2 Recomendaciones en producciones

A futuros documentalistas y productores audiovisuales que quieran seguir con este tema, se recomienda investigar más sobre las provincias que no se han profundizado en este documental.

A nivel de preproducción, pensar muy bien en el scouting de localizaciones, aspectos como la acústica en estos lugares es de vital importancia para realizar las entrevistas correctamente. Así mismo, estar siempre preparado con un banco de preguntas preferiblemente abiertas, y que el entrevistador esté preparado para alguna intervención espontánea. Llevar la entrevista a un ambiente de charla.

A nivel de producción, invertir en estabilizadores y luces que ayuden a la mejora del resultado de la grabación, así mismo, usar una misma marca de cámara, y en lo posible, de tipo lente para evitar cambios bruscos en la captación de color que pueden ralentizar el proceso de edición y postproducción. Otra situación a considerar es tener en cuenta la captación de audio y problemas de reverberación.

En la última etapa de la postproducción, se recomienda, tener una computadora de gama alta para tener un buen rendimiento en el proceso y en el renderizado sin ralentizaciones y poder realizar animaciones o efectos de gran nivel que ayuden con el dinamismo del tema tratado.

BIBLIOGRAFÍA

Wijman, T. (2018, Junio 18). "The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market". Newzoo. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>

McGlaun, S. (2019, Enero 24). "Video Games Industry Destroys Movie Industry With Killer \$43 Billion Revenue Haul In 2018". Hothardware. Recuperado de <https://hothardware.com/news/video-game-industry-revenue-2018>

Whalen, A. (2019, Enero 23). "Video games made 4 times as much as the top 100 movies in 2018: here are the top 20 best-selling titles". Newsweek. Recuperado de <https://www.newsweek.com/best-selling-video-games-2018-biggest-movies-top-red-dead-redemption-2-smash-1302582>

Whalen, A. (2019, Enero 23). "Video games made 4 times as much as the top 100 movies in 2018: here are the top 20 best-selling titles". Newsweek. Recuperado de <https://www.newsweek.com/best-selling-video-games-2018-biggest-movies-top-red-dead-redemption-2-smash-1302582>

Top 10 Countries/Markets by Game Revenues. (2019). Newzoo. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/>

Gavasa, J. (2018). "Los grandes nombres de la industria del videojuego en América Latina". Panamericanworld. Recuperado de <https://panamericanworld.com/revista/startups/los-grandes-nombres-de-la-industria-del-videojuego-en-america-latina/>

Dávila, E. (2018, Enero 26). "Ecuador se une por cuarto año consecutivo del Global Game Jam". El comercio. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/guaifai/global-game-jam-ecuador-videojuegos.html>

Chang, D. (2017, Febrero 3). "4 razones por las que debería haber una industria de videojuegos en Ecuador — y en toda Latinoamérica". Medium. Recuperado de <https://medium.com/@davidfchang/4-razones-por-las-que-deber%C3%ADa-haber-una-industria-de-videojuegos-en-ecuador-y-en-toda-latinoam-ba47e9b1e05c>

ESPAE (2017). "Global Entrepreneurship Monitor Ecuador 2017".[Archivo PDF] Recuperado de <https://espae.espol.edu.ec/wp-content/uploads/documentos/GemEcuador2017.pdf>

Videojuegos hechos en Chile: la industria creativa que promete en el extranjero. (2017). ACHAP. Recuperado de <http://www.achap.cl/videojuegos-hechos-en-chile-la-industria-creativa-que-promete-en-el-extranjero/>

El mundo de los videojuegos made in Chile. (2019, Abril 30). ACHAP Magazine. Recuperado de <http://revista.achap.cl/el-mundo-de-los-videojuegos-made-in-chile/>

Prochile (2012). "Estudio de mercado Servicio Videojuegos para el mercado de Ecuador".[Archivo PDF] Recuperado de https://www.prochile.gob.cl/wp-content/files_mf/documento_11_19_12110508.pdf

Calatayud, A. (2012). 8º Arte, el Videojuego. [Versión de QuijoteSoft]. doi: 978-84-9923-697-1 Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Ob5MZhNzjRY&t=6s>

U.S. Games Market 2018. (2018, Agosto 1). Newzoo. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/infographics/us-games-market-2018/>

Historia de los videojuegos. (s.f.). Retro Informática. Recuperado de <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

Rosenberg, D. (2019, Agosto 13). "Jobs in the Video Game Industry". The Balance Careers. Recuperado de <https://www.thebalancecareers.com/video-game-jobs-525965>

Orsetti, F. (2017, Agosto 15). "#fichinlatam: 10 grandes estudios latinoamericanos de desarrollo de videojuegos". Malditosnerds. Recuperado de <https://malditosnerds.com/FichinLatAm-10-grandes-estudios-latinoamericanos-de-desarrollo-de-videojuegos-t201708150001.html>

Herrera, A. (2017, Diciembre 11). Videojuegos e innovación en Latinoamérica". Medium. Recuperado de <https://medium.com/medialabuio/videojuegos-e-innovaci%C3%B3n-en-latinoam%C3%A9rica-e94a3c903220>

AEVI. (2018). "La industria del videojuego en España, Anuario 2018".[Archivo PDF] Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf

El GuayasTech aspira a ser cuna de las innovaciones. (2014, Agosto 16). El Telégrafo. Recuperado de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/tecnologia/1/el-guayastech-aspira-a-ser-cuna-de-las-innovaciones-galeria>

Jóvenes crearon videojuegos en el Global Game Jam organizado en Quito por Medialab. (2018). CIESPAL. Recuperado de <https://ciespal.org/jovenes-crearon-videojuegos-en-el-global-game-jam-organizado-en-quito-por-medialab/>

Pallero, D. (2018, Noviembre 05). "Ecuador crea sus juegos electrónicos". El comercio. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/guaifai/ecuador-crea-juegos-electronicos.html>

Sandoval, B. y Chavarriá, G. (2017, Marzo 14). Análisis del consumo de videojuegos en jóvenes de 12 a 30 años en la ciudad de Guayaquil en el año 2017. [Tesis de pregrado]. Universidad Católica Santiago de Guayaquil, Guayaquil.

Sandoval, B. y Chavarriá, G. (2017, Marzo 14). "Análisis del consumo de videojuegos en jóvenes de 12 a 30 años en la ciudad de Guayaquil en el año 2017".[Archivo PDF] Recuperado de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/8277/1/T-UCSG-PRE-ART-IPM-121.pdf>

Mujica, C. y Medina, G (2020). Página web de TrashBot. Recuperado de <https://www.trashbot.net/>

Metamentaldoc. (s.f.). "Clasificación de Bill Nichols".[Archivo PDF] Recuperado de http://metamentaldoc.com/Clasificaci%F3n_Bill_Nichols.pdf

Ecuador – Piramide de población. (2017). Datosmacro. Recuperado de <https://datosmacro.expansion.com/demografia/estructura-poblacion/ecuador>

Página web de Ángeles EC, Red Ecuatoriana de Inversionistas Ángel (s.f.). Recuperado de <https://angeles.ec/acerca-de/>

Newell, G. (2020). "To Leave". Steam. Recuperado de <https://steamcommunity.com/app/896340#scrollTop=0>

Newell, G. (2020). "Samsa y los Caballeros de la Luz". Steam. Recuperado de <https://steamcommunity.com/app/371320>

Djundik Pavel (2020). "To Leave Steam Chart". Steamdb. Recuperado de <https://steamdb.info/app/896340/graphs/>

Djundik Pavel (2020). "Samsa y los Caballeros de la Luz Steam Chart". Steamdb. Recuperado de <https://steamdb.info/app/371320/graphs/>

Samsa y los Caballeros de la Luz", videojuego de Ecuador para el mundo. (s.f.). Metroecuador. Recuperado de <https://www.metroecuador.com.ec/ec/entretenimiento/2015/12/07/samsa-caballeros-luz-videojuego-ecuador-mundo.html>

Astudillo, G. (2017, Marzo 29). "El Gran Viaje es un videojuego de los cañarís". El comercio. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/tendencias/canaris-videojuego-proyecto-universidaddecuencia-intercultural.html>

ANEXOS

ANEXO 1: PREGUNTAS DE ENTREVISTAS.

Entrevista a Gustavo Totoy.

Gustavo Totoy fue el programador de la empresa Freaky Creation, involucrado en el proceso de realización del videojuego ecuatoriano, To Leave. Nos ayudó con su entrevista a establecer un ejemplo claro de desarrollo de videojuego en Ecuador que ha tenido un cierto impacto a nivel internacional.

Preguntas.

1. Introducción
2. Qué experiencia tuvo con el desarrollo de videojuegos (Que roll desempeño en Freaky)
3. Hable un poco acerca de su tiempo en FC (freaky)
4. Hable un poco acerca del proyecto "To leave"
5. ¿El juego final fue el mismo cual visionaron primero?
6. Explique un poco del diseño de juego en To Leave, la ciencia detrás del juego
7. ¿Por qué hacer un videojuego?
8. ¿Cuál es el viaje que se hace para hacer un videojuego?
9. Para usted, ¿Qué significa ser un desarrollador indie?
10. La temática detrás del videojuego To Leave, ¿Es algo que resuena con ustedes, con usted?
11. ¿En qué plataformas fue lanzado su juego y por qué?
12. Una vez lanzado su juego, a ojos del mundo, ¿Cómo se sintió?
13. ¿Qué cosas tuvieron que cambiar durante la etapa de desarrollo y por qué?
14. ¿Qué es lo que más miedo da de trabajar en un videojuego indie?
15. ¿Qué dificultades aparecieron durante la etapa de desarrollo?
16. ¿Cómo un indie gana principalmente fondos?
17. ¿Qué ayuda recibieron durante el desarrollo del videojuego?
18. ¿Qué sabe acerca de la industria de videojuegos en el Ecuador?
19. ¿Cómo Ecuador puede ayudar a sus grupos de desarrolladores indies?

20. ¿Se puede vivir siendo un desarrollador indie?
21. ¿Ecuador posee algún potencial respecto al desarrollo de videojuegos?
22. ¿Cuáles serían las consecuencias de un juego indie que fracasó?
23. ¿Se puede realizar un videojuego sin inversores?
24. ¿Momentos cruciales para un juego indie, en desarrollo, y en lanzamiento?
25. ¿El desarrollo de videojuegos comparado a tiempos atrás?

Transcripción de partes importantes de la entrevista a Gustavo Totoy:

Primera parte de la entrevista

03:30 Gustavo da su introducción y se presenta.

05:04 Recursos (programa de desarrollo y toda la historia)

08:48 Plan original de financiamiento

09:25 ¿Porque un videojuego?

10:20 Lo que es un juego en la media y en el medio

11:10 temas tratados en [To Leave](#)

12:34 Explicación del mundo de [To leave](#)

Segunda parte de la entrevista

1:00 Explicación del mundo de [To leave](#) parte 2

03:00 [Psvita](#)

09:00 Sony y lanzamiento

11:00 Comunidad [Youtube](#)

Tercera parte de la entrevista

00:01 [Crunch](#)

01:08 "Ecuador en su miseria puede hacer algo"

Cuarta parte de la entrevista

00:01 Programa de ayuda de promoción de videojuegos

01:45 lo que sirve el intento de desarrollo de una videojuego

03:18 Industria de videojuegos en Ecuador

Quinta parte de la entrevista

00:01 Palabras alentadoras para salir al extranjero

01:00 Experiencia proyectadas

02:35 [Misconcepciones](#) de videojuegos

04:00 Consecuencias de fallar

Sexta parte de la entrevista

01:00 La mejor promoción e incentivo para este mercado

02:00 interés en videojuegos

02:55 Saturación del mercado

04:30 Mensaje final



Figura 1. Gustavo Totoy en entrevista.

Fuente: Press Start: Indie Devs.

Entrevista a Christian Andrade

Christian Andrade trabaja con Epic Games como evangelizador latinoamericano del motor gráfico Unreal Engine. Gracias a él, se puede explicar información de la realidad de la industria de videojuegos en Latinoamérica como su punto de vista del panorama de los posibles desarrolladores en el Ecuador, evidenciando problemáticas.

Preguntas.

1. ¿Qué es Epic?
2. ¿Qué es un evangelizador de Epic?
3. ¿Porque Epic tiene estas iniciativas?
4. ¿Por qué darle estas oportunidades a Latinoamérica?
5. ¿Qué sabe acerca de la industria de videojuegos?
6. ¿Qué sabe acerca de la industria de videojuegos ecuatoriana?
7. ¿Conoce desarrolladores de aquí?
8. ¿Qué puede decirnos acerca del desarrollo indie en Latinoamérica?
9. ¿Comparta con nosotros acerca del desarrollo indie ecuatoriano?
10. ¿Piensa que Ecuador tiene potencial para mercado de videojuegos?
11. ¿Qué se necesita para tener un mercado de videojuegos activo?
12. ¿Qué es un engine?
13. ¿Porque es gratuito ahora el Unreal Engine?
14. ¿Es esta la única herramienta gratuita que existe para el desarrollo?
15. ¿Es más fácil desarrollar videojuegos hoy en día?
16. ¿Cuál es la expectativa común para un desarrollador que recién empieza?
17. ¿Trabajar independiente contra trabajar en una empresa?
18. ¿Para un latinoamericano, que tan fácil es trabajar en videojuegos en el exterior?
19. ¿Qué piensa del futuro del desarrollo en Latinoamérica y en Ecuador?
20. ¿Qué es lo más importante que un desarrollador debería saber antes de entrar a este ámbito?
21. ¿Cómo se desarrollan los videojuegos?
22. ¿Existe un orden o pasos específicos para crear videojuegos?
23. ¿Usualmente como son financiados los juegos independientes?
24. ¿Cómo son financiados los juegos lanzados por empresas?

25. ¿Cómo puedo hacer atractivo un videojuego a ojos de un inversor?
26. ¿Qué países son los que más industria tienen?

Transcripción de partes importantes de la entrevista a Christian Andrade:

PRIMERA PARTE

- **Mi trabajo es enseñar a los demás sobre este oficio de desarrollo: 00:10 - 00:51**
- **Unreal aporta recursos importante para el desarrollo en diferentes países y en Ecuador: 01:00 - 02:35**
- **En Latinoamérica se encuentra diferentes situaciones, los países latinoamericanos, que han tenido un progreso en los últimos años, comenzaron a realizar múltiples eventos en donde se promocionan sobre su industria. Las diferentes empresas, comenzaron a fijarse y a contribuir, de ahí nacieron los ejemplos de éxito y las otras empresas siguieron ese proceso: 02:45 - 04:15**
- **Pensamiento de desarrolladores locales: 04:20 - 04:40**
- **Que está haciendo los otros países a diferencias de Ecuador: 05:30 - 05:50**
- **Habla de la Industria chilena de desarrollo de videojuegos: 05:50 - 06:10**
- **Característica especial para crecer: 06:25 - 06:55**
- **Hay ayuda en los otros países del gobierno para esta industria - 07:05 - 07:30 / 08:10 - 08:35 / Y no ha frenado esto desde ya varios años - 08:40 - 09:05**
- **La mejor fuente de apoyo en un videojuego: 09:10 - 09:30**

- **Que tiene Ecuador en la actualidad:** 09:31 - 10:10
- **Consejo para crear videojuegos en Ecuador: Parte fácil** - 11:20 - 11:35; **parte difícil** 11:35 -11:43

SEGUNDA PARTE

- **Sueños de los desarrolladores:** 00:12 - 00:35
- **Se debe aprender de los errores de ejemplos pasados para salir adelante:** 01:10 - 01:40

Errores puntuales para videojuegos

- **Uno, no pensar en tu producto:** 01:50 - 02:30
- **Dos, no pensar en recursos:** 02:30 - 03:00
- **Tres, no entender la industria:** 03:00 - 03:30; 03:50 - 04:30
- **Comparación de tiempos antiguos que tan fácil es hacer videojuegos, hace 20 años atrás no habían los recursos de ahora:** 05:00 - 06:35



Figura 2. Christian en Entrevista.

Fuente: Press Start: Indie Devs.

Entrevista a David Fernando Chang.

David Fernando Chang, aparte de ser, profesor de ESPOL, trabaja con Epic Games como evangelizador latinoamericano del motor gráfico Unreal Engine. Gracias a él, se puede explicar información de la realidad de la industria de videojuegos en Ecuador como su punto de vista del panorama de los posibles desarrolladores en el Ecuador, evidenciando el potencial hablado en el documento.

Preguntas

1. ¿Qué es un evangelizador de Epic?
2. ¿Qué es lo que usted se dedica actualmente?
3. ¿Por qué es importante para usted influenciar el estado actual del desarrollo de videojuegos Ecuatorianos?
4. ¿Cuál es su opinión acerca de la industria de videojuegos?
5. ¿Su opinión acerca del desarrollo de videojuegos ecuatoriano?
6. ¿Cómo podemos promover este ámbito localmente?
7. ¿Qué ganaríamos de tener una industria de videojuegos ecuatoriana?
8. ¿Qué es lo que involucra realizar videojuegos en la vida de una persona?
9. ¿Existen interés en el Ecuador para la realización de videojuegos?
10. ¿Qué videojuegos se han lanzado al mundo desde Ecuador?
11. ¿Porque no hay más videojuegos lanzados?
12. ¿El gobierno ayuda de alguna manera a promover este ámbito?
13. ¿cómo convencerías al gobierno de invertir más en el desarrollo?
14. ¿Cuáles son sus expectativas para el futuro del desarrollo de videojuegos ecuatorianos?
15. ¿Deberían las universidades considerar una carrera de creación de videojuegos?
16. ¿Cuáles son los movimientos por partes de universidades que actualmente se realizan para promover el desarrollo de videojuegos como carrera?
17. Usualmente ¿Quiénes son los que están detrás de los nuevos intentos de desarrollo?
18. ¿Usted qué piensa de un documental que sigue a los movimientos del desarrollo de videojuegos ecuatoriano?
19. ¿Qué significa para un joven ecuatoriano ser un desarrollador independiente?
20. ¿Cuáles serían los ejemplos más importantes de videojuegos ecuatorianos?

Transcripción de partes importantes de la entrevista de David Chang:

PRIMERA PARTE

- **Porque desarrollar videojuegos - 02:00**
- **No había alguna empresa o emprendimiento para videojuegos muchos años atrás 02:35 -02:50**
- **Su relación con Epic games - 03:15**
- **Eventos que realizo desde su empresa ArcadeMe - 04:08**
- **Habla sobre el potencial en Latinoamérica - 04:53 - 05:19**
- **Ser evangelizador de Epic Games: 05:45**
- **Motor de videojuegos/porque es gratuito: 07:00 - 07:45**
- **Importancia ese motor de videojuegos: 08:10 - 09:17**
- **Desarrollo a través de tiempo en ecuador: 09:28 / 09:41 - 10:46**
- **Qué importancia en Latinoamérica es videojuegos/tipos de juegos que hacen dinero: 10:55**
- **Segunda parte**
- **Qué importancia en Latinoamérica es videojuegos/tipos de juegos que hacen dinero: — 00:30**
- **Que es lo que impulsa en una región, los videojuegos: 00:38 - 00:58**

- **¿Esto lo ve en Ecuador?: 01:10 -01:42**
- **La perspectiva de la Industria de videojuegos en el ecuador: 02:20 - 02:50**
- **Hay Profesores con herramientas adecuadas para enseñar: 02:51 * 03:10**
- **Historias de proyectos: 03:15 - 03:40**
- **Debe haber Calidad mundial en nuestros videojuegos para que puedan surgir:**
- **03:41 - 04:05**
- **Si se busca sobre el tema de desarrollo de videojuegos en Ecuador, se encuentra que es difícil hallar la información debido al desconocimiento sobre la situación actual de la industria: 04:15 – 05:00**



Figura 3. David en entrevista.

Fuente: Press Start: Indie Devs.

Entrevista a María Fernández Hermida.

María Hermida, es una desarrolladora independiente de videojuegos de España que trabaja para una institución pro-derechos de mujeres desarrolladoras de videojuegos. Nos dio un panorama más internacional, en cuanto a los videojuegos, así también como el significado de ser un desarrollador indie en un país con más industria como España.

Preguntas

- 1.-Introducción
- 2.-Comparta acerca de su profesión
3. ¿Qué roles son los usuales que se ven en el desarrollo de un videojuego?
4. ¿Cuáles de esos roles son los más populares?
5. ¿Cuáles de esos roles se consideran los más importantes?
6. ¿Qué piensa de la industria de videojuegos en general?
7. ¿Qué piensa acerca de la industria de videojuegos indie?
8. ¿Que conoce de Ecuador en respecto al desarrollo de videojuegos?
9. ¿Qué sabe acerca de la industria de videojuegos Europea?
10. Sus experiencias en la industria
11. ¿Cómo funciona trabajar como freelance en esta industria?
12. Freelance vs Contrato
13. ¿Por qué trabajar profesionalmente con los videojuegos?
14. ¿Que se debería saber antes de adentrarse al mundo de los videojuegos?
15. ¿Qué preparación es necesaria para poder llegar al nivel profesional en este ámbito?
16. ¿Cuáles son los países que contribuyen más al desarrollo de videojuegos?
17. ¿Son los videojuegos una industria lucrativa?

Transcripción de partes importantes de la entrevista de María Fernández

MARÍA FERNÁNDEZ

- **El Mercado de videojuegos es grande en todo el mundo:** 00:50 - 01:35
- **Las industrias potentes aportan a la economía de esos países:** 01:45 - 02:05
- **Los videojuegos en España: El Sector 3D paso a ser un sector de desarrollo de videojuegos. Hay pocas empresas de videojuegos de primer mundo, pero si varias compañías pequeñas de desarrollo** 02:10 - 03:20
- **Motivación para los desarrolladores de España también se puede relacionar en Ecuador:** 03:40 - 04:10

- **Las industria más potente en otros países: Estados unidos y Japón** 05:00 - 05:30
- **Entrar en la industria de videojuegos no es fácil pero si posible, especialmente en las desarrolladoras indies:** 06:35 - 07:35
- **La industria indie:** 07:45 - 08:30
- **Opinión para comenzar proyecto indies, ¿es viable?** : 08:35 - 09:25
- **Problema de saturación de videojuegos indies:** 09:25 - 09:55

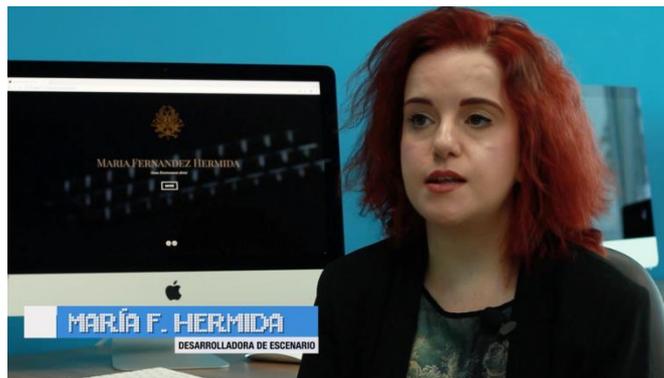


Figura 4. María en entrevista.

Fuente: Press Start: Indie Devs.

Entrevista a Xavier Cuenca y Ernesto Santos

Ambas personas pertenecen a la empresa Civel Interactive de Cuenca, una empresa desarrolladora independiente que ha comenzado a hacer videojuegos desde hace 2 años atrás. Ernesto actúa como director y programador mientras que Xavier como diseñador de personajes y escenarios. Sus respuestas nos ayudaron a identificar verdaderos programas entre una empresa indie en el país así también como mensajes positivos de cara al futuro.

Preguntas

1. ¿Porque hacer un videojuego?
2. Relátenos su experiencia con los videojuegos?
3. Relátenos su experiencia con el desarrollo de un videojuego.
4. ¿Cuál fue su obstáculo más grande durante el desarrollo?
5. ¿Qué es el pulido de un videojuego?
6. Hacer videojuegos en Ecuador, ¿Les benefició o perjudicó de alguna manera?
7. ¿Cuál es la verdadera realidad de ser un desarrollador independiente?
8. ¿Qué es lo que hubieran hecho diferente?
9. ¿Qué proyectos trabaja actualmente?
10. ¿Por qué no lanzaron más videojuegos?
11. ¿De qué manera uno gana dinero desarrollando videojuegos?
12. ¿Qué opciones de financiamiento consideraron?
13. ¿Cómo financiaron su videojuego?
14. ¿Cuál sería la mejor manera de promover el desarrollo de videojuegos en el Ecuador?
15. ¿Qué riesgos existen para un desarrollador?
16. ¿Qué herramientas aprovecharon para el desarrollo de su videojuego?
17. ¿Cómo se hace un videojuego?
18. ¿Qué beneficios hay detrás de realizar un videojuego?
19. ¿Qué es importante considerar como habilidades al momento de desarrollar un videojuego?
20. ¿Qué nota tendría para los aspirantes al desarrollo de videojuegos?

Transcripción de partes importantes de la entrevista de Civel Interactive

PRIMERA PARTE

- **Esta industria crece a medidas que los intentos sigan:** 00:35 - 00:45
- **Civil Interactive es uno de los ejemplos que enseña que estas experiencias interactivas pueden ser rentables:** 02:40 - 03:20

- **No hay un método específico para hacer videojuegos: 03:45 - 03:55**
- **El panorama de la industria de videojuegos en Ecuador: 05:25 - 05:55**
- **Unos de los problemas básicos son las inversiones: 06:12 - 06:30**
- **El Mercado aun no abierto completamente las puertas a este sector: 07:15 - 07:25**
- **El principal problema del cierre de las empresas indie es pensar en hacer videojuegos con presupuestos altos: 08:20 - 08:40**
- **Se debe entender efectivamente que es hacer videojuegos: 08:45 - 09:30**

SEGUNDA PARTE

- **La realidad virtual puede ser atractiva en el futuro: 04:10 - 04:15**
- **Hacer un videojuego ayuda al portafolio de los estudiantes o de los recién graduados: 05:20 - 06:10**
- **Gran viaje, el videojuego que hicimos junto a la universidad con una temática cañari fue una BOMBA 06:15 -06:30**
- **Una de las mayores dificultades, es querer hacer un videojuego TRIPLE AAA: 08:45 - 09:35 / 09:35 - 10:00**
- **Hay que tener confianza en lo que se quiere emprender y hacerlo: 10:11 - 10:30**
- **El Trabajo en Equipo es importante en este tipo de proyectos 11:15 - 11:30**

TERCERA PARTE

- **El negocio actual de hacer videojuegos y el principal problemas que tienen los ecuatorianos es la falta de confianza a cosas nuevas: 03:30 - 04:00**
- **¿Porque queremos hacer videojuegos?: 04:45 - 05:00**
- **Panorama de videojuegos, llamar la atención con los videojuegos es lo ideal: 06:00 - 06:17**
- **En el futuro debería haber más inversión: 01:00 - 01:35**
- **Lo principal, hay que seguir haciendo videojuegos y no parar: 01:35 - 02:15**
- **Ecuador puede ser competitivo en el desarrollo de videojuegos, tenemos un nivel bastante alto en diferentes ramas: 04:20 - 04:42**
- **Solo falta que uno de estos intentos despunte para que la industria comience a crecer de manera acelerada: 08:20 - 08:35**



Figura 5. Civel interactive en entrevista.

Fuente: Press Start: Indie Devs.

Entrevista a Francisco Bedoya.

Francisco, trabaja como programador de código de motor en la empresa Code Master de Inglaterra, Aunque tuvimos una entrevista con Francisco, desgraciadamente por términos de calidad de audio no se lo pudo poner en el documental más allá, de ser un ejemplo claro del potencial que existe en Ecuador para salir a empresas de desarrollado en el exterior.

Preguntas

1. Introducción
2. ¿Qué oportunidades te dio el desarrollar un videojuego?
3. Háblanos de como salió la idea de un videojuego como tu tesis
4. ¿Cuáles fueron tus experiencias?
5. ¿Dónde trabajas hoy en día?
6. ¿Cómo te contactaron para trabajar ahí?
7. Háblanos acerca de la industria en Inglaterra
8. ¿En qué trabajabas antes de irte al extranjero?
9. ¿Existían estudios de desarrollo de videojuegos en Ecuador?
10. ¿Qué conoces acerca del desarrollo de videojuegos ecuatoriano?
11. ¿Estuviste involucrado en algún proyecto aparte de tu tesis?
12. ¿Cuáles son tus planes a futuro?

Transcripción de partes importantes de la entrevista de Francisco Bedoya

PRIMERA PARTE

- **Empezó haciendo videojuegos en la Universidad:** 02:25 - 02:45
- **Decidió hacer un master en Inglaterra y de ahí, empresas comenzaron a interesarse en su trabajo:** 03:40 - 04:00
- 04:30 - 05:00
- **Dificultades en el exterior:** 05: 20 - 06:15

SEGUNDA PARTE

- **Experiencia en un equipo extranjero de videojuegos, comparación del proceso de desarrollo y la experiencia que ha obtenido: 00:45 – 01:35**
- **La perspectiva de videojuegos allá es de ser una industria seria y bien organizada, no es permisible retrasar algún proyecto: 04:30 - 07:15**

TERCERA PARTE

- **Diferentes estigmas de videojuegos en Ecuador deben cambiar: 00:35 - 00:55**
- **Se debe atrever a hacer cosas nuevas en el Ecuador como lo están haciendo el resto de países: 04:00 - 04:30**
- **Las empresas de videojuego mueven una cantidad enorme de dinero: 05:30 - 05:55**
- **Le gustaría estar en Ecuador haciendo y crear una empresa de videojuego: 06:00 - 07:30**



Figura 6. Francisco en entrevista en línea.

Fuente: Press Start: Indie Devs.

Entrevista a David Eguiguren.

David, trabaja como programador y diseñador artístico en la empresa Atixx, creador del videojuego “Samsa y los caballeros de la Luz”. Nos otorgó información, acerca de las generalidades y un proceso de obtención de financiamiento por parte de entidades fuera de los videojuegos.

Preguntas

1. Introducción
2. ¿Podría hablarnos acerca de su experiencia con los videojuegos?
3. ¿Por qué desarrollar un videojuego?
4. ¿Cómo logró financiar su videojuego?
5. ¿Cuáles fueron los retos más difíciles durante el tiempo de desarrollo?
6. ¿Qué herramientas usó?
7. ¿Qué experiencia previa tenía?
8. ¿Qué proceso siguió al lanzar su videojuego?
9. ¿Qué hubiera hecho de otra manera si tuviera la experiencia que tiene hoy?
10. ¿Por qué no ha lanzado otro videojuego?
11. ¿Existe una fatiga relacionada con el proceso del desarrollo?
12. ¿Realizar un videojuego en Ecuador influyó de alguna manera su proceso?
13. ¿A qué se dedica hoy en día?
14. ¿Le gustaría volver a hacer un videojuego?
- 15.- En comparación a la actualidad, ¿qué tan difícil era hacer videojuegos 4 años atrás?
16. ¿Considera que la industria de videojuegos es lucrativa?
17. ¿Se puede vivir del desarrollo de videojuegos?
18. En su opinión, ¿Ecuador tiene potencial de mercado participativo en el ámbito de desarrollo de videojuegos?

Transcripción de partes importantes de la entrevista de David Eguiguren.

PRIMERA PARTE

- **Le ha tomado alrededor de 10 años y una cantidad de dinero considerable para crear su videojuego, fue un trabajo exhaustivo: 00:20 - 01:20**
- **Se debe considerar también el después de lanzar un videojuego: 02:05 - 02:30**

- **Los problemas generales de crear videojuegos según su experiencia. Se debe aprender de la prueba y error de este tipo de proyectos: 02:35 - 04:15**
- **Se crea fatiga luego de hacer un videojuego, pues es un trabajo de inversión de tiempo 04:15 – 05:20**

SEGUNDA PARTE

- **Se debe probar ideas en el mercado para que los inversionistas noten las cualidades de este emprendimiento: 02:45 - 03:35**
- **Es un proceso muy elaborado llegar a un inversionista, primero acércate a las entidades más importantes antes que las no tan importante, luego debes tener seguridad de lo que vendes: 01:35 – 03:00**
- **Regalías 01:00 - 01:15**
- **Si te equivocas aprende a resolver lo que no has podido, lo importante es que realmente te guste hacer videojuegos para persistir y lograr tu objetivo: 01:15 - 02:45**



Figura 7. David en Entrevista en línea.

Fuente: Press Start: Indie Devs.

ANEXO 2: GUION LITERARIO

Press Start: Indie Devs

Dirección: Miguel Vásquez

Producción: Aaron Jimenez.

Esc 1. Montaje de videojuegos - Varios lugares. El Intro

Se muestra a ALEX (23 años) abriendo una puerta y entrando a su casa, los planos a usar son detalle y primer plano.

Luego se produce un seguimiento de cámara.

Abrimos con el narrando en off un pensamiento:

Alex

¿Qué son los videojuegos para mí?

Pasamos a tomas de paso con el propósito de mostrar y establecer el lugar donde el grupo de desarrolladores se encuentran. Juegos, gente jugando, computadoras y lenguaje de programación. Shots de los diferentes personajes que están dentro del grupo. Finalizamos la escena y comenzamos el documental con:

Alex

Las personas que entran en este mundo a desarrollar, tienen que entender, que esta puede ser una de las mejores experiencias de sus vidas, como la peor.

Se muestra una transición hacia una computadora con lenguaje de programación, a continuación, se muestran el título "Press Start": Indie devs.

Esc 2. Estadísticas de videojuegos - Varios lugares. Los Datos

Se muestra un collage de videojuegos de diferentes épocas para diferentes consolas.

Guiándonos en off comienza María Fernández a poner en contexta la situación.

María Fernández

Responde a la pregunta, ¿Qué es la industria de videojuegos, y que tan grande es?

¿Dónde está más desarrollada esta industria?

Se muestran estadísticas de ventas de juegos internacionales comparándolas con estadísticas de juegos latinoamericanos, a través de infografías digitales. Christian narra estos sucesos con:

Christian Andrade

Responde a la pregunta, ¿Qué países son los más desarrollados o que ya tienen mercado, aquí en Latinoamérica?

Tomas de paso, nos situamos a Ecuador por medio de una representación dentro de un videojuego, y nos adentramos con David Chang, que responde:

David Chang:

¿Cuál es la situación de la industria de desarrollo de videojuegos ecuatorianos?

Cerramos esta sección con Alex narrando en off y con un segmento del ficcionado:

Alex

Otra cosa es que rayos hacer, y cómo lo haces, y por qué lo haces. De lo que se del desarrollo es que, por su mayor parte, es prueba y error.

Los chicos están conversando acerca de las mecánicas de su juego, dejar que improvisen para darle más realismo, saben lo que hacen.

Alex

Aquí no hay quien te enseñe eso y entran ciegos a hacer algo siempre es peligroso.

Esc 3. Apertura al Indie ecuatoriano - Estudio Freaky Creation. La inspiración

David Chang da la apertura a Freaky, hablando acerca de To Leave, usando la siguiente pregunta.

D.Chang

Responde a la pregunta. ¿Qué ejemplos existen como productos de videojuegos ecuatorianos?

Material de archivo para resumir en sí la esencia de lo que es Freaky Creations, y encuadrar los personajes principales. Tomas de paso de dron para establecer sus orígenes en la Espol. Pasamos a una toma donde se revela a Gustavo Totoy. Abre respondiendo a:

Gustavo Totoy

Responde a la pregunta, ¿Cuál es el potencial de un videojuego?

Pasamos a tomas de gameplay de To Leave.

G.Totoy

Responde a la pregunta, ¿Que estigmas se encuentran dentro de este ámbito?

Pasamos a un pequeño montaje que sirve de introducción a Civel Interactive, aprovechando el hilo de juegos como expresión.

Esc 4. Siguiendo la apertura - Civel Interactive. Los Persistentes

Abrimos esta parte con un montaje del viaje a Cuenca. Comenzamos en off con Xavier Cuenca:

Xavier Cuenca

Responde a la pregunta ¿Por qué lanzar un videojuego en el Ecuador?, ¿Cuál es el propósito que tiene Civel Interactive?

Pasamos a a tomas de su juego, El Gran Viaje, y seguimos con Ernesto:

Ernesto

Responde a la pregunta, ¿Qué es El Gran Viaje?

Alex aparece narrando en off, encima de un montaje de toma similar al inicio:

Alex

Ser independiente quiere decir que puede desarrollar mi juego, a mi forma, a mi gusta, y compartirlo para ver si genera diversión.

Christian aparece en pantalla con el propósito de establecer una de las realidades de los indies, responde a la pregunta, ¿Cuál es el usual error que cometen los indies?

Ernesto

Responde a la pregunta, ¿Qué considerarían fue el peor error que cometieron? ¿Qué diferencias hay entre un presupuesto indie a uno triple A?

Esc 5. El Indie y el indie ecuatoriano – Varios lugares. Oportunidad de mercado

Abrimos con María dando su opinión acerca de los indies:

María Fernández

Responde a la pregunta, ¿Cuál es su opinión cerca de los indies?

C. Andrade

Responde a la pregunta, ¿Cuál es el error común que los indies cometen?

Se muestra material de archivo de Los chicos de Freaky, hablando acerca de lo que ponen en consideración al momento de hablar del desarrollo de un juego.

G. Totoy

Responde a la pregunta, ¿Cuál fue la historia de Freaky?

Material de archivo de FReaky Creations en el E3 aparece en pantalla.

Esc 6. Financiamiento - Civel, Alex. - La moneda habla

Alex abre el tema con lo siguiente:

Alex

No me detiene la idea de que posiblemente no vaya a recibir algún tipo de ayuda, en términos de financiamiento, pero eso es un factor importante para muchos, en especial aquí. No vas a trabajar en algo que no te trae dinero. La pasión llega hasta cierto punto.

Ernesto

Responde a la pregunta, ¿Qué es el principal problema de los indies?

Esc 7. Ateex Estudio - David Equiguren - El héroe

Abrimos con un montaje de Samsa, apoyados con lo que menciona Gustavo. Colocamos en off a David, mientras en el background se reproduce la toma de paso de su juego.

David Engueguren

Responde a la pregunta. ¿Cómo consiguió financiamiento para su juego?

D.Chang

Responde a la pregunta, ¿Cómo se proyecta el futuro de los juegos independientes aquí en el Ecuador?

Tomas B-roll de los diferentes juegos ecuatorianos, cortesía del Game Jam y tomas de paso de la conferencia de Christian.

Civel Interactive

Responde a la pregunta, ¿Cuál sería un mundo perfecto para un indie?

Esc 8. El después - Varios lugares

G. Totoy

Responde a la pregunta, ¿Qué beneficios sacamos de participar en proyectos como estos?

Bedoya sale en off solo hablando de su experiencia en Inglaterra. B-roll aparece para acompañar.

Ernesto y Totoy

Responde a la pregunta, ¿Que potencial representa Ecuador?

Aparece el Título y créditos.

ANEXO 3: PLAN DE RODAJE

PLAN DE RODAJE							
PRESS STAR: INDIE DEVS							
Dirección:	Miguel Vásquez						
producción:	Aarón Jiménez						
Fecha	Hora	Luz	Int/Ext	Locación	Personajes	Detalles	Observaciones
3 de Noviembre	16:00 PM	Día	Int	Expo(Evento gaming)	Lugares	Tomas de paso(Expo)	
12 de Noviembre	13:00 PM	Día	Int	FIEC	Lugares/Contacto	Tomas de paso/reunión con Totoy	
19 de Noviembre	11:00 AM	Día	Int	Invernadero Co-working	Gustavo Totoy	Entrevista, tomas de paso	
5 de Diciembre	13:30 PM	Día	Int	Espol-Posgrados	Christian Andrade	Grabación de entrevista/Tomas de paso	
5 de Diciembre	15:00 PM	Día	Int	Espol-Posgrados	David Chang	Grabación de entrevista	
7 de Diciembre	10:00 AM	Día	Ext	Guayarte	Lugares	Tomas de paso	
7 de Diciembre	11:00 AM	Día	Int	Vortice	María Fernandez	Grabación de entrevista	
13 de Diciembre	9:00 AM	Día	Ext	Carretera a Cuenca	Lugares	Tomas de paso	
13 de Diciembre	10:00 AM	Día	Int	Cuenca- Oficina de Civel	Xavier Cuenca/ Ernesto Santos	Entrevista y tomas de paso	Llevar luces en maletin
13 de Diciembre	12:00 AM	Día	Ext	Cuenca	Lugares	Tomas de paso	
14 de Diciembre	18:00 PM	Tarde	Int	Atarazana	David Eguiguren	Entrevista	tener en cuenta el audio
15 de Diciembre	18:00 PM	Tarde	Int	Atarazana	Francisco Bedoya	Entrevista	tener en cuenta el audio
22 de Diciembre	22:00 PM	Noche	Int	Villa club	Lugares/Dramatizado	Grabación de ficcionado/ tomas de paso	Llevar luces

Tabla 3.1 Plan de Rodaje.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 4: FOTOS POST PRODUCCIÓN



Figura 8. Resultado final de la elaboración de créditos.

Fuente: Press Start: Indie Devs.

Press Start Indie Dev!

Figura 9. Logo del título del documental.

Fuente: Elaboración propia.

LAZARUS PROJECTS

Figura 10. Nombre de la agencia.

Fuente: Elaboración propia.



Figura 10. Realizaciones de infografías digitales.

Fuente: Elaboración propia.

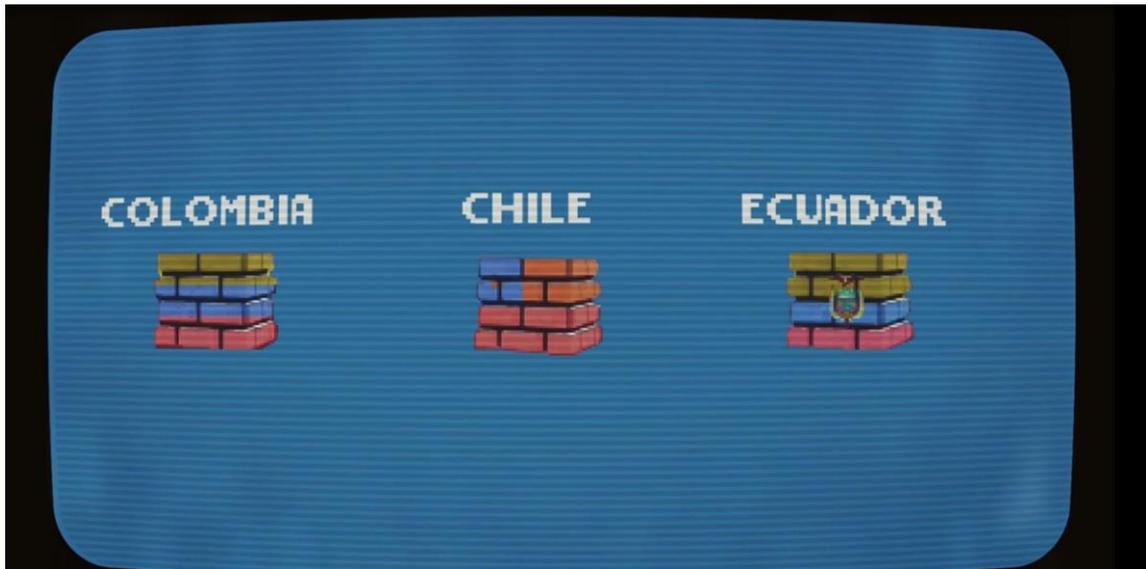


Figura 11. Realizaciones de animaciones con estilo videojuego.

Fuente: Elaboración propia.



Figura 12. Realizaciones de efectos de simulación de periódico.

Fuente: Elaboración propia.



Figura 13. Realizaciones de efectos de simulación de periódico segunda versión.

Fuente: Elaboración propia.



Figura 14. Realizaciones de efectos de transiciones glitch.

Fuente: Elaboración propia.