IDG CONSULTING

DICIEMBRE, 2020

# ANALISIS DEL IMPACTO DEL COVID-19 Y MEJORES PRACTICAS DE TELETRABAJO EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS

AEVI
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS

IDG CONSULTING

# IMPACTO DEL COVID-19 EN LOS VIDEOJUEGOS

Con más de 30 años de experiencia en la industria, IDG Consulting es la principal firma de investigación especializada en los mercados de videojuegos en todo el mundo y brinda una gama completa de servicios de consultoría y asesoría para las industrias de electrónica de consumo y entretenimiento interactivo. IDG Thought Piece: The Global Games Market & COVID-19 fue escrito y compilado por el equipo de IDG EMEA y EEUU.

Los informes de IDG son privilegiados y confidenciales y para uso exclusivo de los clientes de IDG. Queda estrictamente prohibida la reproducción, total o parcial, sin el permiso por escrito de IDG. La información contenida en este informe se obtiene de la gerencia corporativa, así como de otras fuentes confiables de la industria. No se garantiza la exactitud de este informe, ni es un análisis completo de todos los hechos materiales disponibles para el público. Todas las opiniones y estimaciones contenidas en este documento constituyen nuestro juicio a la fecha de publicación del informe y están sujetas a cambios sin previo aviso. Información adicional está disponible a pedido. Por favor contactar:

IDG Consulting, Inc., 533 Airport Blvd, Ste 400, Burlingame, CA 94010
**P**: (415) 674-4600 | **E**: emea@idgconsulting.com| **W**: www.idgconsulting.com

I. RESUMEN EJECUTIVO

II. IMPACTO EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS HASTA AHORA

III. IMPACTO DEL COVID-19 EN LOS ESPORTS

IV. IMPACTO DEL COVID-19 EN EL DESARROLLO

V. TELETRABAJO Y MEJORES PRÁCTICAS PARA LA PANDEMIA

VI. HERRAMIENTAS MÁS UTILIZADAS

IMPACTO DEL COVID-19 EN LOS VIDEOJUEGOS

# RESUMEN EJECUTIVO

IMPACTO DEL COVID-19 EN LOS VIDEOJUEGOS

# RESUMEN EJECUTIVO

- La enfermedad del Coronavirus en 2019 (COVID-19) ha cambiado completamente nuestra forma de vida, además de las graves perturbaciones que han supuesto para la economía mundial y la industria de los videojuegos.

- En este documento IDG pretende analizar cuál ha sido el efecto hasta ahora en el mercado de los videojuegos, así como proporcionar nuestra perspectiva sobre cómo la industria seguirá navegando a través de las nuevas condiciones del mercado. Los segmentos analizados incluyen:

  - Venta al por menor (físico)
  - Consola digital
  - PC
  - Móvil
  - Gratis para jugar
  - Servicios de suscripción
  - Esports
  - Conferencias de juegos
  - Desarrollo de juegos
  - Fabricación de hardware
  - Cloud gaming

- También ofrecemos humildemente algunas recomendaciones para todos los involucrados en el sector sobre la mejor manera de operar en el mercado dada nuestra nueva realidad, incluyendo las mejores prácticas para la comercialización a través de eventos sólo digitales, estrategias para trabajar de forma efectiva a distancia, e incluso consejos sobre el fomento de la salud mental de los colaboradores.

IMPACTO DEL COVID-19 EN LOS VIDEOJUEGOS

# RESUMEN EJECUTIVO

Antes de sumergirnos en los datos y análisis, ya hay varios impactos clave para la industria del videojuego que el COVID-19 ha provocado. El estigma antisocial del videojuego ha disminuido, ya que se ha convertido en una fuente única de "comunidad" y "conexión" en la era del distanciamiento social. La larga tesis de IDG, según la cual el videojuego es una forma reinventada de los medios sociales, se ha acelerado debido al COVID-19, ya que los videojuegos han surgido como un centro donde muchas personas pasan su tiempo. Como IDG ha destacado anteriormente, la continua difuminación de las líneas transmedia con el viedojuego como hogar de eventos virtuales de la cultura pop persistirá incluso después de que el COVID-19 sea potencialmente erradicado. La serie de conciertos de Travis Scott sobre Fortnite, y la inversión de 250 millones de dólares de Sony (en la que Sony Music está muy involucrada) en Epic, son puntos de datos probatorios de esta tendencia.

A medida que la programación de televisión en vivo y de contenido deportivo ha ido disminuyendo durante este período de cierre, incluso los no jugadores han encontrado una nueva fuente de entretenimiento en plataformas de transmisión en vivo como Twitch, YouTube, Facebook Gaming y muchas otras. Las plataformas de videojuegos y eSposrts, en esencia, han surgido como una nueva versión de la "Plaza de la Ciudad", pero escalada a nivel mundial para conectar a jugadores y no jugadores por igual. En este nuevo paradigma, un concierto virtual de Travis Scott o convertirse en alcalde de una ciudad virtual en Animal Crossing representan una forma convincente para que la gente pase su precioso tiempo en entornos virtuales. Un juego móvil como Free Fire puede ser una de las formas más efectivas de unir a dos personas de extremos opuestos del mundo, especialmente cuando los viajes están tan limitados por la pandemia. En este marco, la identidad virtual se acerca asintóticamente a la importancia social de la identidad del mundo real de una persona.

IMPACTO DEL COVID-19 EN LOS VIDEOJUEGOS

# RESUMEN EJECUTIVO

Con los videojuegos a la vanguardia de la innovación a través de los contenidos, los modelos de negocio y la distribución, tampoco es de extrañar que las marcas de videojuegos sean cada vez más valiosas también. Esto ayuda a explicar por qué Activision Blizzard ha invertido más en la contratación de comercializadores de clase mundial para hacer crecer la marca Call of Duty más allá de la esfera tradicional de los videojuegos, o por qué la serie de televisión de Netflix The Witcher tuvo un rendimiento tan bueno basado en el libro de éxito original y la franquicia de juegos. También ayuda a explicar por qué Fitbit, Peloton y las empresas de salud están utilizando cada vez más los principios de la competencia del juego y las conexiones socio-digitales para impulsar el compromiso y la adherencia del usuario.

Mientras que el COVID-19 ha creado un sinfín de problemas económicos y de salud, el videojuego es uno de los pocos ganadores contrarios.

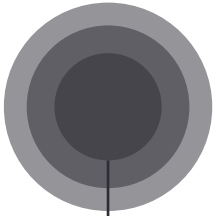
IMPACTO DEL COVID-19 EN LOS VIDEOJUEGOS

# IMPACTO EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

IMPACTO EN LA INDUSTRIA

# CRONOLOGÍA DEL COVID-19 (DURANTE LOS MESES DEL CONFINAMIENTO MÁS ESTRICTO)

La línea de tiempo se enfoca en eventos relacionados con momentos cruciales en el desarrollo de COVID-19 como una pandemia global, junto con eventos relevantes de la industria de juegos que fueron impactados por la pandemia.



**DEC 01, 2019**

### Paciente Cero

Comienzo de síntomas para el paciente cero

**DEC 31, 2019**

### Primer Mensaje Público

La Comisión Municipal de Salud de Wuhan informa de múltiples casos de neumonía de origen desconocido

**FEB 13, 2020**

### Mobile World Congress

El Congreso Mundial de Móviles se cancela después de que varios asistentes de alto perfil, como Facebook, Amazon, LG, Nvidia y Sony, se retiren.

**FEB 20, 2020**

### PAX East

Sony anuncia que se retirará de la conferencia PAX East para proteger la salud y la seguridad de su grosso de trabajo mundial.

**FEB 21, 2020**

### Conferencia de desarrolladores de videojuegos

El equipo de PlayStation de Sony y Facebook se retiran de la Conferencia de Desarrolladores de Juegos que tendrá lugar en San Francisco en marzo.

FEB 25, 2020

## GDC 2020

EA se retira de la Conferencia de Desarrolladores de Juegos

FEB 26, 2020

## Microsoft Q3 Resultados

Microsoft anuncia que se perderá la orientación del tercer trimestre para su segmento de computación personal después de una significativa desaceleración en su cadena de suministro

FEB 28, 2020

## GDC 2020

Microsoft, Epic Games y Unity anuncian que no asistirán al GDC 2020

FEB 28, 2020

## Conferencia F8

Facebook cancela su conferencia anual del F8, que tendrá lugar en mayo en San José.

MAR 02, 2020

## GDC 2020

Los organizadores de la Conferencia de Desarrolladores de Juegos emiten una declaración de que la conferencia está siendo "pospuesta"

MAR 04, 2020

## Google I/O

Google cancela su evento anual de desarrolladores originalmente programado para mayo

MAR 06, 2020

## Rocket League World Championship

Psyonix cancela el Campeonato Mundial de la Liga de Cohetes, que tendrá lugar en abril en Dallas, Texas.

MAR 11, 2020

## E3 2020

La ESA cancela la conferencia E3 de este año

MAR 13, 2020

## Liga Call of Duty

La Liga Call of Duty cancela todos sus eventos en vivo, y mueve todos los eventos programados a formatos en línea

MAR 16, 2020

## WWDC

Apple anuncia que su Conferencia Mundial de Desarrolladores se llevará a cabo en junio, pero completamente online.

**MAR 17-18, 2020**

## GDC 2020

Microsoft hace las presentaciones que había planeado para la GDC de este año como una transmisión en vivo

**MAR 18, 2020**

## Streaming en vivo

La audiencia mundial ha aumentado un 10% en Twitch y un 15% en YouTube Gaming

**MAR 22, 2020**

## Venta de juegos digitales

Gamesindustry.biz detecta un aumento en las ventas de videojuegos digitales en 50 mercados diferentes para la semana del 16 al 22 de marzo, analizando los datos de GSD

**MAR 23, 2020**

## *Pokémon GO*

Según SensorTower, Pokémon GO ve que el gasto global alcanza los 23 millones de dólares en la semana del 16 de marzo, un 66,7% más que la semana anterior.

**MAR 25, 2020**

## Steam

Según SteamDB, Steam rompe su récord de usuarios concurrentes máximos con 22 millones de usuarios

**MAR 26, 2020**

## Unity

Unity Technologies abre un acceso premium de 3 meses a Unity para las personas que están confinadas en casa durante la pandemia y desean tomar cursos de desarrollo de juegos

**MAR 31, 2020**

## Steam

Valve anuncia que ya no actualizará automáticamente los juegos en las bibliotecas de los clientes debido al aumento del tráfico

**APR 01, 2020**

## *Wasteland 3*

InXile Entertainment anuncia que Wasteland 3 se está retrasando tres meses debido a los nuevos retos logísticos del trabajo a distancia

**APR 02, 2020**

## QuakeCon 2020

Bethesda e id Software cancelan la 25ª edición del festival, originalmente programada para el 6-9 de agosto de 2020.

**APR 02, 2020**

## *The Last of Us Parte II* & *Iron Man VR*

Sony retrasa dos de sus próximos juegos debido a las complicaciones logísticas causadas por la pandemia global.

APR 07, 2020

## Estudio de Nielsen

Un estudio de Nielsen encuentra que al menos el 20% de los jugadores activos juegan más a menudo, con un 29% de aumento en el juego en línea como resultado de la gente que está confinada en sus casas.

APR 08, 2020

## Torneos de Facebook Gaming

Facebook Gaming lanza torneos de eSports para jugadores amateurs con el fin de reunir a los jugadores que están aislados en sus casas

APR 08, 2020

## E3 2020

La ESA anuncia que no habrá un evento en línea para reemplazar al E3, y que el organismo comercial trabajará con los expositores para promover los anuncios individuales.

APR 10, 2020

## *Final Fantasy XIV*

*El director de FF XIV, Naoki Yoshida, confirma que el juego se enfrentará a retrasos en el desarrollo, con el parche 5.25 completado a tiempo "por un estrecho margen"*

APR 10, 2020

## *New World*

Amazon Game Studios anuncia el retraso de su próximo MMO-New World hasta agosto debido a los retos de trabajar a distancia.

APR 21, 2020

## *MLB: The Show 20*

MLB: The Show 20, que salió al mercado el 17 de marzo, se convierte en el de mayor venta en la historia de la franquicia de béisbol

APR 22, 2020

## Mercado de EEUU

El informe mensual del Grupo NPD muestra un aumento del 34% anual para SW y 63% de aumento para HW en marzo

MAY 04, 2020

## Fortnite World Cup

La edición 2020 de la Copa del Mundo de Fortnite se cancela, y Epic anuncia sus planes para acoger todas las competiciones de Fortnite en línea durante el resto del año.

MAY 08, 2020

## Tokyo Game Show

El Tokyo Game Show, que se esperaba que se llevara a cabo del 24 al 27 de septiembre, ha sido cancelado, con un evento digital que tomará el lugar del show en vivo

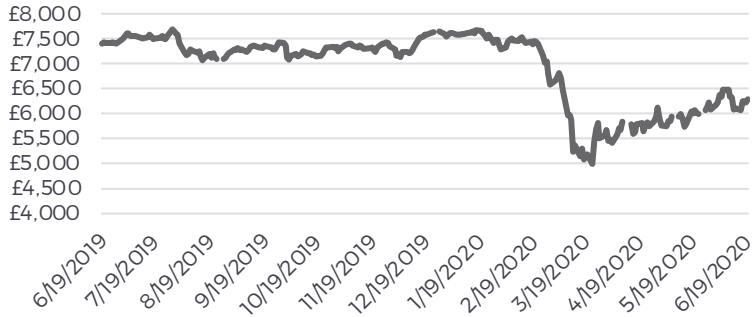
IMPACTO EN LA INDUSTRIA

# MERCADO DE VALORES

Los mercados mundiales experimentaron fuertes descensos tras la aplicación de medidas de confinamiento en marzo, pero estos índices bursátiles se han invertido al alza desde abril. Si bien los mercados de valores se han recuperado en gran medida, IDG cree que existe una desconexión con la economía real, que sigue sufriendo sustancialmente.

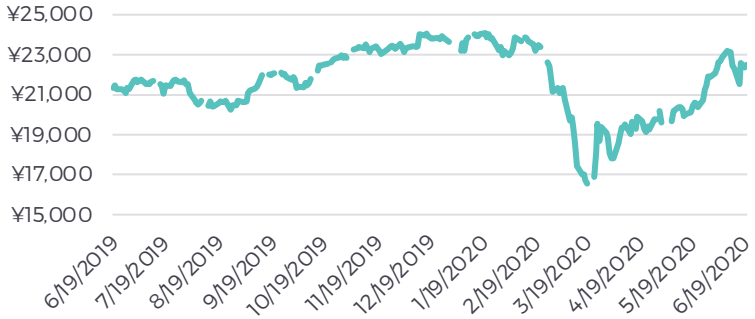
## US NASDAQ

## UK FTSE 100




## SHANGHAI COMPOSITE*

## JAPAN NIKKEI 225




* El cierre anual del Año Nuevo Lunar para los mercados de Shangai se extendió 3 días debido a la pandemia.

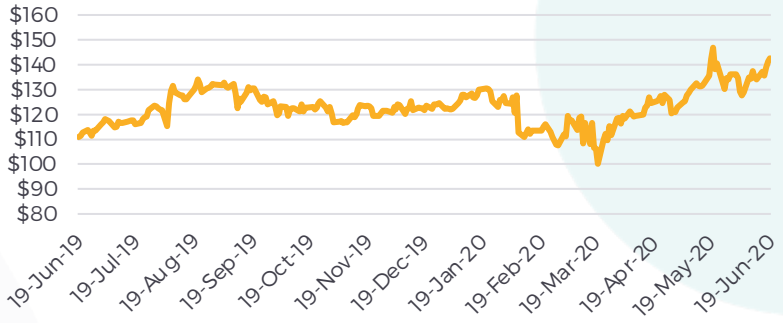
IMPACTO EN LA INDUSTRIA

# LA BOLSA EN LOS VIDEOJUEGOS

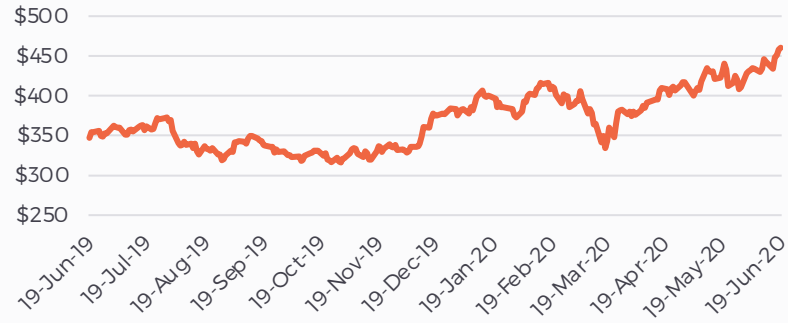
A pesar de la volatilidad macroeconómica, las inversiones en acciones relacionadas con los videojuegos han demostrado ser bastante resistentes durante el período, y algunas empresas (pero no todas) han tendido a ser marginalmente más altas durante la pandemia que durante el año anterior

## NINTENDO

## TAKE-TWO




## TENCENT




## UBISOFT

IMPACTO HASTA AHORA

# CONSECUENCIAS DEL CONFINAMIENTO

- A medida que los países de todo el mundo entraban en el confinamiento, los mercados de todo el mundo vieron un pico en la actividad de los juegos.
- Este aumento se vio en las tres plataformas:

Las estadísticas de usuarios concurrentes de PC tuvieron un crecimiento constante en los meses de marzo y abril que se han reducido en mayo y junio al terminar los cierres. Las comprobaciones de los canales de IDG en una amplia variedad de editores de juegos para PC indican que el gasto también aumentó en las primeras partes del período de bloqueo, lo que se correlaciona positivamente con el aumento de la participación y el compromiso de los usuarios.

Las ventas de consolas en todos los segmentos (hardware, venta al por menor y software digital) registraron un crecimiento anual de los ingresos en los meses de marzo a mayo, que no estaban sincronizados con los respectivos ciclos de vida de la PS4, Xbox One y Switch.

Los juegos para móviles registraron aumentos porcentuales de dos dígitos en los volúmenes de descarga y aumentos porcentuales de uno a dos dígitos bajos en los gastos de ingresos en marzo, y estas tendencias de crecimiento se acentuaron aún más en abril y mayo

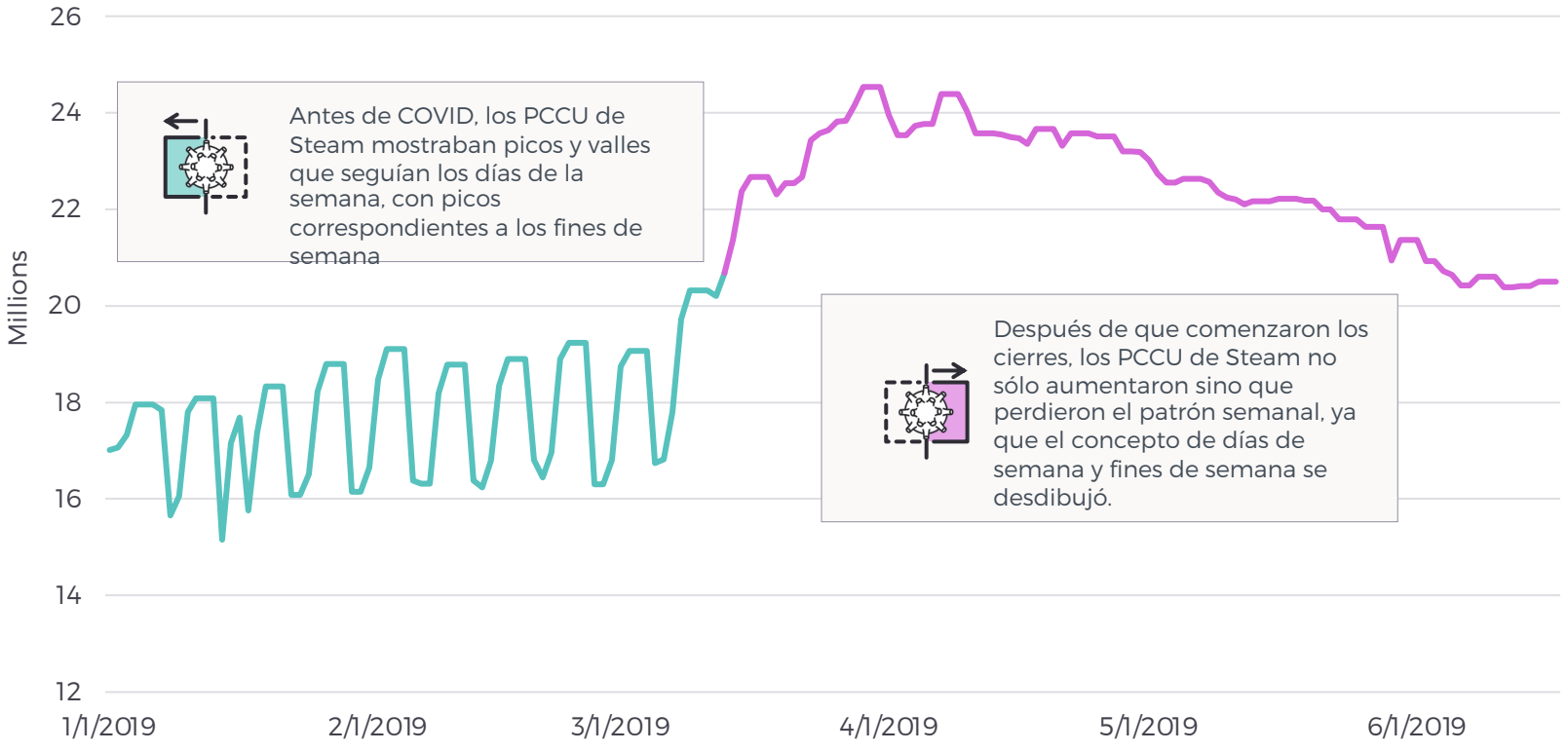
En PC y Consola, los tipos de juegos que tuvieron un mayor aumento en las ventas tendían a ser los favoritos de los fans más antiguos.

- Los cierres afectaron tanto a los jugadores jóvenes como a los mayores: los niños de todo el mundo ya no iban a la escuela y muchos trabajadores adultos se encontraron sin trabajo. Pero de estos dos grupos demográficos, los jugadores adultos tienen una capacidad de gasto discrecional significativamente mayor, por lo que probablemente no sea sorprendente que los juegos que eran populares hace más de 5 a 10 años -juegos que estos adultos ocupados pueden haber estado demasiado ocupados para jugar en ese momento- comenzaran de repente a experimentar un segundo florecimiento.

IMPACTO EN LA INDUSTRIA

# EFECTOS DEL CONFINAMIENTO EN JUEGOS DE PC

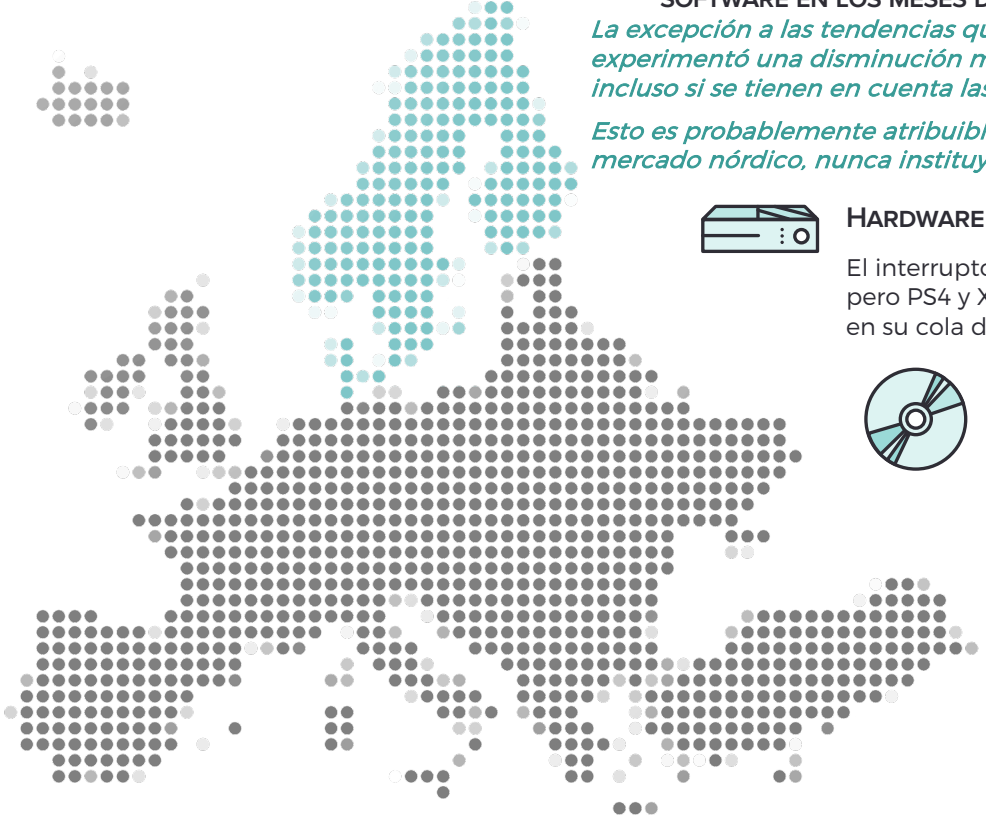
## Pico de usuarios concurrentes de Steam



IMPACTO EN LA INDUSTRIA

# EFECTOS DEL CONFINAMIENTO EN LA VENTA DE CONSOLAS – EUROPA

**EL IMPACTO DE COVID EN EL MERCADO EUROPEO DE CONSOLAS HA VARIADO SEGÚN EL PAÍS, PERO EN GENERAL, MUCHOS MERCADOS EXPERIMENTARON UN MARCADO AUMENTO EN LAS VENTAS TANTO DE HARDWARE COMO DE SOFTWARE EN LOS MESES DE MARZO Y ABRIL.**



*La excepción a las tendencias que se indican a continuación fue el mercado nórdico, que de hecho experimentó una disminución marginal en el volumen total de ventas de programas informáticos, incluso si se tienen en cuenta las ventas digitales.*

*Esto es probablemente atribuible al hecho de que Suecia, que representa más del 40% del mercado nórdico, nunca instituyó un confinamiento en absoluto*

## HARDWARE

El interruptor de Nintendo vio el mayor impulso en las ventas de hardware, pero PS4 y Xbox One también experimentaron un aplazamiento temporal en su cola de ventas en declive

## SOFTWARE

En cuanto al software, las ventas de juegos físicos experimentaron un fuerte descenso en todas las plataformas excepto la Nintendo Switch, que sólo experimentó un crecimiento moderado en las ventas de juegos físicos pero se estima que ha visto un aumento material en las ventas de juegos digitales.

La fuerte caída de las ventas de juegos físicos de PS4 y Xbox One fue más que compensada por el aumento de las ventas de juegos digitales, lo que dio como resultado un crecimiento neto año tras año para estas consolas.

En cuanto a los tipos de juegos que se vendieron, los títulos de catálogo más antiguos experimentaron un aumento de la popularidad, en línea con la "huida hacia la nostalgia" que se observa en otros mercados

IMPACTO EN LA INDUSTRIA

# EFECTO DEL CONFINAMIENTO EN CONSOLAS: CLAVES

- Los 3 territorios principales para la consola mostraron patrones de venta similares, pero el hecho de que los mercados que no emitieron un confinamiento oficial reflejaran las tendencias en menor grado da una idea de cuánto de estos patrones de venta se debieron a factores de mercado endémicos y cuánto se debió a COVID.
- Por ejemplo, el hecho de que, en casi todos los mercados, Switch alcanzara su punto máximo en marzo y PS4 lo hiciera en abril se debió al lanzamiento de Animal Crossing: New Horizons y Final Fantasy 7 Remake.
- En cuanto al hardware, Switch era el líder del mercado, pero en cuanto al software, la mayor base instalada de PS4 seguía considerándolo el líder de la plataforma en la mayoría de los países (con la excepción de Japón), lo que probablemente habría sido el caso incluso sin COVID, pero en cada caso, la brecha competitiva se amplió por COVID.
- El liderazgo del software de PS4 se destacó aún más por las mayores ventas digitales que se producen en esta plataforma frente al SwitchLa alta penetración de las ventas digitales también ayudó a impulsar la "huida hacia la nostalgia", ya que muchos de estos títulos de catálogo más antiguos no están tan disponibles en las tiendas.

IMPACTO EN LA INDUSTRIA

# EFECTO DEL CONFINAMIENTO EN MÓVILES

- Las descargas de juegos móviles en todo el mundo comenzaron a experimentar un notable aumento en marzo (+15-25%), con un crecimiento aún más destacado en abril y mayo (+40-50%)
- Se estima que los ingresos de los juegos para móviles se han retrasado con un crecimiento de aproximadamente la mitad del de las descargas
- No es sorprendente que iOS haya superado a Android en crecimiento de ingresos, mientras que Android ha superado a iOS en crecimiento de descargas
- Según Sensor Tower, no sólo los juegos para móviles experimentaron un aumento tan grande, sino las aplicaciones para móviles en su conjunto. Sin embargo, mientras que el crecimiento del gasto mundial en juegos para móviles estuvo en línea con el crecimiento del gasto mundial en aplicaciones para móviles, el aumento de las descargas mundiales de juegos para móviles superó el aumento de las descargas de todas las aplicaciones para móviles en casi 2 veces.
- En términos de títulos principales durante el momento del COVID, no es sorprendente que los juegos para móviles con capacidad para múltiples jugadores y/o redes sociales parezcan estar experimentando un aumento en su popularidad.
  - Esto no ha producido alteraciones significativas en el panorama de los móviles que más se han beneficiado, pero en los gráficos de descargas más importantes se han visto más títulos centrales como PUBG Mobile, Garena Free Fire y Call of Duty: Mobile suben en las filas mientras que los títulos de hypercasual, que habían encabezado los gráficos de descargas en enero y febrero, han bajado en las filas.

IMPACTO EN LA INDUSTRIA

# INTERRUPCIONES EN EL NEGOCIO DE LOS VIDEOJUEGOS

### Venta al por menor

- Las medidas de confinamiento perjudicaron a los minoristas de juegos especializados como GameStop en los EE.UU., con la compañía reportando una pérdida operativa de 108 millones de dólares para el primer trimestre de 2020.
- The Last of Us Part II y Iron Man VR se retrasaron temporalmente debido a problemas logísticos para su distribución, aunque TLOU2 se lanzó un mes más tarde en junio y Iron Man VR se lanzó en julio

### Producción

- La Nintendo Switch se ha agotado en la mayoría de los territorios, con la producción de nuevos inventarios retrasados debido a los desafíos de fabricación en China.
  - Se informa que la producción ha vuelto a la normalidad en el momento de escribir este informe, pero todavía pasará algún tiempo antes de que los estantes de las tiendas se repongan completamente.
  - Se espera que tanto Sony como Microsoft lancen nuevas consolas estas navidades, y aunque ambos han declarado que el COVID no ha cambiado sus planes, IDG cree que la situación es todavía bastante fluida.

### Desarrollo de videjuegos

- Una encuesta de la IGDA a 288 desarrolladores de juegos mostró que el 87% de los estudios habían cambiado al trabajo remoto durante la pandemia.
- Además, la gran mayoría de los encuestados (97%) dijo que tenían responsabilidades adicionales en el hogar debido a la pandemia, como el cuidado de niños o adultos dependientes.

IMPACTO HASTAA HORA

# INTERRUPCIONES (CONTINUACIÓN)

**DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (CONTINUACIÓN)**

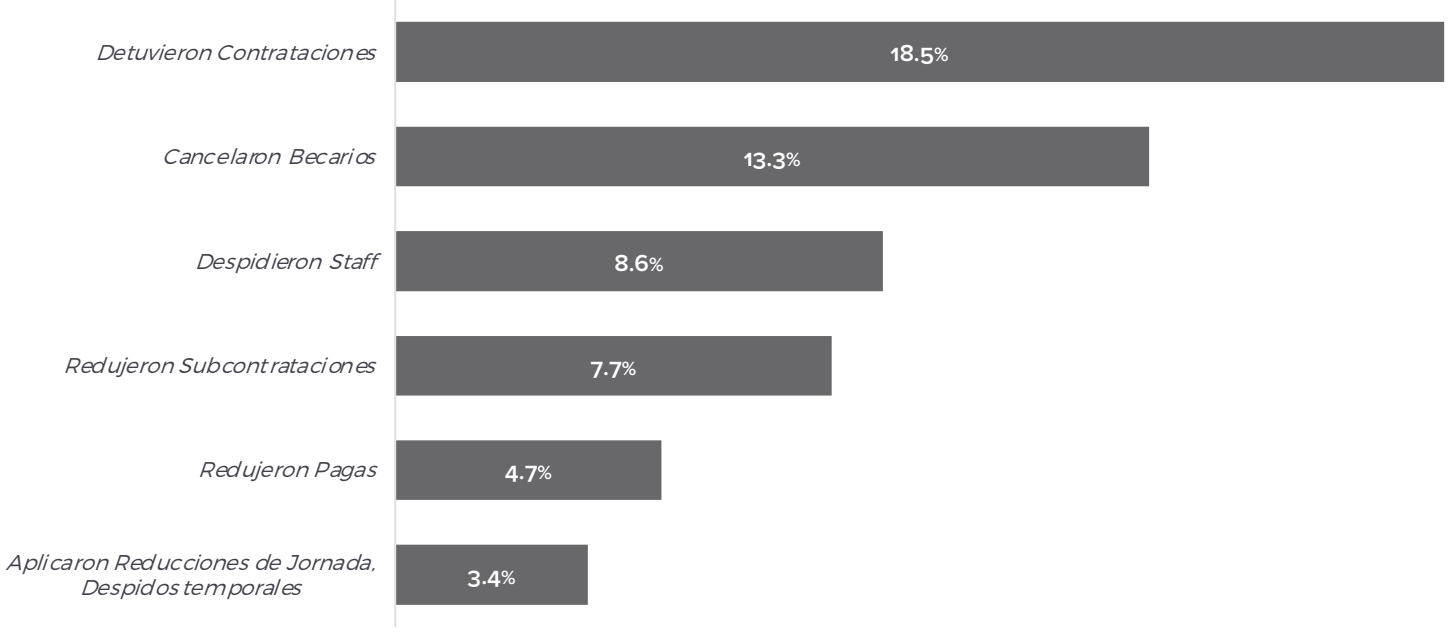
- En marzo, CD Projekt Red dijo que se había cambiado al trabajo remoto y que no había planes para retrasar Cyberpunk 2077, pero en junio la compañía confirmó que el juego se había movido del 17 de septiembre al 19 de noviembre, probablemente debido, al menos en parte, a la transición del trabajo remoto
- Dos de los títulos de carreras de Bandai Namco, incluyendo Fast & Furious Crossroads y Project Cars 3, han sido retrasados, pero para ser justos, el retraso del juego Fast & Furious se debió en parte al retraso de la próxima película Fast & Furious.
- Luisa Bixio, Vicepresidenta de la empresa italiana de desarrollo de juegos de carreras Milestone, señaló que algunos de los desafíos del trabajo a distancia incluyen el acceso de los desarrolladores a los kits de desarrollo de la consola y la formación en inteligencia artificial neural.
- Las editoriales occidentales se vieron afectadas no sólo por los cierres de sus respectivos países, sino también por los primeros cierres en China, ya que las empresas de subcontratación con sede en ese país aprendieron a hacer la transición al trabajo a distancia
  - La empresa china de outsourcing Virtuous tuvo que retrasar el lanzamiento del puerto de The Outer Worlds para Nintendo Switch debido a los confinamientos.

IMPACTO EN LA INDUSTRIA

# EMPLEO EN LOS ESTUDIOS DE VIDEOJUEGOS

Una encuesta de la GDC a casi 2.500 desarrolladores de videojuegos informó que aproximadamente el 8% de los encuestados habían sido despedidos o cesados como resultado de la pandemia. Además, una encuesta de la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos (IGDA) a 288 de sus miembros reveló que ha habido cambios significativos en la actividad laboral de sus estudios, incluyendo:

## EL PORCENTAJE DE ESTUDIOS DE JUEGOS QUE LO HAN HECHO:




**FUENTE #1:** GDC, *State of the Game Industry 2020: Work From Home Edition*, July 2020
**FUENTE #2:** IGDA, *The Impact of the COVID-19 Pandemic on Game Developers*, May 2020

IMPACTO DEL COVID-19 EN LOS VIDEOJUEGOS

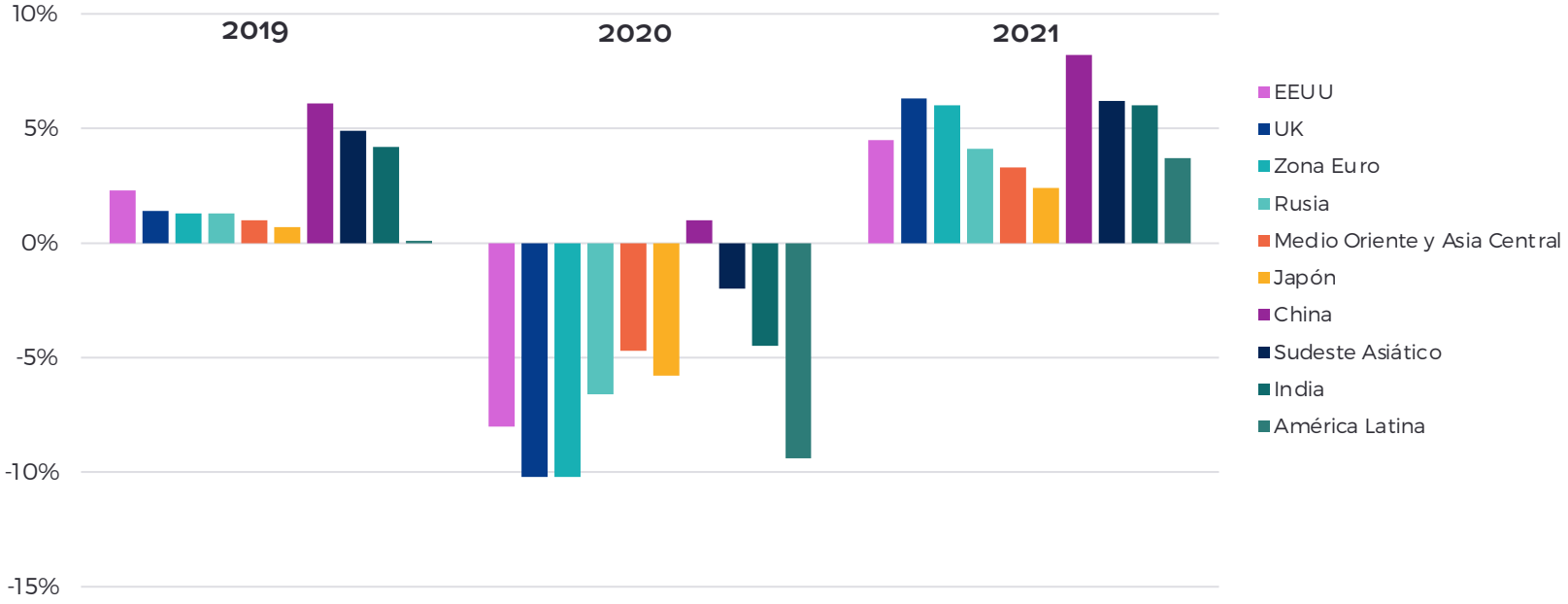
# PERSPECTIVAS DE FUTURO

PERSPECTIVAS DE FUTURO

# RECESIÓN MUNDIAL

El Fondo Monetario Internacional (FMI) prevé actualmente que el PIB mundial disminuya un +4,9% anual en 2020 y se recupere un +5,4% anual en 2021. En total, esto supondría para la economía mundial una pérdida acumulada de 12,5 billones de dólares (USD) en el periodo 2020-2021.

## PREVISIÓN DEL PIB DEL FMI POR REGIÓN/PAÍS



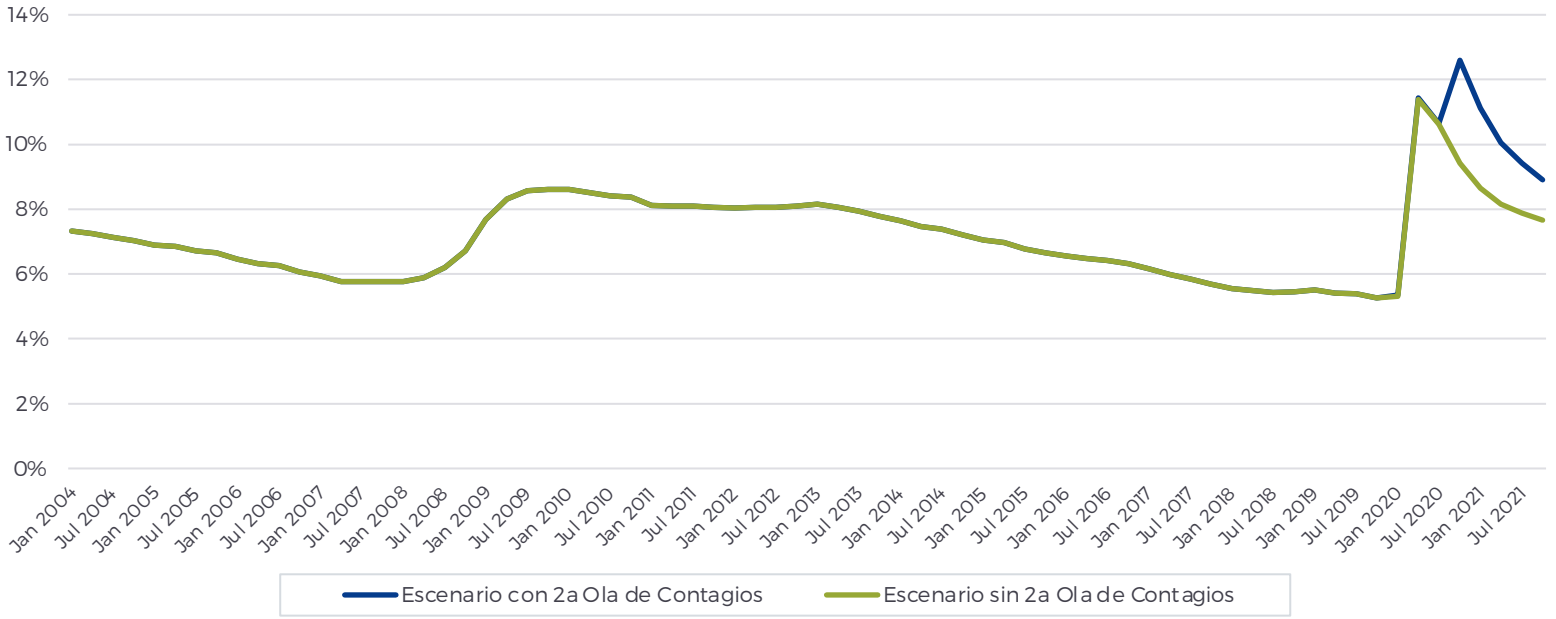

**FUENTE:** IMF, *World Economic Outlook Update*, June 2020

PERSPECTIVAS DE FUTURO

# TASA DE DESEMPLEO

La Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) prevé actualmente un desempleo de dos dígitos a nivel mundial para 2020, que sería incluso mayor que el registrado en la recesión de 2008. Su pronóstico contempla dos escenarios diferentes: uno en el que una segunda ola de infecciones y nuevos cierres se produzcan antes de finales de 2020, y otro en el que se evite otro brote importante.

## PREVISIÓN DE LA TASA DE DESEMPLEO MUNDIAL DE LA OCDE



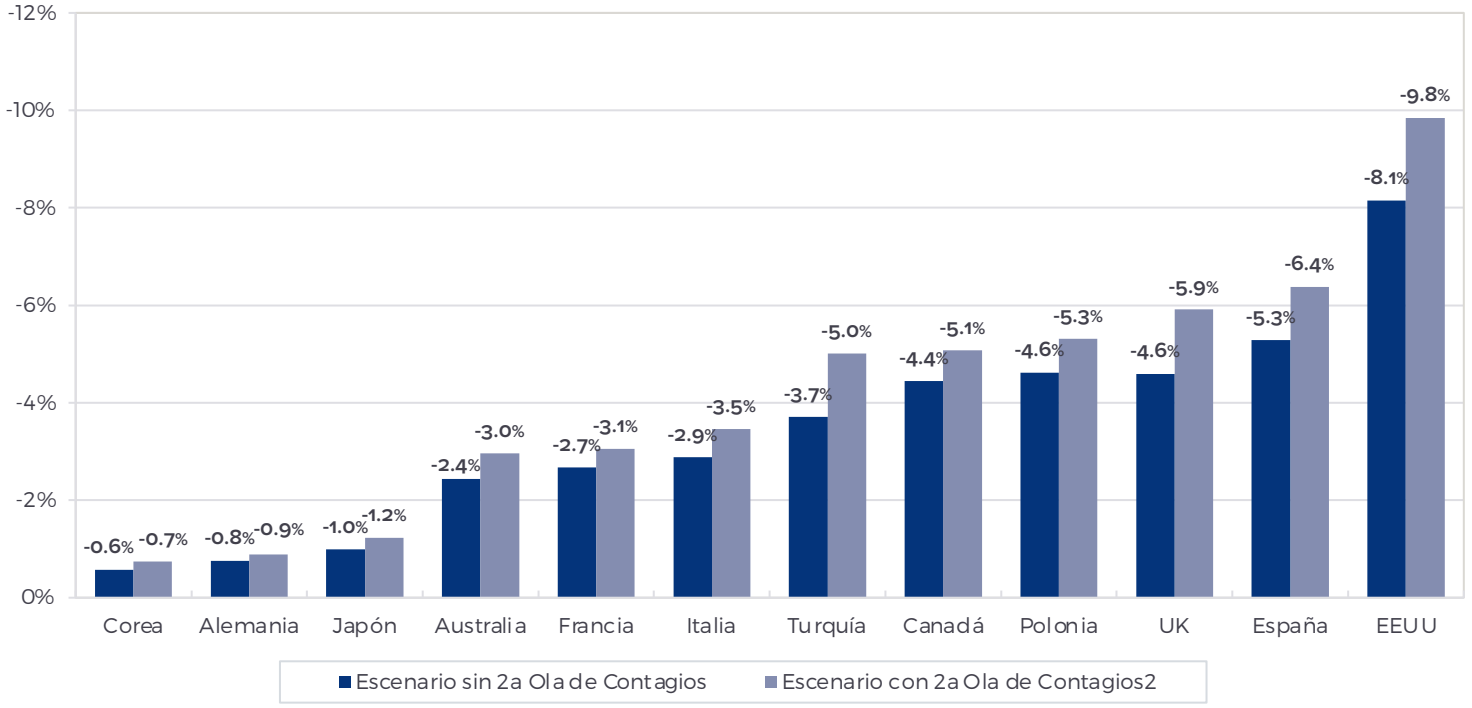

**FUENTE:** OECD Economic Outlook, June 2020

PERSPECTIVAS DE FUTURO

# DESEMPLEO (CONTINUACIÓN)

La OCDE espera que los empleados de EE.UU. sean los más afectados por la crisis, mientras que se espera que mercados como Japón, Corea y Alemania sean los menos perjudicados gracias, en parte, a políticas locales más fuertes para la retención del empleo durante la crisis.

## PREVISIÓN DE CRECIMIENTO DEL EMPLEO EN 2020 DE LA OCDE POR PAÍS



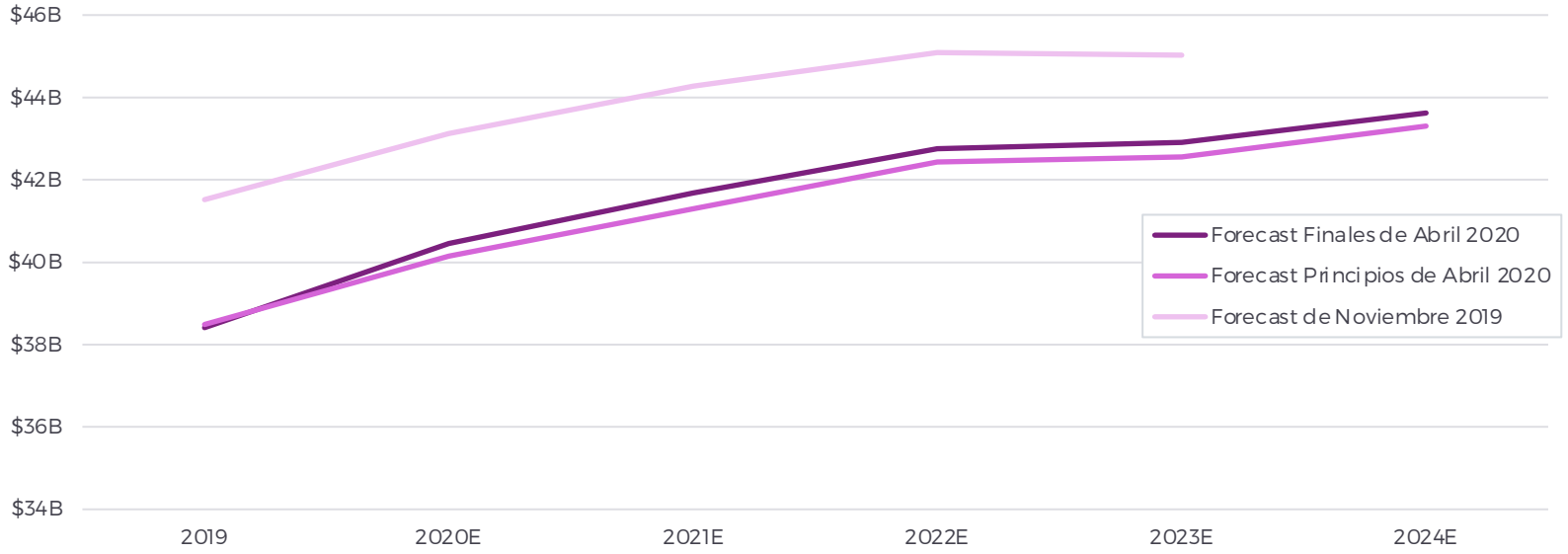

**SOURCE:** OECD Economic Outlook, June 2020

PERSPECTIVAS DE FUTURO

# CAMBIOS PARA IDG EN LA PREVISIÓN DE PC

En nuestro pronóstico más reciente, IDG aumentó sus estimaciones de ingresos de PC en un 1% en todos los años a nivel mundial. Como resultado de la pandemia de COVID-19, muchas tiendas de PC digitales han visto un aumento de la actividad en línea. Sin embargo, se espera que las mayores tasas de desempleo debido al brote, compensen esta mayor asistencia en línea cuando se trate de dólares gastados. Nuestras dos previsiones de abril son significativamente más bajas que las de noviembre, ya que desde entonces hemos ajustado retroactivamente nuestra visión del mercado de los juegos casuales, que creemos que se ha sobreestimado en el PC y subestimado en el móvil. IDG espera publicar otro pronóstico actualizado sobre el mercado de PC a finales de este mes.

## PREVISIÓN GENERAL DEL MERCADO DE JUEGOS DE PC PARA IDG

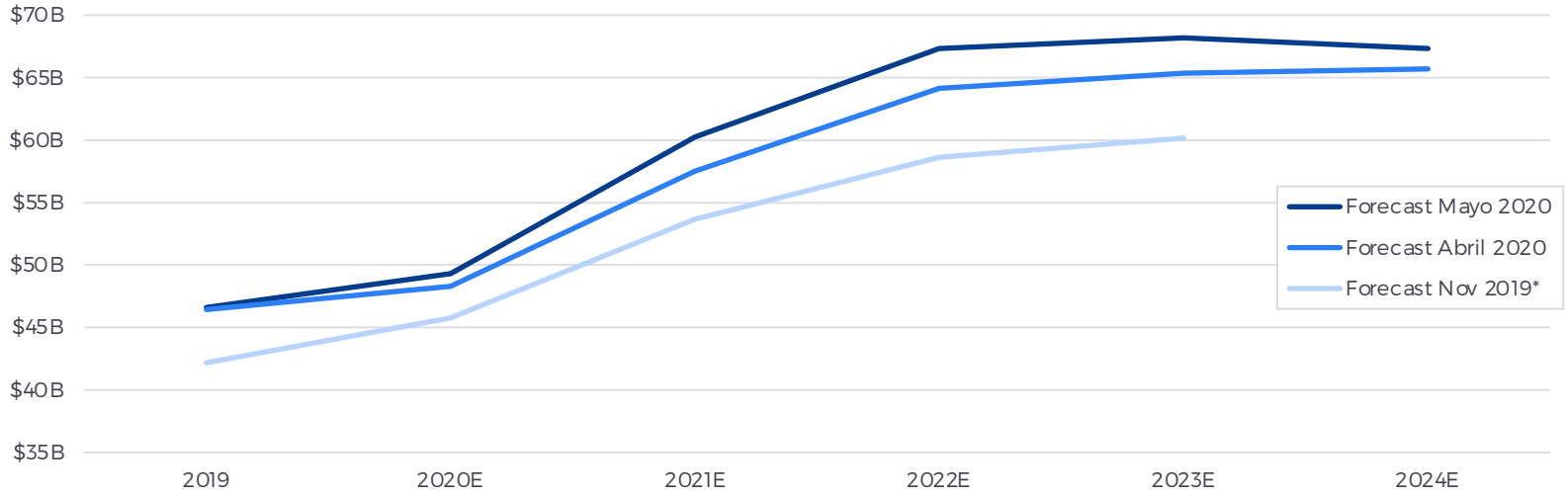


PERSPECTIVAS DE FUTURO

# CAMBIOS PARA IDG EN LA PREVISIÓN DE CONSOLAS

La última actualización de IDG para el mercado de videojuegos de consolas sólo refleja algunos pequeños avances para el 2020. Si bien el primer trimestre de 2020 experimentó un fuerte impulso en los ingresos por juegos de consola en general, este aumento en los ingresos por juegos probablemente no se mantendrá durante todo el año 2020; más bien, IDG prevé que factores recesivos, como las altas tasas de desempleo y la sensibilidad a los precios, pueden obstaculizar el mercado en el segundo semestre, en el que está previsto el lanzamiento de las consolas de próxima generación de Microsoft y Sony. IDG espera lanzar otro pronóstico actualizado sobre el mercado de consolas durante el mes de agosto.

## PREVISIÓN DEL MERCADO GENERAL DE VIDEOJUEGOS DE CONSOLAS PARA IDG DE HARDWARE Y SOFTWARE

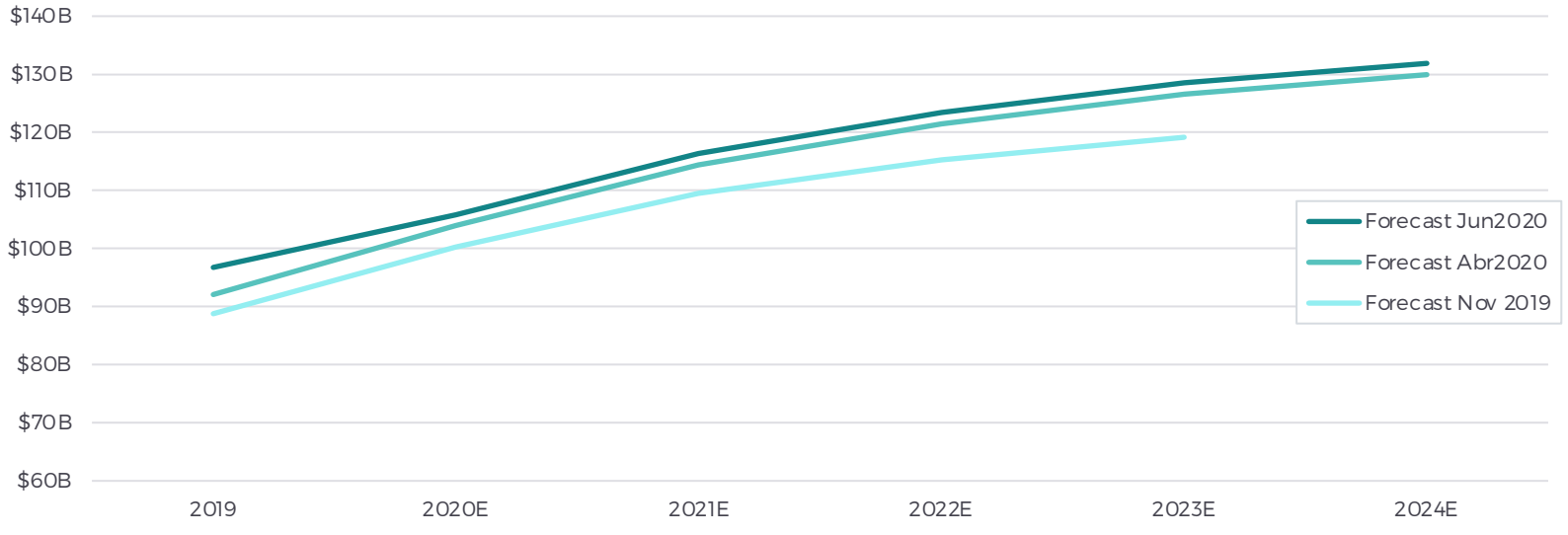



NOTA: LA PREVISIÓN DE IDG PARA NOVIEMBRE DE 2019 NO ES DEL TODO ACERTADA CON NUESTRAS PREVISIONES MÁS RECIENTES, YA QUE SÓLO EN 2020 EMPEZAMOS A INCLUIR ESTIMACIONES PARA EL MERCADO FÍSICO EN LOS TERRITORIOS DEL RESTO DEL MUNDO DE FORMA CONTINUADA.

# CAMBIOS EN EL PRONÓSTICO DE JUEGOS PARA EL MÓVIL PARA IDG

El pronóstico general de IDG para el mercado mundial de juegos para móviles ha aumentado significativamente, pero no todo se debe al COVID-19. En nuestro pronóstico de junio de 2020 hicimos algunos aumentos retroactivos para tener mejor en cuenta el mercado chino de Android, así como la publicidad de los juegos hipercasuales. Si bien hubo un aumento significativo de las descargas de juegos para móviles en marzo/abril, sólo hubo un aumento moderado de los ingresos, con un crecimiento que oscila entre el rango porcentual de un solo dígito y el bajo de dos dígitos, y IDG no prevé que se mantenga durante el resto del año. Una recesión prolongada podría provocar un mayor cambio en la mezcla de los ingresos de los juegos móviles, desde los juegos premium y las compras dentro de la aplicación, hacia la publicidad para el año 2020 y para el 2021. IDG espera publicar otro pronóstico actualizado sobre el mercado de la telefonía móvil en septiembre de 2020.

## PREVISIÓN GENERAL DEL MERCADO DE JUEGOS PARA MÓVILES PARA IDG

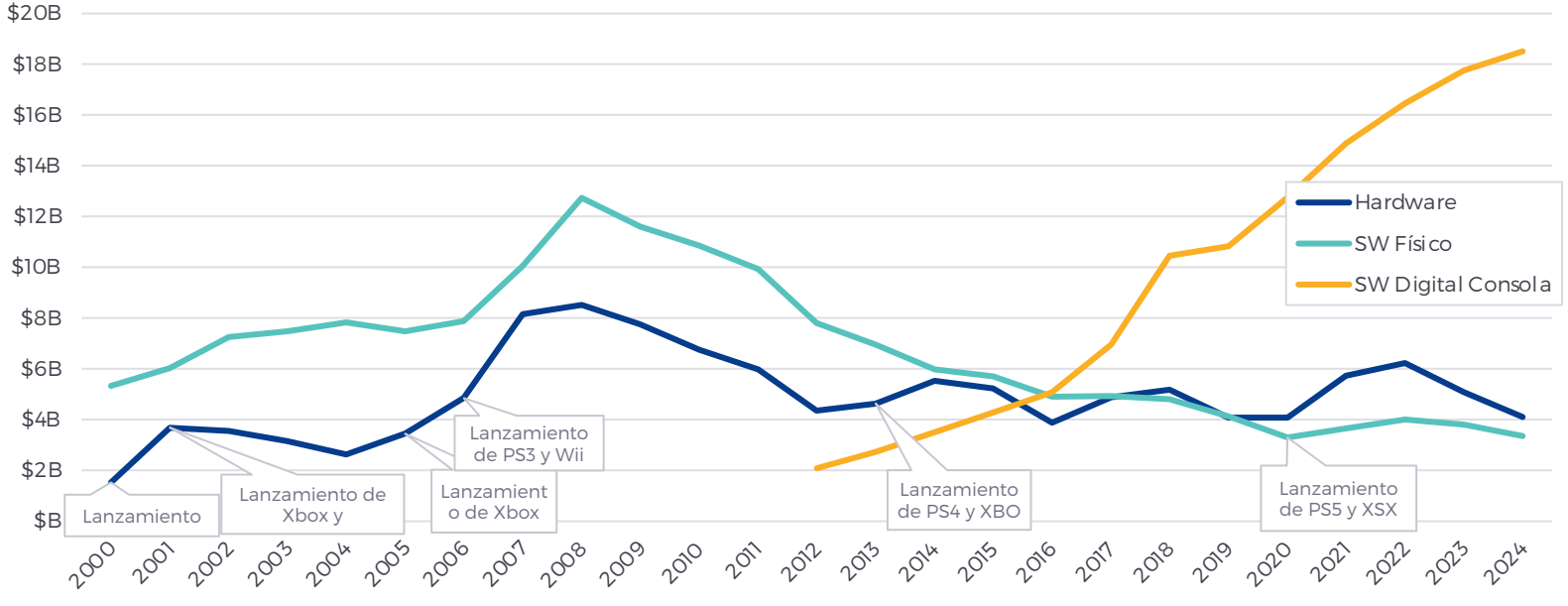


PERSPECTIVAS DE FUTURO

# UNA HISTORIA DE DOS RECESIONES

El mercado de consolas experimentó un fuerte descenso tras la recesión de 2008, como resultado de que tanto los vientos contrarios a la economía como las consolas de última generación entraron en los puntos medios de sus ciclos de vida. Aunque la naturaleza de la recesión de 2008 es muy diferente a la actual crisis de COVID, IDG pronostica algunas tendencias similares, como la disminución de las ventas de juegos físicos y el aumento silencioso del hardware. Sin embargo, se espera que el software de las consolas digitales (incluyendo el juego completo, el contenido adicional y las suscripciones) haga crecer el mercado en general al entrar en la próxima generación.

## VENTA AL POR MENOR DE EN TIENDA FÍSICA + CONSOLAS DIGITALES EN AMÉRICA DEL NORTE - 2000-2024E



# IMPACTO EN EL CONSUMIDOR – JUEGOS "FREE TO PLAY"

Los juegos gratuitos han visto un aumento en su popularidad en todas las plataformas - PC, Consola y Móvil - en diferentes grados desde que comenzaron los confinamientos y cierres por el COVID.

## En PC

Los juegos grtuitos de PC se beneficiaron desproporcionadamente, mientras que la participación en muchos juegos de precio elevado disminuyó durante los meses de marzo y abril. Sin embargo, en mayo, las estadísticas de la PCCU de Steam comenzaron a ver un regreso a los niveles anteriores al Covid. Por supuesto, las cifras de PCCU no son necesariamente indicativas de los gastos de ingresos, pero estas dos métricas están a menudo correlacionadas. IDG no anticipa ningún cambio a largo plazo en los juegos gratuitos en PC. Siendo este grupo demográfico uno de los más importantes,

IDG cree que siempre habrá una cohorte de jugadores de PC dispuestos a comprar juegos de precio elevado siempre que los desarrolladores los hagan. Un cambio notable, sin embargo, es que la audiencia de los juegos de PC en plataformas de transmisión en vivo como Twitch, YouTube y Facebook Gaming, ha crecido debido al COVID-19 y esto podría llevar a un aumento permanente de la audiencia.

## En Consola

El gran impulso que ha supuesto el COVID en la consola ha sido para los juegos premium, ya que los jugadores de la consola se abastecían de juegos en preparación para refugiarse en casa. Pero IDG anticipa que el momento de juegos gratuitos para consolas aún está por llegar, lo cual es probable que suceda durante el próximo año, ya que los mercados entran en una recesión prolongada y la sensibilidad a los precios comienza a agudizarse, lo que lleva a más jugadores de consolas a probar juegos gratuitos. Además, el juego multiplataforma se convertirá en un gran impulsor del crecimiento, con juegos gratuitos como Fortnite mucho más alineados con esta estrategia.

## En móviles

El 98%+ de los juegos para móviles son gratuitos de todos modos, y el restante <2% de contingencia de los juegos de precio premium van a ver sin duda un éxito debido al COVID. Dentro del conjunto de los flujos de ingresos de los juegos gratuitos, los ingresos por publicidad van a aumentar en proporción a las compras microtransaccionales. La mayor incertidumbre es si los juegos de precio premium recuperarán alguna vez alguna cuota de mercado en el móvil.

PERSPECTIVAS DE FUTURO

# IMPACTO EN EL CONSUMIDOR – SUSCRIPCIONES

El impacto del COVID en las suscripciones de los juegos será multifacético

## SUSCRIPCIONES EXISTENTES

- Las suscripciones que ya existen deberían ser resistentes ahora y a largo plazo. Se requiere un nivel significativo de compromiso para establecer suscripciones, por lo que no es probable que sean la primera baja cuando los consumidores con problemas de dinero busquen formas de reducir los gastos. Además, muchas suscripciones se renuevan automáticamente, y muchos consumidores detestan superar la fricción de cancelar una suscripción establecida.

## SUSCRIPCIONES NUEVAS

- Ciertos estudios han averiguado que las nuevas suscripciones a servicios de entretenimiento en los primeros días del COVID experimentaron un aumento significativo a medida que los consumidores se preparaban para refugiarse en casa. El precio fijo y el aspecto de "todo lo que puedas consumir" de estas suscripciones son atractivos en tiempos tan inciertos.
- Sin embargo, estos estudios también averiguarion que el vídeo/música/streaming son los tipos de servicios de entretenimiento por suscripción más populares con diferencia, mientras que las suscripciones a videojuegos se clasificaron significativamente más bajas. La comunidad de juegos en general sigue dando prioridad a la propiedad de los juegos sobre el valor que proporcionan los servicios de suscripción.
- A largo plazo, si continúan las altas tasas de desempleo, IDG prevé que la tasa de nuevas suscripciones puede estancarse y eventualmente comenzar a contraerse.
- Por el lado de la oferta, muchas plataformas se están moviendo hacia las suscripciones a medida que los ingresos por publicidad caen en picado, pero las empresas no deberían tratar las suscripciones como una "varita mágica" o "solución milagrosa" durante COVID, ya que el desempleo prolongado puede, de hecho, dar lugar a un resurgimiento de la publicidad. Las compañías también podrían considerar planes de precios escalonados u ofrecer períodos de prueba gratuitos más largos, para que las suscripciones sean más apetecibles para los consumidores conscientes del precio.
- Sin embargo, el Game Pass de Xbox supone un cierto riesgo al alza para esta tesis, ya que es posible que la combinación del Game Pass y xCloud proporcione a los usuarios una experiencia de suscripción de mayor valor, sobre todo si incluye modelos de suscripción de hardware y exclusivos para Xbox a través del Game Pass a lo largo del tiempo.

PERSPECTIVAS DE FUTURO

# IMPACTO EN EL CONSUMIDOR - DISTRIBUCIÓN DIGITAL

La distribución digital ha experimentado un fuerte aumento de la participación en las ventas al por menor desde marzo de 2020

## EN EL CORTO PLAZO

- En muchos territorios, incluso en aquellos en los que las ventas de videojuegos se mantuvieron a favor de la venta al por menor, el mercado ha visto el cambio de mezcla completamente invertido, pasando de ser dominante en la venta al por menor a ser dominante en la venta digital, con cuotas digitales de hasta el 80% en algunos mercados.
- Italia y España, que eran dos de esos países, superaron temporalmente a los mercados que anteriormente habían estado siguiendo de cerca sus transiciones digitales, probablemente debido a las estrictas medidas de cuarentena que estos países soportaron en marzo y abril.
- A medida que muchos países empiezan a reabrir sus puertas, IDG espera que la cuota digital vuelva a disminuir, aunque no necesariamente a los niveles anteriores a la apertura de los mercados.

## EN EL LARGO PLAZO

- Antes del COVID, IDG había anticipado que las cuotas digitales de las consolas en la mayoría de los mercados occidentales comenzarían a estabilizarse en torno al rango del 65-70% en los próximos 2-3 años, pero debido a que COVID ha obligado a muchos consumidores resistentes a dar el salto digital, IDG prevé ahora que la transición digital se producirá más rápidamente.  El CEO de Microsoft, Satya Nadella, recientemente declaró, "Hemos visto dos años de transformación digital en dos meses". Mientras Nadella se refería a las propias unidades de negocio de Microsoft, la declaración es igualmente aplicable a los mercados de juegos digitales.
- En cuanto a un punto de estancamiento, IDG ya no está seguro de que lo haya, especialmente cuando se combina el impacto del COVID con la noticia de que la PlayStation pronto se unirá a la Xbox en el lanzamiento de un SKU de hardware exclusivamente digital.

PERSPECTIVAS DE FUTURO

# IMPACTO EN EL CONSUMIDOR – JUEGOS EN LA NUBE

El COVID-19 puede haber puesto en marcha el estancado mercado de los juegos en la nube

## El estado de juegos en la nube que conduce el COVID

- Cuando hace unos años se promocionó el lanzamiento de headsets VR/AR, muchos creyeron que un lanzamiento débil socavaría el potencial del mercado durante años, y así sucedió. Los mercados de los headsets VR/AR están recuperando lentamente el impulso, pero el entusiasmo del mercado por estos productos no está ni mucho menos cerca de los máximos históricos.
- Del mismo modo, el futuro de los juegos en la nube parece haberse visto obstaculizado por un lanzamiento mixto de productos, en el que Google Stadia destaca como una de las ofertas más débiles, mientras que GeForce Now de Nvidia tenía las especificaciones técnicas para impresionar, pero se vio socavada por la retirada del apoyo de los editores. También ha habido muchas otras ofertas de juegos en la nube más pequeñas que se lanzaron silenciosamente, como Shadow.

## Enter COVID-19

- Stadia todavía está tratando de encontrar su camino en la actualidad. Pero GeForce Now y Shadow, por otro lado, han informado de un aumento de las suscripciones, así como de las métricas de uso, desde que comenzaron los cierres.
- GeForce Now amplió las pruebas gratuitas para los suscriptores de Founders en mayo como parte del compromiso de la compañía de apoyar a la comunidad durante el COVID. Pero la medida también tiene sentido desde el punto de vista comercial, ya que es demasiado pronto para decir si el fin de los confinamientos resultará en una reducción del interés en los servicios de juegos en la nube, pero mantener a los jugadores comprometidos el mayor tiempo posible al menos aumenta la probabilidad de que el servicio se arraigue en las vidas y hábitos de los consumidores.
- PlayStation Now informó en mayo que había más que duplicado su base de suscriptores a 2,2 millones de abonados desde el pasado octubre, cuando anunció que había alcanzado el millón de abonados poco después de anunciar nuevos recortes de precios en el servicio. No está claro qué parte del aumento de las suscripciones se debió a la reducción de precios y qué parte al COVID, pero es probable que una combinación de ambos factores juntos haya hecho que las suscripciones sean más altas que la previsión interna de IDG.

IMPACTO DEL COVID-19 EN LOS VIDEOJUEGOS
IMPACTO DEL COVID-19EN LOS ESPORTS

IMPACTO EN LOS ESPORTS

# CANCELACIONES DE EVENTOS

- Debido a la pandemia, la mayoría de los torneos de esports originalmente programados para tener lugar en forma de eventos en vivo fueron cancelados o programados como competiciones sólo en línea.
- En la siguiente lista se recogen algunos de los principales acontecimientos que se vieron afectados por el brote de COVID-19:

El 11 de marzo, la temporada 11 de la Liga Profesional de ESL, un torneo de Counter Strike: Global Offensive, anunció que sus partidas de la temporada regular tendrían lugar totalmente en línea mientras que las finales del torneo se llevarían a cabo sin público y en un lugar de estudio en Europa en lugar de en Denver, Colorado.

La Liga Overwatch se vio obligada a modificar su programa para acomodar a los equipos que ya no podían viajar por todo el mundo, así como a ajustar la distribución de los equipos debido a algunas operaciones suspendidas. La OWL también redujo en gran medida el calendario de juego previsto.

Epic Games anunció en abril que la Copa del Mundo de Fortnite 2020 fue cancelada debido a las restricciones de viaje impuestas por muchos gobiernos a causa de la pandemia en curso. Sin embargo, la temporada de Fortnite continuó con la Fortnite Champion Series sólo online y otros eventos de terceros sólo en línea.

Psyonix decidió posponer indefinidamente la novena temporada del Campeonato Mundial de Rocket League tras el brote de COVID-19, debido a las restricciones de viaje y a las preocupaciones de salud de los jugadores y aficionados que viajan desde todo el mundo.El juego competitivo online de Rocket League siguió su curso normal.

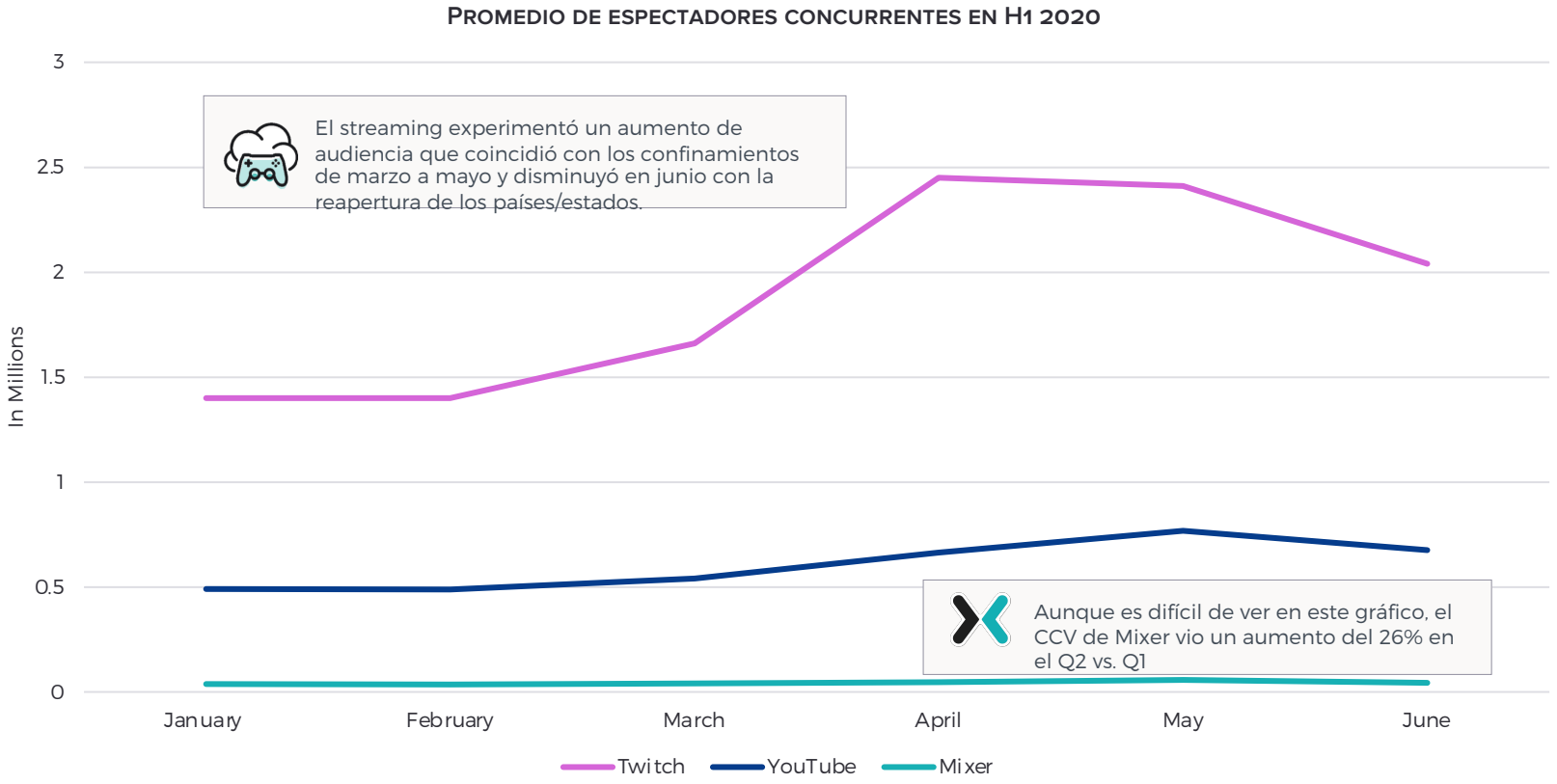
La serie de campeonatos de League of Legends y los Campeonatos Europeos de League of Legends se suspendieron a mediados de marzo y más tarde se anunciaron como torneos exclusivamente online para proteger a los jugadores, al personal del equipo y a los aficionados.

El Tour Mundial de Nürburgring 2020, un evento de temporada del Campeonato de Gran Turismo certificado por la FIA y un evento de carreras simuladas enormemente popular, fue cancelado, como el evento de deportes de motor de acción en vivo que se planeó originalmente para complementar, las 24 horas de Nürburgring, las cuales se pospusieron.

**NOTA: UNA SERIE DE OTROS EVENTOS SUFRIERON CANCELACIONES O CAMBIOS DE FORMATO INCLUYENDO LA ARENA OF VALOR WORLD CUP 2020, LA FREE FIRE CHAMPIONS CUP 2020, LOS CAMPEONATOS MUNDIALES POKÉMON 2020, Y EL TORNEO INTERNACIONAL 2020 DE DOTA 2.**

IMPACTO EN LOS ESPORTS

# KEEP CALM & CARRY ON STREAMING

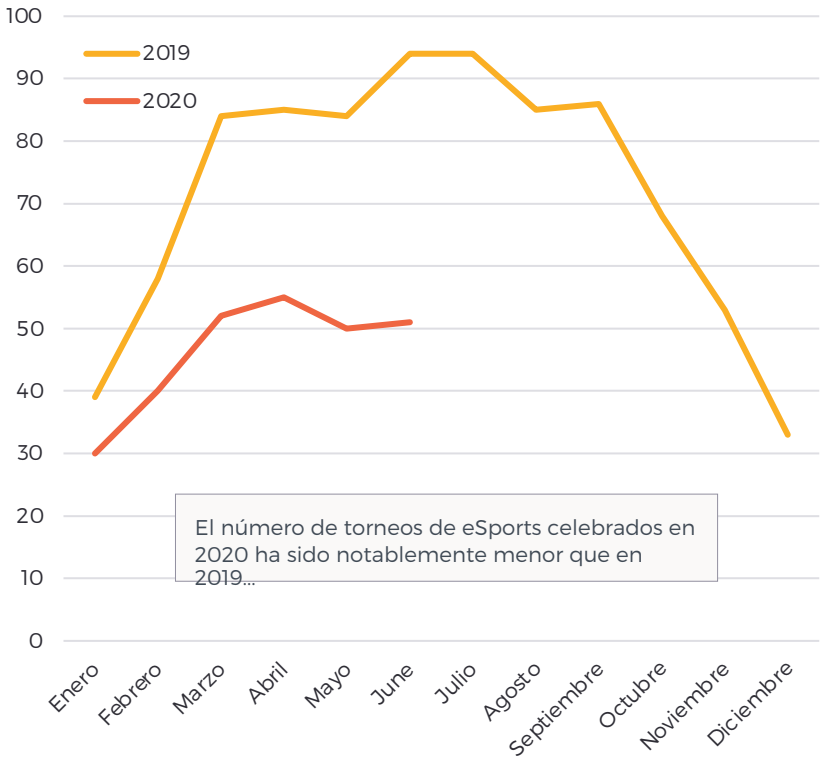



**FUENTE:** StreamHatchet

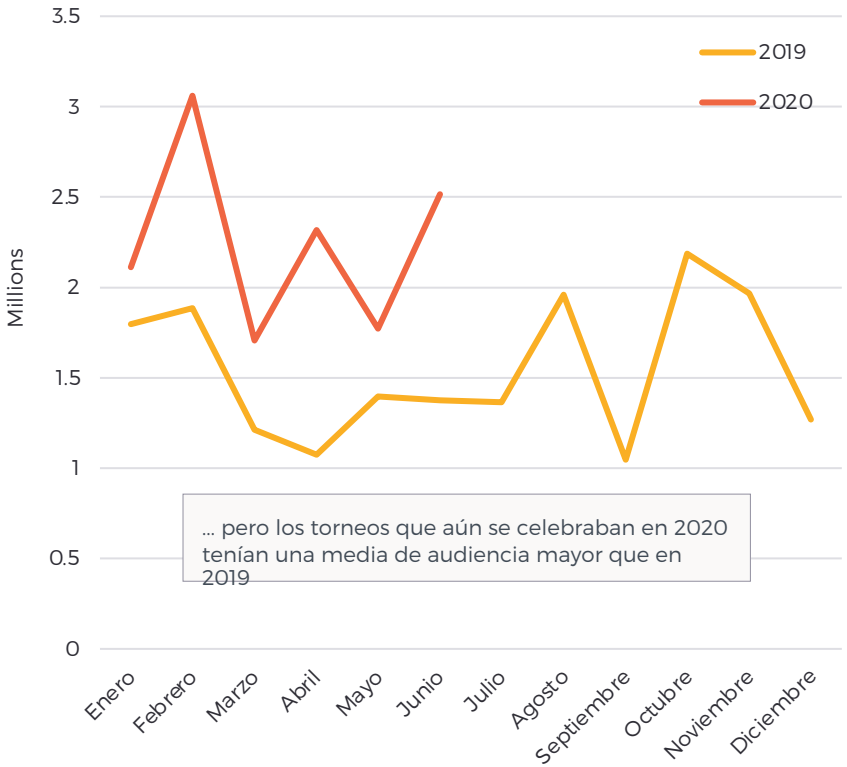
IMPACTO EN LOS ESPORTS

# LOS ESPORTS SIGUEN SIENDO FUERTES

## NÚMERO DE TORNEOS DE ESPORTS




## HORAS PROMEDIO VISTAS POR TORNEO




**FUENTE:** StreamHatchet

# ESPORTS COMO UN SUSTITUTO PARA LOS DEPORTES FÍSICOS

Como la pandemia de coronavirus causó que la mayoría de las ligas deportivas profesionales suspendieran el juego, varias ligas recurrieron a los esports y a los videojuegos para proporcionar a sus fans entretenimiento. Este fenómeno incluyó a la mayoría de las ligas de carreras profesionales, que comenzaron a organizar eventos deportivos virtuales en lugar de eventos físicos para mantener entretenidos tanto a los atletas como a los fanáticos de los deportes.

## DEPORTES TRADICIONALES

### NBA

La NBA organizó un torneo de 2K de la NBA, sólo para jugadores, con 16 jugadores de la NBA que compitieron entre sí en un evento de 10 días que fue transmitido en vivo por ESPN.

Esto alcanzó un pico de 61.000 espectadores simultáneos con todo el torneo acumulando más de 3,6 millones de horas vistas en todos los canales.

### MAJOR LEAGUE BASEBALL

La Major League Baseball se asoció con Sony para organizar un torneo de 30 jugadores con un jugador activo de la MLB de cada equipo de la liga representando al equipo en forma virtual.

### FIFA

Varios jugadores profesionales de fútbol de todo el mundo participaron en el torneo FIFA 20 de Jugadores Sin Fronteras, y los beneficios del torneo se donaron a diversas organizaciones benéficas de todo el mundo.

Este torneo alcanzó 64.000 espectadores simultáneos en su punto álgido, con un promedio de 13.000 espectadores y acumulando 290.000 horas de emisión.

### LaLiga

La Liga, la liga nacional de fútbol española, organizó un torneo de esports retransmitido en Twitch, en el que participó un jugador de cada uno de sus equipos.Más de un millón de espectadores en total sintonizaron el torneo a través de canales, incluyendo Movistar+ TV, el socio oficial de OTT de La Liga, con más de 170.000 espectadores que vieron la final para ver a Marco Asensio del Real Madrid ganar el título.

## JUEGOS DE SIMULACIÓN DE CARRERAS

### F1

La Fórmula Uno comenzó una serie de Grandes Premios virtuales que se celebraban los fines de semana con una sesión de clasificación seguida de una carrera en el juego oficial Fórmula 1 2019. Los participantes en estos eventos eran una mezcla de corredores profesionales de Fórmula Uno, así como celebridades y entusiastas de las carreras. Las carreras virtuales se transmitieron en vivo en el canal oficial de Fórmula 1 en YouTube y por corredores individuales en Twitch. La audiencia alcanzó hasta dos millones de espectadores simultáneos.

### FORMULA-E

Al igual que la Fórmula Uno, la Fórmula E organizó su propia serie de Grandes Premios online en la que los pilotos profesionales de Fórmula E compitieron en un juego de simulación de carreras entre sí, además de invitados como celebridades, aficionados y amantes de las carreras.

### motoGP

Moto GP acogió algunas carreras virtuales con pilotos profesionales compitiendo en el juego oficial de Moto GP 2019.

### NASCAR

Tanto la NASCAR como la IndyCar fueron anfitrionas de sus propios eventos de carreras deportivas.

NASCAR llegó a los titulares después de suspender a un piloto por comportamiento inapropiado durante un evento de carreras virtuales, destacando cómo estos eventos fueron tratados como eventos deportivos totalmente competitivos y regulados.

La serie de carreras virtuales de NASCAR fue muy exitosa, con un promedio de más de 1,1 millones de espectadores por evento.

# CONCLUSIONES SOBRE LOS NUEVOS EVENTOS DE ESPORTS

- Si bien es difícil comparar estos eventos deportivos online (esports) y el interés que generaron con sus contrapartes de deportes físicos, ya que no se transmitieron partidos de deportes físicos en el momento de estos eventos, muchos de ellos atrajeron un número significativo de espectadores.
- Como algunos de los eventos de esports de deportes físicos fueron transmitidos en vivo por canales de televisión que normalmente no transmiten eventos deportivos, el alcance de estos eventos fue significativamente mayor, exponiendo a una nueva audiencia al mundo de los esports.
- La serie de Grandes Premios Virtuales de Fórmula Uno fue especialmente exitosa, alcanzando una audiencia acumulada de más de 22 millones de personas en todos sus eventos.
  - El éxito de la Formula 1 online ha llevado a muchos a discutir cómo el futuro de los deportes, específicamente en los juegos de carreras donde la simulación es más realista, será impactado por el reinicio de los deportes físicos y si el interés mostrado por los aficionados durante los confinamientos de COVID-19 continuará manteniéndose firme.
- Como muchas de las grandes ligas deportivas se están reiniciando en este momento, queda por ver si una parte significativa de los espectadores que sintonizaron eventos virtuales durante la pandemia mantendrán su pasión por las versiones virtuales del deporte.

# OTRAS NOTICIAS SOBRE LOS ESPORTS

- Epic ha anunciado que no realizará torneos presenciales en el 2021, incluyendo la Fortnite World Club
- ESL anunción que su evento IEM Katowice de Febrero 2021 se celebrará de nuevo en línea. Este fue uno de los primeros grandes eventos en caer tras la llegada de la pandemia de coronavirus.
- Las finales del Campeonato Mundial de League of Legends 2020 de Shangai se llevaron a cabo en el SAIC Motor Pudong Arena de Shanghai, y tuvo una audiencia en vivo de más de 6.000 personas, estableciendo un nuevo récord de cerca de 45,9 millones de espectadores en línea en su punto máximo
- Una de las mayores noticias se produjo a finales de septiembre cuando ESL se fusionó con DreamHack para crear ESL Gaming. ESL continuará organizando competencias y DreamHack sus otros eventos de deportes electrónicos y convenciones de juegos.
- Ubisoft decidió posponer la Copa del Mundo Rainbow Six inaugural hasta 2022.

IMPACTO DEL COVID-19 EN LOS VIDEOJUEGOS

# IMPACTO EN EMPRESAS Y EMPLEADOS

# PERSPECTIVAS EMPRESARIALES DE LOS PROPIETARIOS DE PEQUEÑAS EMPRESAS EN DETERMINADOS PAÍSES DEBIDO A LA PANDEMIA POR COVID-19, JUNIO DE 2020

(% de los encuestados)

| | Aumenta al menos un 50% | Aumenta al menos un 25% | Se mantiene igual | Disminuye al menos un 25% | Disminuye al menos un 50% |
|---|---|---|---|---|---|
| Filipinas | 44% | 48% | 5% | - | - |
| Australia | 44% | 25% | 24% | 3% | - |
| India | 43% | 45% | 8% | - | - |
| Mexico | 40% | 46% | 12% | - | - |
| Turquía | 33% | 43% | 17% | 9% | 3% |
| Estados Unidos | 22% | 41% | 29% | 3% | 4% |
| Canada | 17% | 31% | 40% | 7% | 6% |
| Alemania | 15% | 27% | 47% | 7% | 4% |
| España | 13% | 35% | 42% | 6% | 4% |
| Reino Unido | 13% | 34% | 43% | 6% | 4% |
| **Total** | **26%** | **37%** | **29%** | **4%** | **3%** |

*Fuente: GoDaddy, "2020 Global Entrepreneurship Survey" realizado por Savanta, Agosto 19, 2020*

# CAMBIO EN LOS INGRESOS DE LOS PROPIETARIOS DE PEQUEÑAS EMPRESAS EN DETERMINADOS PAÍSES DEBIDO A LA PANDEMIA

(% de los encuestados)

| | Reducción de ingresos | Sin cambio | Aumento de ingresos |
|---|---|---|---|
| México | 85% | 9% | 5% |
| India | 83% | 11% | 7% |
| **España** | **82%** | **13%** | **5%** |
| Filipinas | 81% | 10% | 10% |
| Turquía | 81% | 11% | 8% |
| Australia | 77% | 13% | 11% |
| Reino Unido | 72% | 20% | 8% |
| Canadá | 70% | 22% | 8% |
| Estados Unidos | 66% | 26% | 8% |
| Alemania | 64% | 29% | 7% |
| **Total** | **75%** | **17%** | **8%** |

*Fuente: GoDaddy, "2020 Global Entrepreneurship Survey" realizado por Savanta*

# PRODUCTOS/SERVICIOS ADQUIRIDOS POR LOS USUARIOS DE INTERNET EN ESPAÑA DURANTE LA PANDEMIA POR CORONAVIRUS, POR CANTIDAD GASTADA, JULIO DE 2020

| Categoría | Euros (€) |
|---|---|
| Renovaciones del hogar | 750 |
| Comida | 506 |
| Viajes/Turismo | 424 |
| Cocina (muebles y encimeras) | 309 |
| Muebles | 305 |
| Electrodomésticos/tecnología | 276 |
| Dispositivos móviles (smartphone, iPad, accesorios) | 267 |
| Bicicleta y accesorios de bicicleta | 145 |
| Artículos de relajación | 134 |
| Óptica / audición | 126 |
| **VideoJuegos (consolas, videojuegos, juegos de PC, accesorios)** | **117** |
| Moda | 106 |
| Deportes (textil y accesorios) | 83 |
| Accesorios | 83 |
| Ocio (libros, música, otros) | 54 |

*Fuente: Cetelem - Spain, "Observatorio Cetelem de Consumo en España 2020: El dominio de la tienda online en el consumo de 2020" realizado por Canal Sondeo, Oct 29, 2020*

# PRODUCTOS/SERVICIOS COMPRADOS POR LOS USUARIOS DE INTERNET EN ESPAÑA DURANTE LA PANDEMIA POR CORONAVIRUS, JULIO DE 2020

| Categoría | % de los encuestados |
|---|---|
| Comida | 62% |
| Moda | 53% |
| Ocio (libros, música, otros) | 48% |
| Deportes (textil y accesorios) | 47% |
| Electrodomésticos/tecnología | 36% |
| **Videojuegos (consolas, videojuegos, juegos de PC, accesorios)** | **32%** |
| Dispositivos móviles (smartphone, iPad, accesorios) | 31% |
| Accesorios/decoraciones | 25% |
| Viajes/Turismo | 16% |
| Artículos de relajación | 14% |
| Muebles | 14% |
| Bicicleta y accesorios de bicicleta | 10% |
| Renovaciones del hogar | 10% |
| Kitchen (furniture and countertops) | 9% |
| Óptica / audición | 9% |

*Fuente: Cetelem - España, "Observatorio Cetelem de Consumo en España 2020": El dominio de la tienda online en el consumo de 2020" realizado por Canal Sondeo, 29 de octubre de 2020.*

# CAMBIOS EN EL PRESUPUESTO DE MARKETING DEBIDO AL CORONAVIRUS SEGÚN PROFESIONALES B2B, ABRIL DE 2020

(% de los encuestados)

| | Aumentó | Más o menos igual | Disminuyó |
|---|---|---|---|
| Brasil | 26% | 16% | 58% |
| China | 19% | 19% | 62% |
| Francia | 18% | 19% | 63% |
| Alemania | 21% | 21% | 58% |
| India | 24% | 8% | 69% |
| Italia | 21% | 23% | 56% |
| Japón | 8% | 26% | 65% |
| **España** | **14%** | **18%** | **68%** |
| Corea del Sur | 10% | 20% | 71% |
| Reino Unido | 15% | 14% | 71% |
| Estados Unidos | 23% | 20% | 57% |
| **Total** | **20%** | **18%** | **62%** |

*Fuente: McKinsey & Company, "Marketing y Ventas": Respuesta al COVID-19: B2B Decision-Maker Pulse: US", 2 de mayo de 2020*

# PERSPECTIVAS DE EMPLEADOS DE EUROPA Y EE.UU SOBRE EL FUTURO DEL TRABAJO DESPUÉS DE LA PANDEMIA,

(% de los encuestados en cada grupo)

| | Francia | Alemania | Italia | España | UK | USA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| La tecnología que facilita un trabajo a distancia más eficaz será cada vez más importante | 80% | 82% | 82% | **83%** | 83% | 85% |
| Los empleados se beneficiarán de una mayor flexibilidad en la oficina y a distancia | 69% | 79% | 73% | **71%** | 81% | 82% |
| Una mezcla de trabajo en la oficina y a distancia será la mejor manera de avanzar en mi profesión. | 73% | 74% | 76% | **77%** | 77% | 76% |
| Las empresas se beneficiarán en general al permitir una mayor flexibilidad en torno a la oficina y el teletrabajo | 70% | 77% | 60% | **76%** | 79% | 80% |
| Los contratos deben centrarse más en la satisfacción de las necesidades de la función y menos en las horas | 66% | 65% | 71% | **75%** | 74% | 75% |
| Los empleadores deben revisar la duración de la semana laboral y las horas que se espera que trabajen los empleados | 51% | 70% | 71% | **72%** | 68% | 73% |
| La empresa está bien equipada para hacer frente a crisis similares a la pandemia en el futuro | 57% | 68% | 61% | **63%** | 65% | 70% |
| La pandemia ha demostrado que los contratos de horas fijas ya no son relevantes para las formas modernas de trabajo | 60% | 61% | 63% | **60%** | 68% | 68% |
| La mayor flexibilidad en los patrones de trabajo hará que los trabajos de mi profesión sean accesibles a más personas en comparación con antes de la pandemia | 53% | 64% | 58% | **64%** | 72% | 72% |
| La colaboración en equipo sufrirá si el trabajo a distancia se convierte en la norma | 55% | 53% | 52% | **56%** | 51% | 51% |
| Espero que mis horas de trabajo sean excesivamente altas después de la pandemia | 39% | 28% | 40% | **44%** | 35% | 44% |

*Fuente: The Adecco Group, "Restablecimiento de la normalidad": Definiendo la nueva era del trabajo", 30 de junio de 2020*

# IMPACTO DEL CORONAVIRUS: ALCANCE DE LAS WEBS Y APLICACIONES DE JUEGOS DIGITALES EN ALGUNOS PAÍSES DE EUROPA OCCIDENTAL, JULIO DE 2020

(% de alcance)

| País | % de alcance |
|---|---|
| Reino Unido | 79,6% |
| Alemania | 70,0% |
| **España** | **69,9%** |
| Italia | 64,2% |
| Francia | 56,3% |

*Fuente: Comscore MMX Multi-Platform, Sep 10, 2020*

IMPACTO DEL COVID-19 EN LOS VIDEOJUEGOS

# IMPACTO EN EL DESARROLLO

# IMPACTO DEL COVID-19 EN EL DESAROLLO DE JUEGOS

- La producción de videojuegos combina muchas de las funciones creativas de la realización de películas con el sofisticado trabajo de codificación e ingeniería del desarrollo de software.
- Con la pandemia, los desarrolladores dicen que las tareas que van desde probar juegos y arreglar errores hasta grabar música original y hacer trabajos de captura de movimiento están tardando mucho más en completarse.
- Como resultado, algunos juegos se están lanzando más tarde de lo previsto, y algunos están costando más de lo esperado.
- En abril, el estudio Naughty Dog de Sony culpó de la crisis sanitaria a su decisión de retrasar el lanzamiento de "The Last of Us Part II".
- El desarrollador independiente Bungie dijo en julio que pospuso una actualización de su juego "Destiny 2" en parte debido al Covid-19.
- Microsoft en agosto aplazó el lanzamiento de una nueva entrega de Halo para el año que viene, citando los obstáculos del trabajo desde casa.

# IMPACTO DEL COVID-19 EN EL DESAROLLO DE JUEGOS

- Las pruebas y la iteración se han hecho más difíciles, especialmente para plataformas de hardware específicas. Por ejemplo, los kits de desarrollo PS5 y XSX tienen que ser probados en las casas en lugar de en el estudio real.
- Los desarrolladores de VR necesitan probar el juego con los auriculares de VR, pero sólo hay un pequeño número de hogares donde se pueden realizar estas pruebas, especialmente para la próxima generación, cuando las existencias de suministro ya son limitadas para empezar.
- Además de Slack y Zoom, muchos desarrolladores también están usando Parsec, que es una herramienta que facilita el compartir la pantalla pero también la posibilidad de jugar y probar juegos en la nube, y dar acceso remoto al PC de otro compañero de trabajo.
- La mayoría de estudios usan Slack como su principal herramienta de chat, y la mayoría usan Zoom o Teams de Microsoft para videoconferencias.
- Muchos estudios están luchando con la velocidad de desarrollo, porque aunque Slack y Zoom ayudan a facilitar la comunicación, siguen siendo menos eficaces que la ósmosis normal en persona, que puede ocurrir cuando los compañeros comparten ideas y resuelven problemas juntos, en persona y en tiempo real.

# IMPACTO EN EL DESARROLLO DE JUEGOS SEGÚN CD PROJEKT

- Los ejecutivos de CD Projekt dijeron que el coste de hacer y comercializar "Cyberpunk" fue significativamente más alto que los aproximadamente 80 millones de dólares que la compañía gastó en su último juego, "The Witcher 3: Wild Hunt".

- Dijeron que inicialmente calcularon mal el tiempo que tardaría en completarse "Cyberpunk", siendo la crisis sanitaria la que más afectó a las últimas etapas de cuatro años de desarrollo, tras el trabajo de preproducción que comenzó alrededor de 2012.

- Con los empleados confinados en casa, hacer incluso un pequeño ajuste - como cambiar la ubicación de los personajes u objetos en una escena - llevaría horas en lugar de minutos, dijo Marcin Iwiński, co-director ejecutivo. "Hay menos iteraciones y comunicación a diario".

- CD Projekt se encontró abrumado por el lanzamiento de las nuevas consolas de Microsoft y Sony, pues se buscaba desarrollar versiones de "Cyberpunk" que pudieran ser reproducidas en esas nuevas consolas y en otras más antiguas, un total de nueve plataformas en total. La compañía desarrolló previamente juegos para tres plataformas a la vez.

SQUARE ENIX®

# IMPACTO EN EL DESARROLLO DE JUEGOS

- El creador de Final Fantasy advierte del golpe que ha supuesto la pandemia al desarrollo de videojuegos. El director general de Square Enix de Japón dice que la ralentización de la producción amenaza con contrarrestar el impulso en ventas provocado por los confinamientos.

- Según la empresa, el Covid-19 ha hecho que "el tiempo se detenga" en la producción de nuevos títulos, amenazando con socavar el impulso de la industria después de los confinamientos.

- Yosuke Matsuda, director ejecutivo de Square Enix, dijo "También hay un impacto considerable en el lado de la producción. Resonará en el futuro. El lado negativo es que el tiempo se ha detenido en términos de producción. No pudimos desarrollar nada."

- Sugiere que el actual calendario de lanzamiento de juegos, centrado en los lanzamientos de noviembre de las nuevas consolas de Sony y Microsoft, puede estar en peligro.

- El desarrollo del tipo de juegos exitosos en los que Square Enix se especializa tiene mucho en común con la producción cinematográfica, ya que requiere que los actores de captura de movimiento y voz interactúen estrechamente en los estudios.

- Los artistas y programadores también deben trabajar en máquinas sofisticadas que no se pueden llevar fácilmente a casa.

# IMPACTO EN EL DESARROLLO DE JUEGOS SEGÚN ACTIVISION BLIZZARD & EA

- En Activision Blizzard Inc., docenas de empleados descargaban simultáneamente una versión de prueba de su serie anual "Call of Duty" en 15 minutos en la oficina de la empresa en Santa Mónica, California.

- Pero una vez que todo el mundo comenzó a quedarse en casa en marzo, el proceso comenzó a tardar hasta cuatro horas hasta que se alcanzó una solución más rápida más de un mes después debido a estos cuellos de botella.

- Al preparar "Star Wars: Squadrons", Electronic Arts Inc. no fue capaz de reunir a un grupo de más de 60 músicos para grabar una partitura original para el juego de combate espacial.

- Cada instrumento fue grabado por separado y combinado  a través de la edición.

# CUARENTENA, TELETRABAJO Y DESARROLLADORES

- La transición del lugar de trabajo al teletrabajo es un salto más que un paso. Adaptarse a las circunstancias cambiantes y mantener las operaciones remotas funcionando sin problemas es otro obstáculo.

- A las primeras semana de teletrabajo aparecieron inconvenientes como problemas derivados de la estabilidad de las máquinas conectadas al software en la nube en lugar de ejecutarse localmente, la gestión de activos como el material gráfico, el sonido y el código con empleados en múltiples ubicaciones.

- Una de las principales desventejas del teletrabajo es la comunicación, ya que los matices de la conversación se pierden sin las interacciones cara a cara.

- Los equipos de desarrollo están acostumbrados a un ritmo y lenguaje corporal al hablar en persona, el cual no funciona a través de una cámara web o un texto y se pueden crear tensiones.

# CUARENTENA, TELETRABAJO & DESARROLLADORES

- El brainstorming y la toma de decisiones no siempre se producen de acuerdo a un calendario en las industrias creativas.
- Una de las conclusiones de los estudios es que necesitaban sobrecomunicarse a través de múltiples canales para mantener a la gente conectada.
- Algo muy valioso que se ha estado perdiendo son las pequeñas conversaciones de pasillo, las discusiones ad-hoc alrededor del laboratorio de pruebas de juego.
- Los desarrolladores pasan mucho tiempo en reuniones online, pero eso no reemplazará el hablar cara a cara

# CUARENTENA, TELETRABAJO & DESARROLLADORES

- Muchos estudios tienen una política de reuniones diarias, reuniones en las que los miembros de un equipo dan información actualizada sobre lo que están trabajando, lo que debe suceder a continuación, y qué subequipos dentro del ámbito más amplio de la producción deben colaborar para que esto suceda.

- Algunos jefes de estudios se han apoyado también en las llamadas de voz , y comentan que las llamadas de voz más frecuentes han resultado en decisiones más rápidas.

- Las reuniones individuales son críticas, para mantenerse en contacto con los desarrolladores que sienten más intensamente la pérdida de las interacciones.

- Otros estudios han intentado compensar con canales de chat de equipo, sincronizaciones y comunicaciones de equipo más frecuentes y eventos remotos para equipos más pequeños, con el fin de intentar lograr una mayor unión entre todos ellos.

- También algunos desarrolladores han creado reuniones virtuales para intercambiar comentarios divertidos.

# CUARENTENA, TELETRABAJO & DESARROLLADORES

- Según Dave Richard, algunos de sus compañeros con niños tienen más problemas para trabajar durante el día, así que barajan sus horarios y hacen parte por la noche. Encuentran maneras de acomodar las situaciones y las necesidades del equipo.

- El productor de Dead by Daylight, Stefan Beauchamp-Daniel, ha tratado de mantener su rutina habitual: trabajar de 8:30 a 17:00 con una hora para comer.

- Hay componentes de estar en la oficina que extraña, como la presencialidad.

- Sin embargo, uno de los beneficios es su capacidad para concentrarse en una tarea o problema sin ser interrumpido por alguien que necesite hablar con él, o sin poder evitar escuchar una discusión cercana.

- Hay desventajas. En la oficina, los hijos de Richard no pueden compartir con él sus opiniones sobre el juego al que están jugando en la Switch. Los factores externos pueden añadir tanto estrés como las preocupaciones del trabajo.

# CUARENTENA, TELETRABAJO & DESARROLLADORES

- Richard añade que es esencial tener en cuenta que no sólo están trabajando desde casa, están trabajando desde casa en la cuarentena. Los niveles de estrés de estos tiempos difíciles han afectado a la productividad.

- A pesar de todo el trabajo de los equipos informáticos, algunos aspectos del desarrollo se quedan cortos al trabajar a distancia, o desaparecen por completo.

- Bartek Kmita, de People Can Fly señaló que no podían reunir a equipos para hacer nada en los momentos de cuarentena.

- Las alternativas basadas en la nube sólo llegan hasta cierto punto. El director de arte técnico de Behaviour, Johnny Sabelli disfrutaba de poder refugiarse en tareas en las que no se había podido concentrar en la oficina.

- Está viendo que los beneficios del teletrabajo son cada vez menores. Hasta cierto punto, esto se debe a la cantidad de escritos y discusiones cuando se conecta a través de los equipos de Microsoft, lo cual es esencial para una buena comunicación, pero puede consumir mucho tiempo.

# OTROS IMPACTOS Y APRENDIZAJES EN LOS ESTUDIOS

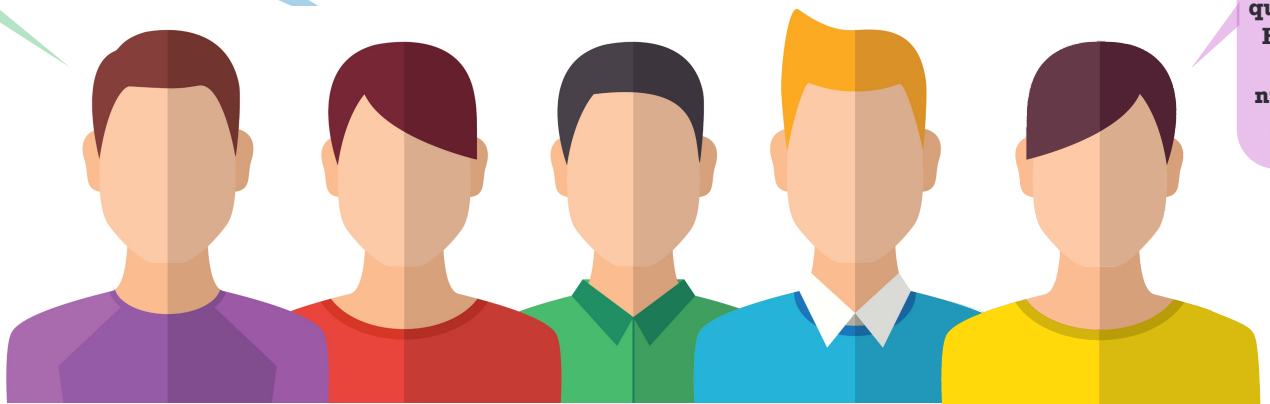
"Hemos conseguido algunas eficiencias por el trabajo desde casa, pero si fuéramos más de 150 personas trabajando en remoto ya perderíamos cualquier posible eficiencia, y de hecho generaríamos ineficiencias. La comunicación a distancia genera pequeños desajustes en la producción por lo que la escalabilidad tiene su límite en esas 150 personas."

"Estudios como el nuestro, ya acostumbrados a trabajar con equipos en el extranjero o que están enfocados en proyectos de desarollo de juegos para terceros, no han tenido que hacer cambios en la tecnología o en el modo de trabajo."

"El teletrabajo es un proceso irreversible. A partir de ahora será un modelo hibrido. Antes ya teníamos a un 30% de la plantilla trabajando en remoto y en el futuro será más del 50%. Pero si nuestros nuevos inversores requieren que cambiemos a un modelo más presencial o híbrido, tendremos que tenerlo en consideración".

"Hemos adoptado algunas reglas sencillas para hacer más llevadero el teletrabajo en empresas que requieren muchas reuniones por videoconferencia como dejar que los empleados a veces desconecten la cámara. Por ejemplo, los viernes se establece por defecto no se use la cámara en las videoconferencias. En otros casos hemos recomendado que algunas reuniones se hagan sin cámara para que los participantes puedan caminar dentro de sus habitaciones o que se enlacen a ciertas reuniones por teléfono para participar en ellas mientras hacen una caminata."

"Ahora podremos contratar al mejor talento que no podia trasladarse a España pero somos más vulnerables a que nuestros empleados sean fichados por empresas extranjeras"



# OTROS IMPACTOS Y APRENDIZAJES EN LOS ESTUDIOS

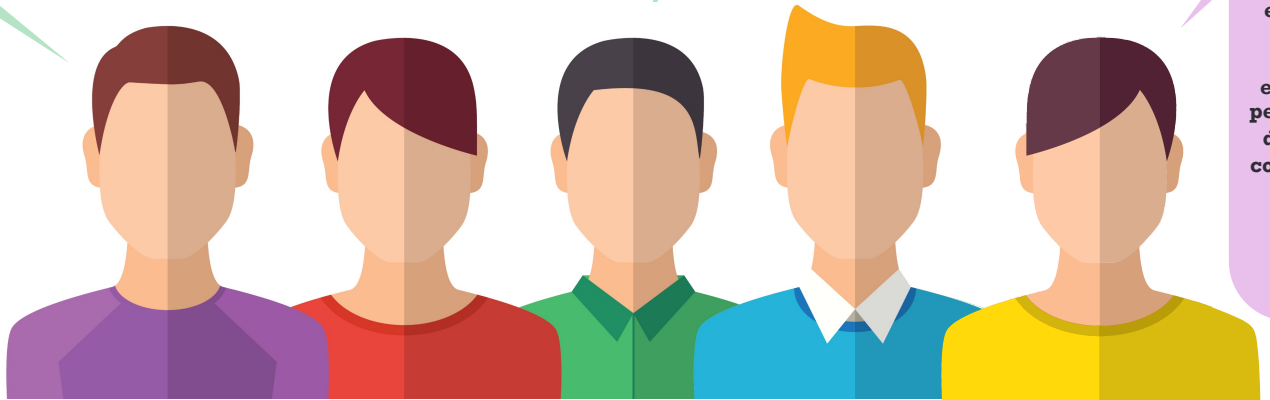
**“Sería ideal que Microsoft Teams pudiera enviarnos el análisis del trabajo de todos los empleados. Por ejemplo, entender cuántos emails envía, cuánto tiempo dedicó a preparer archivos o a navegar. La información que se incluye en los reportes individuales nos ayudaría para saber (aunque sea de forma anonimizada) qué tanto está impactándose la productividad en ciertos empleadosy para actuar en consecuencia.”**

**”Uno de los mayores retos para nosotros ,como estudio Indie de Hypercasual, es la seguridad. A diferencia de un estudio mid-core o AAA, nuestro Código es pequeño y es muy fácil de copiar. Otro reto son las builds, ya que toma mucho más tiempo prepararlas en remoto y tuvimos que comprar un ordenador específico para las builds”**

**“Nos ha beneficiado haber sido pioneros en permitir el teletrabajo. Nuestro mayor coste es el coste de oportunidad, pues nos ha costado mucho más encontrar cliente nuevo. Se fidelizan los clientes que ya existían pero es más difícil llegar a nuevos clientes. “**

**“La cultura de nuestro estudio es muy específica y se dedica tiempo a que la gente interiorice la cultura. Conseguir ese impacto en remoto es más complicado. Sin embargo hemos tenido que contratar nuevos empleados a pesar de esas dificultades”**

**“La pérdida de normalidad provocó malestar y el temor a enfermar , y que los seres queridos se infecten fue abrumador para muchos empleados. Fue inevitable perder mucha productividad durante el primer mes del confinamiento debido a esos factores”**



# OTROS IMPACTOS Y APRENDIZAJES EN LOS ESTUDIOS

**“El principal ahorro ha sido eliminar el alquiler y el coste de operar una oficina. Y los gastos de transporte y viaje.**

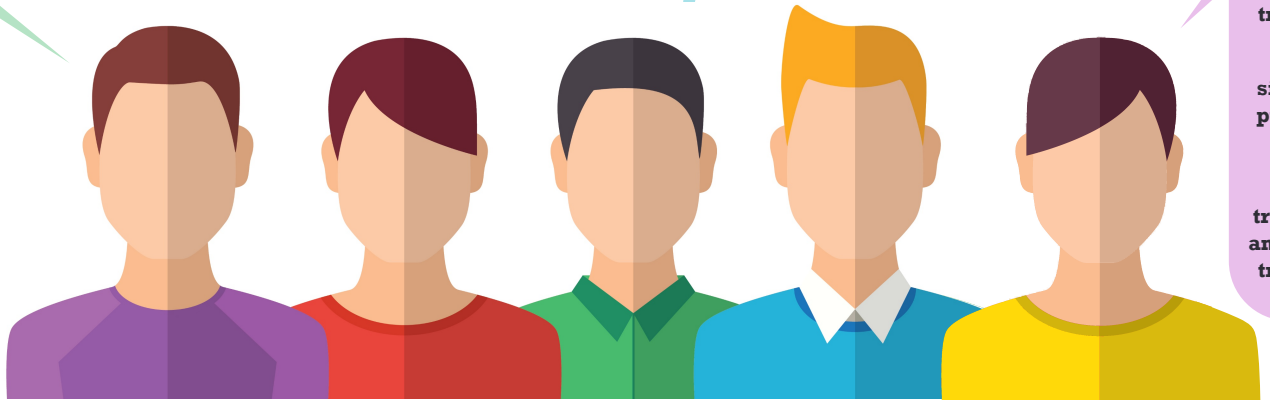
**Sin embargo gastamos en licencias de software, antivirus para el cloud, más hardware, conexiones adecuadas en ciertas casas, sillas y mobiliario para trabajar en casa. Con algunos empleados hemos tenido que ofrecer ayudas para el coste más alto de la energía eléctrica.”**

**“Mantendremos las oficinas y regresaremos a ellas cuando haya mayor seguridad para que podamos trabajar en el mismo espacio. Sin embargo, en esta pandemia hemos aprendido que podemos trabajar a distancia y que nos trae muchas ventajas por lo que nuestra meta a 2 años es estar 100% en oficinas virtuales”.**

**“Creemos que añadir flexibilidad y libertad a nuestra forma de trabajar -como el aumento de opciones de dónde vivir- será atractivo para muchos de nuestros empleados y un atributo importante de nuestra marca como empleador"**

**“Hemos trabajado en compensar la falta de convivencia presencial con canales de chat de equipo, sincronizaciones y comunicaciones de equipo más frecuentes y eventos remotos para equipos más pequeños, con el fin de intentar lograr una mayor unión entre todos ellos”.**

**“Para maximizar productividad hemos mantenido el horario de trabajo habitual. Somos un estudio con gente con situaciones de vida muy similares y eso facilitó que pudieramos compaginar el trabajo en los mismos horarios que antes del confinamiento. Eso sí , trabajamos mucho más que antes y nos hemos prohibido trabajar en fin de semana”**



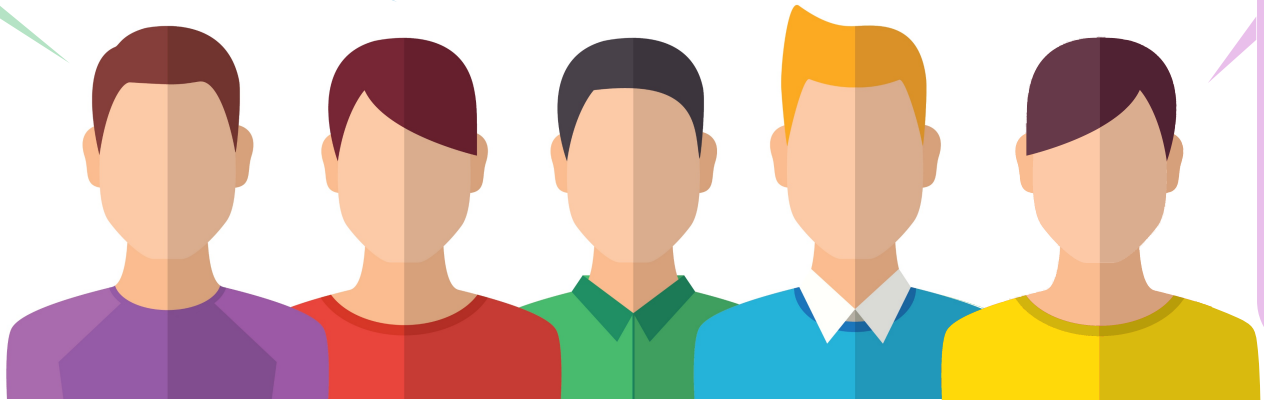
# OTROS IMPACTOS Y APRENDIZAJES EN LOS ESTUDIOS

"Es muy difícil que haya una velocidad de acceso, equipamientos y condiciones de trabajo consistentes entre nuestros empleados. Uno de los mayores desafíos es la colaboración y cooperación. El uso de métodos como el chat en línea causa un gran esfuerzo adicional para obtener la misma información rápida que se obtenía anteriormente".

"Es imposible recrear un estudio de grabaciónen en casa. La calidad no solamente de los dispositivos, si no la presencia de un ingeniero experto y el diseño y materiales adecuadosa del espacio. Que los micrófonos estén bien calibrados, preparados perfectamente, tienes que entregar todo en el mismo rango".

"Trabajar en juegos de nueva generación nos obligó a solicitar autorizacioneas y modificar contratos con los dueños de las plataformas para ermitir que los empleados se pudieran llevar a casa los kits de desarrollo".

"Algunas empresas de software deben adaptar sus modelos de licenciamiento al cloud , pues están definidos por silla y no por usuario"



"No hemos adoptado ninguna herramienta de software nueva , sin embargo hemos visto que nos ayuda mucho tener a Discord conectado de forma permanente . Y recrear nuestro espacio físico dentro de la plataforma ha sido uno de los principales facilitadores de la comunicación."

IMPACTO DEL COVID-19 EN LOS VIDEOJUEGOS

# MEJORES PRÁCTICAS DURANTE LA PANDEMIA

MEJORES PRACTICAS

# MARKETING A TRAVÉS DE PRESENTACIONES 100% DIGITALES

- La pandemia causó que la mayoría de los grandes eventos en vivo fueran reprogramados o reformateados a digital, incluyendo la mayoría de las conferencias de juegos, revelaciones de juegos y presentaciones en vivo.
- Con el próximo lanzamiento de las consolas de nueva generación, algunos de los eventos más notables que se han celebrado digitalmente en los últimos tiempos son el Inside Xbox Showcase, que tuvo lugar en mayo, y el Future of Gaming PlayStation 5 de Sony, que reveló el evento en junio, tras un retraso de una semana causado por los disturbios en los EE.UU.
  - Los dos eventos de revelación de la próxima generación dieron una visión de la próxima generación de consolas, así como la presentación de los títulos de lanzamiento para las consolas tanto de los desarrolladores propios como de los de terceros.
- Otros eventos celebrados digitalmente incluyeron conferencias de prensa como Ubisoft Forward, Nacon Connect, y el PC Gaming Show, con todos mostrando los juegos a través de presentaciones sólo digitales y haciendo que los desarrolladores hablen de sus juegos de forma intermitente.

MEJORES PRACTICAS

# SIGUIENTE GENERACIÓN

El Inside Xbox Showcase incluyó el Reveal de juegos para 13 títulos de la ventana de lanzamiento que se publicarán en la Serie Xbox X de una variedad de socios de desarrollo de Microsoft en todo el mundo.

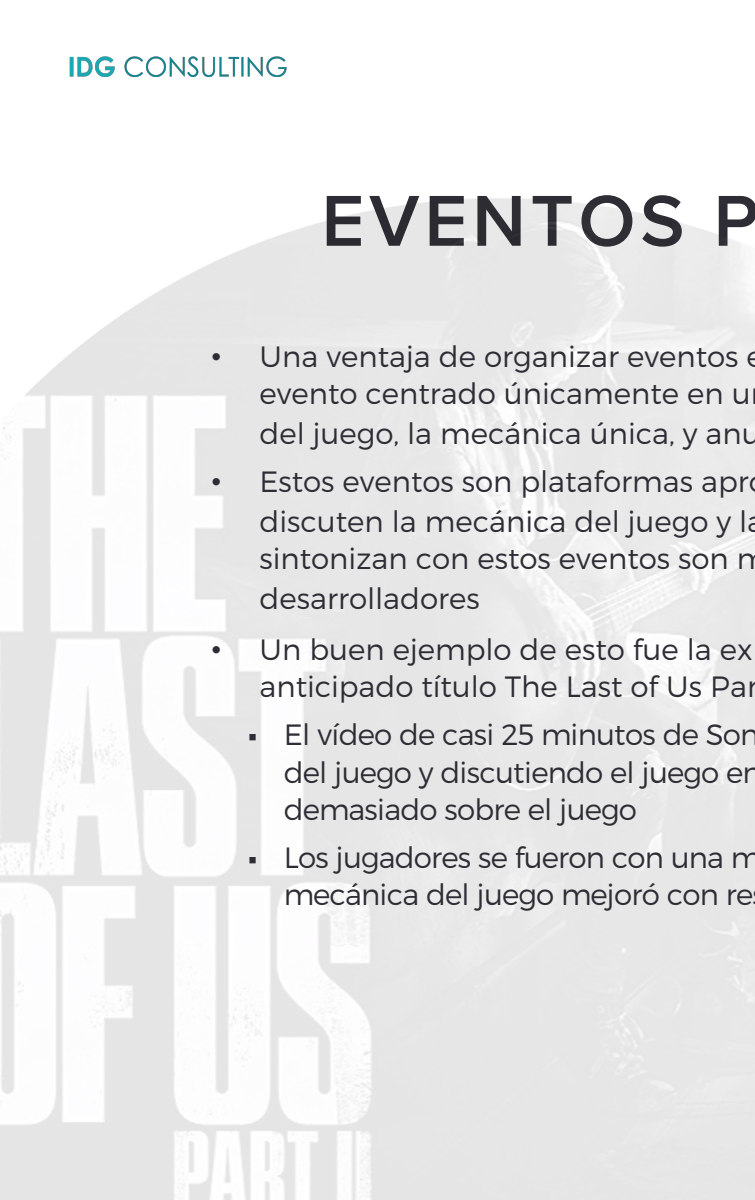
- *Los juegos revelados en el Inside Xbox Showcase incluyeron la muy esperada próxima entrega de la serie Assassin's Creed, Assassin's Creed Valhalla, así como Call of the Sea, DiRT 5, y Madden NFL 21.*
- Si bien el evento fue en general recibido positivamente, una crítica común fue que las muestras de juego eran a veces demasiado breves, especialmente en el caso de los juegos que estaban en una etapa temprana de desarrollo.
- Otros espectadores se decepcionaron al no ver más fragmentos del juego Assassin's Creed Valhalla, uno de los más esperados de toda la muestra.

El evento "El futuro de los juegos en PlayStation 5" de Sony dio a los espectadores un primer vistazo a la consola, además de mostrar algunos títulos de la ventana de lanzamiento que llegarán a la PlayStation 5

- El escaparate del juego comenzó con la revelación de una versión mejorada de Grand Theft Auto V, que se lanzará en 2021.
- Otros juegos mostrados fueron Marvel's Spider-Man: Miles Morales, Gran Turismo 7, y Horizon Forbidden West

MEJORES PRACTICAS

# EVENTOS PARA UN SOLO JUEGO



- Una ventaja de organizar eventos exclusivamente digitales es que permite a las empresas tener un evento centrado únicamente en un título, dando una muestra en profundidad de las características del juego, la mecánica única, y anunciando más detalles sobre el próximo juego.
- Estos eventos son plataformas apropiadas para mostrar entrevistas con los desarrolladores que discuten la mecánica del juego y la experiencia de desarrollo del mismo, ya que los usuarios que sintonizan con estos eventos son más propensos a engancharse con los comentarios de los desarrolladores
- Un buen ejemplo de esto fue la exhibición de PlayStation's State of Play enfocada en el muy anticipado título The Last of Us Part II
  - El vídeo de casi 25 minutos de Sony incluía a los desarrolladores hablando sobre el contenido del vídeo del juego y discutiendo el juego en profundidad, sin mostrar demasiado juego para no revelar demasiado sobre el juego
  - Los jugadores se fueron con una mejor comprensión del concepto del juego, así como de cómo la mecánica del juego mejoró con respecto a la primera parte.

MEJORES PRACTICAS

# PRESENTACIONES SÓLO DIGITALES

Organizar con éxito un evento sólo digital puede ser una tarea difícil. A continuación, siga las recomendaciones de mejores prácticas de IDG.

### Conocer a su público

Ya sea que un evento digital se dirija a una audiencia masiva o a los fans de un juego/género/plataforma en particular, es importante que el evento se adapte a la audiencia.

### El ritmo del contenido es clave

Concentrarse demasiado en un solo juego durante una exhibición destinada a resaltar una variedad de juegos puede crear calmas innecesarias. Por otro lado, los juegos sólo deben ser incluidos en un showcase si se les puede dar el tiempo suficiente para ser vistos correctamente.

### Guarda las charlas de los desarrolladores para las ocasiones apropiadas

Las entrevistas extensas con el desarrollador tienden a atraer a un público más reducido y también crean una pausa en el ritmo de los contenidos, por lo que deben utilizarse con moderación y sólo para los juegos más populares. La excepción es cuando un desarrollador es muy conocido o cuando un evento digital es para un solo juego, en cuyo caso las entrevistas con el desarrollador son apropiadas.

Además, las inmersiones profundas de los desarrolladores suelen tener más éxito cuando hay un público en directo que puede interactuar con los desarrolladores y hacerles preguntas. Por lo tanto, tienen más sentido para los eventos con una audiencia en vivo y en grandes conferencias en las que los desarrolladores/creadores de un juego tienen una marca y una reputación.

**Introducir un elemento de sorpresa**Esto ayuda a mantener a la audiencia involucrada hasta el final, así como ayuda a generar rumores posteriores al evento.

### Aprovechar los formatos digitales para compartir detalles estratégicamente

Dado que los eventos exclusivamente digitales son más flexibles que los eventos en vivo, las empresas pueden optar por no revelar todos los detalles de inmediato y publicar más detalles específicos sobre su juego/hardware en una fecha posterior.

Sony lo hizo al no publicar la fecha o el precio de la nueva consola en su evento Future of Gaming, dejando la puerta abierta a un evento adicional para revelar más información y mostrar más juego.

MEJORES PRACTICAS

# DECONSTRUCCIÓN DE LAS CONFERENCIAS

Con las conferencias de videojuegos en un paréntesis indefinido, esta subindustria puede sufrir una crisis existencial. La gran pregunta es: ¿para qué sirven realmente las conferencias sobre videojuegos, y son incluso necesarias en la actual era digital?

### Un lugar para hacer grandes anuncios

Muchos editores ya han comenzado a alejarse de las conferencias de juegos como lugares para hacer grandes anuncios. En su lugar, confían en sus propias conferencias de prensa digitales, que son más accesibles para los consumidores y generan tanto o más interés que las conferencias de prensa celebradas en el E3 y similares.

Veredicto

*No son realmente necesarias*

### Un lugar de exhibición para demostraciones de juegos.

Una vez más, los editores pueden organizar y organizan sus propios eventos y presentaciones de juegos de demostración y generar rumores. El público se beneficia cada vez más de las pruebas beta, lo que también ayuda a elevar el perfil de los juegos. Por último, hay eventos como la PAX y Comic-Con, que se han convertido en una celebración de la cultura de los juegos.

Veredicto

*No son realmente necesarias*

### Un lugar para reunir a la industria para la creación de redes y reuniones

Un lugar para reunir a la industria para la creación de redes y reunionesLa gente asiste a las conferencias por un sinfín de razones: para hacer ventas, para aprender información, para compartir ideas, para hacer nuevas conexiones, para reforzar las existentes, etc. Muchas empresas intentan facilitar estas actividades mediante conferencias virtuales e híbridas (estas se analizan más adelante en la siguiente diapositiva). Aunque este tipo de eventos tiene sus méritos, sigue siendo valioso el encuentro cara a cara, especialmente en el caso de contactos que no tienen una fuerte relación y desean reforzar las relaciones. Pero quizás el elemento más inimitable de todos son las posibilidades de encuentros fortuitos que se convierten en algo significativo, cuya probabilidad aumenta por el gran número de asistentes de todo el mundo que atraen las mayores conferencias.

Veredicto

*Necesarias*

MEJORES PRACTICAS

# ALTERNATIVAS DE CONFERENCIA VIRTUALES/HÍBRIDAS

Desde la aparición del COVID, muchos servicios que facilitan la realización de negocios a distancia, como Zoom, han experimentado una explosión en su uso. Las conferencias virtuales, en las que todo el programa de la conferencia se lleva a cabo en línea, y las conferencias híbridas, en las que se presentan presentaciones virtuales para los principales talleres en combinación con eventos presenciales más pequeños/locales con fines de establecimiento de contactos, han experimentado igualmente un fuerte aumento del interés.

### A FAVOR

- Conveniente y más accesible para una mayor audiencia
- Seguro - Sin riesgo de COVID, al menos para la conferencia 100% virtual
- Las empresas pueden ahorrar en costosos viajes
- Con menos gastos generales, los planificadores de la conferencia pueden reducir potencialmente los costes de las entradas
- Acercarse a nuevos contactos para reuniones puede ser menos intimidante, potencialmente abriendo más oportunidades de negocio

### EN CONTRA

- La falta de interacciones cara a cara puede ser desagradable para muchos... La "fatiga del Zoom" es algo muy real.
- Los individuos menos expertos en tecnología pueden luchar y forcejear con la nueva tecnología...
- Los fallos técnicos tienen el potencial de crear experiencias insatisfactorias para el usuario
- Las personas que no tengan acceso a un Internet rápido y fiable no podrán asistir a las reuniones.
- Para muchos, las conferencias en persona son agradables, un pasatiempo en formas, y un reemplazo virtual simplemente no sirve

Después de que termine el COVID, ¿seguirán siendo relevantes las conferencias virtuales/híbridas? Para conferencias más pequeñas y locales con cientos de asistentes, lo más probable es que sí. Pero para conferencias más grandes, IDG cree que los eventos en persona volverán a ser la tónica habitual. La mayoría de las principales conferencias de juegos -E3, Gamescom y similares- entran en esta categoría.

# EL FUTURO DE LAS CONFERENCIAS DE VIDEOJEUGOS

¿CUÁNDO ES PROBABLE QUE LAS CONFERENCIAS DE VIDEOJUEGOS REGRESEN, Y EN QUÉ FORMA?

## REQUISITOS PREVIOS PARA QUE UNA CONFERENCIA SOBRE JUEGOS A GRAN ESCALA SEA VIABLE

| | |
|---|---|
| Se deben levantar las restricciones a las grandes reuniones en espacios interiores llenos de gente. | Predicción realista más temprana: Verano de 2021 |
| Es necesario reabrir las fronteras y reanudar los viajes internacionales | Estado: Ya está sucediendo en algunas partes del mundo, pero es probable que los EE.UU. sigan prohibidos por un período indefinido. |
| Las economías necesitan recuperarse: muchas personas no pueden asistir a las conferencias si sus empresas no tienen el presupuesto para apoyar los viajes a las mismas. | Predicción realista más temprana: Otoño 2021 |
| Para conferencias más grandes, será necesario que la industria de seguros se recupere para suscribir las pólizas de las grandes conferencias una vez más | Predicción realista más temprana: Otoño 2021 |

Básicamente, una vacuna efectiva debe existir y ser administrada a una masa crítica suficiente para proporcionar inmunidad. En algunos países en los que un porcentaje significativo de la población es escéptica con respecto a las vacunas (es decir, los anti-vacunas), esto puede resultar un problema. El Dr. Anthony Fauci, de los Estados Unidos, ha declarado que es "poco probable" que una vacuna ayude a los estadounidenses a alcanzar la inmunidad de grupo para el COVID debido a la alta población de anti-vacunas en los Estados Unidos. Y Europa, liderada por Francia, Ucrania y Rusia, tiene algunos de los más altos porcentajes de anti-vacunas en el mundo.

## CRONOLOGÍA

Una vez que se cumplan los requisitos, una gran conferencia de videojuegos llevaría unos 6 meses de tiempo de planificación para reunirse adecuadamente. Por lo tanto, IDG cree que la industria del videojuego no verá una conferencia a gran escala hasta 2022 como muy pronto.

MEJORES PRACTICAS

# ESTRATEGIAS DE LOS ORGANIZADORES DE EVENTOS

- Las compañías de videojuegos se han apresurado a aprovechar las alternativas creativas para reemplazar las conferencias presenciales:

GDC

La GDC reprogramó para agosto en un formato sólo digital, asociándose con la plataforma de eventos Swapcard para proporcionar una experiencia que incluye un centro para la gestión de la agenda, una reunión virtual de encuentros impulsada por la inteligencia artificial y un visor de sesiones con capacidad para preguntas y respuestas y chat en vivo.

El E3 optó por no organizar un evento de sustitución digital, pero en su lugar, IGN organizó un evento de verano de juegos en línea con el apoyo de editores como Square Enix, CD Projekt Red, Ubisoft, THQ Nordic y Bandai Namco, entre otros. El evento contó con revelaciones exclusivas, nuevos tráileres, demostraciones de juego y entrevistas.

E3

El E3 y Gamescom han tenido históricamente diferentes enfoques, siendo el segundo más enfocado al consumidor y el primero más orientado a la industria y a la prensa, siendo estos los componentes más difíciles de reproducir virtualmente. Por esta razón, IDG cree que el E3 tiene una necesidad más apremiante de volver en un formato presencial en el futuro, mientras que los organizadores de Gamescom ya han indicado su intención de seguir aumentando el componente digital del programa de juegos después de que termine el COVID.

Gamescom, que ya había hecho una fuerte incursión en la adición de un componente digital al programa con la Gamescom de 2019, optó por mantener unaevento de reemplazo que se centró en mostrar nuevos juegos con trailers y entrevistas, múltiples canales para dar a la AAA y a los juegos independientes más pequeños la oportunidad de brillar, y un centro virtual para seguir todos los flujos de contenido.

gamescom

- A medida que las restricciones comienzan a levantarse, pero antes de que el mundo alcance la plena inmunidad, IDG predice que comenzaremos a ver que las conferencias híbridas empiezan a reemplazar a los shows sólo digitales, y cualquier conferencia presencial incluirá estrategias de puente como:
  - Limitaciones en la capacidad de los asistentes
  - Mayor duración de la conferencia para repartir la asistencia en más días
  - Se requiere que los asistentes hagan reservas para ciertos días o franjas horarias con antelación
  - Se han establecido protocolos de salud estrictos (por ejemplo, uso de mascarillas, controles de temperatura, etc.)

MEJORES PRACTICAS

# TELETRABAJO

- Si bien hubo por supuesto varios desafíos logísticos para trasladar las organizaciones a un entorno totalmente remoto, algunas de las luchas menos habladas en un mundo post-COVID son más bien personales
  - Muchos colegios, guarderías, programas de verano y residencias de ancianos cerraron durante la pandemia, y como tal ha habido un fuerte aumento de trabajadores con mayores responsabilidades en casa como el cuidado de niños o adultos mayores
  - Los servicios de salud pública también están reportando un gran aumento en los trastornos de salud mental como la ansiedad y la depresión como resultado de la pandemia, la economía y las tensiones raciales.
- Al principio de la pandemia, muchas empresas ofrecieron a sus trabajadores flexibilidad y comprensión mientras todos se ajustaban a la "nueva normalidad", pero parte de esta indulgencia se ha desvanecido desde entonces ya que las empresas están luchando por mantener sus operaciones a través del incierto entorno económico.
  - Como tal, las horas de trabajo de los padres y de las personas vulnerables a los problemas de salud mental se han mantenido en gran medida iguales o han aumentado considerablemente y muchos trabajadores se esfuerzan por mantener un equilibrio positivo entre el trabajo y la vida privada, incluso desde la comodidad de sus hogares.
- Como tal, IDG espera que los empresarios y los empleados luchen por mantener la productividad y podrían ver un aumento en las tasas de agotamiento si las empresas no son cuidadosas en la forma en las que manejan sus relaciones con el trabajo durante este momento crítico.

MEJORES PRACTICAS

# CONSEJOS PARA TELETRABAJAR

La crisis ha asolado durante mucho tiempo la industria de los juegos, y ahora veteranos de la industria como Shawn Layden han pedido que la industria tome la pandemia como una oportunidad para abordar el problema:

> *"La gente está empezando a reevaluar su propia relación con el trabajo. No sería razonable esperar que, incluso si se encontrara una vacuna, que la gente va a querer volver a trabajar y hacer las 80-90 horas semanales en la oficina. Y luego volver a casa, e intentar recuperarse durante el fin de semana, y luego volver a hacerlo. El ritmo de vida se está ralentizando, y eso no es malo."*

A continuación se presentan algunas sugerencias que los expertos han ofrecido para aliviar las condiciones de trabajo estresantes:

Los empleados deben comunicar a sus empleadores cuáles son sus necesidades, y los empleadores deben ser receptivos a esas necesidades dentro de lo razonable para lograr el éxito a largo plazo

Los empresarios y los empleados deben establecer límites claros sobre cuándo se espera que el empleado trabaje o esté de guardia, especialmente ahora que las líneas entre el trabajo y el hogar son tan difusas.

Es más importante que nunca que un trabajador pueda relajarse y desconectar y pasar tiempo solo o con su familia, y los empleadores suelen tener más respeto por el personal que puede hacer valer efectivamente ese tiempo de todos modos

Centrarse en cuestiones inmediatas a corto plazo que puedan abordarse en los próximos días, en lugar de detenerse en los próximos meses

Si es posible, alterna los turnos para el cuidado de los niños o pide a la familia que ayude

Los empleados deben tratar de identificar y reservar un momento del día en el que sientan que pueden ser más productivos en su trabajo

Si los niños exigen atención durante lo que tradicionalmente eran "horas de trabajo", podría ser útil cambiar las horas de trabajo a la noche cuando los niños están en la cama, o reservar algún tiempo para ir "todo" con el niño para jugar o aprender, de modo que se pueda volver al trabajo con menos distracciones.

MEJORES PRACTICAS

# CONSEJOS PARA LA SALUD MENTAL

El estrés inducido por la pandemia ha exacerbado dramáticamente las condiciones de salud mental, con el CDC reportando que un asombroso 30% de los americanos han tenido algunos síntomas de ansiedad y/o depresión en las últimas semanas, comparado con sólo el 11% en la primera mitad del 2019.

Estas cifras son, por desgracia, aún más altas para los jóvenes y la gente de color

A continuación se presentan algunos consejos generales que los expertos han sugerido para fortalecer mejor nuestra salud mental:

Reflexione sobre lo que específicamente desencadena su ansiedad y depresión. Por ejemplo, si la soledad la desencadena, entonces busca el apoyo de amigos y familiares tanto como sea posible.

Meditar o rezar para ayudar a aliviar el estrés crónico

Equilibrar mejor su salud física durmiendo lo suficiente, haciendo ejercicio regularmente, comiendo alimentos más saludables y evitando el alcohol y las drogas.

Pide ayuda profesional cuando más lo necesites, hablando con un médico o terapeuta sobre cómo la terapia o incluso la medicación puede ayudarte.

**FUENTE:** CDC's National Center for Health Statistics Household Pulse Survey

IDG CONSULTING
HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS Y METODOLOGIAS AGILE

# COMPARACIÓN POR TIPO DE HERRAMIENTA

## COMUNICACIÓN

| Herramienta | Funcionalidad | Tipos de uso | Precio | Versión gratuita | Duración |
|---|---|---|---|---|---|
| Microsoft Teams | Combina chat, reuniones de video, almacenamiento de archivos e integración de aplicaciones. | Chat, reuniones, llamadas, y colaboración y almacenamiento en la nube. | - Gratis<br>- Basic: 4,20€/u/mes<br>- Stan: 10,5€/u/mes<br>- E3: 19,70€/mes | Sí (Reuniones de 1h y 300 participantes. Número ilimitado de reuniones) | Ilimitada |
| Zoom | Servicio de videoconferencia para reuniones virtuales por video, audio o ambos. | Reuniones individuales y grupales. Compartir pantalla, mensajes. | - Gratis<br>- Pro: 139,90€/año<br>- Bus.: 189,9€/año<br>- Ent.: 326€/año | Sí (Reuniones de 40 mins y 100 participantes. Número ilimitado de reuniones) | Ilimitada |
| Google Meet | Herramienta de Google para reuniones online (videollamadas). | Número ilimitado de reuniones. Compartir pantalla, intercambiar rmensajes | - Gratis<br>- Essentials: 8$/mes<br>- Enterprise: Contact | Sí (Reuniones de 1h y 100 participantes. Número ilimitado). | Ilimitada |
| Webex | Sistema de mensajería, compartir archivos en equipo o realizar videollamadas | Webex meetings (videollamadas y compartir pantalla) y Webex Teams (chat) | - Libre: Gratis<br>- Start: 12,85€/a/m<br>- Plus: 18,30€/a/m<br>- Buss: 26,65€/a/m | Sí | Ilimitada |
| Slack | Plataforma de mensajería basada en canales e integra gran cantidad de herramientas | Canales públicos y privados (y por equipos). Mensajes directos y enviar y adjuntar archivos | - Gratuito<br>- Standar: 6,25€/mes<br>- Plus: 11,75€/mes<br>- Enterprise: contact | Sí (sin límite de miembros, 10 integraciones con otras aplicaciones, 5GB de almacenamiento) | Ilimitada |

# COMPARACIÓN POR TIPO DE HERRAMIENTA

## ALMACENAMIENTO

| Herramienta | Funcionalidad | Tipos de uso | Precio | Versión gratuita | Duración |
|---|---|---|---|---|---|
| Google Drive | Servicio de Google para crear, subir y compartir documentos online con la posibilidad de colaborar en grupo. | Soporta muchos formatos de archivos, que se almacenan online. Los cambios se comparten en tiempo real. | - Gratis (15GB de almacenamiento)<br>- 100GB: 1,99€/mes<br>- 200GB: 2,99€/mes<br>- 2TB: 9,99€/mes | Sí (15GB) | Ilimitada (15GB) |
| Dropbox | Sincronizar archivos a través de un directorio virtual o disco duro virtual en la red | Compartir, almacenar archivos, guardar y realizar copias de seguridad, sincronizar dispositivos | - Plus: 11,99€/mes<br>- Prof.: 19,99€/mes<br>- Standard: 12€/mes<br>- Advanced: 18€/mes | Sí (10 GB gratis)<br><br>Sí (para cada plan anterior) | 10GB<br><br>30 días |
| WeTransfer | Mandar ficheros grandes que el email no permite adjuntar | Limitado a envíos de peso máximo de 2 GB, aunque hay número ilimitado de archivos | 12€/mes ó 120€/año (versión Premium) | Sí (no hace falta registrarse) | Ilimitada |

# COMPARACIÓN POR TIPO DE HERRAMIENTA

## PRODUCTIVIDAD

| Herramienta | Funcionalidad | Tipos de uso | Precio | Versión gratuita | Duración |
|---|---|---|---|---|---|
| Monday | Equipos crean aplicaciones de flujo detrabajo para ejecutar procesos, proyectos y trabajo diario. | Diseña procesos y flujos de trabajo y planifica. Gestiona carga de trabajo del equipo. | - Basic: 8€/user/mes<br>- Stand: 10€/u/mes<br>- Pro: 16€/u/mes<br>- Corp.: contact | Sí | 14 días |
| Jira | Administración de tareas de un proyecto, seguimiento de errores e incidencias y gestión de proyectos. | Usa Paneles kanban. Crear y rastrear problemas y requisitos de productos. Publicar informes de entregas, seguir su avance. | - Free: Gratis<br>- Standard: 7$/u/m<br>- Premium: 14$/u/m<br>- Enterprise | Sí. Los planes de pago tienen versión gratuita. | Plan gratuito ilimitado.<br><br>Planes de pago, 7 días gratis |
| Miro.com | Tablero virtual para la colaboración en equipo. Posee muchos templates para proyectos | Comparte archivos, notas... Templates para proyectos, tablero kanban, videollamadas | - Free: Gratis<br>- Team: 8$/user/mes<br>- Bus: 16$/user/mes<br>- Enterprise: contact | Sí (miembros del equipo ilimitados y 3 tableros editables) | Ilimitada |
| Discord | Plataforma que permite crear grupos de chat para juegos y finalidades. Chat de voz baja a baja latencia. | Permite chatear por texto, voz y video. Permite hablar cuando se juega. Permite compartir pantalla | Gratis | Servicio gratuito | Servicio gratuito |
| Asana | Gestión de proyectos que permite manejar proyectos complejos. Mejor para grandes empresas | Buena gestión de la dependencia de tareas. También posee las características de Trello. | - Basic: Gratis<br>- Prem.: 10,99€/u/m<br>- Buss: 24,99€/u/m<br>- Enterprise: contact | Sí (puede colaborar con 15 personas y archivos de 100MB) | Ilimitada |
| Trello | Organizador de tareas de modo colaborativo mediante tableros formados por listas de tareas. Simplicidad | mejorar las rutinas de trabajo generando prioridades, tiempos, avisos... Más para pequeñas empresas | - General: Gratis<br>- Business: 9,99/user/mes<br>- Enterp: De 17 a 7€/user/mes | Sí (10 tableros por equipo, 10MB por archivo adjunto) | Ilimitada |

# FUTURAS HERRAMIENTAS DE ESCRITORIO

- WhatsApp, propiedad de Facebook, lanzará una función de llamadas de voz y vídeo para su aplicación de escritorio en 2021. El portavoz de la compañía dijo a Reuters que la plataforma ya ha desplegado la función para algunos usuarios a modo de prueba antes de las vacaciones, debido a la pandemia.

- Esta última medida pondrá a WhatsApp a la altura de plataformas de videoconferencia como Zoom, Google Meet y Microsoft Teams. Sin embargo, se desconoce si WhatsApp planea competir con estas plataformas en el espacio profesional y empresarial.

- A diferencia de Zoom o Google Meet, WhatsApp se utiliza principalmente para las llamadas personales de audio y vídeo de sus dos mil millones de usuarios en todo el mundo. Será interesante ver cómo WhatsApp competirá con otras plataformas de videoconferencia durante las vacaciones.

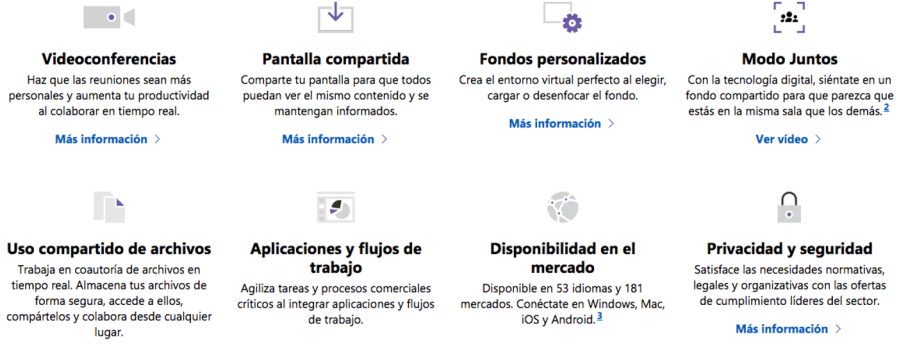
- Servicios como Zoom y Google Meet están intentando mantener a sus clientes profesionales eliminando el límite de llamadas gratuitas durante las vacaciones para animar a sus usuarios a conectarse con familiares y amigos online.

# Microsoft Teams

- Combina chat, reuniones de video, almacenamiento de archivos e integración de aplicaciones.

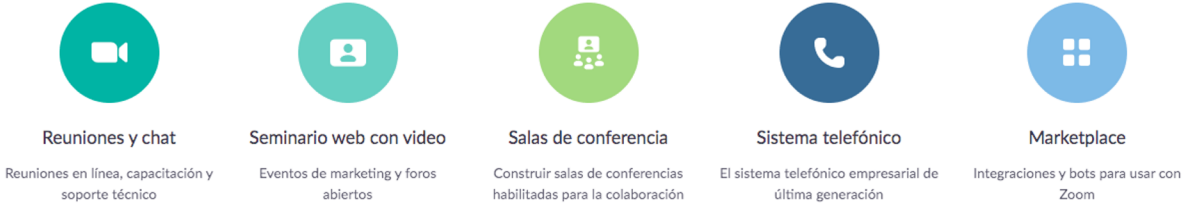
- Chat, reuniones, llamadas, y colaboración y almacenamiento en la nube. Grabación de reuniones (excepto para el plan gratuito).

- Precios: (no incluyen IVA)
  - Gratis
  - Basic: 4,20€/usuario/mes
  - Standard: 10,5€/usuario/mes
  - E3: 19,70€/usuario/mes




- El plan gratuito incluye reuniones de hasta 1 hora y 300 participantes. Número ilimitado de reuniones y hasta 10 GB de almacenamiento en la nube. Tiene una duración ilimitada.

- Servicio de videoconferencia para reuniones virtuales por video, audio o ambos.
- Reuniones individuales y grupales. Permite compartir pantalla e intercambiar mensajes.
- Precios:
  - - Gratis
  - - Pro: 139,90€/año/licencia
  - - Business: 189,9€/año/licencia
  - - Enterprise: 326€/año/licencia
- El plan gratuito incluye reuniones de hasta 40 minutos y 100 participantes, con un número ilimitado de reuniones. El plan gratuito posee una duración ilimitada.



Google Meet

- Herramienta de Google para reuniones online (videollamadas).
- Posee un número ilimitado de reuniones. Se puede compartir pantalla e intercambiar mensajes
- Precios:
  - Gratis
  - Google Workspace Essentials: 8$/mes
  - Google Workspace: Contact

- El plan gratuito incluye reuniones de reuniones de hasta 1 hora y 100 participantes. Posee unúmero ilimitado de reuniones. El plan gratuito posee una duración ilimitada.

- Sistema de mensajería que permite compartir archivos en equipo y realizar videollamadas.

- Se puede encontrar Webex meetings (para videollamadas en las que se puede compartir pantalla) y Webex Teams (mensajería y pizarras digitales)

- Precios:
  - Libre: Gratis
  - Start: 12,85€/mes/anfitrión
  - Plus: 18,30€/mes/anfitrión
  - Business: 26,65€/mes/anfitrión

- El plan gratuito incluye reuniones de reuniones de hasta 50 minutos y 100 participantes. El plan gratuito posee una duración ilimitada.

monday.com

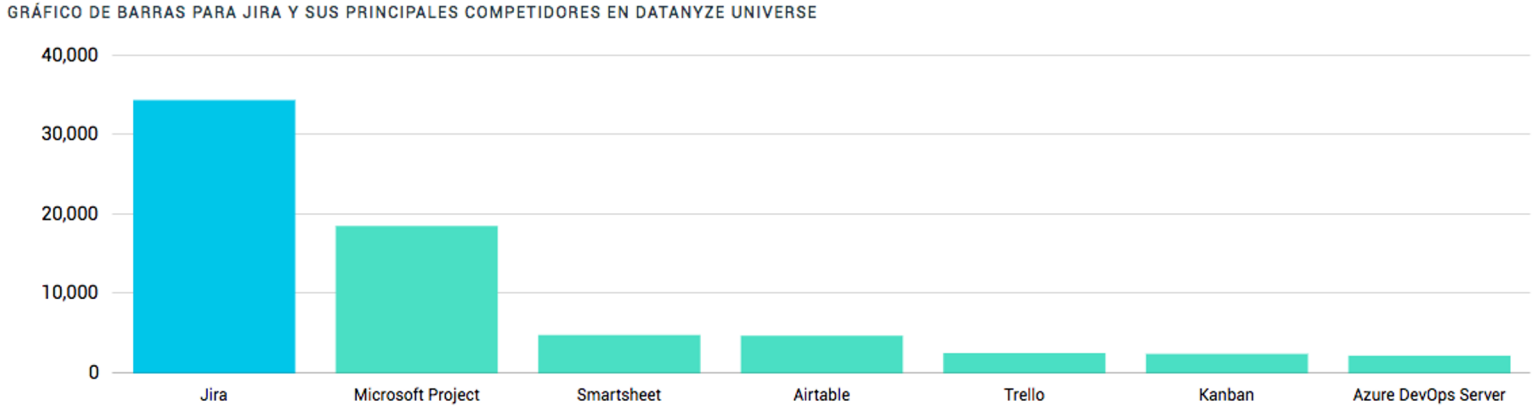
- Herramienta en la que equipos de trabajo pueden crear aplicaciones de flujo de trabajo para ejecutar procesos, proyectos y trabajo diario.
- A través de ella se pueden diseñar procesos y flujos de trabajo y planificarlos, así como gestionar la carga de trabajo de los equipos.
- Precios:
  - Basic: 8€/usuario/mes
  - Estándar: 10€/usuario/mes
  - Pro: 16€/usuario/mes
  - Corporativo: contact
- No hay un plan gratuito, aunque esos planes incluyen una prueba gratuita de 14 días.

# Jira

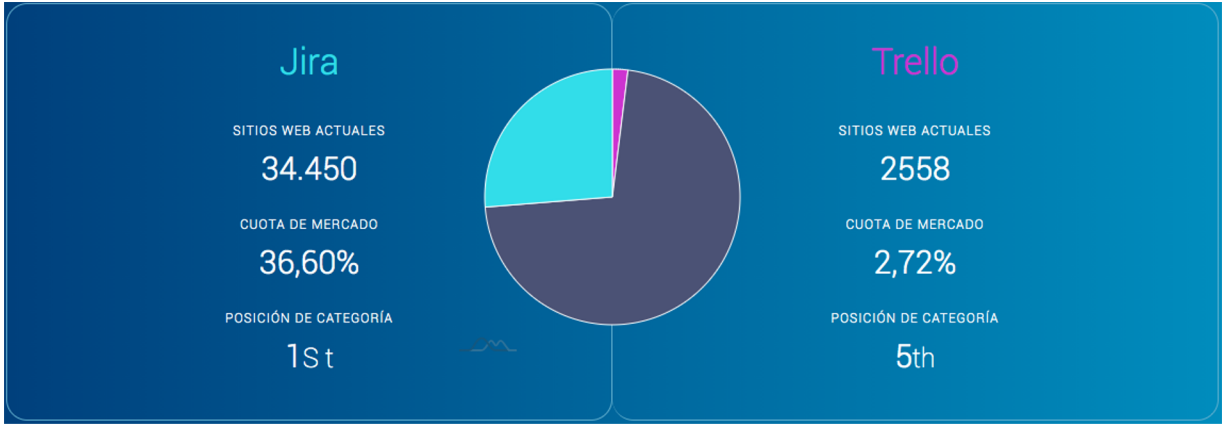
- Herramienta para la administración de tareas de un proyecto, seguimiento de errores e incidencias y gestión de proyectos.
- Se pueden usar paneles kanban. Permite crear y rastrear problemas y requisitos de productos, así como publicar informes de entregas y seguir su avance.
- Precios:
  - Gratis
  - Standard: 7$/usuario/mes
  - Premium: 14$/usuario/mes
  - Enterprise

- Incluye un plan gratuito. Del mismo modo,  los planes de pago tienen versión gratuita con una duración de 7 días.

# Jira VS COMPETIDORES




# Jira vs Trello




Fuente: Datanyze

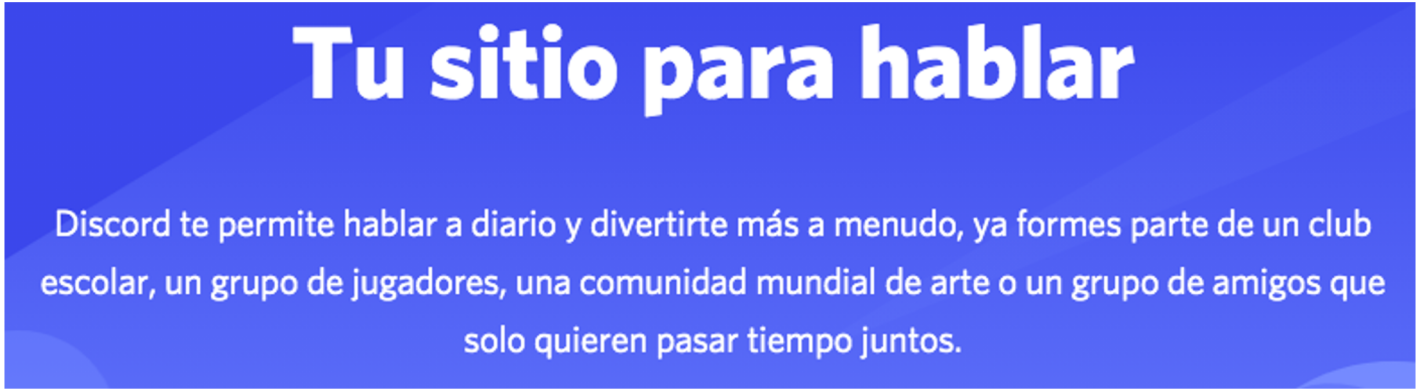
# miro

- Tablero virtual para la colaboración en equipo. Posee muchos templates para proyectos.
- Permite compartir archivos, notas... Incluye templates para proyectos, así como el tablero kanban y la posibilidad de videollamadas.
- Precios:
  - Gratis
  - Team: 8$/usuario/mes
  - Bus: 16$/usuario/mes
  - Enterprise: contact

- Incluye un plan gratuito (miembros del equipo ilimitados y 3 tableros editables).

# DISCORD

- Plataforma que permite crear grupos de chat para videojuegos y demás finalidades. Chat de voz baja a baja latencia (más orientado a juegos, para no empeorar la calidad del mismo).
- Permite chatear por texto, voz y video, así como hablar cuando se juega a videojuegos y compartir pantalla
- El servicio es gratuito.

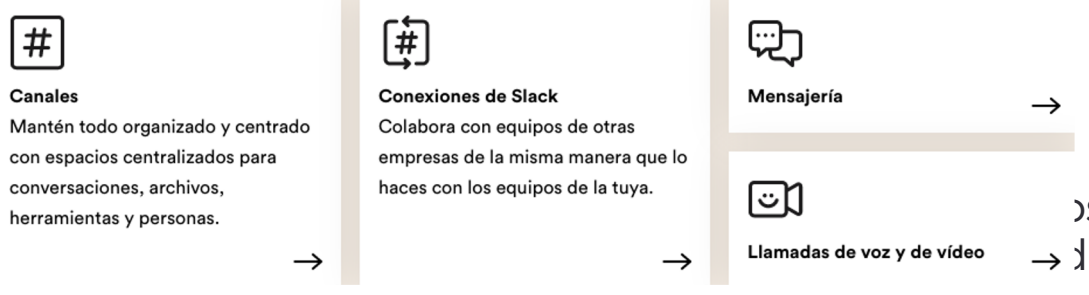


# slack

- Plataforma de mensajería basada en canales y que integra gran cantidad de herramientas.

- Incluye canales públicos y privados (y por equipos), así como mensajes directos y enviar y adjuntar archivos. Permite llamadas y la creación de flujos de trabajo.

- Precios:
  - Gratuito
  - Standard: 6,25€/mes
  - Plus: 11,75€/mes
  - Enterprise: contact




- El plan gratuito, que tiene ...os, permite 10 integracione... de almacenamiento.

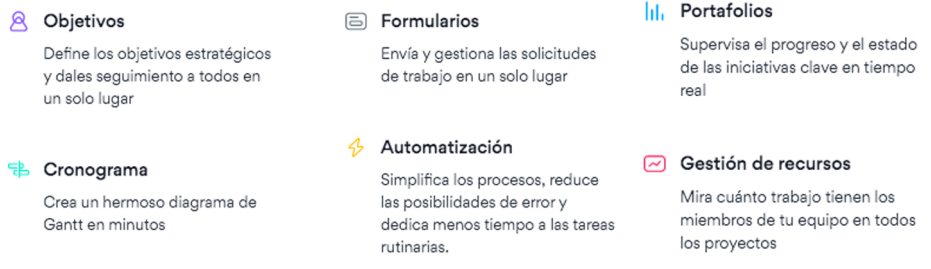
- Algunas desventajas que compartieron los estudios sobre Slack es que se ha convertido en un canal de chat que se puede saturar e información no centrada en el trabajo

asana

- Herramienta para la gestión de proyectos que permite manejar proyectos complejos. Más orientado para grandes empresas sobre todo por su complejidad.

- Buena gestión de la dependencia de tareas. También posee las características de Trello. Gestión de proyectos y gestión de flujos de trabajo.

- Precios:
  - - Basic: Gratis
  - - Premium: 10,99€/usuario/mes
  - - Business: 24,99€/usuario/mes
  - - Enterprise: contact




- El plan gratuito, que tiene una duración ilimitada, permite colaborar con 15 personas y archivos de 100MB

# Trello

- Organizador de tareas de modo colaborativo mediante tableros formados por listas de tareas. Una de sus principales características es la simplicidad

- Orientado a mejorar las rutinas de trabajo generando prioridades, tiempos, avisos... Más para pequeñas empresas.

- Precios:
  - General: Gratis
  - Business: 9,99/usuario/mes
  - Enterprise: De 17 a 7€/usuario/mes

- El plan gratuito, que tiene una duración ilimitada, permite 10 tableros por equipo y 10MB por archivo adjunto.

# UNITY TEAMS

- Unity Teams proporciona un conjunto de funciones habilitadas en la nube que almacenan de forma segura los proyectos.
- Sincroniza los cambios entre los miembros del equipo y simplifican la creación y el uso compartido de las compilaciones.
- Se integra de forma nativa con Unity y permite conservar un historial completo de los proyectos, pudiendo deshacer cambios y revertir a versiones anteriores.
- La herramienta Cloud Build facilita la tarea de crear y compartir compilaciones de los juegos, con el fin de que se pueda iterar rápidamente con el equipo.
- Hay dos planes:
  - Unity Teams Basic: Gratis para todos los usuarios. Disponible para un máximo de 3 usuarios en un equipo y 1 GB de almacenamiento en la nube.
  - Unity Teams Advanced: Cuesta 9$ al mes y está orientado a equipos y proyectos más grandes. Posee un almacenamiento de 25GB.

# GITHUB

- Plataforma de desarrollo colaborativo de software para alojar proyectos usando el sistema de control de versiones Git. Están el plan gratuito, Teams (4$ al mes por usuario) y Enterprise (21$ al mes por usuario)

- Permite que los desarrolladores alojen proyectos creando repositorios de forma gratuita pero esos proyectos deberán ser de código abierto. Del mismo modo, también hay planes de pago para alojar proyectos de forma privada.

- Con él, los desarrolladores pueden administrar su proyecto, ordenando el código de cada una de las nuevas versiones que sacan de sus aplicaciones para evitar confusiones.

- Permite comparar el código de un archivo para ver las diferencias entre las versiones, restaurar versiones antiguas y fusionar los cambios de distintas versiones, así como trabajar con distintas ramas de un proyecto.

# GITHUB

## Libre

Conceptos básicos para equipos y desarrolladores

- Repositorios públicos / privados ilimitados
- Colaboradores ilimitados
- 2,000 acciones minutos / mes
  Gratis para repositorios públicos
- 500 MB de almacenamiento de paquetes de GitHub
  Gratis para repositorios públicos
- Soporte comunitario

**$ 0** / mes

## Equipo

Colaboración y soporte avanzados para equipos

- Repositorios públicos / privados ilimitados
- Revisores requeridos
- 3000 acciones minutos / mes
  Gratis para repositorios públicos
- 2 GB de almacenamiento de paquetes de GitHub
  Gratis para repositorios públicos
- Propietarios de código

**$ 4** por usuario / mes

## Empresa

Seguridad, cumplimiento e implementación flexible para empresas

- Todo incluido en Team
- Inicio de sesión único SAML
- 50.000 acciones minutos / mes
  Gratis para repositorios públicos
- 50 GB de almacenamiento de paquetes de GitHub
  Gratis para repositorios públicos
- Auditoría avanzada

**$ 21** por usuario / mes

# SUBVERSION

- Sistema de control de versiones centralizado, donde existe un repositorio que dispone de todo el historial de las versiones del software y no hay riesgo de que los cambios realizados por un desarrollador borren los cambios introducidos por otros programadores que estén trabajando a la vez en el mismo archivo.

- Forma parte del Catálogo de Aplicaciones, por lo que se puede desplegar en los Servidores Cloud de Arsys.

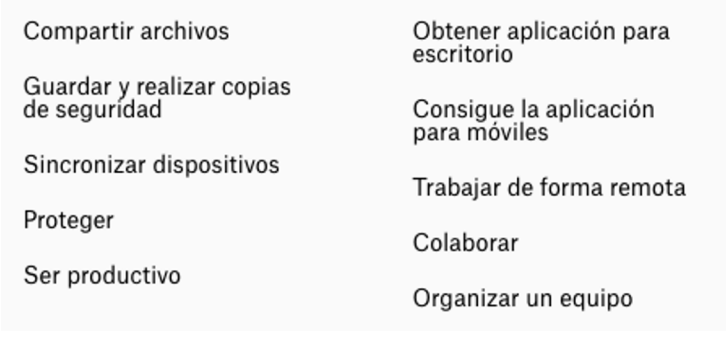
- Cubre la mayor parte de las funcionalidades necesarias para un flujo correcto en el desarrollo colaborativo del software:
  - Hace seguimiento a los directorios del mismo modo que lo hace sobre los archivos.
  - Las copias, eliminaciones y renombrados de los archivos son versionados.
  - Puede almacenar metadatos, con información arbitraria, sobre los archivos o directorios del proyecto.
  - La revisión del software se hace por commit y no para cada archivo o directorio.
  - Sencilla creación de ramas o tags. Se pueden fusionar las ramas mediante un sistema de tracking que ofrece asistencia durante la administración de los cambios.
  - Bloqueo de archivos
  - Gracias a la resolución interactiva de los conflictos, es posible mezclar el código de los archivos versionados de manera sencilla, tanto desde la línea de comandos como diversos programas de interfaz gráfica.

# Dropbox

- Servicio que permite almacenar y sincronizar archivos a través de un directorio virtual o disco duro virtual en la red.

- Compartir, almacenar archivos y carpetas, así como guardar y realizar copias de seguridad y sincronizar dispositivos.

- Precios:
  - Gratis: 10 GB gratis
  - Plus: 11,99€/mes
  - Prof.: 19,99€/mes
  - Standard: 12€/mes
  - Advanced: 18€/mes




- El plan gratuito incluye 10 GB de almacenamiento. Los planes de pago tienen una prueba gratuita con una duración de 30 días. .

Google Drive

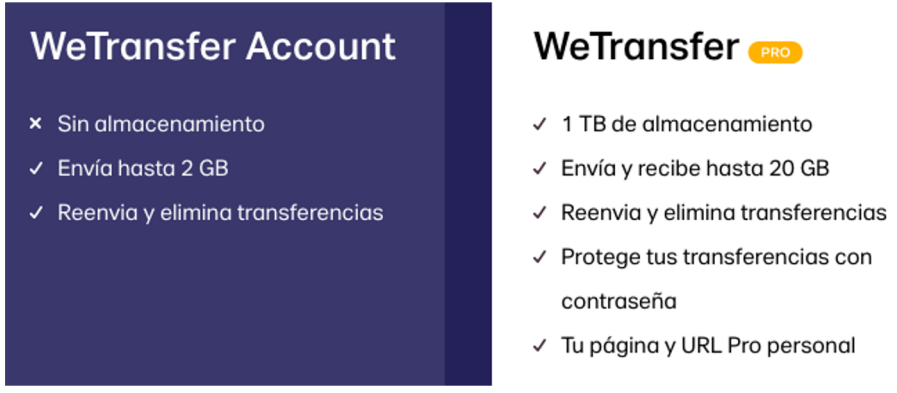
- Servicio de Google para crear, subir y compartir documentos online con la posibilidad de colaborar en grupo. Permite trabajar sin conexión y el escaneo de documentos

- Soporta muchos formatos de archivos, que se almacenan online. Los cambios se comparten en tiempo real.

- Precios:
  - Gratis (15GB de almacenamiento)
  - 100GB: 1,99€/mes
  - 200GB: 2,99€/mes
  - 2TB: 9,99€/mes

- Incluye un plan gratuito, con un límite de 15GB de almacenamiento..

- Servicio para mandar y transferir ficheros y archivos grandes que el email (y en muchas ocasiones Google Drive) no permiten adjuntar.
- Está limitado a envíos de peso máximo de 2 GB para la opción gratuita, aunque hay número ilimitado de archivos. Exceptuando para la versión de pago, no hace falta registrarse para hacer uso de esta herramienta.
- La versión de pago incluye almacenamiento y permite enviar archivos de hasta 20GB
- Precios:
  - Gratis: archivos de 2GB máximo.
  - Premium: 12€/mes ó 120€/año.



- Es una plataforma de back-end de LiveOps completa para crear y operar juegos en directo. Su fin es agilizar el desarrollo de juegos y ampliar la participación de jugadores.

- Aporta servicios para juegos, análisis de datos y herramientas de LiveOps para lanzar los juegos en menos tiempo, ampliar su ciclo de vida y reducir los costos.

- Funciona con las principales plataformas, consolas (Xbox, PS4, Switch), dispositivos móviles (iOS, Android) y PC (Windows, Mac), además de Facebook, HTML5, Steam, servicios de difusión (Twitch, Mixer) y motores (Unity, Unreal, Cocos, Corona, Java, Phaser, Lumberyard).

- Es gratuito durante la etapa de desarrollo, en todos los planes de tarifa. El servicio básico de PlayFab es totalmente gratuito en el plan Essentials. Para disponer de límites más amplios, cambie al plan Indie, o bien, para disfrutar de soporte técnico privado y un acuerdo de nivel de servicio, cambie al plan Enterprise. El uso de PlayFab es gratuito hasta que se alcanzan los 1000 MAU.

# METODOLOGÍAS AGILE DURANTE LA PANDEMIA

# METODOLOGÍAS AGILE

- Agile es una forma de pensar, una mentalidad o una filosofía, basado en 4 valores ágiles con 12 principios y prácticas.
- Agile no es un proceso, marco o herramienta específicos.
- El pensamiento ágil se puede manifestar a través de muchas prácticas diferentes.
- Para implementar todas estas estas metodologías es recomendable que el tamaño del equipo sea de al menos 5 personas
- Valores Agile:
  - Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas
  - Software funcionando sobre documentación extensiva
  - Colaboración con el cliente sobre negociación contractual
  - Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan

# PRINCIPIOS AGILE

- La prioridad principal es la satisfacción del cliente a través de la entrega temprana y continua de software con valor
- Se acepta que los requisitos cambien incluso en etapas tardías del Desarrollo
- Entregar software funcional frecuentemente (puede referirse a otros productos/servicios)
- Los responsables del negocio y los desarrolladores trabajan juntos de forma cotidiana todo el proyecto
- Los proyectos se desarrollan en torno a individuos motivados. Hay que darles el entorno y el apoyo que necesitan, y tener confianza en cómo ejecutan su trabajo
- El método más eficiente y efectivo de comunicar información al equipo de desarrollo y entre sus miembros es la conversación cara a cara. Se recomienda tener reuniones periódicas presenciales (internas/externas)
- El software funcionando es la medida principal de progreso
- Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenible
- La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño mejora la agilidad
- La simplicidad o arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial
- Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos autoorganizados
- A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo y a continuación, ajustar y perfeccionar su comportamiento en consecuencia

# DESARROLLO EN AGILE

- **Crystal Clear**: es una metodología de desarrollo de Software ágil, que en realidad está considerada como una "familia de metodologías" debido a que se subdivide en varios tipos de metodologías en función a la cantidad de personas que vayan a conformar el proyecto.

- **Scrum**: proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado de un proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un estudio de la manera de trabajar de equipos muy productivos.

    - En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto. Scrum está especialmente indicado para proyectos en entornos complejos, donde se necesita obtener resultados pronto, donde los requisitos son cambiantes o poco definidos, donde la innovación, la competitividad, la flexibilidad y la productividad son fundamentales.

# DESARROLLO EN AGILE

- **Kanban:** herramienta para mapear y visualizar su flujo de trabajo y uno de los componentes claves del método Kanban. Originalmente, se utilizaba una pizarra blanca (o un tablero de corcho) que se dividían en columnas y filas. Cada columna visualiza un paso de su proceso y las filas representan diferentes tipos de actividades específicas (diseño, errores, deuda técnica, etc.).

  - Herramientas:
https://kanbanize.com/es/recursos-de-kanban/primeros pasos/que-es-tablero-kanban/

- **LSD (Lean Software Development):** La idea principal de la filosofía Lean es aplicar un método sistemático consistente en eliminar los desperdicios, o lo que es lo mismo, el trabajo que no aporta valor al resultado final (servicio o producto).

  - Herramientas
https://www.bit.es/knowledge-center/lean-software development-lsd-los-siete-principios/

# DESARROLLO EN AGILE

- **Extreme Programming**: se diferencia de las metodologías tradicionales principalmente en que pone más énfasis en la adaptabilidad que en la previsibilidad.

- Los seguidores de XP consideran que los cambios de requisitos sobre la marcha son un aspecto natural, inevitable e incluso deseable del desarrollo de proyectos. Creen que ser capaz de adaptarse a los cambios de requisitos en cualquier punto de la vida del proyecto es una aproximación mejor y más realista que intentar definir todos los requisitos al comienzo del proyecto e invertir esfuerzos después en controlar los cambios en los requisitos.

    - Herramientas: http://ingenieriadesoftware.mex.tl/52753_xp---extreme programing.html

# COMO ADAPTAR AGILE PARA EL TRABAJO REMOTO

| Ceremonia | Objetivos | Desafíos para equipos remotos | Soluciones |
|---|---|---|---|
| Scrum diario | - Compartir el progreso<br>- Identificar impedimentos<br>- Planear para el día siguiente | - Los miembros del equipo pasan a la resolución de problemas y los stand-ups se convierten en conversaciones no estructurada | - Usar vídeos para animar a los equipos a participar y centrarse<br>- Ampliar las reuniones de 15 a 30 mins, con la segunda mitad bloqueada para la resolución de problemas |
| Sprint planning | - Acordar los objetivos y el alcance del compromiso<br>- Dividir el trabajo | - La descentralización es una barrera para la comunicación dinámica | - Dividir las reuniones más largas en dos, una para las historias y otra para historias refinadas<br>- Fomentar el trabajo de preparación antes de tiempo, y acordar lo que se puede hacer fuera de línea |
| Backlog refinement | - Actualizar y perfeccionar el trabajo atrasado<br>- Definir el plan para mitigar los impedimentos | - Difícil de manejar la resolución de problemas complejos con pizarras de contenido pesado.<br>- Es difícil alinear un grupo grande | - Asegurar el acceso y la familiaridad con las herramientas colaborativas y documentar la info en tiempo real para que el equipo la siga<br>- Organizar sesiones pequeñas con grupos alineados funcionalmente y luego compartir el progreso con el grupo más grande |
| Sprint rev1ew | - Celebrar los logros<br>- Recopilar la retroalimentación | - Demostraciones sin conversaciones cara a cara y podrían convertirse en actualizaciones de estado.<br>- Problemas de presentación mientras se comparte el contenido | - Hacerlo lo más vibrante y atractivo posible para los interesados, sin generar trabajo adicional (compartir videos de entrevistas con clientes, etc.)<br><br>- Mantener el contenido de la presentación nítido y conciso, e integrarlo a un lugar, con una persona |
| Sprint retrospective | - Reflexionar sobre la interacción del equipo<br>- Identificar oportunidades para mejorar el estilo de trabajo | - El video podría afectar la percepción de un ambiente seguro para conversaciones retrospectivas | - Usar herramientas digitales que permiten mantener el anonimato y asegurarse de que los miembros del equipo lo sepan.<br>- Permitir que los miembros del equipo escojan el modo de interacción de video o audio |

# NUESTRO AGRADECIMIENTO A:

Y a todos los estudios Indie que pidieron mantenerse en el anonimato