De la Pompeu Fabra tenemos empresas:

* Lince (aragami)
* A crowd of monters (para Xbox live 360) que ahora es THCD BARCELONA o algo asi
* Picolo (salieron en el Game Awards)
* Nomada (gris?)
* Baby robot

Su juego de la pompeu es su primer juego. Pero la ley dice que la cualquier tesina es parte de la Universidad y tamb de la persona (por partes iguales). En teoría, luego no es así. La Pompeu no mira nada. Entonces Dani solo pide que le cambiemos el título. Lo único es que todos estemos de acuerdo en sacar el juego a nivel comercial. Hay que hacer un pacto o algo.

En España hay poca cultura empresarial y lo desconocido da miedo. Como Alien, no te enseñan el alien porq lo desconocido da miedo si te enseñan al tio disfrazado ya no da miedo.

Patente: registro de una invención. Ej: Mago David Coper que vuela. Ese truco está patentado. Para hacer que consiga que vuela. Es una invención. La informática es impatentable pq es muy difícil saber que esta copiado de que no.

Una marca es un nombre. Yo tengo prohibido llamar a un juego TheSims o usar su logo parecido o algo así.

El algoritmo de compresión de los GIFs eso esta patentado. Por que? Pq en su día consiguieron convencer al juez de que eso es suficientemente innovable de ellos. En general el código fuente NO está patentado, salvo algunas excepciones como esta.

Para conseguir una patente, se tarda mucho. Pero para proteger está el registro notarial. Yo voy a un notario (funcionario del estado) que puede hacer un deposito notarial. Ellos tienen una caja fuerte donde guardan documentos (por ejemplo testamentos para cuando te mueres). Esta técnica se puede usar por ejemplo para marcas de perfume. Yo me voy al notario con el código fuente del juego, con un CD, un papel o lo que sea. Y le pido un registro notarial (cuesta a lo mejor 150€ por año). Y yo voy y le digo ves estos documentos y guardes este documento y lo firma y lo guarda.

Cuando un policía o notario declara en un ante un juez no tiene que demostrar que es verdad.

Entonces yo puedo llevar al notario y decir en el día tal yo tenia algo. Y si el no demuestra que ese código lo tenia antes que yo pues F por el. Pero esto normalmente no se lleva a juicio.

ESTO ES CUANDO TENGO MIEDO DE COPIA. SI YO COJO VOY A ENSEÑARLE EL JUEGO A ALGUIEN. Antes de tener la reunión yo voy al notario. Si yo lo voy a publicar entonces no tiene sentido.

# START-UPS

empresa levantada con poco dinero, desde 0. Casi todas son así, a no ser que Telefonica abra otra empresa

Zara, cuya raíz es Inditex. Amancio Ortega. Empezó como un start-up.

Sinónimo Pyme (pequeña y mediana empresa) o tamb SME (small médium enterprise). Se suele asociar a sectores de innovación, tecnología, creatividad.

# ¿Qué es una empresa?

Entidad jurídica, con unos **propietarios** q tienen permiso del estado para emitir y cobrar **facturas**. Hay distintos tipos: SL, SA, corporativas….

Podría ser una entidad física (personas), o jurídicas (empresas, locales).

Para registrarse en España hay un número de identificación de la empresa. CIF (código de identificación fiscal Letra-Dígitos). El gobierno lo registra en el **registro mercantil**.

Hay varios tipos de empresa:

* **SL**: pequeño. En Inglaterra se llama PLC.
  + Se necesitan 3000 € de capital social
  + Tiene que ser 100% desembolsado
  + No pueden salir a bolsa
  + Pocos socios
  + Participaciones
* **SA**: grande
  + Capital social de 60000€
  + 25% desembolsado
  + Puede salir a bolsa
  + Infinitos socios
  + Acciones

¿Cómo hacemos para repartirnos la propiedad de la empresa?

Cuantas mas acciones tengo, más propiedad tengo.

Si yo hago la SL con 3000 euros, divido en participaciones de 10€ la empresa. Entonces tenemos 300 acciones/participaciones.

* Miriam tiene 240 particiones
* Marta se queda 10
* Xin 50 acciones

Si hacemos 240/300 = 80% de la empresa

Marta el 3%

10/300 = 17% de la empresa

Las decisiones se toman por mayoría, por lo que Miriam podría tomar por ella solas decisiones.

Si ahora Marta dice yo tengo poco dinero, pero voy a trabajar mucho (tiene **capital-trabajo**). Pues se queda con mayor propiedad de la empresa. No solo depende del dinero. Tiene que estar aceptado por todos.

Capital social: cantidad de dinero con la que se funda una empresa (no tiene nada que ver con las reservas). Limita la responsabilidad. Esto se hace para reducir el miedo. Si me ponen una multa (sin que haya mala fe), como mucho me multan con 3000 euros.

El capital social es la condición de quiebra. Cuando la empresa tiene menos dinero en reservas que su capital social, se viene quiebra o estamos en quiebra.

Junta de accionistas: se reúne cada X meses y vota el cargo . Se le llama el consejero delegado.

Ahora la sociedad ya está creada. Aquí viene el IRPF, IVA

**Facturación**: cuanto dinero entra en la empresa al año.

Impuesto de sociedades.

El dinero sale de

* Socios
* FFF (Friends, family and )
* Subvenciones: tiene tasa de paro juvenil muy alto. Cualquier curro que dé curro a los jóvenes interesa. Suena a tecnología y eso interesa a los políticos. Somos la ultima de sus prioridades. Pongamos que somos 2000 personas en videojuegos. En Seat trabajan 100000 personas. Entonces nos hacen caso pero muy poco.
  + En Catalunya:
    - Acciò: departamento de innovació y tal.
    - ICEC: Institut catala de la empresa cultural
  + España:
    - Enisa: Empresa naconal de innovación sociedad. Fondo de inversión del estado para innovación
    - ICEX: instituto de comercio exterior de España.
* Inversores: son normalmente entidades jurídicas. Son empresas dedicadas a invertir. Ej: la Caixa. Pone el dinero y se mete en el negocio. Esto no es un préstamo. Si no, que tiene ahora una parte de la empresa y tiene poder de decisión. Esto se hace porque le mete 3000 pero de aquí a 3 años eso se convertirá en 6000. Esto es una plusvalía.

Tipos

* + **Públicos**: desde el gobierno, por ejemplo ENISA. O sepi (empresa tocha de España que invierte, tiene propiedad en iberia y telefónica). Privatizan empresas públicas.
  + **Fondos de inversión**:
  + **Capital riesgo**:

# Ampliación de capital

Se puede pedir un préstamo o crédito. Esto tiene un riesgo que luego puedes deber dinero (hasta tu capital social).

Otra opción es buscar inversores. Le enseñamos lo bonito que es y el inversor dice que sí. Entonces se hace una ampliación de capital. Se amplia el capital con el dinero del inversor.

A nivel contable la empresa tiene 3000 euros de capital social.

Debemos lo primero **tasar** **la** **empresa** (de mutuo acuerdo). La empresa dice como tenemos 2M de eutos ene l banco y tenemos 5 años de experiencia y pienso que valemos 15k. Y el inversor dice 10k por sus motivos. Se pacta que la empresa vale 12M(capital social). Y sobre los 12 el inversor mete 10M.

Resumen:

1. **Pre-money valuation**. Formas de calcularla
   1. Una opción es con un multiplicador según los beneficios. Normalmente es x2 o x4 (con patentes, con IP, con mas mierdas va subiendo)
   2. Si no tenemos beneficios lo que hacemos es decir a tanto el empleado. Cada empleado tiene una capacidad para valorar beneficio futuro y ya. Este fue el criterio de Sony.

Y a esto se le suma las reservas, claro.

Digamos que la pre-money valuation es de 9M de euros. Nos hemos puesto de acuerdo ambos en q la empresa vale eso antes de invertir nada.

Cada acción que valía 10€, ahora vale 9M/300=30.000€.

Si paso de 3000 a 9 millones tenemos una **prima** de 3000

1. **Emisión acciones nuevas**

El inversor mete 12M€ comprados en acciones a (30.000€ la accion). Eso son 400 acciones.

1. **Recalculo de los %.** Esto lo hace el notario.

Miriam sigue teniendo 240 acciones (30.000 cada una) –> 34%

Marta sigue teniendo 10 acciones (30.000 cada una) 🡪 2%

Xin 50 aciones (30.000 cada una) 🡪 7%

Sony tiene 400 acciones (30.000 cada una) 🡪 57%

El total son 700 acciones de la nueva sociedad. Y ahora vamos a los %

Los socios se han diluido. Al hacer la operación hemos perdido poder. Hemos perdido pero han entrado 12 M en la sociedad. Prestamos no afectan a las acciones pero tengo un riesgo. Un inversor ahora no puede quejarse de la empresa, se ha metido porq ha querido y la empresa no le debe nada.

# Que es la venta de la empresa

Sony convence a otro inversor de que le compre su participación. ¿Cuánto vale la participacion? Como mínimo lo que pago sony. 12M. La idea es q sony le vende las acciones al otro inversor. NO afecta al capital social de la empresa. No se recalcula nada.

Al crecer una empresa cada acción cuesta mucho. Tiene pocas alomejor solo 10, pero porq cada una es muy muy tocha. Se puede hacer un Split y vender una parte de una acción. Vas al notario y

Derecho de suscripción preferente: un socio preesxiste tiene prioridad antes que uno nuevo. Es habitual pero no siempre. Por ejemplo, ahora viene Sony y quiere vender las acciones a otro por un precio que no tiene sentido, pues los socios tienen preferencia.

## Venta parcial o total

Vendemos una parte. Se hace en función de las acciones que tiene cada uno. Pro-ratio o algo así. Se calcula a pacto. Se pacta un precio justo y vamos al notario. Si la empresa valía 21M, viene uno y compra la empresa con 50M. Las acciones cambian de manos pero no hay acciones nuevas.

Si sony vende sus acciones ES OTRA COSA.

Eduardo quiere comprar el 50% por un total de 50M. El piensa que la empresa vale 50M.

Miriam le pasa 120 acciones a Eduardo. 50M / 700 acciones total = cada acción 71k. Entonces miriam le pagan 120\*71.000 €

Esto solo pasa si la junta está de acuerdo. Aunque Dani tuviera una acción de Twitter y compraran Twitter no le preguntaron a él pero sí a la mayoría

# OPV (oferta publica de venta) IPO en EEUU

Es el Ibex. Yo tengo una sociedad que vale 100M € en acciones de 1€ cada una.

Hay 6 socios a partes iguales.

¿PQ se sale a bolsa? Queremos dinero pero no queremos a un tio diciendo lo que hay que hacer. ¿Q es la bolsa? Mercado publico abierto de compra de acciones. Entonces la empresa hace como un anuncio diciendo que voy a poner a la venta un 30% de la sociedad a 1€ cada acción.

Hemos ganado muchos inversores hormiguita en vez de uno muy grande. Viene quien quiera. Normalmente informa de ellos los bancos.

¿Puede un solo inversor comprarla? En teoría si pero no pasa. Si hay 30M de acciones en venta y hay peticiones de compra por 200M de acciones, se les ordena y se les da a los inversores mas pequeño. Los inversores no van por la bolsa. Elon Musk fue a hablar directamente con los de arriba para comprar la empresa entera

# Final de una empresa

Las empresas de videojuegos tienen 3 finales

## Quiebra

Eso

## Integración

Me integro en un grupo más grande

## Venta

Lo he petado y viene alguien y te paga 8M y se la das. Por ejemplo Minecraft.

Salto bomba daño en funciion de la altura y en área tamb de la altura

Dash con Z targeting , lanzo boomerang y lanzo el dash hacia el boomerang

Bola energía, dash hacia enemigos o bola energía que nos da un salto o algo así

Si recolecto los fragmentos del nivel me puede dar un aumento de daño, de vida o algo así

Monedas de Mario para recargar un tanque de energía tipo HollowNight

Vamos bien pero le queda mucho

Juego = tema + gameplay. Debemos juntarlo.

Tema: niña y madre que parece chulo pero no estamos teniendo en cuenta en nada el tema de la niña. La idea es que la madre quiere llevarle a la niña el muñeco a través del espíritu. Abduce el muñeco y lo guía por la casa para llegar a su niña y por el camino, va a haber recuerdos. Ensayame el discurso 200 veces para que llegue.

La madre ha muerto. La madre quiere que el muñeco le lleve las fotos a su hija.

¿Por qué se los quiere impedir? La muerte se está llevando a la madre al mundo de los muertos.

Si yo soy Publisher quiero ver ejemplos relevantes, quiero ver en 3D. Dashes como el espiritual queremos verlo en 3D. Lo máximo cercano posible a lo que queremos hacer pq sino el Publisher se pone a la defensiva

* **Ejemplos más relevantes**.
* Lore que esta chulo, tenemos que hacer que **las mecánicas tengan que ver con el lore**.. Por ejemplo: la madre puede lanzar boomerangs que son los platos favoritos de la hija

Perdemos mucho tiempo explicando lo evidente.

Recolectar: llamarlo de otra forma: ECONOMIA DE LA GAMEPLAY

Y aquí meteria la condición de victoria. Gameplay de medio plazo.

Ori y Hollow Night son juegos laterales, puede generar dudas

Jack and duxter hay mas

Plataformas mecánica en 2D no, es distinto.

* Idea bonita: no perdería la idea bonita, tenemos que plasmarla con las mecánicas, tenemos que hacer llorar al protagonista.
* La segunda diapo sobra (o al final)
* Referentes 3D, y mecánicas realacione con el lore
* Tu Objetivo / condición de victoria de encontrar a la niña
* Referentes 3D juegos