

MEMORIA ECONÓMICA ARSGAMES | EJERCICIO 2015

A continuación se desglosan los gastos e ingresos de ARSGAMES durante el año 2015. La presente memoria está organizada por proyectos, de forma que los proyectos de ARSGAMES que tuvieron actividad económica durante 2015 tienen su apartado propio. Los gastos generales de la asociación vienen descritos en una sección propia.

Durante el año 2015 la financiación de ARSGAMES para el desarrollo de sus proyectos y actividades se dividió entre las subvenciones públicas o privadas y los fondos propios resultantes de las cuotas de las personas participantes, las ventas realizadas a través de nuestra plataforma editorial y las aportaciones de las entidades que requirieron de nuestros servicios.

Ingresos			
Ingresos Gamestar(t)	Ingresos SELLO ARSGAMES	Ingresos PlayLab	Ingresos totales
24 565 €	2721,40 €	950 €	28.236,40 €

Gastos				
Gastos de personal	Gastos de materiales	Otros gastos (imprentas)	Gastos generales	Gastos totales
15 418 €	10.345,30 €	2570,92 €	977,45 €	29.311,67 €

Balance 2015		
Ingresos 2015	Gastos 2015	Balance 2015
28.236,40 €	29.311,67 €	-1075,27

GASTOS GENERALES ARSGAMES

En este apartado se reflejan los gastos generales de ARSGAMES, que incluyen el hosting de nuestra web y nuestro servicio de correo electrónico, el seguro de responsabilidad civil necesario para realizar nuestras actividades, los gastos de la gestoría que tramita toda nuestra documentación y las tasas de los registros administrativos en el Ministerio del Interior.

Gastos generales ARSGAMES 2015				
Servicio de gestoría	Hosting web y correo	Seguro de responsabilidad civil	Tasas de registros administrativos	TOTAL
726 €	123,1 €	116,77	11,58	977,45

PROYECTO GAMESTAR(T) 2015

Durante el año 2015 el proyecto Gamestar(t) contó con multitud de actividades, repartidas entre Madrid, Málaga, Valencia, Donostia y Ciudad de México. La principal fue el programa Gamestar(t) realizado en La Noria (Málaga) y financiado con las ayudas a la innovación

social de La Caixa. También se realizó otro curso Gamestar(t) en Medialab-Prado, en Madrid. También en Madrid se impartieron talleres en colaboración con AESAC, el IES Federico García Lorca y el CP IES Príncipes de Asturias. Asimismo, se llevaron a cabo talleres en Tabakalera (Donostia) y una Escuela de Verano y un curso de Gamestar(t) en La Tapadera (Valencia) durante el segundo semestre de 2015.

A continuación se resume la actividad del proyecto y se desglosan las actividades que contaron con actividad económica.

Resumen general del proyecto

INGRESOS	GASTOS DE PERSONAL	GASTOS DE MATERIAL	REMANENTE
24 565 €	13 668 €	10.011,65 €	885,35 €

Programa Gamestar(t) en La Noria (Málaga): financiado por las ayudas a la innovación social de La Caixa.

Ingresos	Gastos de personal	Gastos de material	Remanente
19 700 €	9776 €	9924 €	0 €

Curso 2015 Gamestar(t) en Medialab-Prado (Madrid): financiado por Medialab-Prado durante el curso 2015.

Ingresos	Gastos de personal	Gastos de material	Remanente
1500 €	1200 €	73,65 €	226,35 €

Taller de robótica creativa en AESAC (Madrid): financiado por AESAC (Asociación Española de Superdotación y Altas Capacidades) en febrero de 2015.

Ingresos	Gastos de personal	Gastos de material	Remanente
200 €	160 €	0 €	40 €

Taller de robótica creativa con PEAC (Madrid): financiado por el IES Federico García Lorca en abril de 2015.

Ingresos	Gastos de personal	Gastos de material	Remanente
150 €	120 €	0 €	30 €

Talleres 'Cyborg Lab: how can technology change us?' en el CP-IES Príncipes de Asturias (Madrid): financiados por el CP-IES Príncipes de Asturias durante mayo de 2015.

Ingresos	Gastos de personal	Gastos de material	Remanente
1700 €	1360 €	0 €	340 €

Escuela de Verano Gamestar(t) en La Tapadera (Benimaclet, Valencia): financiado con

las cuotas de las personas inscritas en el proyecto desarrollado durante julio de 2015.

Ingresos	Gastos de personal	Gastos de material	Remanente
170 €	136 €	0 €	34 €

Curso Gamestar(t) en La Tapadera (Benimaclet, Valencia): financiado con las cuotas de las personas inscritas en el proyecto entre octubre y diciembre de 2015.

Ingresos	Gastos de personal	Gastos de material	Remanente
195 €	156 €	14	25

Taller 'h4ck u' y charla 'How To Make' en Tabakalera (Donostia): financiado por Centro Cultural Internacional de Cultura Contemporánea Tabakalera en septiembre de 2015.

Ingresos	Gastos de personal	Gastos de material	Remanente
500 €	400 €	0 €	100 €

Taller 'El fantasma en la máquina' en el III Festilab de Medialab-Prado (Madrid): financiado por Medialab-Prado y en diciembre de 2014.

Ingresos	Gastos de personal	Gastos de material	Remanente
150 €	120 €	0 €	30 €

Talleres Market Plaza 2 de mayo en La Industrial (Madrid): financiado por INDUSTRIAL COWORKING Y SERVICIOS y realizados entre diciembre de 2014 y enero de 2015.

Ingresos	Gastos de personal	Gastos de material	Remanente
300 €	240 €	0 €	60 €

SELLO ARSGAMES

SELLO ARSGAMES es una plataforma editorial híbrida centrada en el mundo del videojuego que produce y publica contenidos analógicos y digitales para distintos soportes y medios, desde libros convencionales a videojuegos. Participamos de la filosofía de la cultura libre así como de modelos productivos abiertos y colaborativos, dando espacio a proyectos donde la comunidad tenga un papel importante en el proceso de creación y visibilizando proyectos enmarcados fuera del dominio cultural anglosajón.

Durante el año 2015 se publicó el libro *Postfenomenología y tecnociencia: conferencias en la Universidad de Pekín* y el n.º 3 de la revista *Bit y aparte*. Las ventas se realizan a través de su página web y de los diversos puntos de distribución con los que cuenta tanto en España como en América Latina.

El proyecto se financió en un primer momento con los remanentes del resto de proyectos de ARSGAMES, siendo deficitario durante el año 2015. A día de hoy es sostenible económicamente, habiendo incluso lanzado una serie de ayudas a la creación para la elaboración de *altgames* y *notgames* que posteriormente serán publicados por SELLO ARSGAMES bajo su colección de videojuegos Bit topia.

Ingresos de ventas	Gastos de personal	Gastos de impresión	Gastos de material (distribución)	BALANCE
2721,40 €	800 €	2570,92 €	333,65 €	-983,17

PLAYLAB

El PlayLab es un espacio híbrido para la innovación, la creación y el prototipado de (video)juegos y aplicaciones derivadas de éstos. Está concebido con la idea de que en él debe fluir la creatividad gracias a la colaboración entre perfiles de distintas disciplinas, tanto técnicas como sociales, artísticas y científicas, para realizar una producción también híbrida y multidisciplinar.

Entre el 27 y el 30 de enero de 2015 se llevó a cabo su cuarta edición en el Campus de Gandia de la Universidad Politécnica de Valencia financiado por la propia Universidad.

Ingresos	Gastos de personal	Gastos de material	Remanente
950 €	950 €	0 €	0 €