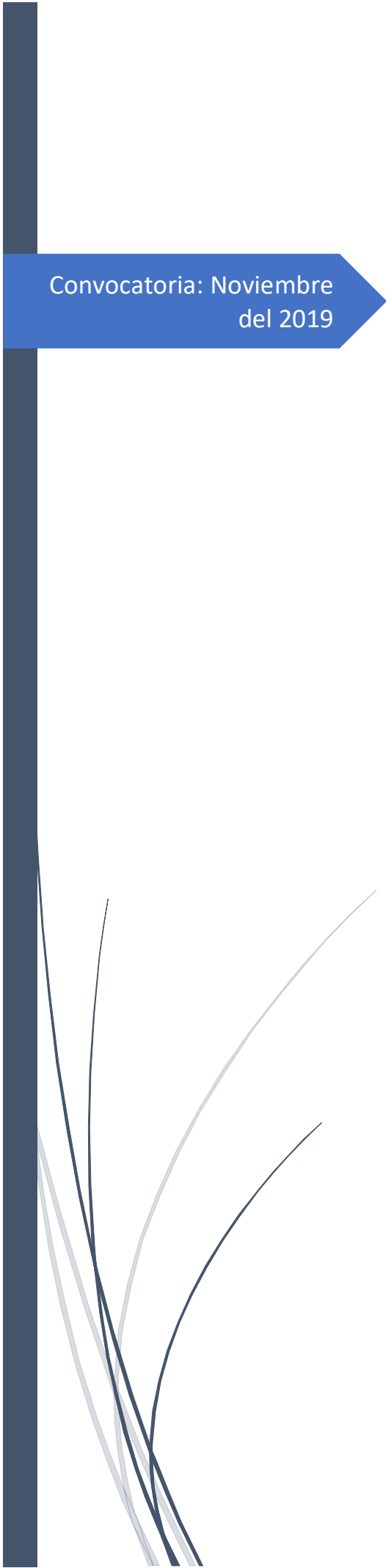


A thick dark blue vertical bar is positioned on the left side of the page. A blue arrow-shaped banner points to the right from this bar, containing the text 'Convocatoria: Noviembre del 2019'. Below the banner, several thin, curved lines in shades of blue and grey sweep upwards from the bottom left corner towards the center of the page.

Convocatoria: Noviembre
del 2019

Innovación de los videojuegos y sus cambios

Pregunta de investigación: ¿De qué manera las innovaciones implementadas en los videojuegos del género deportivo de EA han evolucionado en la última década (2009-2019)?

Gestión Empresarial

palabras: 3943

Autor: Ariel Vásquez P.
Código de estudiante: hmb425
Código del colegio: 054090-0011
Supervisor: Orlando J. Rodriguez

TABLA DE CONTENIDO

1 Agradecimiento	2
2 Introducción	3
2.1 Introducción al trabajo	3
2.2 Justificación del estudio	3
2.3 Objetivos	4
2.4 Metodología	4
3 Primer Capitulo: Contexto EA	5
4 Segundo Capitulo: Expectativas y nuevas tendencias	10
5 Tercer Capitulo: Implementación de EA a nuevas tendencias VR/AR	17
6 Conclusión	19
7 Bibliografía	21

1.- AGRADECIMIENTO

Primero daré gracias a Dios por la fuerza que me dio a lo largo de toda esta experiencia.

Agradezco a todas aquellas personas que estuvieron siempre presentes a mi lado apoyándome y guiando en la realización del trabajo, en especial a M. Orlando J. Rodríguez que tuvo la paciencia para enfocar de mejor manera mi objetivo.

También quiero agradecer a Michelle Vásquez y Eduardo Guerrero por su apoyo para corregir la redacción y darme su apoyo emocional.

2.- INTRODUCCION

2.1 Introducción al trabajo

Hoy en día la innovación es algo normal entre nuestra sociedad que se esta implantando en casi todas nuestras practicas cotidianas como laborales. Electronic Arts Inc. no es una compañía que se quede atrás en el mercado de videojuegos porque principalmente se encuentra posicionada en el primer lugar según varias paginas web de gaming, por lo que en esta monografía se estudiarán el camino detrás de la línea de producción con respecto a la implementación de la innovaciones.

Se enfocará la investigación en las sagas de juegos en géneros deportivos, por lo que se puede resumir en la siguiente pregunta: ¿De qué manera las innovaciones implementadas en los videojuegos del género deportivo de EA han evolucionado en la última década (2009-2019)?

2.2 Justificación del estudio

Recientemente, han surgido quejas de parte de la comunidad de la saga de FIFA la cual es el juego más reconocido de la empresa. Las quejas vienen por la falta de mejora e innovación tanto de manera visual como al momento de usar los controles.

A tan pocos meses del evento más grande conocido como E3 2019, el propósito es aclarar el camino que ha tomado EA ante la implementación de la innovación en la producción de sus franquicias y cuales serán a futuro sus siguientes objetivos tanto para la saga como para otros videojuegos.

2.3 Objetivos

- Identificar cual a sido la evolución de la innovación en la saga FIFA en la última década.
- Investigar cómo se ha visto afectada las ventas por esas innovaciones.
- Evaluar las nuevas tendencias que tiene el mercado de videojuegos y como planea adaptarse EA ante esa situación.

2.4 Metodología

Para poder dar un análisis a la pregunta se hará uno en su mayoría de fuentes secundarias tanto como es para el contexto de la empresa, los datos estadísticos de las sagas, las ventas de los años anteriores, y las tendencias del nuevo mercado VR/AR.

3.- PRIMER CAPITULO

CONTEXTO DE LA EMPRESA EA

EA o Electronic Arts Inc. es una empresa estadounidense desarrolladora y distribuidora de videojuegos para ordenador y videoconsolas fundada por Trip Hawkins en 1982. Sus oficinas centrales se encuentran ubicadas en Redwood City, California. Además de sus oficinas centrales, EA tiene estudios en varias ciudades de Estados Unidos, Canadá, Suecia, Corea del Sur, China e Inglaterra. También posee diversas subsidiarias, como EA Sports, encargada de los simuladores deportivos, EA Games para los demás juegos, y subsidiarias adquiridas durante el tiempo como Maxis, entre otras; lo que le permite tener un catálogo muy amplio y diverso de juegos para satisfacer toda clase de jugador. Electronics Arts posee la mayor distribución del mundo en el sector, con oficinas en países como Brasil, Polonia y República Checa.

Si nos ponemos a analizar a fondo tenemos videojuegos de género de acción, aventura, familiar, infantiles, deportes, estrategia, terror, entre otros. Además, estos géneros están principalmente pensados para ser jugados en plataformas como Pc, XboxOne, PS4, Nintendo Switch. Para ser más específicos, actualmente, los principales títulos de EA son FIFA 19, Madden NFL 19, The Sims 4 Island Living, Anthem, Apex, Battlefield V, Star Wars Jedi Fallen Orden. Otros juegos con popularidad de EA incluyen Battlefield 1, Need for Speed, Los Sims 3, Medal of Honor, Command & Conquer, así entre otros como Dead Space, Mass Effect, Dragon Age, Army of Two, Titanfall y Star Wars: The Old Republic. Sus títulos de escritorio aparecen en Origin, una plataforma de distribución digital de juegos en línea para ordenadores, el cual es un software desarrollado por la misma compañía.

A continuación, nos enfocaremos específicamente en EA Sports es el nombre comercial utilizado por Electronic Arts desde 1993. Además, es uno de los filiales de EA porque tiempo después se volvería en una subetiqueta, lanzando juegos como FIFA Manager, FIFA Street, etc. EA Sports se encarga de crear y distribuir videojuegos del género deportivo como lo son FIFA (fútbol), Madden NFL (fútbol americano), NHL (hockey), NBA Live (basketball) y UFC (artes marciales). EA Sports saca cada año una entrega nueva de cada uno de los títulos de juegos anteriormente enunciados.

Para esta parte nos orientaremos en lo que es la evolución que ha tenido en la última década la saga más popular que tiene esta compañía. En este caso nos referimos a FIFA; analizando las entregas desde el FIFA 09 hasta el actual FIFA 19.

Nuestro punto de arranque será desde el FIFA 08, que se publicó en el 2007, y fue el primer videojuego en estrenarse en la consola PS3; lo que permitió que se trabajara con una inteligencia artificial para los jugadores más desarrollada. Además, fue el primero en encontrarse disponible para la consola Nintendo Wii. Posee la opción de jugar en línea con otros usuarios, se podía tener equipos personalizados, y se retocaron los colores y sus tonalidades para darle un aire más vivo al juego.

En FIFA 09, EA tiene varios puntos que lo hacen resaltar a la entrega anterior. Uno de esos puntos es en el ámbito de la programación porque se le invirtió el tiempo para mejorar el movimiento de los jugadores y su nivel de respuesta. Otra característica es la implementación

de una nueva modalidad denominada *Conviértete en profesional*, la cual sigue la historia de un solo jugador y su evolución en varios equipos. El punto importante a resaltar es que al momento que este juego trabajaba con la tercera generación de consolas (Windows XP, PS3, Xbox 360, Wii), EA Sports tuvo que desarrollar un nuevo sistema a causa de las especificaciones gráficas y por la capacidad para conectarse en línea que poseían dichas consolas. En FIFA 10 no se nos presenta ningún cambio ni en el lado de las configuraciones o de los movimientos, ni en los gráficos. Lo que resalta de esta entrega es el aumento en las ligas, 31 ligas para ser exacto y más de 500 equipos deportivos a escoger.

FIFA 11 innovó en los dos puntos anteriores que no se retocaron. Uno de los puntos a destacar fue la personalización de las habilidades a los jugadores. Se mejoró la calidad de los pases y la posibilidad de poder jugar como portero. Hablando de la modalidad gráfica se le añadieron nuevas celebraciones. También se generó la posibilidad de generar una banda sonora personalizada. El año posterior, con el FIFA 12, trajo nuevas cosas como era el trabajo dedicado a la colisión de piernas y brazos para tener un acabado más realista; esto se dio gracias al nuevo motor de impacto implementado en ese mismo año. Uno de los principales puntales fue la modalidad multiplayer (online) ya era algo normal en estos títulos y estaba tomando más fuerza para seguir evolucionando. Para el FIFA 13, EA Sports siguió en la línea de nuevas mejoras para los controles de movimiento, con la mejora en los regates, que abrían las posibilidades a ataques más inteligentes. Se pulió la inteligencia artificial para mejorar las acciones generadas a balón parado. Otra mejora fue la posibilidad de dar pases bombeados. Además, en el lado multijugador, se creó un nuevo modo *EA Sports Club* lo que causó un incremento en el nivel de sociabilidad en línea; lo que permitió que se recibieran recompensas, clasificaciones por nivel, acceso a retos, jugar en ligas y partidos amistosos en línea.

FIFA 14 fue un título lanzado para 3 generaciones distintas (PS3 y PS4). Además, para este título se siguió expandiendo las divisiones latinoamericanas (Argentina, Colombia, Chile). En el lado de los gráficos, para las últimas generaciones se trabajaba con un nuevo motor gráfico llamado *Ignite*. Este título no lanzó una versión para Wii U por sus reducidas ventas. Igualmente, cabe recalcar que la versión del mundial para ese año, se implementó cambios en la jugabilidad como lo era en los sistemas de control de balón, aumento de la velocidad de giros, eficiencia para encarar enfrentamientos 1vs1, y movimientos con estilo brasileño. Para el siguiente año los cambios fueron menores y de cierta manera pasaron desapercibidos. Para el siguiente año (FIFA 15) se destacan los trabajos realizados en la configuración grafica como fue el aumento de más de 600 reacciones para los jugadores para cada jugada en el partido. Además, se agregó el minúsculo detalle de tirones de camisetas, para causar un toque más realista. Por último, se trabajó para mejorar el control en los regates tanto en ataque y posesión.

Sin embargo, FIFA 16 no destaca mucho, la mayoría de cosas se mantiene del título anterior. La única novedad fue la modalidad de campeonato femenino. FIFA 17 destacó por realizar un gran cambio; dejó de trabajar con el motor gráfico *Ignite* y pasó al *Frostbite* que ya se estaba utilizando en otros títulos de la compañía. Este cambio permitió trabajar a profundidad las caras y las expresiones faciales de los jugadores. También, el sistema de encuentros a balón parado fue renovado. Un último punto a resaltar es la implementación de un nuevo modo similar al modo carrera ya existente. En FIFA 18 se corrigieron ciertos detalles del título anterior. “Si algo no está roto, no lo toques mucho”. Partiendo de esa idea; para los jugadores se tomó en cuenta la calidad de pases, pesos y estatura. Además, se mejoraron ciertas mecánicas de juegos como en los pases, equilibrar la velocidad, en los pases centrados e implementaron los *remates*

a primer toque. En el lado multijugador se destacó el matchmaking. Otro punto importante fue seguir trabajando con el motor gráfico *Frostbite* para lograr caras más realistas y movimientos menos robotizados. También es importante mencionar que este título llegó hasta la nueva consola de Nintendo (*Nintendo Switch*).

Para terminar, FIFA 19 habilitó la opción de *partidos amistosos* para la *Nintendo Switch*. Otro punto a resaltar es que se mejoró las mecánicas en *tiros a portería* con las implementaciones de barras para calibrar el tiro y un nuevo movimiento de levantar el balón. En este título también se implementó *Tecnología de movimiento real de jugadores*, dándoles identidad de movimiento a los jugadores con más finura. Otro pequeño detalle que resaltó, fue poder hacer cambios de estrategias y formaciones con el partido en marcha. Con respecto al apartado gráfico no hubo ninguna novedad; se realizaron pocos cambios. Sin embargo, en este título se centraron en aumentar las licencias de las ligas. Algo que ha mantenido cada nuevo título de FIFA que tiene lanzamientos anuales, es la actualización de las planillas de jugadores de cada equipo, y en general el aumento de las licencias de los equipos y estadios que replican para sus juegos.

4.- SEGUNDO CAPITULO

EXPECTATIVAS Y NUEVAS TENDENCIAS

Hasta ahora, estos han sido los avances que concretos que ha tenido la compañía, particularmente en su título más rentable, otro aspecto a analizar son las expectativas que tiene la compañía. Debemos entender que las expectativas varían ya sean para cada objeto o público. Las expectativas que mencionaremos a continuación hacen referencia sobre el futuro de la empresa, las ventas para el siguiente año, la aceptación del público con los siguientes lanzamientos, el futuro de su mejor franquicia (FIFA) y la competencia con títulos rivales como PES. Dentro de la empresa EA se ha recaudado varias expectativas para varias cosas; pero en esta ocasión seremos específicos y apartaremos de las expectativas las cuales ayudarán a dar respuesta a la pregunta planteada.

Primero, las expectativas que tiene EA como empresa. Es evidente que ninguna empresa quiere ser la peor; siempre quiere estar mejorando, o bien una de las mejores empresas. EA lo ha conseguido: Ser la empresa de videojuegos más grande; sin embargo, las críticas no se encuentran totalmente a favor, respecto a que no están de acuerdo a esa afirmación. En 2013, según Morran C., la empresa ganaba por segunda vez consecutiva el premio a la “Peor compañía de América”. Electronic Arts reaccionó y trabajo para ya no ser etiquetado de esa forma. Ese esfuerzo laboral lo visualizamos en sus entregas para ese año y posteriores como Dragon Age: Inquisition, Star Wars Battlefront, Battlefield 1 and Titanfall 2. Pero para poder analizar ese cambio de visión y empeño laboral, no hace falta irnos tan lejos; sino que partir desde algo que ya sabemos. los diversos cambios e implementaciones que se realiza de FIFA

13 a FIFA 14 es un claro ejemplo de mejora para la compañía y la percepción que tiene el consumidor de la misma.

Sin embargo, no todo es color de rosa. Al parecer EA se desvió de su meta y se dejó de preocupar, no trajo nuevas implementaciones o mejoras a entregas anteriores. Esto pasó en 2017, en donde se podría ver menos interés por las mejoras; parece que para ese año y los posteriores EA fue dejando de pisar el acelerador. Esta reducción de esfuerzo laboral hizo que el mapa en general de percepción de la clientela llegara a pensar que Electronic Arts está volviendo a sus viejas costumbre. El mapa de percepciones que tiene el cliente en ese momento (2017 - 2018) le generó una mala pasada en las ventas de esos años. Esto lo seguiremos comprobando con las entregas de FIFA para esas fechas. Con la llegada de FIFA 18, la gente se esperaba algo más, no obstante, logró alcanzar los 24 millones de copias vendidas, entre físicas y digitales, a lo largo de todo el mundo. Para el siguiente año, con grandes expectativas; e EA sports no alcanzó a cumplirlas. Solo alcanzó a vender aproximadamente 20 millones de copias. Notando una reducción del 17% aproximadamente. Además, Eurogamer anuncia encontrar una reducción del 25% en UK con respecto a las ventas del FIFA18. San Simón, J. (2018).

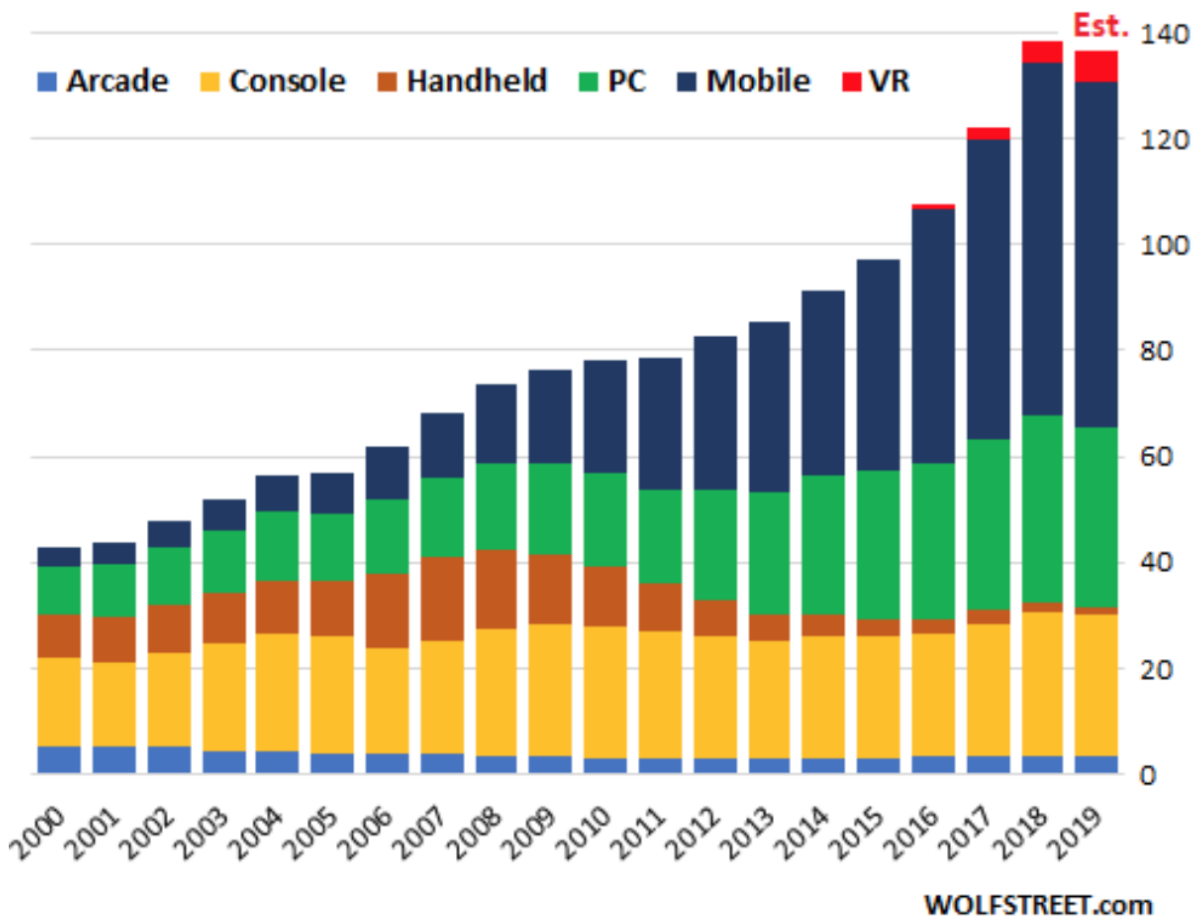
Por ese motivo, luego de pasar un tiempo cegado por sus propias expectativas de ventas. la empresa reacciona y vuelve a lo que hace mejor lo cual es generar mejoras con cada nueva entrega. Ahora está enfocando sus esfuerzos a FIFA 20; la futura nueva estrella. Con este nuevo lanzamiento la compañía espera conseguir superar las ventas del 2017. EA Sports ya reveló cierta información que está logrando volver a atrapar a sus clientes. Esas reciente novedades la encontramos en la página oficial de Vandal que se encargó de capturar la mayor cantidad de

información que se encontraba en los eventos de videojuegos que se llevaron a cabo durante el 8 de junio hasta el 12 de junio del 2019 en Los Ángeles, California. FIFA 20 trae consigo varios cambios significativos, como una física renovada del balón, mejoras en los regates y los disparos y su control, así como en la inteligencia de los porteros y defensas en jugadas. Los gráficos para esta entrega se llevan a cabo bajo el ya conocido motor Frostbite. FIFA 20 incorpora las licencias de innumerables equipos y selecciones nacionales, tanto masculinas como femeninas. Además, la novedad que más resalto en los consumidores fue el estreno de una modalidad llamada VOLTA, una vertiente de fútbol callejero y de exhibición.

Luego de ver la manera en cómo EA intenta redimirse ante los ojos de sus clientes, de su error cometido, con lanzamientos de nuevas entregas y contenido adicional a sus juegos para el próximo año (2020). La compañía siempre a escuchando a sus consumidores y siempre denota esa preocupación por mejorar la calidad del juego y aumentar la satisfacción del consumidor para que cada año compré otro juego de la saga. Sin embargo, es muy importante tomar en cuenta las tendencias que están presentes hoy en día y hacia donde están apuntando el mercado de videojuegos actuales. EA no se quiere quedarse atrás o rezagado de las tendencias.

Video Game Revenues, \$ Billions

2019 Est, Data via Bloomberg, Pelham Smithers



Anexo#1

En el siguiente gráfico se muestra el crecimiento constante que ha tenido los ingresos de los videojuegos en las últimas dos décadas (2000 - 2019). La industria de los videojuegos ha pasado de los \$ 40 mil millones aproximados a tener ingresos de \$ 138 mil millones para el 2018. Logrando superar a las demás industrias de entretenimiento en todo el mundo; televisión (\$ 105 mil millones), la taquilla para películas (\$ 41 mil millones) y la música digital (\$ 17 mil millones). Con ayuda de la gráfica se ve el progreso que han tenido el producto (videojuegos) en diferentes categorías (formatos); juegos para arcades, consolas, aparatos portátiles, pc,

móviles, y VR/AR. Con respecto a los juegos árcades paso de \$ 5 (mil millones) a estar por debajo en 2018 y mantenerse constante en los últimos años. Para juegos desarrollados con destino a consolas paso de los \$16 mil millones aproximadamente hasta los \$ 27 mil millones. En cambio, los juegos de aparatos portátiles como por ejemplo el PS Vita muestra un nivel de caída de los \$ 9 mil millones a estar por debajo de los \$ 3 (mil millones). A su vez, los juegos que se encontraban diseñando para los Pc, muestran un gran aumento exponencial. Pasar de los \$ 10 aproximados a tener \$ 35 mil millones de ingresos. Uno de los últimos destinatarios para los videojuegos, son los teléfonos móviles, los cuales han mostrado un grandioso crecimiento. Pasar de tener menos de \$ 3 mil millones aproximado en el 2000, a tener más de \$ 60 mil millones en el 2018. Por último, la tecnología VR/AR entró a ser un nuevo destinatario para los videojuegos hace 4 años atrás y está demostrando un crecimiento de poco a poco: de estar por debajo de los \$ 2 mil millones a tener \$ 4 (mil millones) aproximadas. Lo único que se espera con esta nueva aparición de VR/AR es que se logre explotar al máximo y sus ingresos no lleguen a caer como los aparatos portátiles.

Por último, en la gráfica, Pelham Smithers hace una estimación para el 2019 en donde se muestra que las ventas de los videojuegos disminuirán. Trasladarse de los \$ 138 mil millones a un aproximado de \$ 135 mil millones. Poco a poco se repite con mayor frecuencia que los juegos se están diseñando con fines de lucro sobre diversión, lo cual muchas empresas están adoptando esa nueva tendencia, causando un gran enfurecimiento de los consumidores. En la página, *Wolf Street The Stories Behind Business, Finance & Money*, los analistas de Pelham Smithers anuncian las principales quejas que tienen los jugadores y causaron la disminución en los ingresos de los videojuegos para los siguientes años. Williams, A. (2019). Una de las mayores quejas es el *Pay to Win* o traducido al español *Pagar para Ganar*. Esto hace referencia a que las empresas añaden accesorios dentro del juego que se consiguen de varias formas. Sin

embargo, a través de dinero es la manera más rápida y con menor esfuerzo, lo que garantiza un mayor nivel de superioridad contra los demás adversarios en las partidas.

Pay to Win es una táctica de la cual se quejan con muy regularidad de los consumidores de EA. Esto lo vemos en juegos como *Star Wars: Battlefront II* o *Plants vs Zombies 2*, incluso en otras empresas como Ubisoft, en donde incluso se llegó a tal extremo de despedir a un trabajador por estar en contra de sus políticas de micropagos se encuentren en todos sus juegos. Esto lo podemos ver en la publicación que hizo el trabajador, tiempo después de su despido, en su cuenta oficial de Twitter. *Anexo#2*. Otra queja de parte de los consumidores, son por las versiones incompletas del juego a su hora de lanzamiento. la compañía incrementó sus ganancias, no por la cantidad de juegos vendidos, sino por la cantidad de DLCs vendidos para un juego. En sus primeros momentos de inicio (1999) el *Downloadable Content* o traducido al español: *Contenido Descargable* tenía una funcionalidad distinta a la de hoy en día. El DLC traía un contenido nuevo, con otras historias, otros personajes y/u otros lugares que servía al jugador para expandir el universo del juego que había comprado. Para 2005, Electronic Arts cambia su visión de los DLCs y ahora servirán con un duplicado o una breve extensión del universo ya existente. Actualmente (2019), los DLC ya no parecen una amplitud del contenido, sino que son parte fundamental para terminar la historia del juego. Aumentando la crítica negativa y el odio hacia la empresa de parte de los clientes porque el monto es sumamente alto, lo cual causa que varios jugadores no logren terminar la historia.



George Fan
@thegeorgefan



Regarding recent rumors, it is true I was laid off by EA/PopCap, and also true that I was against making PvZ2 a freemium game. That's all I'll say on the matter for now

♡ 3.440 10:37 - 21 nov. 2017



💬 1.256 personas están hablando de esto



Anexo#2

5.- TERCER CAPITULO

IMPLEMENTACION DE EA A NUEVAS TENDENCIAS

VR/AR

Últimamente, la Realidad Virtual se ha establecido como el camino a seguir en la industria de los videojuegos. En octubre del 2018 Samuel Rivera, productor asociado a la saga FIFA, habló sobre los objetivos de la saga para los próximos años. El primer objetivo planteado es conseguir que los partidos se vean igual que en la televisión; gracias a la potencia y recursos que les de la siguiente generación de consolas: Play Station 5 o la siguiente XBOX. El Segundo objetivo que comenta Rivera, para la próxima generación, es la realidad virtual en la saga FIFA; poder jugar a FIFA como si fueras uno de los jugadores dentro de la cancha. Para la implementación del VR, Electronics Arts puede tomar dos opciones.

Lo primero sería la más conocidas, el uso de gafas de realidad virtual con el mando estándar. Sería cambiar la perspectiva habitual a una en primera persona la cual nos permite ver y escuchar de la misma forma como si realmente estuviéramos allí. Sin embargo, al tener el mando de la consola, el manejo del jugador no cambiaría y sería el mismo que se ha mantenido toda la vida. Esta es la modificación más accesible con respecto a la implementación de VR que tiene en mente EA Sports. La segunda opción sería además de la implementación de los cascos de VR y los mandos, también se utilizaría una plataforma donde se realizaría los movimientos de correr, saltar, y patear, sin tener que moverse del sitio. Esto generaría tener los controles separados. Por una parte, mediante los mandos, el jugador lograría hacer los pases y

centros; y, por otro lado, mediante la plataforma, se realizaría los cambios de dirección, correr, saltar e incluso hasta regatear. La plataforma a la que se hace dicha referencia es la Virtuix Omni, la cual fue lanzada a inicios del 2014.

6.- CONCLUSION

Luego de la investigación y análisis logramos responder a la pregunta planteada al inicio del documento: ¿De qué manera las innovaciones implementadas en los videojuegos del género deportivo de EA han evolucionado en la última década (2009-2019)? Electronics Arts ha conseguido posicionarse como líder en el mercado de creación y distribución de videojuegos alcanzando a superar a sus mejores rivales. EA tiene un público amplio, gracias a su diverso catalogo que ha ido en aumento. Aun mejor, ellos saben cómo mantener a su público mediante las pequeñas mejoras que realizan cada año; a lo largo de todo este tiempo se ha hecho posible la visualización que ha logrado en sus juegos. Además de sus sagas principales de juegos, es en sus sagas de juegos deportivos en donde encontramos mayor evolución en tanto a sus controles, gráficos, ligas de equipos, personalización de habilidades e incluso en sus modos multijugador online.

También encontramos que estamos evoluciones dentro de sus videojuegos se han llevado a cabo por motivo de las expectativas de la empresa que has logrado trazar el rumbo año tras año. Tomar en cuenta a su público es una estrategia que les ha funcionado y perdurado a en esta última década. Vemos con certeza la manera, como EA sabe prevenir una crisis o de qué forma superar una. Dentro de su primer declive en 2013 – 2014 lo supera con éxito al momento de cambiar completamente su motor grafico e implementar nuevos controles. Ahora 2018-2019 está pasando por algo similar y está apostando todo a los nuevos juegos que tiene pensado lanzar que puedan superar el problema.

Por otra parte, Electronics Arts es una empresa que nunca ha ido en contra de las nuevas tendencias y se encuentra al tanto de ellas. Por esa parte, sabe que en los últimos años los juegos de VR/AR han comenzado a ganar popularidad entre los jugadores. Por ese motivo, EA ya comenzó a especular y bosquejar su objetivo de vincular el VR en sus títulos de genero deportivos. De parte de un asociado a la saga sabemos las ideas en las cuales se está trabajando a futuro. Sin embargo, sigue siendo un futuro muy lejano por motivos de que la industria no cuenta con las tecnologías y los recursos necesarios para la realización de buenas entregas con una realidad virtual decente. La comunidad de jugadores no están pidiendo a gritos un juego con tales características, sino que presente una mayor calidad en la jugabilidad, que presente mayor contenido, que no presenten error y mayor desarrollo del sistema. Hablando de la jugabilidad en la saga de FIFA, a EA Sports todavía le queda un largo camino por recorrer y del cual puede sacar provecho; para eso solo hay que darle un vistazo a la competencia PES de la cual aprender e incorporar para sus futuras entregas. Además, dicha implementación no es para nada factible por dos razones: por su alto coste y porque la gran mayoría no posee habilidades para jugar de manera tan realista. La realidad aumentada funcionaría si se implementa de manera correcta; como una nueva modalidad y de manera opcional, al igual de otros modos que han logrado despertar el interés en el público.

Electronic Arts es una gran compañía la cual demuestra un gran compromiso e interés ante la crítica de sus clientes; es por eso su gran a fan de ir mejorando constantemente. Por eso se llega a considerar que EA siempre va evolucionando con sus nuevas implementaciones.

7.- BIBLIOGRAFIA

- 2018 Video Game Industry Statistics, Trends & Data - The Ultimate List. (2019). Retrieved 15 June 2019, from <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>
- FIFA 20 - Soccer Video Game - EA SPORTS Official Site. (2019). Retrieved 15 June 2019, from <https://www.ea.com/games/fifa/fifa-20>
- Benson, J. (2015). EA Makes Twice as Much from DLC as it Does from Selling Full Games Online. Retrieved 19 July 2019, from <https://www.kotaku.co.uk/2015/11/02/ea-makes-twice-as-much-from-dlc-as-it-does-from-selling-full-games-online>
- García, A. (2012). Electronic Arts gana la "Caca Dorada", el premio a la peor compañía de América. Retrieved 10 July 2019, from <https://www.zonared.com/noticias/electronic-arts-gana-caca-dorada-premio-peor-compania-america/>
- Gilbert, A. (2017). Electronic Arts may need to rethink pay-to-win practices. Retrieved 3 July 2019, from <https://www.thesfhscrier.com/electronic-arts-may-need-to-rethink-pay-to-win-practices/>
- Hruska, J. (2015). EA executive calls on-disc DLC complaints 'nonsense,' but the truth is more complex - ExtremeTech. Retrieved 11 July 2019, from <https://www.extremetech.com/gaming/212245-ea-executive-calls-on-disc-dlc-complaints-nonsense-but-the-truth-is-more-complex>
- Marquez, R. (2019). E3 2019: fechas, horarios de las conferencias, emisiones en directo y todo lo que necesitas saber. Retrieved 24 June 2019, from <https://www.vidaextra.com/eventos/e3-2019-fecha-horario-conferencias-todo-que-necesitas-saber>
- Mora, A. (2019). ¿Necesitas un casco de realidad virtual?. Retrieved 31 July 2019, from <https://www.pcworld.es/mejores-productos/otros-dispositivos/cascos-realidad-virtual-3681582/>
- Morran, C. (2012). The Voters Have Spoken: EA Is Your Worst Company In America For 2012!. Retrieved 10 June 2019, from <https://consumerist.com/2012/04/congratulations-ea-you-are-the-worst-company-in-america-for-2012.html>
- Morran, C. (2013). EA Makes Worst Company In America History, Wins Title For Second Year In A Row!. Retrieved 10 June 2019, from <https://consumerist.com/2013/04/09/ea-makes-worst-company-in-america-history-wins-title-for-second-year-in-a-row/>
- Nelva, G. (2015). Electronic Arts Still #1 Publisher for PS4 and Xbox One; Posts Revenue Breakdown by Platform. Retrieved 12 July 2019, from <https://www.dualshockers.com/electronic-arts-financial-results/>

- Lagny, A. (2016). Le marché du PC et du Gaming est en pleine forme - Articles divers. Retrieved 5 July 2019, from <https://www.cowcotland.com/news/55926/marche-gaming-pleine-forme.html>
- Ramón, J. (2018). FIFA 18 enseña sus impresionantes cifras de ventas obtenidas este año. Retrieved 23 June 2019, from <https://generacionxbox.com/fifa-18-vende-copias-en-el-mundo/>
- Ros, I. (2017). EA despidió al creador de Plants vs Zombies por oponerse al «pay to win». Retrieved 3 July 2019, from <https://www.muycomputer.com/2017/11/22/ea-plants-vs-zombies-pay-to-win/>
- San Simón, J. (2018). Ventas UK: FIFA 19 cae con respecto a FIFA 18, pero ya es el juego más vendido de 2018. Retrieved 23 June 2019, from <https://www.eurogamer.es/articles/2018-10-01-ventas-uk-fifa-19-cae-con-respecto-a-fifa-18-pero-ya-es-el-juego-mas-vendido-de-2018>
- Strickland, D. (2017). EA earns \$1.68 billion in microtransactions in FY2017. Retrieved 12 July 2019, from <https://www.tweaktown.com/news/57475/ea-earns-1-68-billion-microtransactions-fy2017/index.html>
- Tassi, P. (2017). In 2017, EA Has Turned Into An Industry Punching Bag Once Again. Retrieved 16 June 2019, from <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/11/13/in-2017-ea-has-turned-into-an-industry-punching-bag-once-again/#65cb03224d5a>
- Usher, W. (2012). Why People Hate EA? Ten Simple Reasons. Retrieved 23 June 2019, from <https://www.cinemablend.com/games/Why-People-Hate-EA-Ten-Simple-Reasons-43696.html>
- Varela, R. (2019). E3 2019: Horarios de las conferencias, fechas y ver online en directo. Retrieved 24 June 2019, from <https://vandal.elespanol.com/reportaje/e3-2019-todo-lo-que-sabemos-y-esperamos-fecha-conferencias-juegos-rumores>
- Villanueva, R. (2018). Productor de FIFA: nos gustaría tener el Ascenso MX y la Liga MX femenil. Retrieved 31 July 2019, from <https://www.3djuegos.com/mx/noticias-ver/186780/productor-de-fifa-nos-gustara-tener-el-ascenso-mx-y-la-liga/>
- Williams, A. (2019). Video Game Industry Stalls, Stocks Plunge. What's Going On?. Retrieved 22 June 2019, from <https://wolfstreet.com/2019/03/13/video-game-industry-stalls-stocks-plunge-whats-going-on/>