

# GUÍA PARA LLEVAR TU JUEGO AL MERCADO

PRODUCCIÓN

ENTRAR EN LA PUBLICACIÓN DE VIDEOJUEGOS PUEDE SER DESAFIANTE PARA NUEVOS ESTUDIOS. LA INDUSTRIA ESTÁ LLENA DE HISTORIAS DE AUTO-PUBLICACIÓN FALLIDA Y ASOCIACIONES EQUIVOCADAS, POR LO TANTO EL PROCESO PUEDE SER DE PRUEBA Y ERROR.

## DETERMINANDO TUS NECESIDADES



Primero debes determinar si publicarás como independiente o colaborarás con un editor, teniendo en cuenta control y compromisos. **Evalúa tu equipo, documentación, y si prefieres enfocarte solo en desarrollo o asumir roles como marketing.** Define tus metas a largo plazo y tu capacidad de adaptación en una industria cambiante.



## VENTAJAS DE TRABAJAR CON UN EDITOR

**Profesionalización e ventas y posicionamiento.**  
**Financiamiento y apoyo.**  
**Desarrollo a largo plazo de tus juegos y marcas.**  
**Mayor visibilidad y acceso a plataformas importantes.**

## AUTOPUBLICACIÓN



Es válido pero puede ser más difícil al principio. Puedes aprender mucho, pero a menudo subestimas la tarea.



## COMUNICACIÓN Y MARKETING PROPIO

Aprender a hacerlo por tu cuenta es posible. **Comienza temprano y adapta tu estrategia a medida que avanzas.** Las grandes empresas incorporan expertos en marketing desde el principio.

## CO-PRODUCCIÓN



**Puedes acceder a financiamiento y crear proyectos ambiciosos.** Se aconseja considerar nuevas formas de ingresar al mercado debido a su creciente fragmentación.



## CONCLUSIÓN

Si eliges la independencia o colaborando con un editor, **la clave es entender tu visión a largo plazo** y estar listo para aprender y adaptarte a la industria.

