

# Diseño – Documentación y Presentación



Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial  
Universidad Complutense de Madrid



## Documentación

- Documentación (pública)
  - Notas de prensa, textos para publicidad, etc.
  - Caja del producto
  - Sitio web*
- Documentación externa (para el jugador)
  - README (¡básico!) con historial de versiones y cambios en el software
  - Manual de usuario
  - Soporte técnico*
- Documentación interna
  - Todo lo visto en Ingeniería del Software, Diseño, Arte...
  - Estudio sobre documentación en videojuegos  
<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/anexo/vid-jueg.htm>



- ❑ *Primera parte sobre el PROCESO de vuestro proyecto*
  - ❑ *De interés para desarrolladores de videojuegos*
- ❑ Segunda parte sobre el PRODUCTO de vuestro proyecto
  - ❑ De interés para empresarios y jugones de videojuegos
  - ❑ Emular una presentación profesional para la prensa
    - ❑ Creatividad al poder: carteles, posters, camisetas, panfletos, regalos, recuerdos, merchandising
    - ❑ *Hype* moderado: generar optimismo, motivación, celebración, dinamismo... pero evitar ridículo, pobreza de contenidos, ignorar reacción del público



- ❑ Comienza la distribución del juego y vuestra promoción como futuros profesionales
  - ❑ Insisto en lo del sitio web (casi mejor que distribución física)

Tutoriales (STRATOS) sobre cómo presentar una demo  
o que te acepten un videojuego  
<http://www.stratos-ad.com/tutoriales/tutoriales.php?varticulo=1>

Manual del JuegoForum (GUEIM)



## Recomendaciones para la presentación

- Podéis hablar todos, pero en turnos de temática disjunta
- Cuando os toque, saludad y dar vuestro nombre de pila
- 1. Motivar al público, vista general del proyecto, énfasis en lo particular, con sus riesgos, ventajas, inconvenientes
- 2. Capas de cebolla: en el centro la parte más densa y técnica. Buscad lo particular de vuestro proyecto y vuestra experiencia
- 3. Lo mejor para el final: ¡alegría por haber logrado llegar a la meta!
  - Evitar la sensación de que todo está inacabado, hablad sobre vuestro futuro más que sobre el del proyecto
  - La demo en vivo es un gran riesgo (los detalles se cuentan antes de la demo y tener un video como "plan B")
  - Última diapositiva: fotos y nombres completos, nombre proyecto, contacto
- Agradecimientos y alguna frase para la posteridad



## Referentes para la presentación

- Se puede aprender con referentes (ejemplos) buenos y malos
  - Presentaciones del E3, GDC, etc. Ej: Críticas más comunes
    - Partes demasiado largas o aburridas
    - Hablar de innovación u originalidad sin propiedad
    - Copiar a otros
    - No mostrar *gameplay* (Los trailer molan, pero sólo sin son breves, vistosos y calientan al personal)
  - Presentaciones GUEIM
  - Presentaciones Fin de Carrera e Ingeniería del Software (ej. Cosa Nostra)
  - Otras fuentes (ej. ICO, por parte de sus creadores)



## Más recomendaciones - Vista

- ❑ Sonrisa y mirada al público
- ❑ No leer ni papeles ni diapositivas (¡ensayo y memoria!)
- ❑ Colocaos cómodamente en el estrado: fuera nervios, ticks, paseos, manos en los bolsillos, etc.
- ❑ Si uno pasa diapositivas mientras otro habla, que esté coordinado



## Más recomendaciones - Oído

- ❑ ¡No hablar DEPRISA ni al CUELLO DE LA CAMISA!
- ❑ No usar términos informales ni incorrectos, aunque tampoco ser pedante, abstracto o excesivamente técnico
  - ❑ Algún comentario agudo y gracioso es estupendo (naturalidad)
  - ❑ Mucho chiste malo acaba cansando (pocas bromas privadas)
- ❑ Usad poco inglés, pero si lo usáis hacedlo bien (poneos de acuerdo)
- ❑ Móviles en silencio





## Más recomendaciones - Olfato

- ❑ Además de ducharse el día de la presentación... ☺
- ❑ Que nada huela raro en vuestra presentación
  - ❑ Actitud sincera, natural y humilde
  - ❑ Eso no significa menospreciar el proyecto ni relativizar sus éxitos y fracasos
  - ❑ ¡Siempre positivo, nunca negativo!



## Más recomendaciones - Gusto

- ❑ Además de degustar un vinito a posteriori con los invitados... ☺
- ❑ Respetad las normas del buen gusto
  - ❑ Nada de palabrotas, groserías, chapuzas, improvisaciones, etc.
  - ❑ Buena imagen para la ocasión
    - ❑ Intra-grupo: camisetas serigrafiadas, ropa oscura...
    - ❑ Inter-grupos: traje? (en esta industria no se lleva)





- ❑ Darles algo palpable (CD, DVD, objeto, folleto con vuestra dirección web, tarjeta de visita con la dirección de vuestro CV)



Federico Peinado  
<http://federicopeinado.com>