

Bienvenidos

Soy Alfonso Jurado e intentaré no aburriros...



estudio
NEMO

www.estudionemo.es

- Fundador de Estudio Nemo.
- Presidente de la asociación Granada Jam, asociación de creadores de videojuegos de Granada.



La industria del videojuego en la actualidad

HOME CONSOLE EUROPEAN SALES IN 2017

(Million units)

4,1	UNITED KINGDOM
3	FRANCE
2,4	EASTERN EUROPE
2	GERMANY
1,3	ITALY
1,3	SPAIN
0,9	SCANDINAVIA
0,8	BENELUX



- Los videojuegos proporcionan actualmente más ganancias que el cine
- Vender un videojuego en el mercado internacional puede tener muchas ventajas
- Se ha producido una apertura del mercado mediante distintas plataformas digitales
- La descargas de aplicaciones alcanzó ya en 2012 los 50 billones



La industria del videojuego en la actualidad

WORLD VIDEO GAME MARKET #9

JAPAN IDATE Forecasts MARKET TRENDS IN 2016 (Million EUR)



Digital Distribution

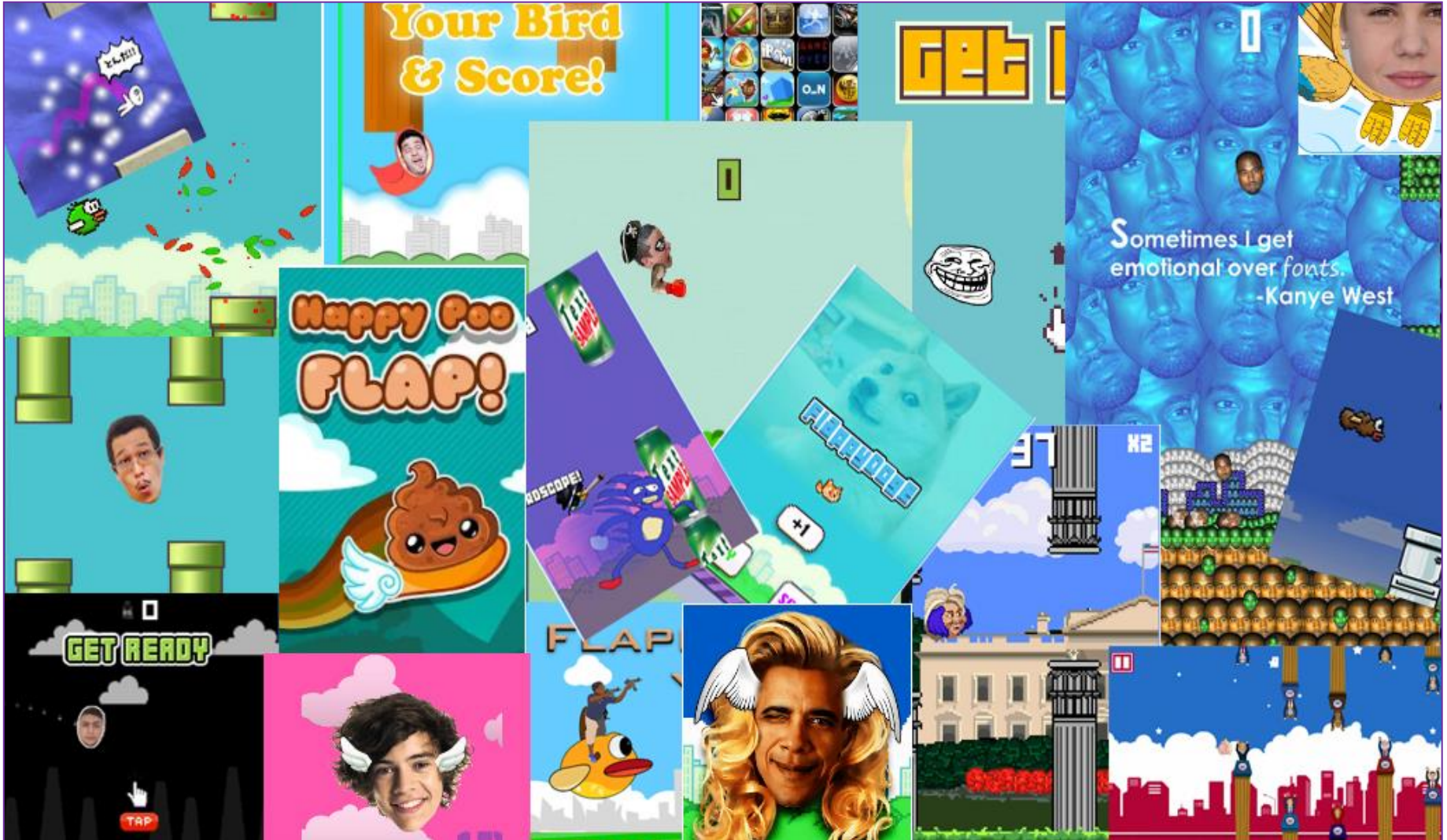
TOP OF DIGITAL DISTRIBUTION PLATFORMS



- La gamificación el advergaming y los webisodes continuarán con un fuerte crecimiento
- Se intenta llegar a los consumidores jóvenes que miran menos la televisión y más internet
- ¿ Es un momento óptimo para intentar entrar en este sector del mercado ?



La industria del videojuego en la actualidad





La industria del videojuego en el pasado

La edad de oro de los videojuegos (1978-1983)

VIDEO GAME timeline

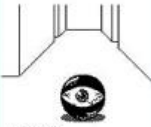
As the world of video games continue to evolve, we take a look back at popular consoles and video games that helped make Nintendo, Sony, and Microsoft the giants they are today



1972
The world's first home video game console, the Magnavox Odyssey, sold 330,000 units in its lifetime



1974
Gran Trak 10, the first racing arcade game, is released. It is the first arcade game to use ROM.



1974
Maze Wars is released. Considered to be the earliest first person shooter.



1977
Nintendo releases Color TV Game 6, packing 6 variations of "Light Tennis" (pong)



1979
Notable Releases: Asteroids Lunar Lander Monaco GP Flight Simulator



1980
Notable Releases: Pac-Man Missile Command Defender Centipede



1981
Notable Releases: Galaga Donkey Kong Frogger



1983
Nintendo releases the Family Computer console in Japan and is later released in the United States as the Nintendo Entertainment System; 82 million units sold

1984
Notable Releases: Dragon Buster Tetris Balloon Fight Gauntlet 1942 Paperboy



1988
The Sega Mega Drive (Sega Genesis in the US) is released. Sega's most successful console sold 29 million units

Notable Releases: Altered Beast Super Mario Bros. 3 Power Pad



1990
Nintendo releases the Super Famicom (SNES). The best selling console of the 16-bit era sold 49 million units

Other Releases: Neo Geo Game Genie TurboExpress Bonk's Adventure Super Mario World F-Zero

1993
Notable Releases: Ridge Racer Star Fox UrTua Fight Atari Jaguar 300

1st Generation

2nd Generation

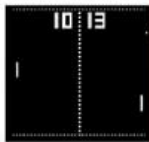
3rd Generation

4th Generation

5th Gen



1967
German-born television engineer Ralph Baer and his coworkers design the first video-game console that works on a standard television and dub it "Brown Box". They develop a chess game, allowing players to control two squares chasing each other on the screen. A modified toy gun is made and able to distinguish spots of light on the screen. 12 Other games are made



1972
One of the earliest arcade video games, PONG, is a simple tennis game that became the first commercially successful video game



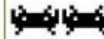
1976
Atari releases Breakout. The prototype was designed by Apple cofounders Steve Jobs and Steve Wozniak. Blackberry's current variant is called Brick Breaker

1977
Atari releases the Video Game Computer System (Atari 2600 or VCS). It is the most successful video game console of its time



1977
Atari opens the first Pizza Time Theatre (later Chuck E. Cheese's), a video arcade pizzeria

1980
Mattel releases the Intellivision video console, releasing a total of 125 games during its lifetime



1978
Notable Releases: Space Invaders Space Wars Bee Gee



1982
Notable Releases: Q-Bert Tron Megamania Dig Dug Pole Position Joust



1983
Sega Releases the SG-1000 to the Japanese market, finding only minor success



1985
Nintendo releases the NES in the US. Super Mario Bros. is released and sells 30 million copies before year's end; eventually being the top selling video game until 2008 with 40 million copies sold



1986
Sega releases the Sega Master System as a competitor to the NES



1987
Notable Releases: Megaman Street Fighter Metal Gear Final Lap Castlemania Contra Final Fantasy Phantasy Star Maniac Mansion



1989
Bundled with Tetris, Nintendo releases the Game Boy and is an instant success, selling 18 million world wide

Also Released: Power Glove TurboGrafx-16 Prince of Persia



1991
Notable Releases: Road Rash Street Fighter II Tecmo Super Bowl Sonic the Hedgehog Sega CD

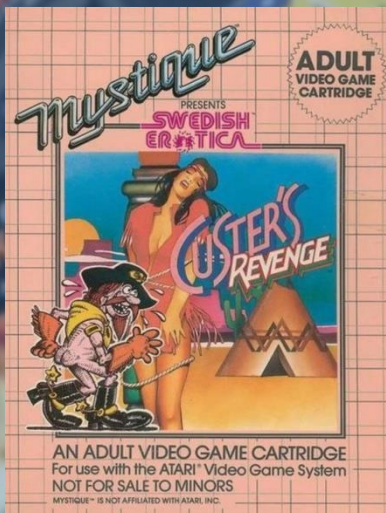
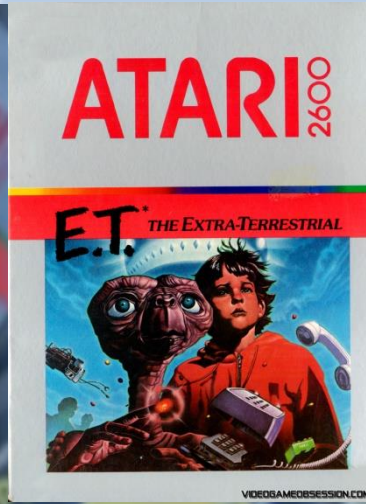
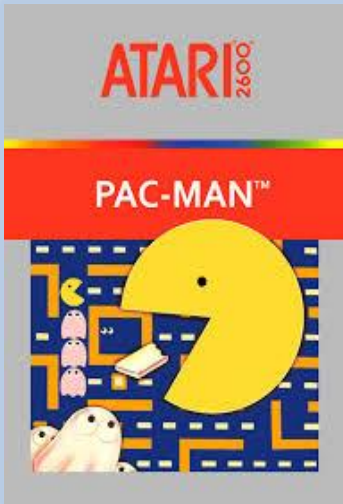


1992
Notable Releases: Mortal Kombat UrTua Racing Kirby's Dream Land (Mario Kart Air Combat Philips CD-i



La industria del videojuego en el pasado

1983



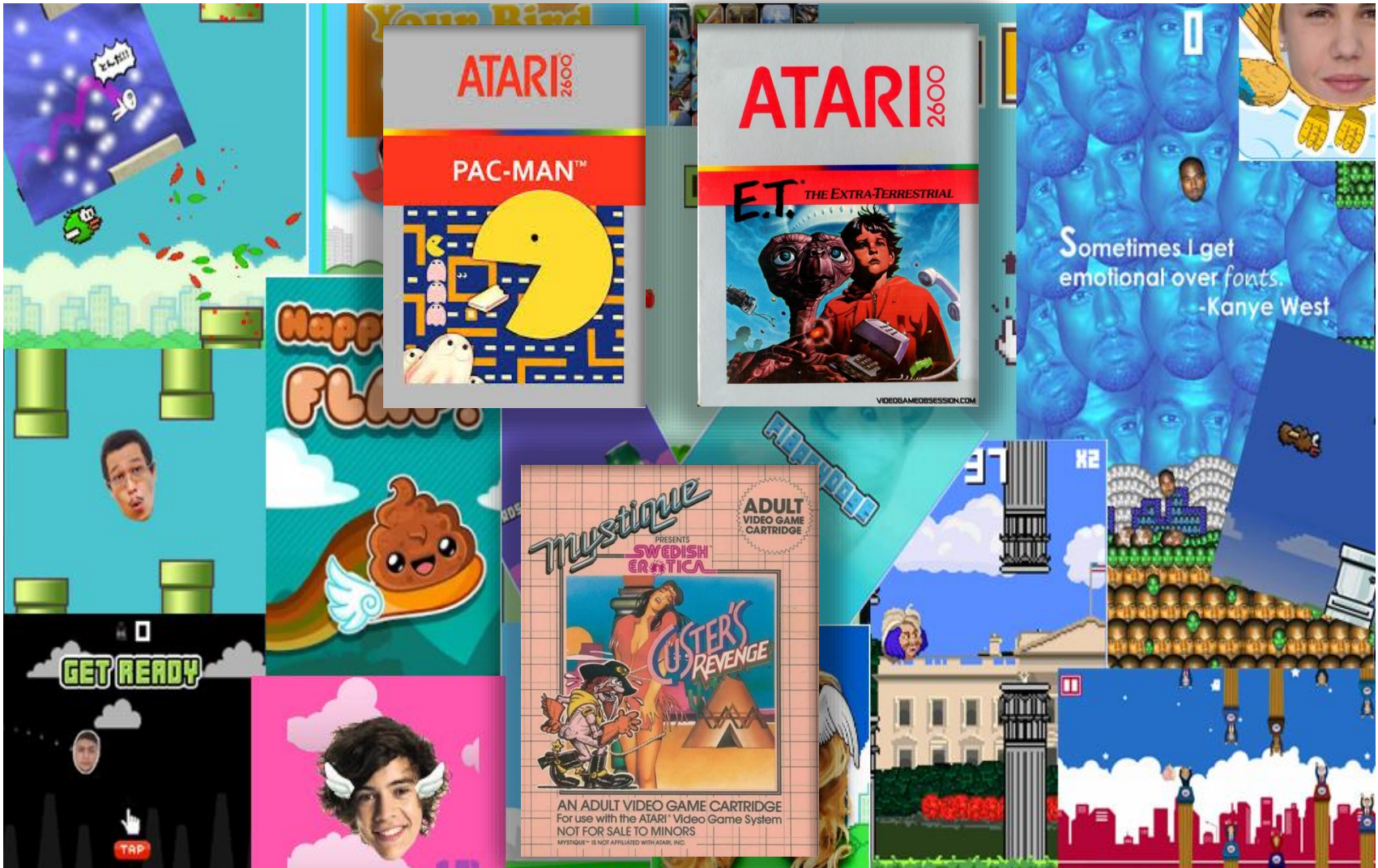


Crisis del 83 / Actualidad mercado móvil





Crisis del 83 / Actualidad mercado móvil





Monetización por publicidad con Google



Google
AdSense



AdMob
by Google



AdMob



ADMOB EN CIFRAS

Más de 1 millón de aplicaciones
ya usan AdMob



Más de 1 millón de
aplicaciones
ya usan AdMob



Más de 1.000 millones de
dólares pagados
desde julio de 2012



Aumento del 200% en CPM
desde 2013



200.000 millones
de solicitudes de anuncio al
mes en todo el mundo



Más de 1.000.000
de anunciantes de Google



AdMob



ADMOB EN CIFRAS

Más de 1.000 millones de dólares pagados a desarrolladores

desde julio de 2012



Más de 1 millón de aplicaciones ya usan AdMob



Más de 1.000 millones de dólares pagados desde julio de 2012



Aumento del 200% en CPM desde 2013



200.000 millones de solicitudes de anuncio al mes en todo el mundo



Más de 1.000.000 de anunciantes de Google



AdMob



ADMOB EN CIFRAS

Incremento del 200% en CPM
desde 2013



Más de 1 millón de aplicaciones ya usan AdMob



Más de 1.000 millones de dólares pagados desde julio de 2012



Aumento del 200% en CPM desde 2013



200.000 millones de solicitudes de anuncio al mes en todo el mundo



Más de 1.000.000 de anunciantes de Google



AdMob



ADMOB EN CIFRAS

200.000 millones

de solicitudes de anuncio al mes en todo el mundo



Más de 1 millón de aplicaciones ya usan AdMob



Más de 1.000 millones de dólares pagados desde julio de 2012



Aumento del 200% en CPM desde 2013



200.000 millones de solicitudes de anuncio al mes en todo el mundo



Más de 1.000.000 de anunciantes de Google



AdMob



ADMOB EN CIFRAS

Más de 1.000.000
de anunciantes de Google



Más de 1 millón de aplicaciones ya usan AdMob



Más de 1.000 millones de dólares pagados desde julio de 2012



Aumento del 200% en CPM desde 2013



200.000 millones de solicitudes de anuncio al mes en todo el mundo



Más de 1.000.000 de anunciantes de Google



¿ Y que cuentan de AdMob en Internet?



«Cada vez que alguien pulse en esa publicidad nos llevaremos una cantidad determinada, que normalmente oscila entre los 0,01 y 0,03 euros..»

«Existen más redes como Facebook Audience Network, Colonial, MoPub, FoxMob, Appodeal...»

«Existen plataformas que están pagando más por los anuncios que se muestran»



¿ Con que nos quedamos nosotros ?



«AdMob es una de las plataformas de publicidad móvil más grandes del mundo y afirma servir más de 200 mil millones de anuncios de banner y texto por mes entre sitios web móviles y aplicaciones de teléfonos móviles.»

Fuente: google.es/admob



¿ Cuando y como se cobra ?

Paga cuando alcanzamos al menos 70 euros en la cuenta

El mes siguiente al lograr el objetivo

+

Cuenta de Google Wallet




Tipos de anuncios

Banner:

AdMob [PÁGINA PRINCIPAL](#) [MONETIZACIÓN](#) [CAMPAÑAS](#) [ANÁLISIS](#)

Nuevo bloque de anuncios

 I Ching Free
GRATIS | Android > Nuevo bloque de anuncios

1 Seleccionar formato de anuncio y nombre del bloque de anuncios

BANNER INTERSTICIAL INTERSTICIAL RECOMPENSADO NATIVO

Tipo de anuncio Texto Imagen

Actualización automática No actualizar Frecuencia de actualización: 60 segundos (30-120 segundos)

Estilo de anuncio de texto ESTÁNDAR +

Promocione sus aplicaciones con AdMob
www.admob.com →

Nombre del bloque de anuncios

2 El tipo de anuncio, el tamaño y la ubicación se especifican al integrar el código con el SDK de anuncios Google para móviles.

GUARDAR CANCELAR

2 Ver instrucciones de implementación



Mostrar los mejores anuncios

- Utilizar la mediación que Google nos permite para aumentar los ingresos

EDITAR Y BLOQUEAR ANUNCIOS

CONFIGURACIÓN

MOVER

ARCHIVAR

VER INFORME FILTRADO ▾

	Formato del anuncio	Mediación	Limitación de frecuencia (por usuario) ⓘ
pp-pub-9471315080677461/8077895038	Intersticial	3 fuentes de publicidad	<ul style="list-style-type: none">• Bloque de anuncios: Sin límite• Aplicación: Sin límite

- Nos ofrece distintas redes (con o sin necesidad de sdk de esa red)

AdColony

AdFalcon

AdRally

AMoAd

Flurry

Fyber

Fyber

i-mobile

InMobi

Jumtap

TapIt

Unity Ads

Applovin

Chartboost

CrossChannel (MdotM)

Domob

i-mobile

InMobi

Jumtap

Leadbolt

LifeStreet

Nend

ONE by AOL (Millennial Media)

Vdopia

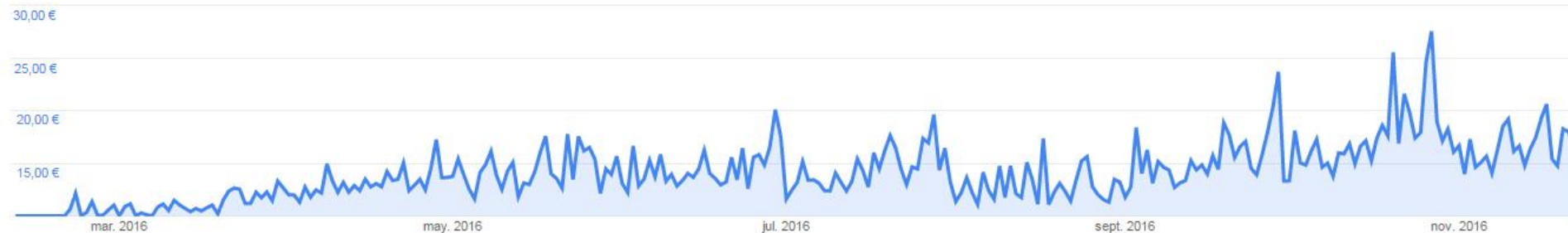
Vserv.mobi

Vungle



Monetización por publicidad con Google

- El proceso no es inmediato, hay que ir probando y refinándolo
- No todos los meses se gana lo mismo



- Hay que saber analizar positivamente los resultados
- Si algo no funciona cámbialo



Modelo de empresa

Sociedad Limitada o sociedad Ilimitada de Responsabilidad

La responsabilidad frente a terceros está limitada al capital que el socio ha aportado.

Las aportaciones de los socios tienen que tener un valor Económico.

Para constituirla -> Capital mínimo de 3.000 euros (se acepta aportación en especie)

mediante estatutos y escritura pública firmados ante notario y presentados posteriormente en el Registro Mercantil.



Modelo de empresa

Ventajas:

La **responsabilidad de los socios** por las deudas sociales se limita a las aportaciones de capital.

Permite la posibilidad de aportar el capital en **bienes o dinero**

Se puede **controlar la entrada** de personas extrañas a la sociedad



Modelo de empresa

Desventajas:

Necesidad de escritura pública para la **transmisión de participaciones**

Obliga a llevar **contabilidad formal**.

En cuanto a la gestión, supone unos gastos mayores que el **empresario individual**



Modelo de empresa

Sociedad Anónima

No suelen ser muy utilizadas por lo emprendedores y startups debido a que se precisa un alto capital social.

Se necesita de un **capital mínimo de 60.000 euros**.

Desembolsado como mínimo en un 25% del valor de cada una de las acciones.



Modelo de empresa

AYUDAS PARA AUTÓNOMOS

Categoría	Beneficio	Duración
RURALES	CUOTA MICRO 30€	* 24 MESES *
AGRARIOS	CUOTA REDUCIDA 50€	* 1 AÑO EXTRA *
MADRES	CUOTA REDUCIDA 60€	* 1 AÑO EXTRA *
HUEVOS	CUOTA REDUCIDA 60€	* 1 AÑO EXTRA *



IAE

Presentación del modelo 036, o de su versión simplificada, el modelo 037 a Hacienda. Elegir el o los epígrafes.

Están obligadas a pagarlo aquellas entidades que facturen anualmente una cantidad superior a **1.000.000€**.

El epígrafe del IAE que escojas determinará:

Cómo tienes que facturar: con o sin IVA, con o sin IRPF.

Qué declaraciones trimestrales tienes que

presentar: declaración trimestral del IVA, declaración trimestral del IRPF, etc.



SEGURIDAD SOCIAL

El alta en la Seguridad Social debe coincidir con el alta en Hacienda o ser anterior.



**TESORERÍA GENERAL
DE LA SEGURIDAD SOCIAL**



PROTECCIÓN DE PRODUCTO





REGISTROS

Registro de deposito legal

Registro de la propiedad intelectual

Registro de patentes y marcas



Deposito Legal

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE CULTURA Y PATRIMONIO HISTÓRICO
Delegación Territorial en Granada

Fecha: 12 de nov de 2019
Su referencia:
Nra. ref.: Neg. Dep. Legal y Rtro. Pdad. Intelectual
Asunto: Depósito Legal Editores/productores de Videojuegos

Destinatario:
Estudio Nemo
C/. Dr. López Font, local 11
18004 Granada

S
A
L
I
D
A

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE CULTURA Y PATRIMONIO HISTÓRICO
12 NOV 2019
Registro General
Delegación Territorial

Desde esta Delegación Territorial de Cultura y Patrimonio Histórico nos ponemos en contacto con ustedes, como empresa editora y/o productora de material objeto de Depósito Legal (videojuegos), de acuerdo con lo dispuesto en Ley 23/2011, de 29 de julio, de depósito legal (BOE núm. 182, de 30 de julio de 2011), y en el Decreto 161/2014, de 18 de noviembre, por el que se regula la gestión del depósito legal en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA n.º. 247, de 19 de diciembre de 2014).

En dichas disposiciones se establece la obligación por parte de los editores o productores de este tipo de documentos (cualquiera que sea su soporte o formato, así como su naturaleza o la forma de expresión utilizada -gráfica, sonora, visual, audiovisual, multimedia, etc.-) a **solicitar el número de depósito legal** y, posteriormente, **depositar cuatro ejemplares de cada publicación en formato tangible** en las oficinas del Depósito Legal correspondientes a la provincia de Andalucía en la que tengan su domicilio, residencia o establecimiento permanente.

Siendo de obligado cumplimiento, y "con la finalidad de cumplir con el deber de preservar el patrimonio bibliográfico, sonoro, visual, audiovisual y digital de las culturas de España en cada momento histórico, y permitir el acceso al mismo con fines culturales, de investigación o información, y de reedición de obras, de conformidad con lo dispuesto en esta ley y en la legislación sobre propiedad intelectual" (Art. 1.º Ley 23/2011), nos ponemos en contacto con ustedes para pedirles que depositen los ejemplares correspondientes a las obras editadas y publicadas, procediendo a asignarles número. Para las que tengan previsto su publicación y difusión, deberán solicitar previamente la asignación de número de D. L.

Para cualquier duda relacionada con este asunto, pueden establecer contacto con esta oficina, en la dirección postal recogida al pie de este escrito, o bien a través de los teléfonos 958027843 y 958027816. También pueden hacerlo a través del siguiente correo electrónico:
deposito.legal.granada.ccul@juntadeandalucia.es

JUNTA DE ANDALUCIA
LA SECRETARIA GENERAL
Fdo.: Aurora Terrés Nicol.

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE CULTURA Y PATRIMONIO HISTÓRICO
DEPÓSITO LEGAL
DELEGACIÓN TERRITORIAL DE GRANADA

Paseo de la Bomba, 11. 18008 GRANADA Teléfonos 958 02 78 00. Fax 958 02 78 60



Deposito Legal

Es gratuito

Solicitar el número

Entregar 4 copias en la biblioteca

Multas entre 1000 y 2000 €



Deposito Legal

2 DATOS DE LA PUBLICACIÓN			
TIPO DE PUBLICACION			
TITULO			
AUTOR/ES (Nombre y apellidos)			

SEUDÓNIMO (si procede)			

EDITORIAL		LUGAR	AÑO
ISBN	ISSN	ISMN	
PERIODICIDAD (Solo para publicaciones periódicas)		URL (Solo para publicaciones electrónicas)	
DIMENSIONES	PÁGINAS	ESCALA	DURACIÓN/CAPACIDAD(minutos o Kb, Gb, etc)
DEPOSITO LEGAL	FECHA SOLICITUD	FECHA ENTREGA	NUMERO DE EJEMPLARES ENTREGADOS
TIRADA	PRECIO	NUMERO DE EDICIÓN	NUMERO DE REIMPRESIÓN
INCIDENCIAS/OBSERVACIONES			



Registro de la propiedad intelectual

No es gratuito (13,20 € + extras opcionales)

Cubre derechos morales (autoría, integridad de la obra...) **y los derechos de explotación.**

Rellenar los formularios. Documentar.

Entregar 1 copia en la biblioteca



Registro de la propiedad intelectual

safeCreative[®]

Gratuito (10 registros al mes CC)

72€ anuales (derechos reservados)

Online

Creaciones destinadas a ser distribuidas en formato digital



Patentes y marcas

En Europa no se puede patentar software

Podemos registrar nuestras marcas

No es gratuito (desde unos 120€)

Ventaja competitiva, exclusividad

Gracias por vuestra atención

¿Alguna pregunta ?



Gracias de nuevo



info@estudionemo.es



[@Estudio_Nemo](https://twitter.com/Estudio_Nemo)



**estudio
NEMO**

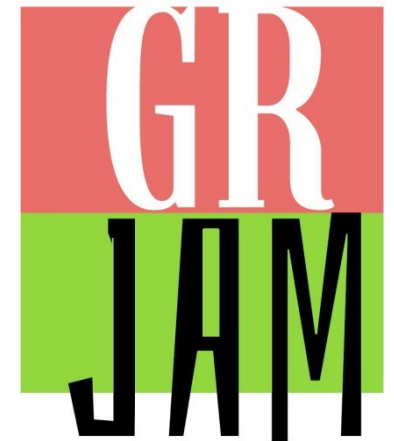
www.estudionemo.es



info@grandajam.com



[@GranadaGameJam](https://twitter.com/GranadaGameJam)



www.grandajam.com