

Industria del videojuego: Empresa

Profesor: Pere Torrents

Acerca de mi:

- Licenciado en Economía por Universitat de Barcelona
- Posgrado en Comercio Internacional por la UB
- Posgrado en “Comunidades Europeas” por Ministerio de Asuntos Exteriores

Experiencia profesional:

- Dirección de contenidos www.hastajuego.com
- Fundador Pebegat Six -> Ubisoft Mobile
- Director General Gaelco Móviles
- Director General Player X Mobile Media Spain - ZED
- Head of Mobile Softonic
- Business Development Manager Layers
- mEducation Manager GSMA
- Fundador Gamebcn

Objetivos de la asignatura

- Entender estructura empresas y su posición en mercado
- Aprender proceso de creación de empresa
- Dominar herramientas de conceptualización de negocios
- Conocer procesos de gestión profesional de proyectos
- Estructurar planteamientos de negocio según tipología de cliente

Tema 1:

Las empresas de videojuegos

Industria

industria

Del lat. *industria*.

1. f. Maña y destreza o artificio para hacer algo.
2. f. Conjunto de operaciones materiales ejecutadas para la obtención, transformación o transporte de uno o varios productos naturales.
3. f. Instalación destinada a la **industria**.
4. f. Suma o conjunto de las **industrias** de un mismo o de varios géneros, de todo un país o de parte de él. *La industria algodonera. La industria agrícola. La industria española. La industria catalana.*
5. f. Negocio o actividad económica. *La industria del espectáculo, del turismo.*

industria pesada

1. f. **industria** que se dedica a la construcción de maquinaria y armamento pesado.

de industria

1. loc. adv. De intento, a propósito.

caballero de industria

caballero de la industria

Industria

industria

Del lat. *industria*.

- 
1. f. Maña y destreza o artificio para hacer algo.
 2. f. Conjunto de operaciones materiales ejecutadas para la obtención, transformación o transporte de uno o varios productos naturales.
 3. f. Instalación destinada a la **industria**.
 4. f. Suma o conjunto de las **industrias** de un mismo o de varios géneros, de todo un país o de parte de él. *La industria algodonera. La industria agrícola. La industria española. La industria catalana.*
 5. f. Negocio o actividad económica. *La industria del espectáculo, del turismo.*

industria pesada

1. f. **industria** que se dedica a la construcción de maquinaria y armamento pesado.

de industria

1. loc. adv. De intento, a propósito.

caballero de industria

caballero de la industria

Sector económico

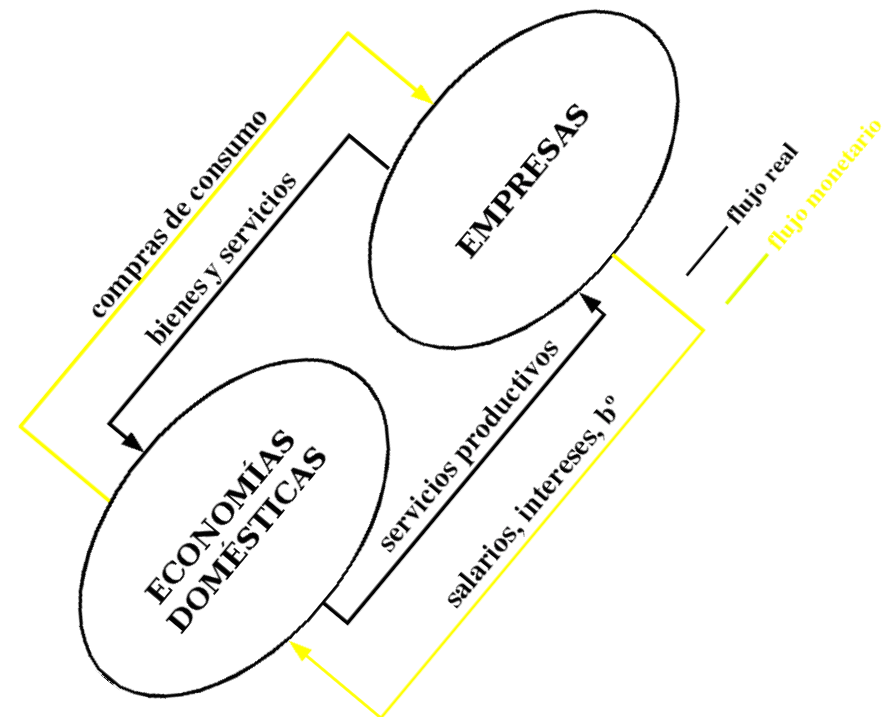
- Agrupación de actividades que tienen características comunes, guardan una unidad y se diferencian de otras agrupaciones.
- División según procesos.
- Existencia de interrelaciones entre distintas empresas
- Cadenas de valor añadido.
- Especialización de actividades.
- Clasificación Nacional de Actividades Económicas - [CNAE](#)

Interacción – Interrelación



Flujo circular de la renta

Movimientos de capital correspondientes los pagos (transferencia financiera) que hacen las empresas a las familias, a cambio de su trabajo u otros factores productivos, y los que hacen las familias a las empresas para comprar (transferencia financiera) sus bienes y servicios.



DEVELOPER



Videojuego Social



- Fundada en 2009
- Juegos para:
 - Facebook
 - Smartphone
- >50 Millones MAU



Jelly Splash



Pearl's Peril

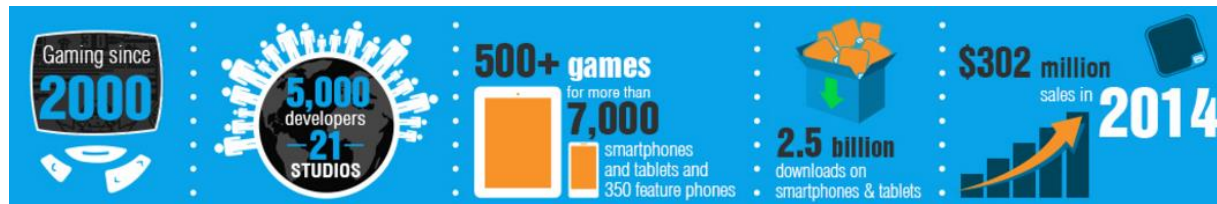


Diamond Dash

Videojuego Móvil



- Fundada en 2000
- Familia Guillemot
- Juegos para:
 - Móvil
 - Smartphone / Tablet
 - MAC
 - Consola



Videojuego Casual



The term "casual games" is used to describe games that are easy to learn, utilize simple controls and aspire to forgiving gameplay – IGDA 2006

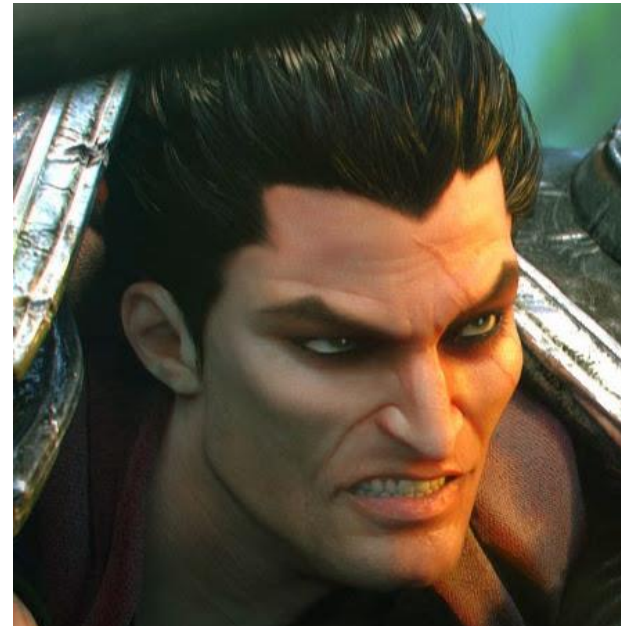
- Fundada en 2002
- Juegos para:
 - PC
 - Móvil
 - Facebook
- Especialización:
 - Casual
 - Hidden Object



Videojuegos core



- Fundada en 2006
- Juegos para:
 - Windows
 - Mac
 - Android
- Especializada en un género
 - Multiplayer Online Battle Arena



Herramientas de desarrollo

- Motor de desarrollo multiplataforma
- Creación de juegos para:
 - Desktop
 - Móvil
 - Consola
 - Web
- Unity Personal y Pro



Herramientas de desarrollo

- Fundada en 1999
- Empresa Alemana
- Desarrollo:
 - Herramienta –CryEngine
 - Desktop
 - Consola
 - Móvil
 - Juegos: Far Cry, Crysis
- EA, Ubisoft, NVIDIA, etc.

FARCRY

CRYSIS 3

RYSE
SON OF ROME

CABAL II
THE NEOFORCE ERA

Herramienta de desarrollo:



- Epic Games - 1991
- Participada por Tencent (48,4% - 330M USD)
- Desarrollador:
 - Herramienta Unreal Engine
 - Juegos Desktop Consola Móvil



MMO Middleware



- Exit Games
- Back End para:
 - Realtime
 - Multiplayer
 - Multiplataforma
 - Matchmaking
- Integrable con:
 - Unity, Unreal, HTML5, Android, iOS, etc.



Game Analytics:

- Empresa Americana
- Análisis de datos:
 - Adquisición
 - A/B Testing
 - Automatización MKT
 - Unificación datos
- Clientes:
 - Web
 - Móvil
- Crecimiento F2P



Publicidad in-game



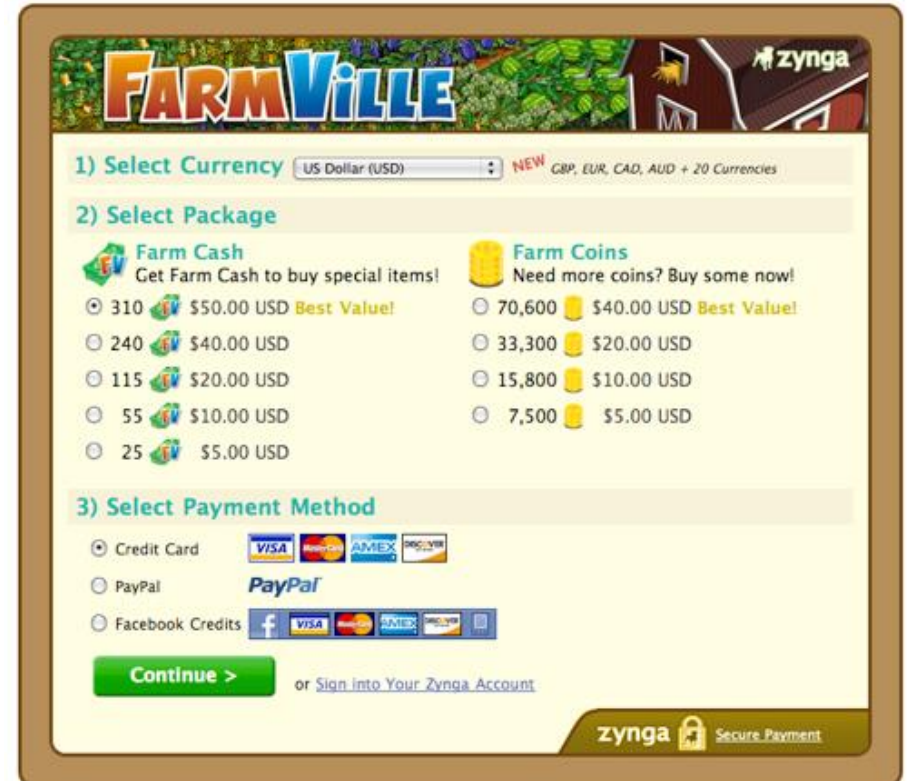
- Marketplace de publicidad móvil
- Especialización: Juegos
- Servicios
 - Publicidad
 - Promoción cruzada
 - Direct Deals
 - Analíticas
- María Alegre



Pagos y Optimización



- Herramienta de pagos
- Asociación a:
 - Cuenta bancaria
 - Tarjeta de crédito
- Pagos para:
 - Directo
 - Suscripción
 - In-Game



Adquisición de jugadores



- Plataforma de video streaming:
 - Playthrough
 - Retransmisión partidas
 - Otros
- Filial Amazon

Juegos destacados Juegos que la gente está viendo ahora



League of Legends
210,497 espectadores



Dota 2
87,027 espectadores



Hearthstone: Heroe...
50,272 espectadores



Counter-Strike: Glo...
26,638 espectadores



World of Warcraft
21,677 espectadores



Call of Duty: Black ...
18,788 espectadores



Dungeons & Dragons
12,839 espectadores



StarCraft II
8,608 espectadores

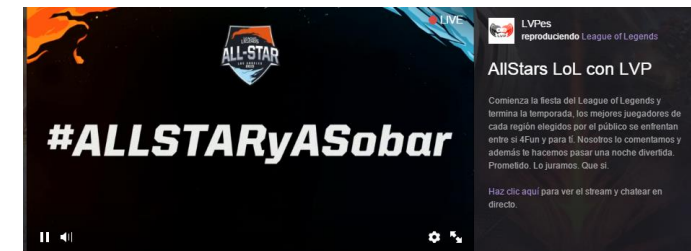


Street Fighter V
8,071 espectadores



NBA 2K16
7,002 espectadores

[Ver todas las partidas en directo »](#)



Desarrolladores consola:

- Fundada en 1991
- Desarrollador:
 - Juegos PC inc. Shareware
 - Consola
 - Unreal Engine
 - iOS
- Venta IP “Gears of War” a Microsoft



Publisher Consola



- Editor
- Títulos propios o terceros
- Gestora de derechos para comercialización:
 - Marketing, Prensa y RRPP
 - Relación canales – PVP
 - Royalties / Mínimo Garantizado



Fabricantes de consola



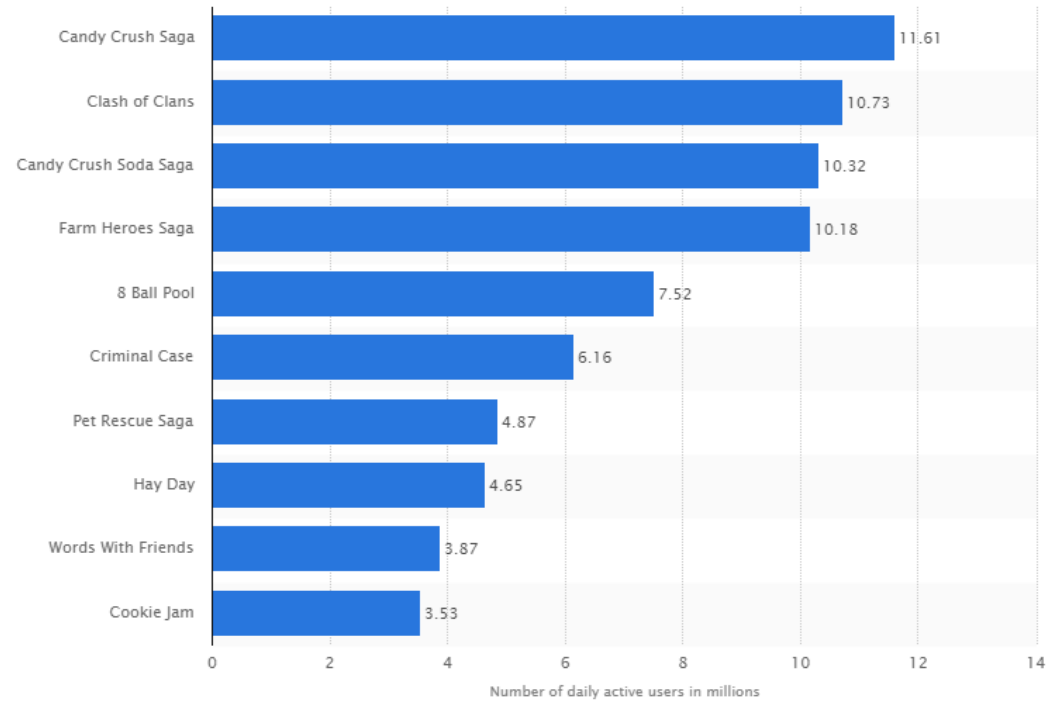
Microsoft



Distribución social:



- Fundada en 2004
- Open Graph
- Contenido de pago
 - Compra directa
 - Suscripción
- Plataforma de publicidad



November 2015

Cloud gaming



- Distribución electrónica
- Alquiler de juegos
- Streaming de juegos
- PC – Mac
- Adquirida por Sony (4/2015)
- Cerrada (4/2015)



Distribución móvil



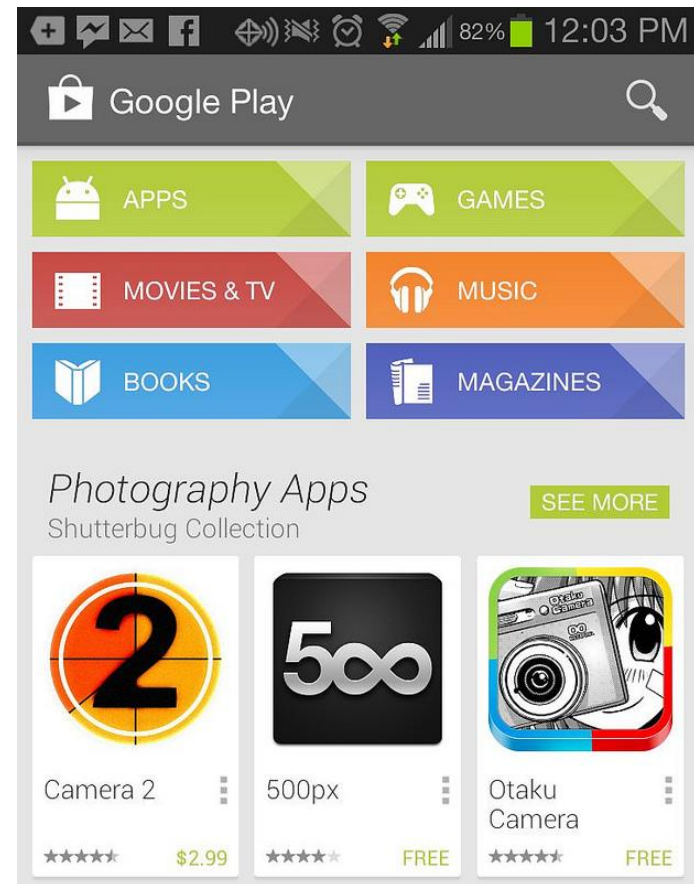
- Lanzada en 2008
- Juegos categoría 1
- Dispositivos iOS
 - Móviles
 - Tablets
 - Apple TV
- Dominancia Freemium
- Revenue Share
- Curación contenido estricta



Distribución móvil



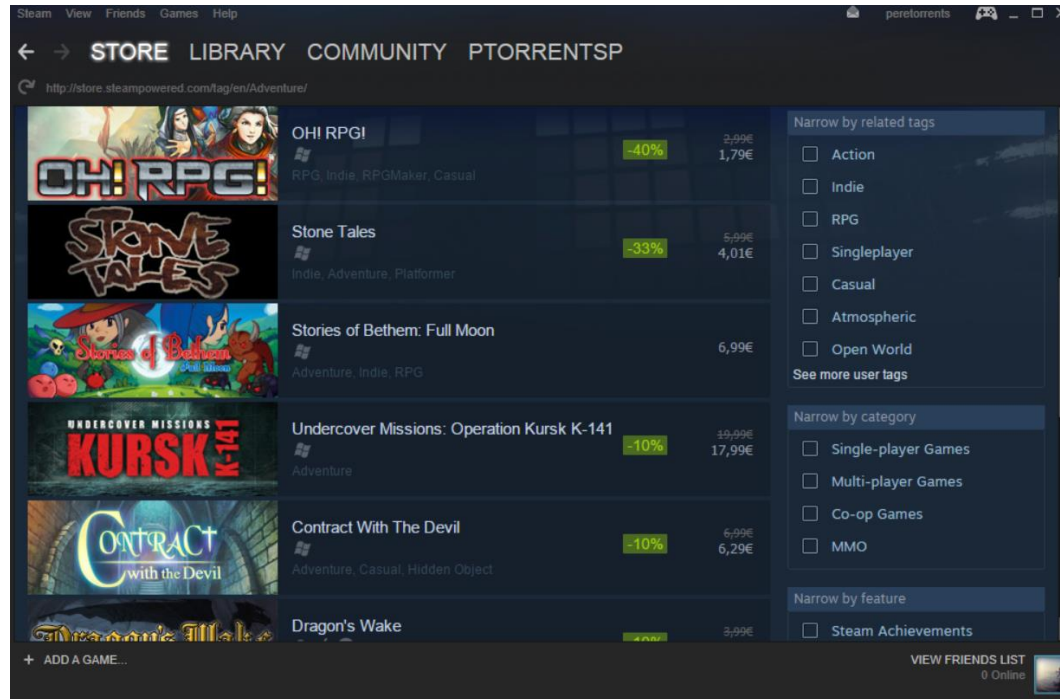
- Lanzada en 2008
- Juegos categoría 1
- Dispositivos Android
 - Móviles
 - Tablets
 - Smart TV
- Dominancia Freemium
- Revenue Share
- Curación contenido laxa



Portales distribución



- Fundada 2003
- Contenido para
 - Desktop
 - Móvil
 - PS3
- Distribución
 - Directa – Indie
 - Publisher
- Revenue Share



Portales distribución



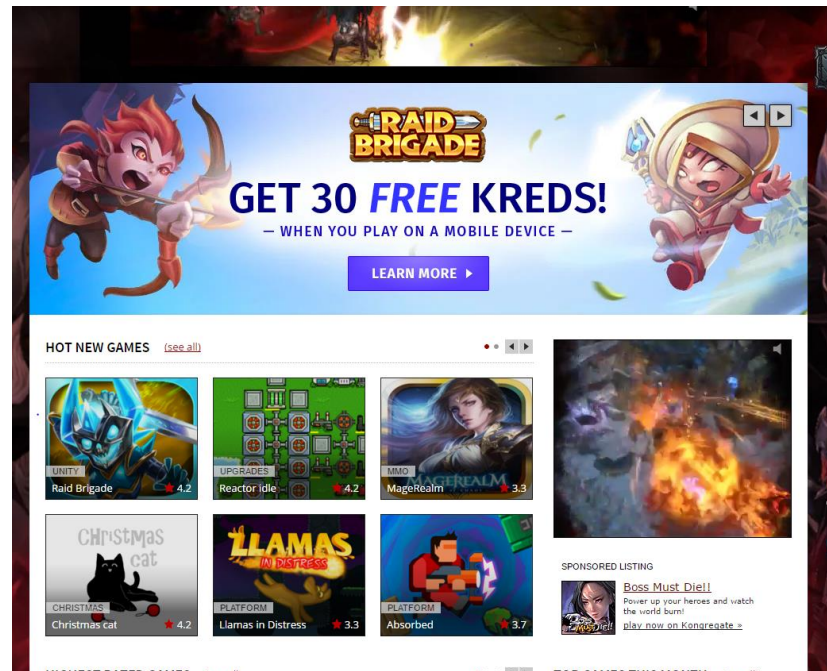
- Descarga
- Actualización
- Móvil
- Contenido para
 - Desktop
 - Móvil
- Distribución
 - Directa
 - Publisher
- Revenue Share
- Sesgo EA
- Competencia STEAM



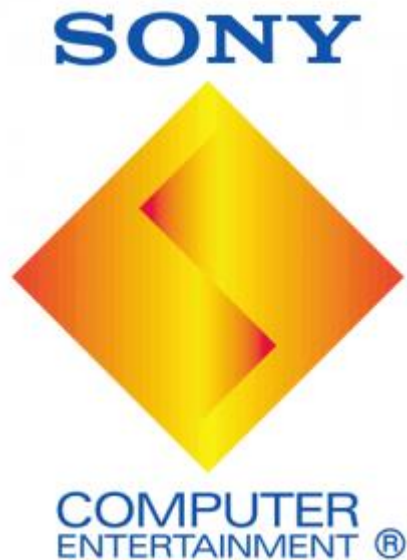


Portales distribución

- Historia dos hermanos
- Adquisición Gamestop
- Juegos para
 - Web
 - Móvil
- Ingresos
 - Publicidad
 - Premium
 - Publishing
- +100.000 Juegos



Distribuidores consola - Online



Distribución física

- Decrecimiento
- Concentración
 - Demanda
 - Oferta
- Auditoría GFK
- Elementos propios
 - Duplicación
 - Logística
 - Almacenaje
 - Devolución
- Ciclo de vida más corto



Desarrollador



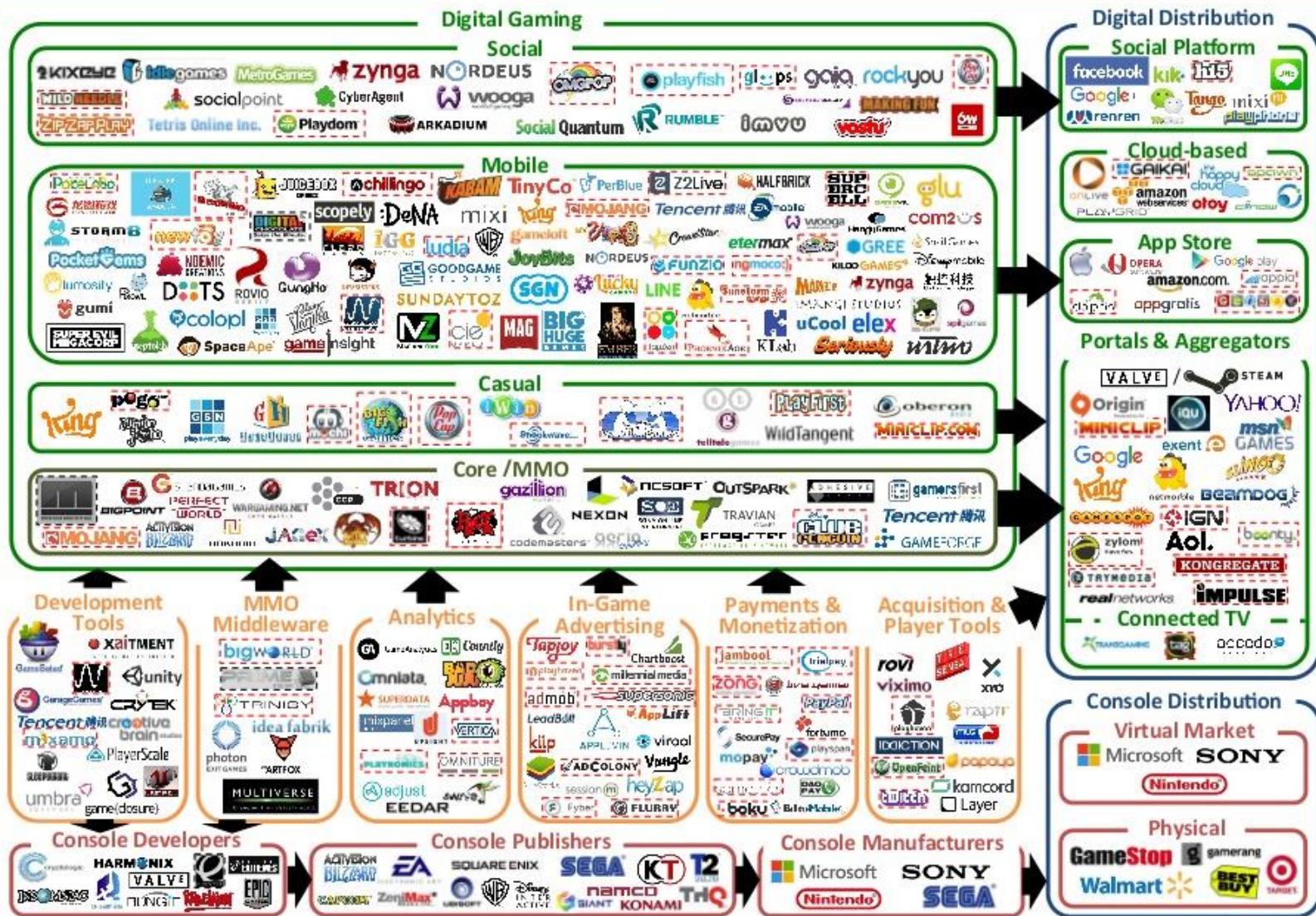
Desarrollador



GAMING LUMAscape

DEVELOPER

CONSUMER



Denotes acquired company

Denotes shuttered company

© LUMA Partners LLC 2015

Cadena de valor

La cadena de valor empresarial, o cadena de valor, es un modelo teórico que permite describir el desarrollo de las actividades de una organización empresarial generando valor al cliente final, descrito y popularizado por [Michael Porter](#) en su obra *Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance* (1985).¹

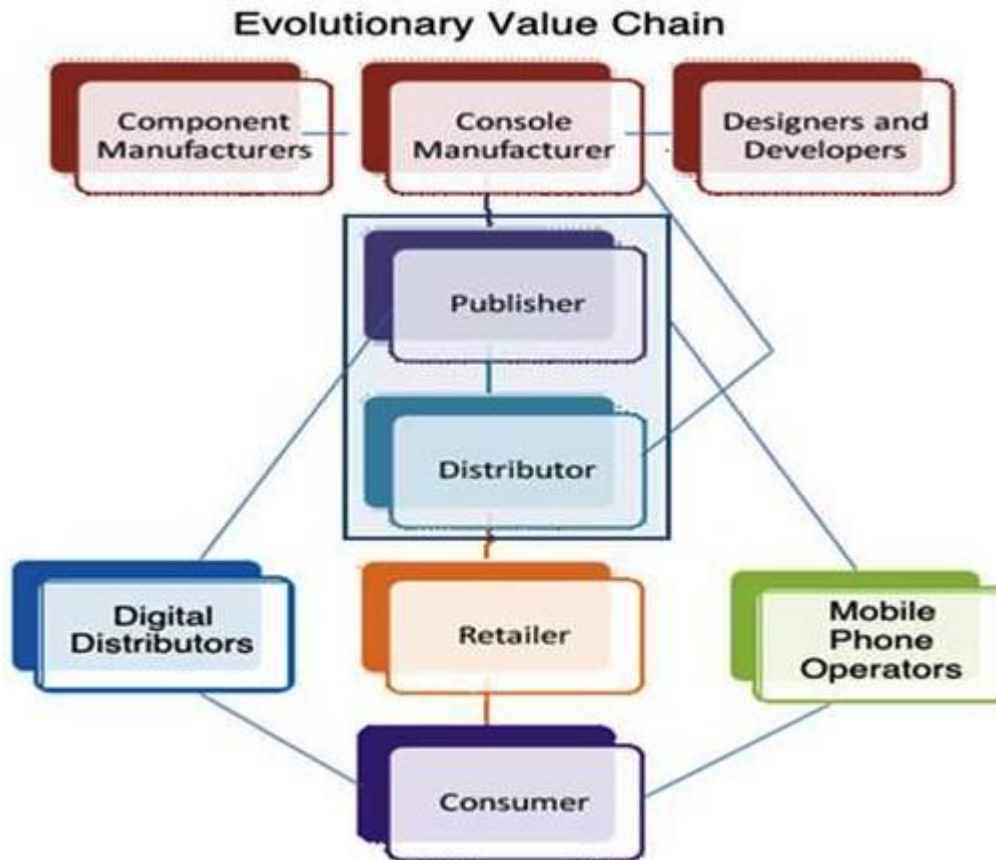
Cadena de valor

Modelo publisher



Self Publishing

Relación de la cadena

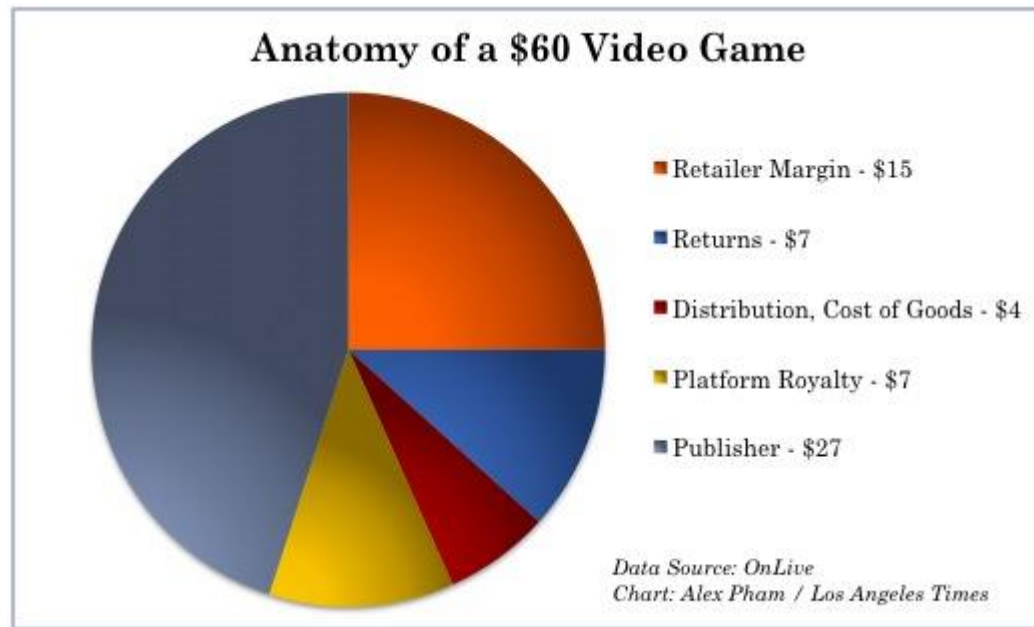


Actividades de la cadena



Figura 1: Cadena de valor en la industria del videojuego (Porter, 1996).

Anatomía de la cadena



Industria del videojuego: Empresa

Profesor: Pere Torrents