

# Introducción a la Industria y al Desarrollo de Videojuegos

## CARACTERÍSTICAS DE LA INVERSIÓN EN VIDEOJUEGOS

- Riesgo medio/alto (según proyecto y desarrollador)
- Alto retorno de inversión en caso de éxito
- Ciclo corto de vida del producto
- Alta proporción de intangibles
- Industria resiliente (cada fracaso genera nuevos proyectos)
- Alcance global



## OBJETIVOS

Existen distintos propósitos en la búsqueda de financiamiento para los desarrolladores de videojuegos.

Cada escala de producción tiene distintas prioridades pero con necesidades comunes.

- Conseguir los **recursos** faltantes en el desarrollo de un proyecto.
- Ampliar el **equipo** de trabajo.
- Ampliar el **alcance** de un proyecto.
- Cobertura de **costos** estructurales del estudio/equipo.
- Publicitar el **proyecto**.
- Adquirir **equipamiento** necesario para el desarrollo.

# ¿Cómo se financia un videojuego?



## CAPITAL PRIVADO

1. **Requieren alto nivel de formalización (sociedad, empleados, registros).**
2. Mediano plazo para evaluación y otorgamiento.
3. **Detalle general del proyecto y su plan de ejecución.**
4. Acceso a mayores montos de fondeo.

1

### FINANCIAMIENTO PROPIO

Ofrece independencia pero puede limitar el alcance del proyecto debido a las restricciones financieras.

2

### INVERSORES ÁNGELES

Individuos que apoyan técnicamente e invierten su dinero en proyectos a cambio de participación en la empresa (equity).

3

### CAPITAL DE RIESGO - PUBLISHERS

Inversión en proyectos a cambio de porcentajes sobre ventas futuras (revenue).

4

### CROWDFUNDING (Kickstarter, Indiegogo, Patreon)

Aportes de capital directamente de los usuarios interesados a través de plataformas en línea.



## CAPITAL PÚBLICO

1. **Alta burocratización.**
2. Largo plazo para evaluación y otorgamiento.
3. **Detalle pormenorizado del proyecto y su plan de ejecución.**
4. Exige rendición de gastos según el proyecto aplicado.

1

### APORTES NO REEMBOLSABLES

Inyección directa de capital a proyectos validados a través de un proceso de selección (Potenciar Videojuegos)

2

### PROGRAMAS DE IMPULSO ESTRATÉGICO

Planes de mediano/largo plazo con presupuestos asignados para fortalecer el ecosistema productivo.

3

### INCUBACIÓN + CAPITAL SEMILLA

Programas de asistencia integral para formación de empresas con fondeo a cambio de avances.

4

### INFRAESTRUCTURA + EVENTOS

Acompañamiento a la comunidad a través de equipamiento y organización de eventos específicos.

¿Qué necesito  
para conseguir  
dinero?



## RECOMENDACIONES PREVIAS

- Conocer en detalle las necesidades de capital
- Tener un plan de trabajo definido
- Elaborar un presupuesto coherente en tiempo y forma
- Definir Milestones
- Presentar al equipo y sus responsabilidades
- Detallar recuperos de inversión y rentabilidad esperada





## Investing in Game Studios

For Venture Capital (VC) Investors and Private Equity (PE) Investors



### VC

- Targeting promising studios launching (or about to launch) their first game
- Finding a winner early drives even more outsized returns versus other industries
- Strong studio management separates great investments from middling ones

### PE

- Targeting game studios with one or multiple hits under their belts
- Especially game companies already successful within a specific genre or niche
- Investing in growth-prospect studios likely to be acquired by a bigger publisher

**Learn more: [newzoo.com/consulting](https://newzoo.com/consulting)**



## PUBLISHERS

Empresas editoras y distribuidoras de videojuegos que **aportan capital y conocimiento** para poder lograr una efectiva comercialización y publicidad del proyecto.

Investigan de forma constante el mercado para encontrar los nichos adecuados a cada segmento.

Son **aliados estratégicos** de los desarrolladores para acelerar el éxito y reconocimiento del proyecto.

- Financian el **desarrollo** de videojuegos
- Financian la **publicidad** en plataformas
- Financian la **manufactura** (si es necesario)
- Aportan **feedback** de calidad
- Realizan **QA**
- Conocen el comportamiento del **mercado**
- Ofrecen **conexiones** con la comunidad global



## VENTAJAS

- Los Publishers pueden manejar toda la comercialización del videojuego.
- Pueden proveer financiamiento en cada etapa del proyecto.
- El equipo puede enfocarse en finalizar el desarrollo del videojuego.

## DESVENTAJAS

- Los Publishers pueden querer promocionar el juego como propio (sin crédito al dev).
- Pueden reclamar intervención en el proceso creativo (deal-breaker?).
- Pueden exigir una parte considerable de los ingresos (20% al 70% según el caso).
- Pueden solicitar 100% del recupero la inversión antes de repartir ganancias al dev.



## ¿DÓNDE ENCONTRARLOS?

La dinámica propia de la industria de videojuegos exige la *inversión continua en la internacionalización* con el fin de acceder a los principales mercados de consumo y capital de riesgo.

**Resulta *imprescindible* la participación en rondas de negocios y ferias internacionales para visibilizar la industria argentina y su potencial.**

- Ferias de la industria (EVA, Gamescom LATAM, GDC, Gamescom)
- Rondas de negocio regionales
- Misiones comerciales
- Intermediarios (estudios, incubadoras, academias).
- Actores clave (empresarios, docentes, representantes).
- Redes sociales





**MUCHAS  
GRACIAS**