



cinegames

¡Videojuegos de cine!

Apertura 29-12-06.

Ahora 18-4-07

Julio 2007

2008?

PASADO

- Desarrollo técnico básico.
- Visibilidad inicial

PRESENTE

- YELMO Corporate Venturing
- Reparto tareas equipo Yelmo.
- IMPLICACIÓN
- Calendario.

FUTURO CERCANO

- Oficina cinegames
- Colaboración Yelmo-Cinegames

FUTURO

- Internacionalización.
- Desarrollo Nacional

INTERESADOS

- Numerosos **exhibidores nacionales**, han visitado la sala cinegames y se interesan por el concepto, aún sin haber realizado una convocatoria formal.
- Numerosos **exhibidores internacionales**, y otras entidades interesadas, solicitan información del concepto.
- Varias compañías solicitan información para estudiar la posibilidad de ser **Master Franquiciados** en sus países (Corea, Brasil, Grecia).



INTERNET

- Más de 830.000 visitas a la página web www.cinegames.es en los primeros **tres meses** de operativa.
- Pico de más de **150.000 referencias** de cinegames según el buscador Google.

OTROS

- Interés de varias empresas tecnológicas y auxiliares de la exhibición en **colaborar** con cinegames.



¿Qué hacer ahora?

- La puesta en marcha de la instalación, tan solo ha sido el **primer paso** de un largo camino.
- El momento actual es **crítico** para sentar las bases del éxito del concepto.
- **Designación y Motivación** de personas responsables de la operativa cinegames en su área.
- Fijar un **calendario** objetivo

COMPROMISO

Comunicación

- Para ello es fundamental definir la **Visión** y la **Misión** del concepto cinegames dentro de Yelmo.
- Comprensión del concepto cinegames.
- Definiciones de las estructuras cinegames dentro y fuera de Yelmo.

VISION

Cinegames pretende inventar una ventana nueva y permanente para los videojuegos, usando como escenario salas de cine existentes.

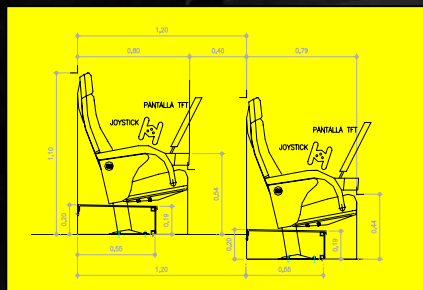
- *Instalación en complejos cinematográficos, para jugar a videojuegos en red, y otros usos interactivos rentables, tanto educativos como corporativos.*



MISION:

CREAR VALOR PARA EL CLIENTE INTERMEDIO (EXHIBIDOR) Y PARA EL CLIENTE FINAL

Cinegames apoya activamente y en todos los ámbitos posibles (técnico, soporte, marketing, operaciones, formación, relaciones públicas e institucionales, producto, innovación) la operativa de las salas cinegames, integradas dentro de la explotación de las empresas de exhibición.



LOS FACTORES

*Recientemente se han conjugado los tres factores que posibilitan el nacimiento de este negocio:
la proyección digital para cines,
la gran calidad gráfica de los videojuegos
el exceso de salas de cine.*



LA OPORTUNIDAD: ¿CÓMO? ¿POR QUÉ?

- **Los jugadores, que cada día son más numerosos, demandan la actividad “quedada” que actualmente se hace en casa de los amigos no existir alternativas de calidad.**
- **El sector de los videojuegos es un negocio en alza.**
- **Hay una oportunidad para darles otro uso a las salas de cine.**
- **MAS PRODUCTOS PARA EL MISMO CLIENTE Y NUEVOS CLIENTES.**
Esta tecnología implantada en una sala de un multicine, permite vender más productos a los mismos clientes que ya frecuentan el cine (videojuegos cinegames) y vender nuevos productos a nuevos clientes (cineduca y cinevento)

NUEVOS CLIENTES PARA EL EXHIBIDOR. LINEAS DE INGRESOS

- **Cliente final gamers:**
 - “casual gamers”
 - “hard gamers”
 - torneos oficiales,
 - Consumidores de merchandising
- **Cliente corporativo, educativo: Pago por utilización del espacio**
- **Cliente editor de videojuegos: Este cliente paga por tener sus productos expuestos en los soportes del cine.**
- **Cliente Anunciante: Distintos soportes**
- **Sponsors**
- **Otros: y.. ¿porqué no alquilar capacidad de proceso?**

ORGANIZACIÓN

- *Cinegames se presenta como una **Corner Franquicia** dentro de un multicine, implementando una imagen corporativa y de productos fuerte.*
- *La **Master Franquicia cinegames**, está formada por una **estructura central**, que se encarga de dar soporte de todo tipo al exhibidor, de forma que las operaciones de este cambien lo menos posible en un cine. La sede central de cinegames se encarga de las siguientes labores:*
 - *Soporte total a las salas existentes: marketing, incidencias técnicas, operaciones.*
 - *Adaptación y distribución a cines del mejor producto videojuegos.*
 - *Investigación y desarrollo de nuevas herramientas y aplicaciones a implementar en salas cinegames, para ofrecer más y mejores productos.*
 - *Búsqueda clientes nuevos, tanto intermedios como finales para las salas.*

Internacionalización.

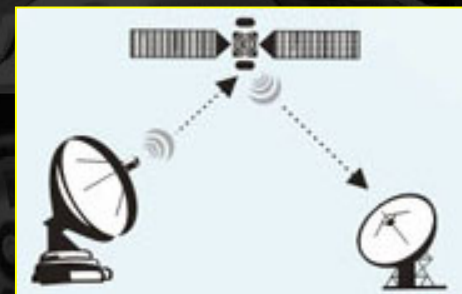
- El gusto por los videojuegos es global, como lo es el gusto por el cine.
- La tecnología ya permite la distribución actual de contenidos vía satélite o ADSL. El concepto cinegames se aprovecha de todos los desarrollos actuales y futuros para el cine.

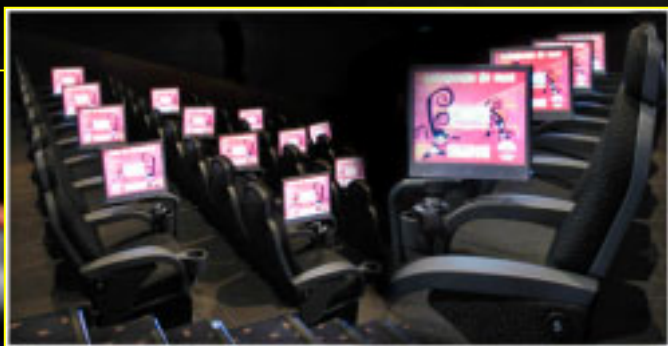
Creación Master-Franquiciados extranjeros.

- Negociación con interesados en extender este concepto a otros países.

Tecnología.

- Cinegames es un concepto en permanente evolución tecnológica. Mejoras técnicas como pantallas táctiles y plegables integradas con la butaca, y proyecciones de videojuegos en 3D serán una realidad con los recursos necesarios
- Diseño de videojuegos exclusivos cinegames.





Paginas WEB



www.cinegames.es



www.cineduca.es



www.cinevento.es
(pendiente programacion)

Gracias!



¡Videojuegos
de cine!