

Tabla de Contenido

1	Introducción	1
2	Descripción del tema a abordar y justificación	2
2.1	Reseña histórica industria de los videojuegos	2
2.2	Videojuegos educativos	3
2.3	Tema a abordar y justificación	4
3	Objetivos, resultados esperados y alcance.....	5
3.1	Objetivo general	5
3.2	Objetivos específicos	5
3.3	Resultados esperados.....	5
3.4	Alcance del tema a abordar	6
4	Marco conceptual	6
5	Diagnóstico de la situación del mercado.....	8
5.1	Descripción del mercado.....	8
5.1.1	Mercado de videojuegos a nivel mundial.....	8
5.1.2	Mercado en Chile.....	9
5.2	Cuantificación del mercado en Chile	12
5.3	Investigación de mercado de los potenciales clientes en Chile.....	13
5.3.1	Objetivo, marco muestral y método	13
5.3.2	Segmentación y resultados de la investigación de mercado	14
5.4	Análisis de la competencia.....	26
5.5	Análisis de posibles canales de distribución	27
5.6	Análisis de modelos de negocio existentes de videojuegos.....	27
5.7	Análisis de potenciales socios estratégicos	28
5.8	Análisis PESTL del entorno.....	29
6	Síntesis estratégica por segmento.....	31
6.1	Análisis FODA general y por segmentos.....	31
6.2	Matriz de atractivo de los segmentos	34
7	Estrategia del negocio	36
7.1	Targeting: elección del segmento objetivo	36
7.2	Propuesta de valor	36

7.3	Posicionamiento.....	39
7.4	Marketing Mix.....	40
7.4.1	Producto	40
7.4.2	Precio	41
7.4.3	Distribución.....	42
7.4.4	Promoción	42
7.5	Modelo de negocio.....	43
8	Evaluación económica.....	46
8.1	Determinación de la inversión	46
8.2	Determinación de los costos de operación.....	49
8.3	Estimación de los Ingresos	51
8.4	Financiamiento.....	53
8.5	Estimación de la tasa de descuento.....	54
8.6	Flujo de caja proyectado	55
8.7	Indicadores financieros	57
8.8	Análisis de sensibilidad	57
9	Conclusiones y recomendaciones	59
10	Bibliografía.....	63
11	Anexos	66
11.1	Anexo A: Encuesta de mercado.....	66
11.2	Anexo B: Desarrollo del crédito.....	75