**Describe los apartados que a continuación se detallan de tu PLAN DE EMPRESA.**

**DATOS BÁSICOS DEL PROYECTO**

* Identificación de la empresa: Svartalfheim
* Ubicación Oviedo

**PROMOTORES DEL PROYECTO**

* Datos personales Alberto Castañeda Blanco

**DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO/SERVICIO**

* Descripción: Pagina de una beta de videojuegos que ofrece información sobre el mismo. Necesario registrarse para optar a recibir un código que permita jugar. Las dos formas de registro son la estándar que no ofrece nada mas tan solo eres elegible para recibir un código del juego. La premium ofrece beneficios dentro de el juego y la opción de créate tu propio personaje y guardarlo y así tenerlo ya una vez que el juego salga al mercado
* Diferencias respecto a los ya existentes: Ninguna todas las paginas de betas de videojuegos su funcionalidad es la misma lo único que cambia es si ellos ofrecen la posibilidad de pagar la variación esta en lo que te ofrecen por haber pagado

**REALIZAR UN ANÁLISIS DEL ENTORNO**

* Cómo afectan las tendencias políticas, sociales y económicas: Ninguna manera solo afectaría si existiese una forma de paga estilo metes dinero en el juego y puedes comprar cajas dentro del mismo para obtener ciertos beneficios (un sistema de gambling en el mismo juego) y estos te darían una ventaja muy grande con respecto a los jugadores que no meten dinero, pero este no lo tendrá solo tendrá pagos para cosméticos que no afectara en nada con respecto a la gente que decida no pagar por ellas
* Cuáles son los hábitos de consumo de la población respecto a nuestros productos: Lo que se le ofrece al jugador en el sistema de pago del respectivo juego.
* Quién influye en la decisión de compra: Los jugadores en si mismos si tienen la capacidad económica para permitirse comprarlo.
* Qué responsabilidad social vamos a asumir: Hacer el juego gratis y que la gente que decida meter dinero para obtener dichos cosméticos no tendrá ninguna ventaja respecto a los que decidan no pagar.

**REALIZAR UN ANÁLISIS DAFO**

* Fortalezas: Accesibilidad para todo tipo de jugadores información de la página web atractiva y sistema de pagos justo y barato
* Debilidades: Posibles problemas en el funcionamiento inicial del juego, poco contenido para los jugadores al ser un juego nuevo
* Amenazas: Otras compañías con el mismo tipo de juego y pagina web
* Oportunidades: Si el juego es exitoso, expandirse a otro tipo de juegos que tengan que ver con ese mundo ya creado

**PLAN DE MARKETING (2 puntos)**

* Producto Juego en físico o en digital (steam, epic games y compañías por el estilo) que ofrecería ocio para sus jugadores
* Precio Fijar lo que hace la competencia
* Promoción Anuncios en YouTube y plataformas de streaming, eventos, espónsor a creadores de contenido y marcas para promocionar el producto. Dar a creadores de contenido códigos para que los sorteen. Realizar sorteos de códigos para el juego para la gente que realice cosas como seguir las redes sociales de la compañía (o juego) y así conseguir más seguidores y darnos a conocer para futuros proyectos.
* Distribución ofrecer copias físicas en tiendas y copias digitales en diversas plataformas