

TABLA DE CONTENIDO

TABLA DE CONTENIDO	iii
I. ANTECEDENTES GENERALES	5
El Mundo de los Videojuegos y su Evolución	5
¿Qué es un videojuego?.....	5
¿Qué es una Desarrolladora Indie de Videojuegos?	5
Historia de los Videojuegos.....	5
El Mercado de los Videojuegos	7
Plataformas y Hardware	9
Comercialización	11
Revenue Model.....	12
Géneros	12
Juego Online y los eSports.....	13
Actores Relevantes del Mercado	14
Desarrollo Indie.....	15
II. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Y JUSTIFICACIÓN.....	15
Crecimiento Sostenido	15
Accesibilidad al Desarrollo.....	17
Empresa Desarrolladora de Videojuegos	19
Alternativas de Solución	20
III. OBJETIVOS.....	26
Objetivo General	26
Objetivos Específicos	26
IV. MARCO CONCEPTUAL	27
Análisis de la Industria	27
Entorno Externo.....	27
Análisis del Entorno Externo.....	27
Análisis del entorno de la industria.....	28
Entorno Interno.....	28
Investigación de Mercado.....	29
Modelos de Negocios.....	30
Documentación del Plan A.....	31
Identificación de las Partes más Riesgosas del Plan	31
Testear Sistemáticamente el Plan.....	31
V. METODOLOGÍA.....	32

VI.	INVESTIGACIÓN DE MERCADO Y ANÁLISIS DE LA INDUSTRIA.....	34
	Elección de Género y Plataforma	34
	Análisis Externo.....	34
	Análisis Interno.....	41
	Género y Plataforma Elegidos.....	46
VII.	ANÁLISIS DE RIESGO	47
VIII.	MODELO DE NEGOCIOS.....	50
	Primera Iteración.....	50
	Experimento N°1	57
	Resultados	60
	Segunda Iteración	60
	Experimento N° 2.....	65
	Resultados	67
IX.	PLAN DE MARKETING	68
	Objetivos	68
	Producto.....	69
	Precio.....	69
	Plaza.....	70
	Promoción.....	70
	Costos.....	73
X.	PLAN DE FINANCIAMIENTO	73
XI.	EVALUACIÓN ECONÓMICA.....	77
XII.	CONCLUSIONES Y TRABAJO FUTURO.....	79
XIII.	ANEXOS.....	80
	Anexo A: Historia de los Videojuegos – Línea Temporal.....	80
	Anexo B: Respuestas Encuesta Experimento N° 1	85
	Anexo C: Respuestas Encuesta Early Adopters 1	92
	Anexo D: Respuestas Encuesta Experimento N° 2.....	96
	Anexo E: Respuestas Encuesta Early Adopters 2.....	99
	Anexo F: Flujo de Caja Proyecto con un estimado de 2.500 ventas.....	103
	Anexo G: Flujo de Caja Proyecto con un estimado de 72.000 ventas.....	104
	Anexo H: Flujo de Caja Proyecto con un estimado de 144.000 ventas	105
XIV.	BIBLIOGRAFÍA	106