

Tabla de contenido

1. Introducción	1
1.1. Antecedentes generales	1
1.1. Descripción del proyecto	8
2. Los juegos de mesa en la educación.....	26
2.1. Metodologías lúdicas y experiencias internacionales	26
2.2. Juegos de mesa y la convivencia escolar	27
2.3. Iniciativas nacionales	29
2.4. Fundación Desarrollo Educativo (Fudeduc)	31
3. Mercado.....	33
3.1. Colegios	33
3.2. Entorno competitivo	36
3.3. Validaciones y experiencias	37
3.4. Modelo de Negocios	47
4. Proceso productivo.....	50
4.1. Venta y renovación de servicios.....	50
4.2. Ludoteca.....	51
4.3. Taller extraprogramático	52
4.4. Ludoteca activa	53
4.5. Equipo necesario.....	55
4.6. Estructura de costos	57
5. Análisis financiero.....	58
5.1. Clientes primeros años.....	58
5.2. Inversión requerida	59
5.3. Flujo de caja.....	60
6. Análisis crítico.....	61
6.1. Análisis de las Fuerzas de Porter	61
6.2. Análisis FODA	62
7. Discusión y Conclusiones	64
8. Bibliografía.....	66
9. Anexos.....	68