



Below The **Game**
Economia Naranja
Santander



'Fortnite', un monstruo que se perfila a cerrar 2018 con ingresos de más de 2.000 millones de dólares

f 240





- DEAR WINS
GSL CODE S
- DIGNITAS TAKES
DOTA 2 INV
- WCG HOLDS
LOL QUALIFIERS
- COL TAKES
COD INV
- LOL ROSTER
SHUFFLES
- UPCOMING
RELEASES
- POLT VICTORY
AT WCS AMERICA



ESPORTS REPORT

LOL: SPANISH NEWSPAPER REPORTS OCELOTE EARNS BETWEEN €600,000 & €700,000 PER YEAR

FOLLOW US ON TWITTER @MLG
SUBSCRIBE TO OUR YOUTUBE AT YOUTUBE.COM/MLG

MLG



Quienes somos:

“We create unique gaming experiences”

Estudio de video juegos Santandereano
creado en 2008

Internacionalmente reconocido
por la industria

BTG desarrolla conceptos únicos
e ideas innovadoras

Pilares centrales:

1. mecánicas originales
2. gráficos llamativos

Plataformas:     

El primer juego santandereano disponible en consolas



HAIMRIK

**SCARY
HALLOWEEN**

Download Haimrik for Ps4 - XboxOne - PC



Video Juegos: una industria creativa

Une a un espectro amplio de profesiones creativas para la elaboración de un proyecto común



ALGUNOS EMPLEOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	
Ilustradores y Animadores 2D/3D	Diseñadores gráficos
Especialistas en sonido y compositores	Programadores
Productores	Creadores de escenarios
Escritores y guionistas	Publicidad - Marketing - RP

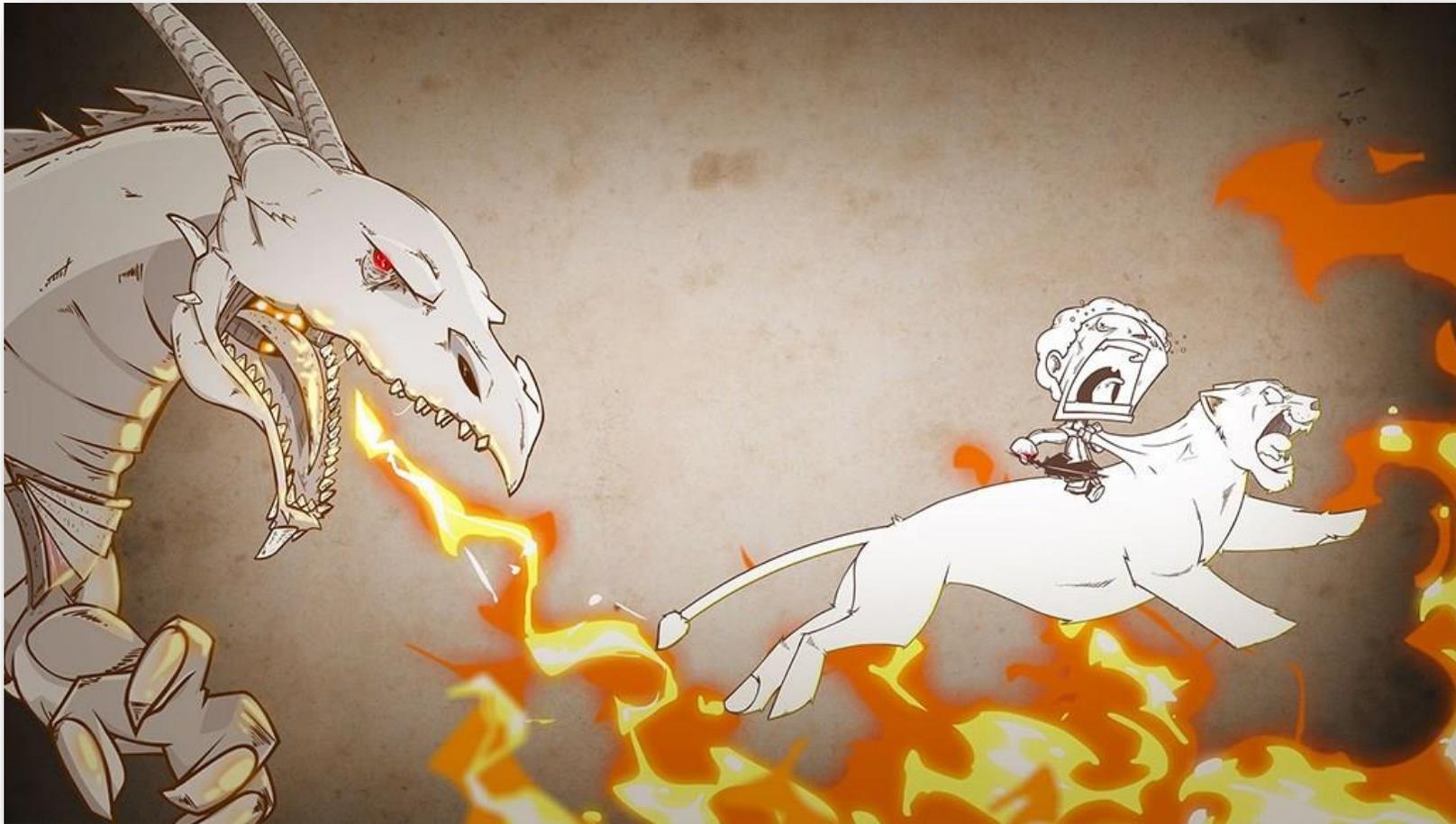
Otros estudios innovadores de Santander



Reconocimiento Internacional



Reconocimiento Internacional



Key concept:

Play Haimrik, a young scribe on a quest to defeat the Words Warriors. *Invoke The Power Of Words...*

Key features:

- ❖ Action adventure game
- ❖ Single player - Brutal cartoon
- ❖ Monochromatic sepia art-style
- ❖ Puzzle platform - Interactive storybook
- ❖ Medieval environment





La industria de los Videojuegos en Santander



Fortalezas:

❑ Agentes regionales capacitados y competitivos:

1. Industria en auge: popularidad, número y diversidad de videojuegos indies
2. Incremento de emprendedores jóvenes involucrados en la industria

❑ Amplia oferta de productos/servicios creativos y culturales a nivel regional:

1. Posibilidad de crear alianzas: transversalidad de competencias creativas de los agentes
2. Una economía dinámica y una tasa de desempleo baja





La industria de los Videojuegos en Santander



Desafíos:

❑ Tener un capital humano capacitado en la región:

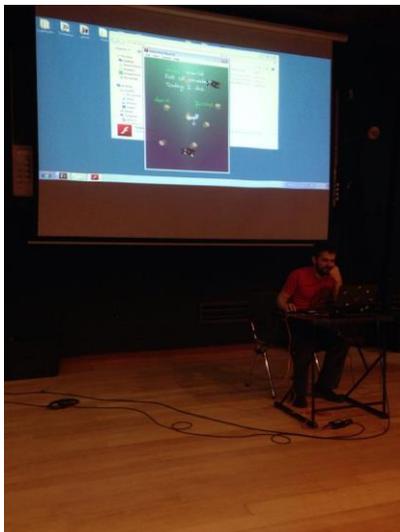
1. Brindar una formación académica más centrada en los retos de la industria
2. Respaldar la formación, la capacitación y la especialización de estudiantes y docentes
3. Asegurar la sostenibilidad económica de las iniciativas de emprendimiento creativo
4. Apoyar las empresas locales y los desarrollos innovadores
5. Mejorar las capacidades gerenciales: financiación y comercialización

❑ Ofrecer una cooperación entre actores locales, entidades públicas y privadas:

1. La creación y divulgación de nuevas fuentes de financiación
2. Redes: programas de capacitación, talleres, conferencias, clústeres...



La industria de los Videojuegos en Santander



JAMES PORTNOW
CALL OF DUTY
(Multiplayer Game Designer)

unity Roadshow
Evitando errores de la industria de Videojuegos AAA Estadounidense
(Cómo crear un juego con significado)

See you soon COLOMBIA!

EXTRA **¡EL LUGAR DEL EVENTO HA CAMBIADO!**

Fecha: 18 de Septiembre de 2017 / Hora: 2:30pm
Lugar: Cámara de Comercio/Auditorio menor (Cra 19 No 36-20, Bucaramanga)

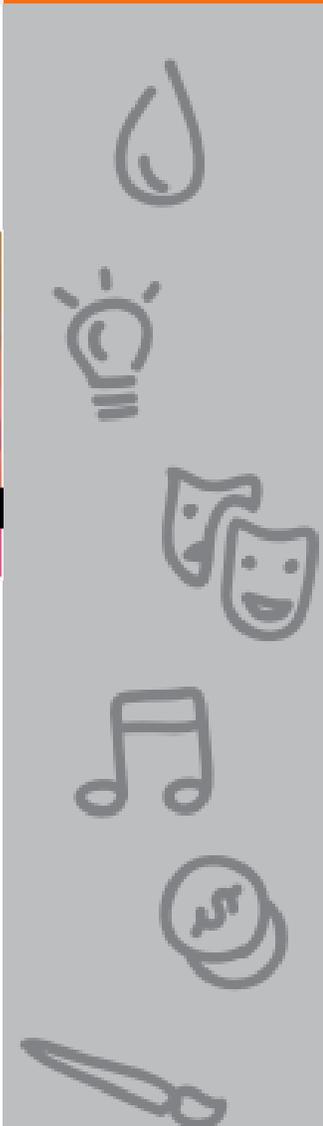
Invitan: CÁMARA DE COMERCIO DE BUCARAMANGA, BTG, unity



GLOBAL GAME JAM

26/27/28 ENE/18
Hora 3:30 p.m. Lugar Coworking Labs, Calle 50 #28-25, 5to piso
INCLUYE ALIMENTACION

CÁMARA DE COMERCIO DE BUCARAMANGA, GAMEDEV, BTG





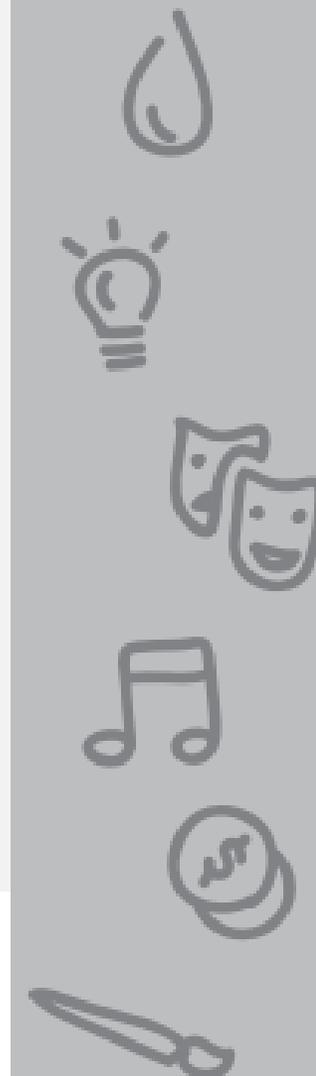
La industria de los Videojuegos en Santander



Desafíos:

Incentivar el interés y hábitos de consumo por los Videouegos Indies

1. Reafirmar el valor de los Videojuegos indies y cambiar los hábitos de consumo actuales - AAA
2. Buscar estrategias innovadoras para comunicar con la comunidad
3. Conformación de clusters de industrias creativas



La industria de los Videojuegos en Santander



CREAMOS EN NUESTRO TALENTO!

GRACIAS!

Copyright // 2018 // Below The Game