

CÓMO APLICAR A LOS PRINCIPALES FESTIVALES Y EVENTOS

PRODUCCIÓN

AQUÍ TE PRESENTAMOS ALGUNOS CONSEJOS ÚTILES PARA APLICAR TU VIDEOJUEGO A FESTIVALES Y SHOWCASES, COMO EL GAME DEVELOPERS CONFERENCE, PAX O E3:



PREPARA UN DEMO ATRACTIVO:

Asegúrate de que tu demo tenga suficiente contenido para mostrar el potencial de tu juego. Debe ser atractivo y estar bien pulido para captar la atención de los posibles inversores o editores.



INVESTIGA LOS EVENTOS:

Investiga los eventos a los que quieres asistir: Averigua qué juegos se han presentado y cuál fue la reacción de los asistentes. Así sabrás si tu juego es adecuado para el público.



PREPÁRATE PARA LA PRESENTACIÓN:

Practica tu discurso de presentación para poder explicar las características y objetivos de tu juego en un breve lapso de tiempo. Prepárate para responder preguntas.



PROMOCIONA TU JUEGO:

Promociona tu juego en las redes sociales y en otros medios de comunicación antes del evento. Esto puede ayudarte a generar interés y atraer a más personas a tu stand.



MANTÉN UNA ACTITUD PROFESIONAL:

Mantén una actitud profesional durante el evento, trata a los asistentes con respeto y demuestra que estás comprometido con tu juego y tu carrera como desarrollador de videojuegos.



APROVECHA LAS OPORTUNIDADES DE NETWORKING:

Los eventos son una excelente oportunidad para relacionarse con inversores, editores y desarrolladores. Intercambia información de contacto con las personas que conocas.

SÉ PACIENTE Y PERSEVERANTE:

A veces puede ser difícil conseguir que los inversores o los editores se interesen en tu juego. Sé paciente y perseverante, sigue trabajando en tu juego y continúa promocionándolo en otros eventos. Eventualmente, encontrarás a alguien que se enamore de tu juego y te ayude a llevarlo al siguiente nivel.

Recuerda que la presentación de tu juego en un festival o showcase es una oportunidad única para llegar a una audiencia más amplia y obtener visibilidad para tu juego. Sigue estos consejos y asegúrate de que tu juego brille en el evento.

