

Videojuegos Tendencias y Oportunidades

La industria española del videojuego constituye uno de los sectores más dinámicos y pujantes de nuestra economía



Madrid, 27 de octubre de 2009 – Hotel Holiday Inn

PONENCIA INAUGURAL: EL VIDEOJUEGO YA ES INDUSTRIA CULTURAL

Excmo. Sr. D. José Andrés Torres Mora
PORTAVOZ DE CULTURA
GRUPO PARLAMENTARIO SOCIALISTA
CONGRESO DE LOS DIPUTADOS

Excmo. Sr. D. Ramón Moreno Bustos
VOCAL DE LA COMISIÓN DE CULTURA
GRUPO PARLAMENTARIO POPULAR
CONGRESO DE LOS DIPUTADOS

- **Modelos de Negocio: distintas maneras de conquistar al mercado**
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA
- **Análisis de la producción de videojuegos en España:**
Tendencias
PYROSTUDIOS – VIRTUAL TOYS – DOID
- **Estrategias de desarrollo del sector en telefonía móvil:**
Comparativa y Novedades
VODAFONE – TELEFÓNICA-LEMONQUEST
- **¿En qué consiste el Advergaming? Retos y oportunidades del videojuego como soporte alternativo de publicidad**
UNKASOFT – FX INTERACTIVE
- **Vías y fórmulas de financiación y promoción del sector**
MINISTERIO DE INDUSTRIA – RED.ES – AXON CAPITAL
BAN MADRID – DEV
- **Protección de la Propiedad Intelectual del Videojuego**
FAP – UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

Colaboran:



Organiza:



¿Sabía qué...?

La industria del videojuego constituye actualmente uno de los sectores más dinámicos y pujantes de nuestra economía situándose como la principal opción de entretenimiento. En España, el **consumo de videojuegos supone ya un 57% del total del ocio audiovisual con una facturación de 1.432 millones de euros durante 2008**. Además, el pasado mes de marzo, la Comisión de Cultura del Congreso de los Diputados votó de forma unánime a favor del reconocimiento de este sector como "Industria Cultural" capaz de competir internacionalmente, generar empleo e inversiones.

Por otro lado, y ante la actual crisis económica, el sector del videojuego se postula como una interesante alternativa para los inversores privados. **Fondos de capital riesgo, business angels e instituciones públicas** como el Ministerio de Industria y Comunidades Autónomas, no han pasado por alto el destacado crecimiento que ha experimentado la industria del videojuego en España, e **invierten en compañías españolas de ocio interactivo**. Además, **publicistas y operadores móviles** también han incorporado al videojuego a sus estrategias de negocio.

Por todo ello, *Intereconomía Conferencias* ha querido reunir a todos los agentes implicados para abordar los múltiples desafíos y oportunidades que ofrece el sector, en unas jornadas sobre **"Videojuegos: Tendencias y Oportunidades"** que se celebrará el próximo 27 de octubre en Madrid y en la que se abordarán aspectos como:

- **Proposición no de ley** relativa a la promoción y el respaldo a la industria cultural del videojuego
- ¿Cuáles son los actuales **Modelos de Negocio**?
- Análisis y Tendencias de la **Producción y Creación** de videojuegos en **España**
- **Estrategias** de negocio y contenido en el desarrollo del ocio interactivo en **telefonía móvil**
- ¿En qué consiste el **Advergaming**?
- Fórmulas de **Financiación y Promoción** del sector
- Protección de la **Propiedad Intelectual** del videojuego

En la confianza de que este evento sea de su interés y esperando poder saludarle personalmente, reciba un cordial saludo,



María Cano Gullón
Intereconomía Conferencias

8.45h Recepción de asistentes y entrega de documentación

9.00h Saludo y bienvenida a cargo del presidente y moderador de la Jornada:

D. Enrique Mencía

Periodista especializado en Ocio Interactivo
GRUPO INTERECONOMÍA

9.15h **PONENCIA INAUGURAL**

Kick off: El sector del videojuego ya es Industria Cultural

En el mes de marzo y de forma unánime, la Comisión de Cultura del Congreso de los Diputados aprobó una Proposición no de Ley relativa a la promoción y al respaldo a la industria cultural del videojuego. Los diputados miembros de la Comisión, votaron a favor de que los creadores de videojuegos sean reconocidos como "protagonistas de nuestra cultura" y para que las empresas puedan acceder a ayudas para la promoción, financiación e internacionalización de sus productos

- Proposición no de Ley relativa a la promoción y el respaldo a la industria cultural del videojuego:
 - Industria Cultural
 - Promoción del sector
 - Reconocimiento de los creadores de videojuegos
 - Consecuencias positivas para la Industria

Excmo. Sr. D. José Andrés Torres Mora

Portavoz de Cultura
Grupo Parlamentario Socialista
CONGRESO DE LOS DIPUTADOS

Excmo. Sr. D. Ramón Moreno Bustos

Vocal de la Comisión de Cultura
Grupo Parlamentario Popular
CONGRESO DE LOS DIPUTADOS

9.45h Coloquio y Preguntas

I- PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS
Pc-Consolas/On Line/Móviles

RETAIL Vs DISTRIBUCIÓN DIGITAL

10.00h **Modelos de negocio: Distintas maneras de conquistar al mercado**

- Momento actual y perspectivas de futuro
- Volumen de las inversiones destinadas a cada modelo
- Diferencias entre Pc y Consolas en el modelo de negocio
- Desintermediación: eliminación de agentes intermedios
- Venta estacional Vs ingresos recurrentes
- phone/ipod touch
- Nuevas tendencias de mercado: Free2Play&Item Selling

D. Jorge Huguet

Director de Marketing
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA

10.30h Coloquio y preguntas

10.45h Café

11.15h **PANEL DE EXPERTOS. La partida en España: Producción y creación de videojuegos**

- El mercado español frente al europeo o americano
- Volumen de negocio
- Tendencias:
 - Externalización
 - Metodologías de producción
 - Procesos
- Producción propia o compra de licencias

D. Ramón Nafria

Presidente
DOID (Asociación de Desarrolladores de Ocio Interactivo Digital)

D. Jesús Iglesias

Director de Desarrollo
VIRTUAL TOYS

D. Luis Fernández
Director de Desarrollo
PYROSTUDIOS

12.00h Coloquio y preguntas

MÓVILES

El mercado del videojuego podría alcanzar los 3.700 millones de euros en el año 2011 y ya atrae las miradas de las grandes empresas de desarrollo. Sin embargo, todavía hay mucha confusión, precios ocultos y, sobre todo, un canal de distribución caótico

12.15h **PANEL DE EXPERTOS.**
La tecnología móvil al servicio de los videojuegos

- Cadena de valor
- Papel de la Operadora
- Drivers diferenciales del mercado español
- La operadora y los nuevos 'Stores' iPhone / android
- Novedades en el canal de distribución

D. Pablo Barallat
Director de Contenidos
VODAFONE

D. Federico Ignacio Aldasoro
Gerente de Contenidos On Line
TELEFÓNICA

12.45h Coloquio y preguntas

13.00h **Como quieras, cuando quieras y donde quieras.**
Estrategia de contenido en telefonía móvil

- Estrategias de las productoras
- Del juego casual al MMO
- Grandes producciones en pequeñas pantallas

D. Jesús Lozano Pérez
CEO Corporativo
LEMONQUEST

13.30h Coloquio y preguntas

PUBLICIDAD

13.45h **PANEL DE EXPERTOS.** **Jugando con la publicidad! Product placement, Advergaming y Brandentertainment**

- Los videojuegos como soporte alternativo para los anunciantes
- Advergaming: promoción y difusión de una marca
 - Características y singularidades
 - Costes y beneficios
- Protección del consumidor
- Nuevas tendencias: Brandentertainment

D. Juan Antonio Muñoz-Gallego
Socio-Fundador
UNKASOFT

D. Manuel Moreno García
Marketing Manager
FX INTERACTIVE

14.15h Coloquio y Preguntas

14.30h Almuerzo

II- FINANCIACIÓN Y PROMOCIÓN DEL SECTOR

16.00h **El videojuego engancha a los inversores privados**

- ✓ Visión de las empresas de Capital Riesgo
 - Mercado de capital riesgo. Especialización
 - Procesos de decisión
 - Valor añadido
 - Plan de Negocio
 - Recorrido

D. Gonzalo Carod Aísa
Socio-Consejero
AXON CAPITAL

- ✓ [Visión de los business angels](#)
 - Tamaño de las inversiones:
 - ¿A qué van destinadas?
 - ¿Qué negocios tienen mayor futuro?
 - ¿Qué exigen a los proyectos para concederles financiación?
 - Criterios para hacer viable el proyecto
 - Foros de inversión. Miembros asociados
 - Visión empresarial

D. Pedro Trucharte

Director
BAN MADRID

- ✓ [Visión del sector](#)
 - Intenciones y objetivos
 - Herramientas
 - Distribución del mercado
 - Modelos de negocio más interesantes
 - Tendencias de otros países

D. Gilberto Sánchez

Secretario General
DEV-Asociación Española de Empresas Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento

17.00h Coloquio y preguntas

17.15h [Escapar del juego en solitario: Financiación y promoción pública del sector](#)

- Instrumentos públicos de financiación
- Promoción y apoyo al sector del videojuego
- Estimulación y herramientas distintas de las financieras
- Criterios de financiación
- Variables a analizar

D. Luis Prieto Cuervo

Subdirector General para la Economía Digital
Dirección General para el Desarrollo de la Sociedad de la Información
MINISTERIO DE INDUSTRIA

D. Francisco Javier García Vieira

Director de Planificación de Programas
RED.ES

18.00h Coloquio y preguntas

III- PROPIEDAD INTELECTUAL

18.15h [PANEL DE EXPERTOS. La propiedad intelectual de los videojuegos en los distintos mercados internacionales ¿Valen más las ideas en Estados Unidos?](#)

- Los derechos de autor
- Riesgos y amenazas. Protección real
- Tendencias
- Piratería:
 - Legislación adecuada
 - Aplicación de las leyes
 - Sensibilización de la sociedad

D. José Manuel Tourné

Director General
FAP (Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual)

D. Miguel Ángel Davara Fernández de Marcos

Letrado especialista en TIC
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

19.00h Coloquio y preguntas

19.15h Fin de la jornada

Videojuegos

Tendencias y Oportunidades

Precio por inscripción: 1.090 € + 16 % IVA.

Precio por inscripción antes del 8 de octubre = 950 € + 16% IVA.

Si pertenece a alguna de las asociaciones colaboradoras o es antiguo asistente consulte tarifas especiales. Para confirmar cumplimente la ficha y envíe este boletín, junto con el justificante de pago al fax 902 550 351. Es imprescindible haber realizado el pago para la entrada a la conferencia.

Información e inscripciones:

Intereconomía Conferencias
Pº Castellana, 36-38. 9ª pl. 28046 Madrid.
Tlf. 902 100 091 Fax 902 550 351
www.intereconomiaconferencias.com

Lugar de celebración:

Hotel Holiday Inn
Pza. Carlos Trías Betrán, 4 Acceso por C/ Orense 22-24 28020 Madrid

Precio especial de alojamiento. Información y reservas: 91 456 80 10/11
Imprescindible presentarse como Intereconomía

Posibilidades de Patrocinio: Marta Cosín Tel.: 91 510 92 86 Email: mcosin@intereconomia.com

Ficha de inscripción. Madrid, 27 de octubre de 2009

Apellidos.....Nombre.....
Tel.....Fax.....E-mail.....
Empresa.....Sector.....
Dpto.....Cargo.....
CIF.....Web.....
Dirección.....
Población.....CP.....
Firma:

Ref: 927

Forma de pago:

- Transferencia bancaria a:** Intereconomía Corporación, S.A. a la cuenta nº: 2100 4380 23 0200104795. Imprescindible incluir como concepto "Videojuegos: Tendencias y Oportunidades" y nombre de empresa
- Cheque bancario, a nombre de Intereconomía Corporación S.A.** (Departamento de Formación). Pº de la Castellana, 36-38. 9ªpl. 28046 Madrid.

Cancelaciones:

- Para cancelar su asistencia envíenos un fax al menos 24h. antes de la conferencia. En este caso será retenido un 10% en concepto de gastos de administración.
- En caso de no cancelar la inscripción o hacerlo en menos de 24 h., no será reembolsado el importe de la conferencia.



Los asistentes a los eventos que Intereconomía Conferencias celebre en 2009, obtendrán un descuento del 35% sobre tarifas completas en Business y un 40% sobre tarifas completas en Turista en los vuelos con Iberia (excepto para vuelos nacionales con Air Nostrum, para los cuales obtendrán un 30% de descuento sobre tarifas completas de Business y Turista. Para más información, contacte con las Oficinas de Iberia, en www.iberia.com/ferias-congresos, Serviberia (902.400.500) y / o en la Agencia de Viajes Día Libre (91.344.03.99), indicándole el Tour Code BT9IB21MPE0014

Sus datos personales serán incluidos en un fichero titularidad de Intereconomía Corporación S.A. (paseo de la Castellana 36-38, 9ª Pl. 28046 Madrid) con el fin de ser utilizados para promociones publicitarias y prospección comercial del Grupo Intereconomía. Puede ejercitar su derecho de acceso, rectificación, oposición y cancelación mediante notificación escrita, según L.O. 15/1999, remitida al Grupo Intereconomía a la dirección indicada. La política de protección de datos personales se encuentra a su disposición llamando al 91 510 91 00.