**7 Consejos para una Game Jam de 7 Días**

Completar la producción de un juego en el transcurso de una semana no es tarea fácil: hay cientos de situaciones contraintuitivas que batallar dentro de este corto lapso.

La buena noticia es que una semana quizás sea la mejor cantidad de días para calibrar un diseño, ofreciendo tiempo suficiente para ejecutar los detalles principales del juego a la vez que nos permite espacio para pivotear y pulir lo que sea necesario. Porque, si bien cada equipo es diferente (¡incluso algunos trabajan solos!), un par de días nunca es suficiente para llevar a cabo el diseño de juego que queremos, y lapsos de un mes o más llevan a que se revisen cosas más de la cuenta, trabajando en elementos que realmente no lo necesitaban.

En resumen, una semana mantiene todo bajo control, por lo que una Jam de este estilo permite entender mejor tu propio flujo de trabajo mientras potencia tus habilidades como desarrollador de una forma más interesante, mirando todo desde un enfoque distinto.

Habiendo dicho esto, ¡aquí hay siete consejos para construir un juego en siete días!

Consejos

[**1. ¡El tiempo es oro! Reservar 20% por las dudas**](#_wcjvfiwwv8si) **2**

[**2. Preparar todo lo que se pueda antes de que la Game jam siquiera comience**](#_1ajbtixwss8t) **3**

[**4. No tener miedo de tomar riesgos. Aprender a aceptar los errores y pivotar**](#_k0ogz4xdd5m6) **6**

[**5. Facilitar una buena comunicación**](#_858vnllfjehw) **6**

[**6. No olvidar que somos humanos. Mantener la moral en positivo**](#_a8k7e075jc8w) **7**

[**7. Aprender de los logros y aplicarlo en el futuro.**](#_kwfe1vfcalgg) **7**

#

# **1. ¡El tiempo es oro! Reservar 20% por las dudas**

Desarrollar un juego dentro de un lapso tan limitado es duro. Ser consciente del tiempo es fundamental para el éxito de tu Jam, por lo que la recomendación es planificar antes de comenzar.

Hay un total de 168 horas en una semana, pero, a menos que además de completar un juego quieras conseguir el Récord Guinness de horas sin dormir, vas a utilizar menos tiempo para trabajar. Con una cantidad normal de horas de sueño, restan unas 110 horas máximo. Razonablemente, a estas horas también hay que descontarle el tiempo que llevan otras tareas humanas que debemos realizar a diario (como comer y bañarse); ni hablar si tienen que atender clases, trabajos, hijos, etc. (ver Consejo #6). Una vez que entiendan cuánto tiempo libre les va a quedar para trabajar en su juego, destinen el 80% a tiempo de desarrollo y dejen el otro 20% libre. Parece mucho, pero es importante por las siguientes razones:

1. **Dormir.** Incluso los equipos más disciplinados encuentran la manera de quedarse atrás por culpa de la fatiga. Esas horas de sueño terminan siendo beneficiosas en la productividad general del equipo.
2. **El diseño puede cambiar.** Están realizando un desarrollo experimental, por lo que muchas de las cosas que están creando hay que modificarlas, cosa que puede llevar una barbaridad de tiempo. Por cada X e Y también hay una Z.
3. **Las cosas pueden salir mal.** Algo que no es raro en el desarrollo de juegos son las turbulencias. Cada desarrollo cuenta con su propio festival de errores por corregir.
4. **Todos somos humanos, con nuestras propias prioridades.** Siempre hay un gato que alimentar o actividad que no podemos pasar por alto. Si bien, normalmente, uno está preparado para la mayoría de estas tareas antes de comenzar la Jam, eventualidades similares pueden surgir.
5. **Elementos sin considerar.** Hay elementos que no tenemos en cuenta a la hora de planificar, como menús, botones, sonidos, etc. Dejando este margen, nos aseguraremos de tener tiempo suficiente para estos detalles.

Seamos honestos con el equipo y nosotros mismos en relación a la cantidad de tiempo que podemos dedicarle al proyecto:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **¿Quién soy?** | **Tengo...** | **Pero planifico,,,** |
| Robot que no necesita dormir. | 168 hs | 134 hs |
| Tengo todo el tiempo del mundo, pero necesito dormir porque no soy un robot. | 112 hs | 90 hs |
| Puedo dedicarme tiempo completo por una semana, pero tengo otros compromisos. | 56 hs | 44 hs |
| Tengo tiempo limitado porque todos los días tengo que atender el trabajo/colegio/etc. | 28 hs | 22 hs |
| Como máximo, tengo los fines de semana. | 24 hs | 19 hs |

# **2. Preparar todo lo que se pueda antes de que la Game Jam siquiera comience**

Hay un montón de cosas que se pueden preparar antes de que inicie la Game Jam. Aquí, una lista con las más importantes:

1. **Armar el equipo.** Si bien es divertido conocer gente en la Jam para trabajar juntos, es mejor tener un buen conocimiento sobre qué va a hacer cada miembro y cuánto tiempo tendrán para comprometerse. Si están solos, asegúrense de comprometerse con su propia Jam.
2. **Preparar base de código y herramientas.** Es mucho más fácil trabajar cuando uno está familiarizado con las herramientas y frameworks (especialmente si fue uno quien los desarrolló). Asegúrense de que cumple con las reglas de la Jam o apúrense a confirmar que no están haciendo nada que atente contra las reglas de juego.
3. **Leer las reglas (y luego leerlas de nuevo).** Las Game Jams suelen tener un montón de pequeñas reglas que fácilmente pueden pasarse por alto. Es importante conocerlas bien para que todo tu trabajo no sea descalificado por algún detalle de este estilo. Es tarea de los participantes conocer la fecha y formato de entrega junto a cualquier otro proceso relacionado con la Jam. ¡No rompan las reglas!
4. **Limpiar el calendario.** Es increíblemente fácil crear nuevos eventos durante la Jam. Si necesitan más tiempo, bloqueen su calendario y háganselo saber a sus allegados.
5. **Tareas humanas.** Asegúrense de cubrir las necesidades básicas. Son indispensables comida, agua, remedios, electricidad, internet y una computadora para trabajar. Prevengan tener que ir al supermercado o almacén, si es posible.
6. **No actualizar software.** Eviten cambiar a programas o sistemas operativos nuevos. No hay nada peor que arrancar una Game Jam con estos temas.
7. **Estrategia de comunicación.** Con el equipo, organicen cómo y cuándo se van a comunicar, así como la forma en la que compartirán los archivos del juego (ver Consejo #6).

2.1 Anuncio del Tema, Discusión y Planeamiento

El anuncio del **tema** de la Game Jam puede ser increíblemente estresante, confuso y excitante al mismo tiempo. El tema define el tono y diseño de tu juego, por lo que legítimamente se merece la reacción que le des. Tu habilidad para ejecutar el tema es realmente importante.

Luego de escucharlo, es importante calmarse y mirarlo objetivamente para pensar cuáles son las mejores ideas para encararlo. Un buen consejo es escribirlas todas y empezar a quitar las que requieren mucho desarrollo. Si pueden agregar otro tipo de categorías para analizarlas, mejor incluso.

* **Ejemplo de cómo encarar un tema:**

El tema es **“STOP”**. ¿Qué es lo primero que te viene a la mente?

“Tiempo”, “vehículos en una intersección de calles”, “final”, “el botón para detener la reproducción de un video”, “un hexágono rojo”, “luz roja”, “bloqueo”,”no poder moverse”...

Al identificar los verbos, sustantivos y sentimientos que puedas derivar del tema, vas a encontrar una paleta de opciones con diferentes direcciones. Pensá detenidamente qué significan estas palabras y frases para vos, y pensá las mecánicas a las que las podés atar.

Habiendo hecho esto…, ¡a diseñar! Este es el momento donde las ideas comienzan a circular. Manejen una sesión de **brainstorming** con el equipo y vean cómo funcionan las ideas en el juego. Piensen estilos de arte que combinen con la mecánica y tema de la Jam. Piensen qué música y sonido pueden complementar arte y mecánicas. Por cada elemento del diseño, piensen qué tan difícil puede ser llevarlo a cabo. Se van a encontrar con algunas cosas que son casi imposibles de realizar correctamente en una semana. Sean francos en cuanto a sus fortalezas y debilidades como desarrolladores mientras planifican el juego. Está bien tomar algunos riesgos para el diseño, pero por hacer esto no se comprometan a cosas imposibles.

¿Ya tienen el juego pensado? Momento de **planificarlo**. Las primeras horas deberían ser suficientes para que todos tengan una idea general de la dirección del juego y cómo será el tiempo que le dedicarán a cada tarea. Hacer un plan permite que todos entiendan qué tareas realiza quién y cuándo. Además, minimiza las chances de tareas bloqueantes y solapamientos. La eficiencia es crucial ante el límite del tiempo. Tu habilidad de planeamiento puede ser la clave para el éxito.

* **Ejemplo de planificación:**

Si bien este esquema no funciona para todos, muestra básicamente cómo se ejecuta un proyecto.

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetivo** | **Tiempo** |
| Plan del juego; comenzar con algo de la producción. | Final del día 1 |
| Mecánica principal testeada y funcionando. | Final del día 2 |
| Comienza la creación de contenido, niveles, enemigos, arte, sonido, etc. | Final del día 3 |
| Creación de contenido completo, con todos los enemigos y niveles. | Final del día 4 |
| Juego completo. Todas sus mecánicas listas; música y sonidos implementados. Comienza el pulido. | Final del día 5 |
| Pulido, balanceo y testeo. Juego completo. | Final del día 6 |
| Toques finales, entrega del juego a los jueces. Algo de tiempo extra. | Final del día 7 |

# **4. No tengan miedo de tomar riesgos. Aprender a aceptar los errores y pivotar**

Durante el desarrollo de juegos, las cosas no siempre se sienten bien, especialmente al trabajar con conceptos nuevos. Si tienen tiempo para pivotar con una razón real para hacerlo, háganlo. Es tan divertido como interesante saber que podemos probar cosas y tener un margen para cambiar el plan si las cosas no funcionan (hasta se sugiere evitar comenzar tareas que nos puedan dejar sin esta opción). Pero, sin importar el caso, analicen lo siguiente antes de hacer cualquier cambio grande/importante:

1. **OK por parte de todo el equipo.** La buena comunicación es clave.
2. **OK por parte de terceros.** A veces, la ejecución no es 100% correcta. Muestren su juego a gente que esté por fuera del desarrollo siempre que puedan. La perspectiva de gente que no está trabajando en el proyecto es increíblemente valiosa.
3. **No reemplacen.** Si bien el cambio los tiene que ayudar a avanzar en una nueva dirección, guarden un backup por si necesitan volver atrás.

# **5. Facilitar una buena comunicación**

La buena comunicación no solo es esencial para el éxito del equipo, sino también para tener una Jam genial. Todos los miembros del equipo tienen que tener súper claro cómo acceder a Dropbox, el acceso al mail común o al repositorio de GitHub. Piensen cuál va a ser el canal principal de comunicación (¿Mail? ¿Discord? ¿WhatsApp? ¿otro?) Asegúrense de que todos dieron el OK para con el medio de comunicación elegido.

Compartir el progreso de la Game Jam es una buena forma de dar, tanto a los participantes como a los jugadores, una muestra del avance. Siempre que puedan, compartan screenshots, builds y/o fotos del equipo trabajando. Incluso cuando no vean el valor inmediato de esto, puede servir de inspiración para otros equipos ver que no están solos (lo mismo para ustedes). A su vez, van a mantener la moral gracias al feedback y apoyo de todos.

#

# **6. No olvidar que somos humanos. Mantener la moral en positivo**

La presión de completar una Game Jam de siete días es mucha, realmente. En casi todas las situaciones, no tiene sentido saltarse el sueño durante tres días o dejar de comer para tener unas horas más de trabajo. Más allá de ser gruñón y terrible para trabajar, las prioridades deben estar alineadas con tus propias necesidades, en primer lugar con las necesidades humanas y, luego, con las de la Jam. Una semana es una buena cantidad de tiempo para trabajar en el juego, así que, como mencionamos antes, planificar es esencial.

Tengan presente siempre que el objetivo es pasarla bien. Incluso cuando Jams como esta funcionan como una competencia, de ninguna manera aquella debe interponerse en su camino para ser amable o ayudar a otros equipos. Las Jams viven y prosperan gracias a la camaradería de los desarrolladores. Tanto el drama entre equipos como dentro de ellos pueden resultar frustrantes; lo inesperado siempre asoma la cabeza durante el desarrollo de juegos. Por eso, la mejor forma de pensar es mantener la calma y adaptarse adecuadamente. En última instancia, la actitud positiva, la paciencia, la amabilidad y el trabajo en equipo harán que todos lleguen a la meta de buen humor.

# **7. Aprender de los logros y aplicar en el futuro**

Si bien las Game Jams son una manera excelente de ver mecánicas originales y poco comerciales en funcionamiento, lo más importante no es necesariamente un juego terminado. Es un buen momento para aprender sobre uno mismo, los demás y lo que podés lograr en un corto período. Es posible que hayas tropezado accidentalmente con una mecánica que se usará en el próximo gran juego, o puede que hayas conocido a un nuevo artista o programador que encaja perfectamente con tu estilo.

A menudo aprendemos en qué somos realmente buenos o malos cuando estamos en un apuro. A veces cometemos errores humanos, como olvidar delegar a quien se suponía que debía pedir pizza, o quedarse sin café y tener que enviar a alguien a la cafetería. A medida que participes en más Jams, vas a mejorar. Cuando comiences el desarrollo de juegos nuevos, te vas a dar cuenta de que estarás por delante de donde estabas hace apenas una semana. Documentar y escribir los resultados te ayudará a digerir tu experiencia y, tras compartirla, vas a ayudar a otros a procesar las suyas.