

Tabla de contenido

CONTENIDO2

1. Introducción.....2

1.1 Definición del producto o servicio2

1.2 Principales características del producto2

1.3 Tipo de mercado3

Principales características del mercado.....3

2. Oferta.....3

2.1 Empresas o países productores y cuotas de mercado3

2. 2 Evolución del mercado en los últimos 3 años4

3. Demanda.....5

3.1 Tamaño de la demanda nacional y mundial5

3 .2 Principales países, empresas y mercados demandantes con la evolución y el comportamiento de la demanda de los últimos 3 años6

4.Precio.....7

4.1 Niveles o rangos de precio7

La Nintendo Switch.....7

La PlayStation 57

La Xbox Series X/S8

4 .2 Evolución de los precios en los últimos 3 años a nivel nacional y mundial8

Referencias.....9

Estudio de la Oferta, Demanda y Precio en el mercado de consolas de videojuegos

CONTENIDO

1. Introducción

1.1 Definición del producto o servicio

Una videoconsola o consola es un sistema electrónico de entretenimiento que ejecuta videojuegos contenidos en cartuchos, discos ópticos, discos magnéticos, tarjetas de memoria o cualquier dispositivo de almacenamiento.

Los primeros sistemas de videoconsolas fueron diseñados únicamente para jugar videojuegos pero a partir de la quinta generación de videoconsolas han sido incorporadas características importantes de multimedia, internet, tiendas virtuales y servicio en línea como: Nintendo Switch Online, PlayStation Network, y Xbox Network.

1.2 Principales características del producto

1. En la siguiente tabla puedes ver las principales características de las consolas de Microsoft contra las de Sony:

tabla de principales características de las consolas de Microsoft contra las de Sony

	PlayStation 5	PlayStation 5 Digital Edition	Xbox Series X	Xbox Series S
Precio	499,99 Euros	399,99 Euros	499 Euros	299 Euros
Fecha lanzamiento	12 y 19 Noviembre 2020	12 y 19 Noviembre 2020	10 Noviembre 2020	10 Noviembre 2020
Unidad óptica	4K UHD Blu-Ray	NO	4K UHD Blu-Ray	NO
Memoria RAM	16 GB GDDR6 256-bit	16 GB GDDR6 256-bit	16 GB GDDR6 320-bit	10 GB GDDR6
CPU	AMD Zen 2, 8-core 3.5 GHz	AMD Zen 2, 8-core 3.5 GHz	AMD Zen 2, 8-core 3.8 GHz	AMD Zen 2, 8-core 3.6 GHz
GPU	AMD Radeon RDNA Navi 10.28 Teraflops, 36 CUs a 2.23GHz	AMD Radeon RDNA Navi 10.28 Teraflops, 36 CUs a 2.23GHz	AMD Radeon RDNA Navi 12 Teraflops, 52 CUs a 1.825GHz	AMD Radeon RDNA Navi 4 Teraflops, 20 CUs a 1.565GHz
Salida Video	4K, 120hz, Soporte 8K	4K, 120hz, Soporte 8K	4K, Soporte 8K, 120hz	1440p a 60 fps (120 fps)
Almacenamiento	825GB SSD	825GB SSD	1 TB PCie Gen 4 NVME SSD	512 GB PCie Gen 4 NVME SSD

1.3 Tipo de mercado

El mercado de las consolas de videojuegos se puede considerar como un oligopolio, ya que hay tres productores principales hoy en día: Sony, Microsoft y Nintendo. Este mercado presenta un alto nivel de competitividad entre estos tres productores en cuanto a la adquisición de licencias de sus videojuegos, es decir, hay mucha competencia entre estas tres marcas por ver quién se queda con los títulos más llamativos de videojuegos.

Con respecto a la elasticidad de la oferta y de la demanda, supongo que es mucho más elástica la oferta, debido a que, al haber pocos productores de consolas de videojuegos, un cambio muy ligero en sus costos de producción (precio) hace que se dejen de producir (si sube), o que se produzcan muchos más (si baja).

Principales características del mercado

tres características fundamentales de un oligopolio son:

1. Pocos vendedores. Esta condición se alcanza cuando pocas empresas son tan grandes en relación con el mercado total que pueden afectar el precio de mercado.
2. Producto homogéneo o diferenciado. Los compradores en un oligopolio pueden ser o no ser indiferentes al vendedor del producto que compran.
3. Dificultad para entrar al mercado. La barrera más importante la constituyen las economías de escala alcanzadas por las grandes empresas.

2. Oferta

2.1 Empresas o países productores y cuotas de mercado

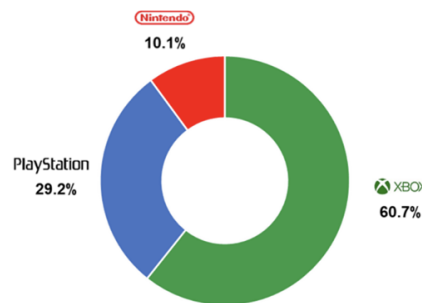
El mercado de los videojuegos se está ampliando muchísimo año tras año. Un informe publicado por la compañía Newzoo, llamado Global Games Market Report, nos ha desvelado algunos detalles interesantes sobre cómo están cambiando algunas tendencias del mundo del videojuego durante este último año 2019.

Según este informe la cifra de jugadores actual en todo el mundo se sitúa por encima de los 2.500 millones, que entre todos ellos gastarán la cantidad de 152.1 billones de dólares, solo durante el año 2019, lo que representa un aumento del 9,6% respecto al año anterior.



Así, al cierre del cuarto trimestre de 2020 (4T-2020), Xbox se posicionó como el fabricante de consolas que cuenta con la mayor participación de mercado, al colocar 60.7% de las consolas fijas en México, siendo las consolas preferidas Xbox One con un 36.9% y Xbox 360 con 17.7% del total, aunque ya se ubica en el espectro la recién lanzada Xbox Series en sus versiones S|X con una preferencia agregada de 3.4%. A pesar de ser la marca favorita de los mexicanos registró un retroceso de 4 puntos porcentuales (pp.) en su preferencia respecto al 2019. En segundo lugar, se ubica PlayStation con una cuota de mercado de 29.2%, 5.7 pp. superior al año anterior. En tercer lugar, se ubica Nintendo con una participación de mercado de 10.1%, con una ligera disminución de 1.7 pp. Nintendo aún no se recupera del fracaso de la Wii U en el país, con la que perdió importante preferencia que no le ha sido posible recuperar. Las consolas favoritas de esta marca son Wii con 3.5% y el Nintendo Switch con 3.1%.

Participación de Mercado por Fabricante de Consolas, 4T-2020
(Proporción del Total, %)

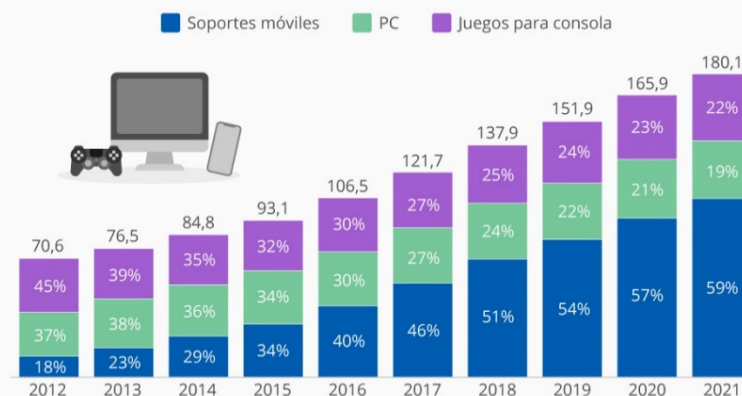


2. 2 Evolución del mercado en los últimos 3 años

Los dispositivos móviles de videojuegos, esto es, smartphones y tablets, serán responsables del 51% del volumen de mercado de software de videojuegos este año, según un informe de la consultora especializada Newzoo. Así, esta será la primera vez que los ingresos generados gracias a estos superarán los procedentes de los ordenadores y las consolas juntos, que alcanzarán el 49% del total. Tal y como muestra este gráfico de Statista, la tendencia positiva de los videojuegos para smartphones y tablets continuará también en los próximos años, hasta llegar a suponer el 59% del mercado en 2021 tras haber crecido un 26,8% de media en el periodo comprendido de 2012 a 2021.

Las consolas y el PC dejan paso a los soportes móviles

Estimación de los ingresos globales por software de videojuegos (miles de mill. \$)*



3.1 Tamaño de la demanda nacional y mundial

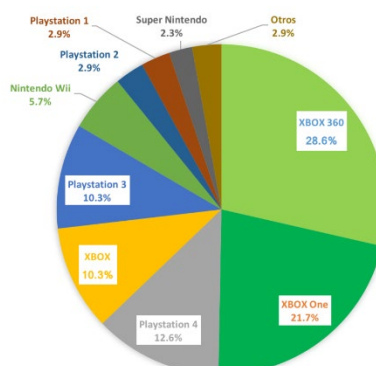
El mercado de los videojuegos es cada vez más valioso y su crecimiento es exponencial. Entre los diez primeros países por ingreso hay tres asiáticos, dos norteamericanos y cinco europeos. Sin embargo, como revelan los datos del Newzoo Global Games Market Report 2019 China y Estados Unidos son los principales mercados del mundo. Juntos representan 73.400 millones de dólares frente a los 43.450 millones que suman los ingresos del sector en Japón, Corea del Sur, Italia, Alemania, España, Reino Unido, Canadá y Francia juntos. Esto demuestra que actualmente el mercado de los videojuegos está dominado por Estados Unidos y China.

El mercado de los videojuegos



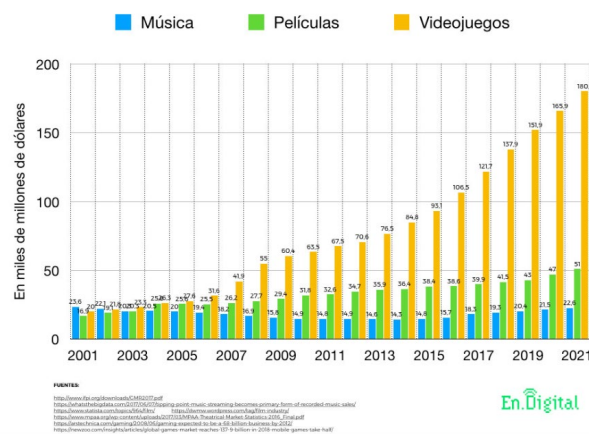
El Dimensionamiento del Mercado de Videojuegos en México con respecto a la participación de mercado de consolas fijas, en conjunto, los equipos fabricados por Microsoft (Xbox) mantienen el primer lugar en el país, con una proporción de 60.6%, siendo XBOX 360, consola lanzada hace más de una década, la que ostenta la mayor participación de mercado con 28.6%, seguido de XBOX One, la cual cuenta con 21.7% de la participación de mercado y finalmente dentro de este conjunto encontramos XBOX con 10.3%.

El Dimensionamiento del Mercado de Videojuegos en México



3.2 Principales países, empresas y mercados demandantes con la evolución y el comportamiento de la demanda de los últimos 3 años

A pesar de formar parte a la meta-industria del ocio, las películas y la música siempre han sido vistas como industrias “serias” mientras que el videojuego que ha quedado en un segundo plano. Sin embargo, desde el año 2010 los videojuegos son una industria mucho más grande que ambas industrias (juntas) y solo el crecimiento de 2017 a 2018 de la industria de los videojuegos es equiparable al tamaño total de la industria de la música. Veamos a continuación un resumen del crecimiento de las industrias del Entretenimiento para que se pueda contextualizar adecuadamente la industria de los videojuegos.



Nadie en la industria de los videojuegos, y estoy seguro de lo que digo: NADIE dentro de la industria de los videojuegos, hubiera predicho hace 10 años que sería una industria dominada por lo mobile. Los juegos para móviles siempre se han visto como un subproducto de la industria de los videojuegos, juegos con un enfoque muy simple (puzzles, juegos sencillitos tipo Candy Crash o Angry Birds), que evidentemente generarían ingresos, pero no equiparables en muchos otros aspectos a los juegos en PC y Consolas. Ahora bien, esta percepción ha cambiado totalmente en los últimos años. Y para ello veamos la evolución de esta industria desglosada por tipología de juegos



4. Precio

4.1 Niveles o rangos de precio

La Nintendo Switch

Switch ha sido una de las consolas más exitosas de los últimos años, y su precio es de los más bajos (relativamente). De hecho, de acuerdo con cifras de la compañía japonesa, ya se han vendido 89.04 millones de unidades; superando los 61.91 millones de unidades vendidas por el Famicom y NES, los 75.94 millones vendidos por el Nintendo 3DS y los 81.51 millones vendidos por el Game Boy Advance.

Puedes conseguir tres modelos distintos de Switch: el original, el Lite y la recientemente lanzada versión OLED.

¿Cuánto cuesta la Nintendo Switch? 5,799 pesos para la versión Lite, 6,699 pesos para la versión clásica y 9,999 pesos para la versión OLED.



La PlayStation 5

La PlayStation 5 de Sony es la consola más poderosa de la compañía japonesa a la fecha, básicamente duplicando las capacidades del PlayStation 4 Pro. Ofrece gráficos nítidos y ultra detallados en resolución nativa de 4K y 8K a hasta 120 cuadros por segundo en pantallas compatibles.

Por su parte, La PS5 edición digital no trae lector de discos, por lo que para conseguir juegos deberás contar con cuenta de PlayStation Network y comprarlos y descargarlos en la PlayStation Store.

NOMBRE DEL ALUMNO:
GARCIA QUIROZ GUSTAVO IVAN
GRUPO: 2CM3

FUNDAMENTOS ECONÓMICOS TAREA 7

¿Cuánto cuesta la PlayStation 5? 13,999 pesos para la versión con lector de discos y 11,499 para la edición digital.



La Xbox Series X/S

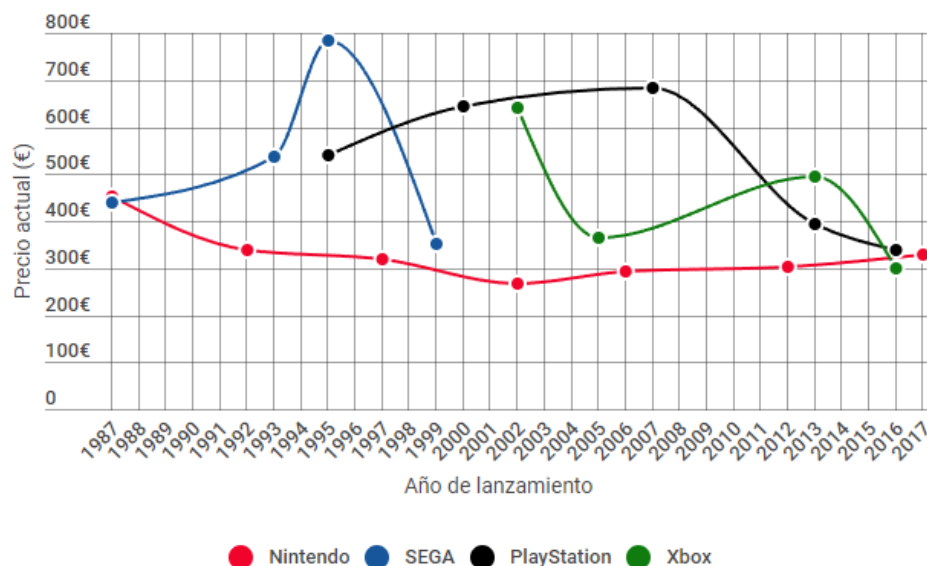
La Xbox Series X es la consola doméstica más poderosa, con hasta 12 teraflops de rendimiento gráfico para ejecutar juegos nativos en 4K y 8K a hasta 120 cuadros por segundo en pantallas compatibles. En cuando a capacidades de almacenamiento, la consola tiene 1TB —mismo que puede agrandarse fácilmente con una tarjeta de expansión.

Por su parte, la Xbox Series S es la alternativa de bajo costo a la Series X. La consola, que es enteramente digital, aporta gran parte de la misma experiencia que su contraparte, aunque con algunos límites.

¿Cuánto cuesta la XBox? 13,999 pesos para la Series X y 6,699 pesos para la Series S.



4.2 Evolución de los precios en los últimos 3 años a nivel nacional y mundial



NOMBRE DEL ALUMNO:
GARCIA QUIROZ GUSTAVO IVAN
GRUPO: 2CM3

FUNDAMENTOS ECONÓMICOS TAREA 7

Referencias

<http://wii.ign.com/articles/710/710181p1.html>

<http://www.elfinanciero.com.mx/ElFinanciero/Portal/cfpages/contentmgr.cfm?docId=2768&docTipo=1&orderby=docid&sortby=ASC>

<http://www.elfinanciero.com.mx/ElFinanciero/Portal/cfpages/contentmgr.cfm?docId=18820&docTipo=1&orderby=docid&sortby=ASC>

<https://elordenmundial.com/mapas-y-graficos/mercado-mundial-videojuegos/>

<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/mercado-videojuegos-generara-1521-billones-dolares-2019-estudio-447203>