



# **Diseñá como un obrero, viví como un burgués**

Hernán Rozenwasser

# disclaimer inicial

- Primero hago unas preguntas preliminares
- Después echo a todos los que se van a decepcionar
- Ahora cuento de que viene realmente la charla y qué puede la audiencia esperar de ella
- Finalmente comenzamos

*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# hola a todos

- Business Analyst – Shoplive
- Consultor – Ernst and Young
- Productor – Gameloft
- **Director Online Games – QB9**
  - Respetar la calidad
  - Cumplir con los tiempos
  - \$

*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



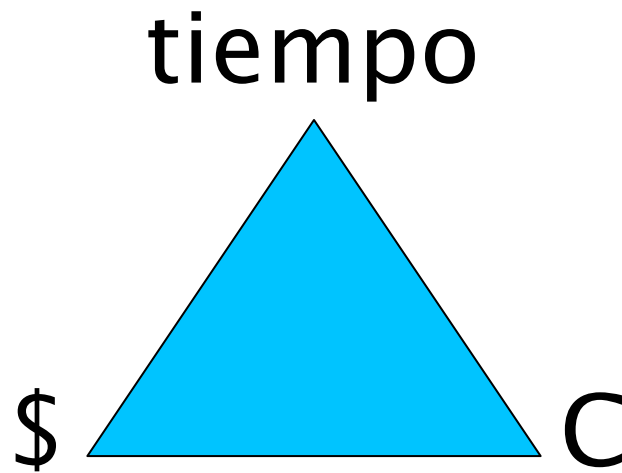
# hablar con el equipo

- scope grande
- equipo chico
- más gente no se puede
- más tiempo tampoco
- ¿y achicar el scope ?
- no... pero la calidad no se puede bajar
- y este feature? NO... sin ese feature NO HAY JUEGO!

*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# el triángulo



*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# el triángulo



*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# pongamos una parrilla



*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



10 y 11 de Diciembre – Hotel Panamericano – Buenos Aires

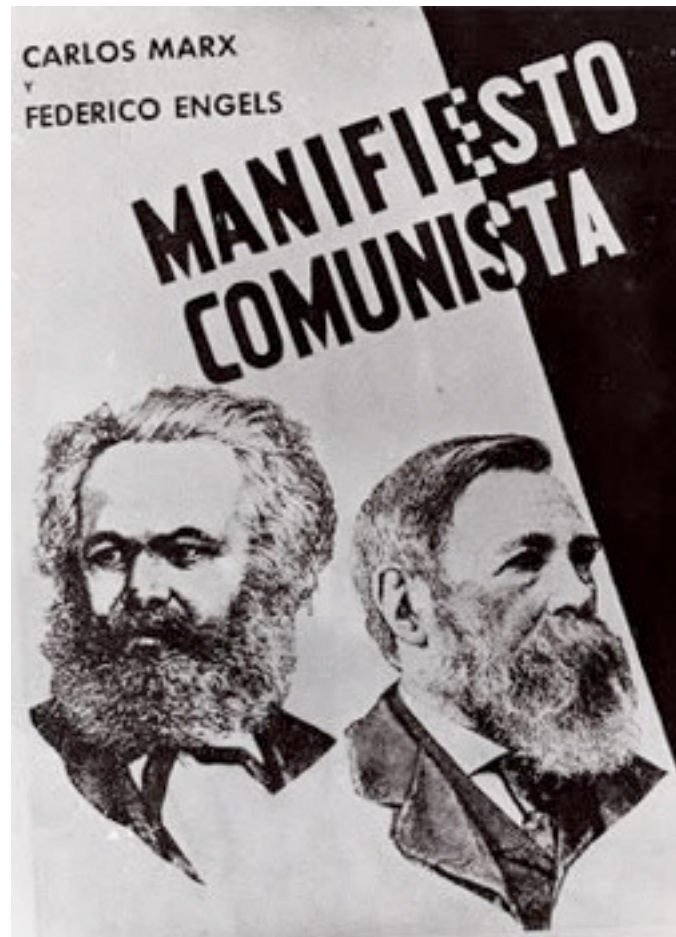
# nuestra parrilla



*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



10 y 11 de Diciembre - Hotel Panamericano - Buenos Aires



*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



10 y 11 de Diciembre – Hotel Panamericano – Buenos Aires



*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



10 y 11 de Diciembre - Hotel Panamericano - Buenos Aires

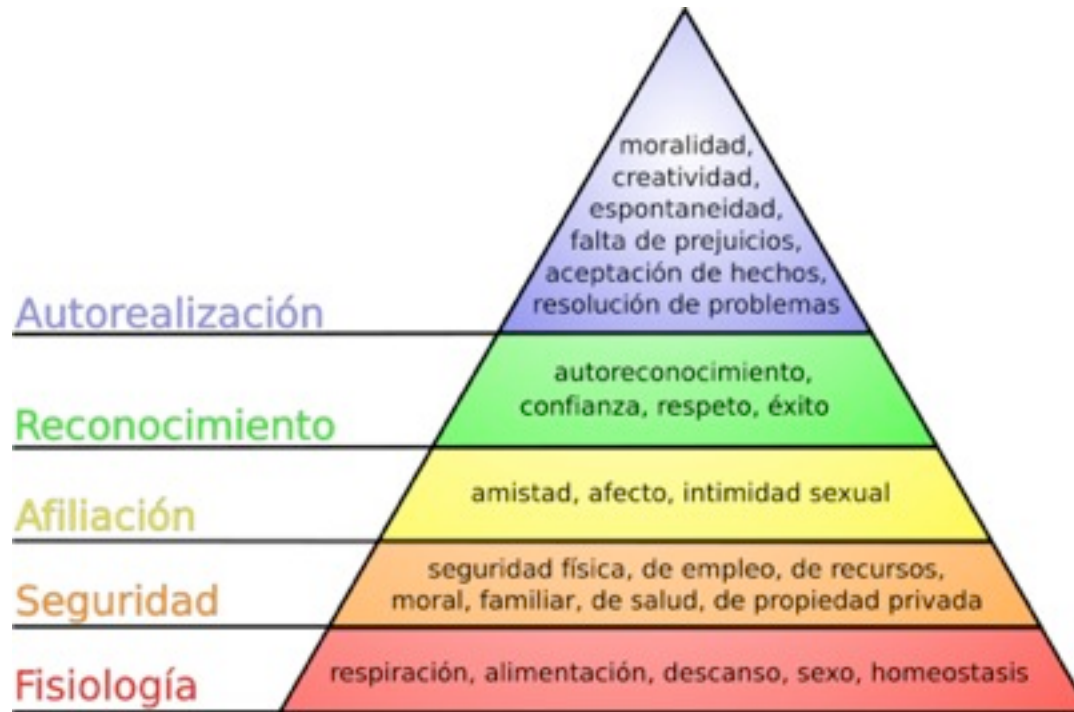
# diferencias

- “Humildad”
- Escasez extrema
- Burocracia
- Plazos y planes
- Miedos (pobreza o fracaso)
- Movilidad social
- Necesidades satisfechas

*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# otro triángulo más



EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



# compartimos algo

- tendemos a trabajar para gente como nosotros
- nos cuesta pensar en función de la AUDIENCIA
- pensamos en la calidad como algo absoluto

*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# 10 tips 10

1. calidad, concepto subjetivo > audiencia
2. las features solo empeoran los malos juegos
3. por cada \$ en backgrounds 5 en foreground
4. juego largo = multiplayer
5. innovar cuesta plata (- features)
6. innová en procedimientos no con controles
7. instrucciones = falta de estándares
8. mecánica o temática; probá con las reglas

*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# 10 tips 10

## 9. "mashupear" es innovar



*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# 10 tips 10

10.dale otro uso a lo que ya existe



*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



# ¿Preguntas?

*EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010*



10 y 11 de Diciembre - Hotel Panamericano - Buenos Aires