

S.I.G.P.D.

Emprendedurismo y gestión JurassiCode

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email
Coordinador	Fianza	Ignacio	5.690.153-1	businessignaciofianza@gmail.com
Sub-Coordinador	Benítez	Sebastián	5.652.044-4	sebastianbenitez2505@gmail.com
Integrante 1	Fleitas	Joaquín	5.570.982-3	joacolambru7@gmail.com
Integrante 2	Paz	Tomás	5.700.344-1	tomaslautaropaz@gmail.com

Docente: Vitureira, Monica

**Fecha de
culminación**

15/9/2025

SEGUNDA ENTREGA



ÍNDICE

ÍNDICE	2
1. Nombre de la Empresa, Logo y Fundamentos	3
2. Presentación, Propósito y Objetivos Generales	4
3. Misión y Visión	4
4. Valores de la Organización	5
5. Selfies emprendedoras	6
5. Habilidades de KATZ	16
Plan de marketing (4P)	18
Las 4P	18
Forma jurídica seleccionada	20
Fundamentación	20
Ley 16.060 – Sociedades Comerciales	20
Ley 19.820 – Sociedad por Acciones Simplificada (SAS)	21
Proceso de apertura para JurassiCode (SAS)	22
Descripción del mercado objetivo	24
Análisis de la competencia	24
Análisis de la competencia	25
Tendencias del mercado	26



Emprendedurismo y Gestión

1. Nombre de la Empresa, Logo y Fundamentos

Nombre: JurassiCode

Logo:

El logo muestra un dinosaurio caricaturesco rodeado de vegetación, usando una laptop con el logo de PHP. Está diseñado con una estética amigable, divertida y temática, que combina la nostalgia jurásica con el mundo del desarrollo web.

Psicología del color:

- Verde: Asociado a naturaleza, frescura y dinamismo. Remite a los dinosaurios y genera una sensación de cercanía.
- Naranja y amarillo: Transmiten entusiasmo, creatividad y energía.
- Marrón: Brinda calidez, estabilidad y un estilo aventurero.

Formas:

- Formas redondeadas y líneas suaves para representar accesibilidad y una estética amigable.
- El personaje central (el dinosaurio) funciona como ícono memorable de la marca.

Tipografía:

- En mayúsculas, de trazo grueso y contornos definidos.



- Estilo moderno con inspiración retro-aventurera, generando impacto visual y fácil reconocimiento

2. Presentación, Propósito y Objetivos Generales

Presentación: JurassiCode es una startup creativa dedicada al desarrollo de soluciones digitales que amplifican y enriquecen la experiencia de juego. Creamos software web intuitivo, visualmente atractivo y funcional, pensado para acompañar partidas, registrar progreso y facilitar la gestión de juegos tanto físicos como digitales.

El objetivo central del proyecto es diseñar herramientas digitales innovadoras que aporten valor al mundo lúdico, facilitando y mejorando la interacción entre los jugadores y los juegos. Se busca no solo digitalizar procesos, sino también enriquecer la experiencia de los usuarios mediante soluciones accesibles, dinámicas y pensadas desde la colaboración.

Este enfoque implica repensar la relación entre tecnología y juego, manteniendo el carácter recreativo como eje principal, pero incorporando elementos que favorezcan la organización, la participación activa, la transparencia de reglas y el registro de partidas. Además, se considera esencial que las herramientas desarrolladas puedan ser utilizadas por un público amplio, sin necesidad de conocimientos técnicos previos, promoviendo así la inclusión digital.

A través de este objetivo, el proyecto busca posicionarse en un nicho creciente dentro del mercado: el de la gestión digital aplicada a juegos de mesa y experiencias grupales. Se aspira a combinar diseño, usabilidad y tecnología para ofrecer soluciones originales que mejoren la forma en que las personas se relacionan con los juegos y entre sí.

3. Misión y Visión

Misión: Diseñamos experiencias digitales que transforman la forma en que se disfrutan los juegos de mesa, creando herramientas innovadoras y con identidad propia que hacen más fácil, dinámica y divertida la gestión de partidas.



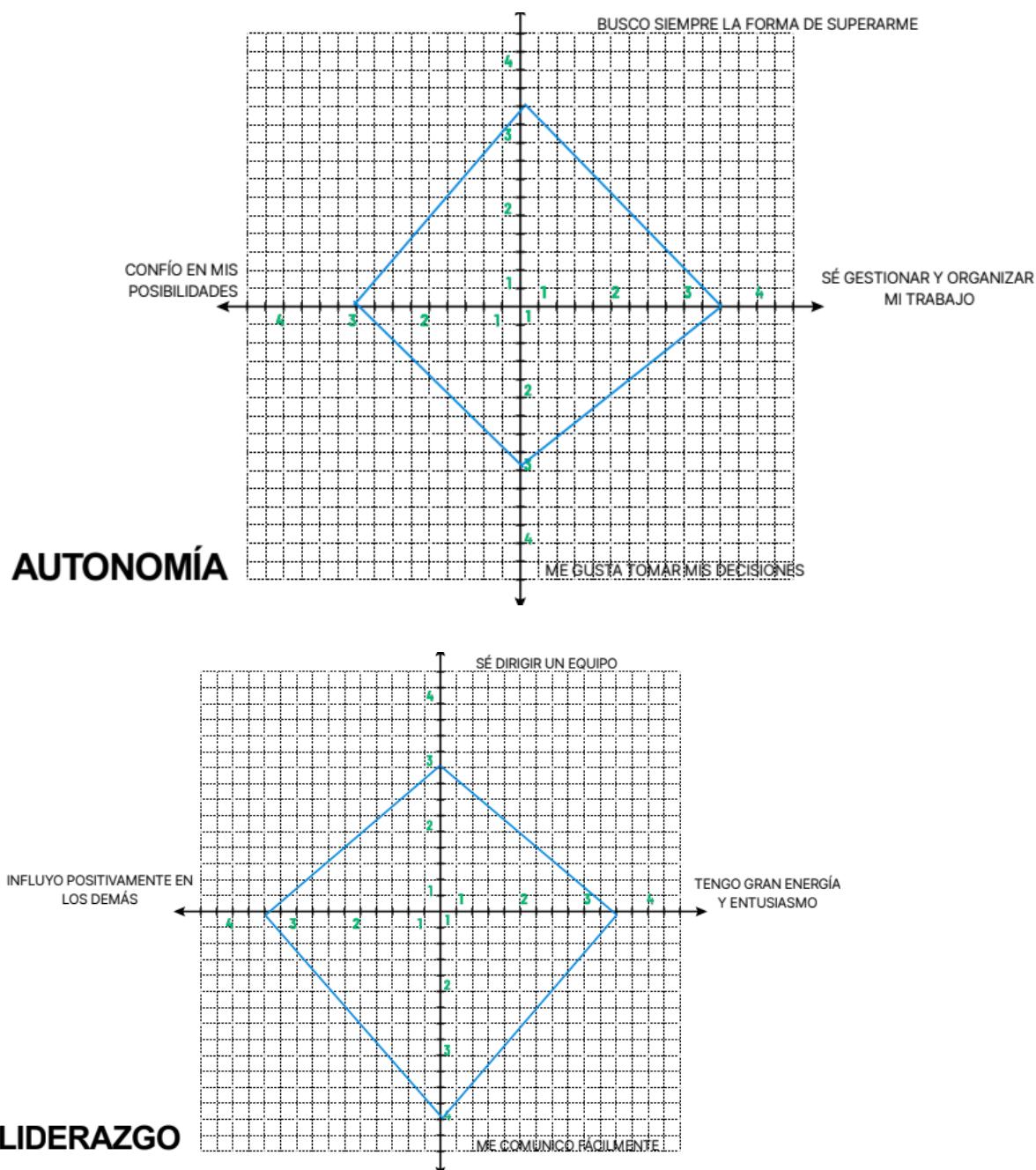
Visión: Ser referentes en la industria del desarrollo de videojuegos complementarios, integrando lo físico y lo digital para enriquecer la experiencia lúdica de los jugadores en todo el mundo

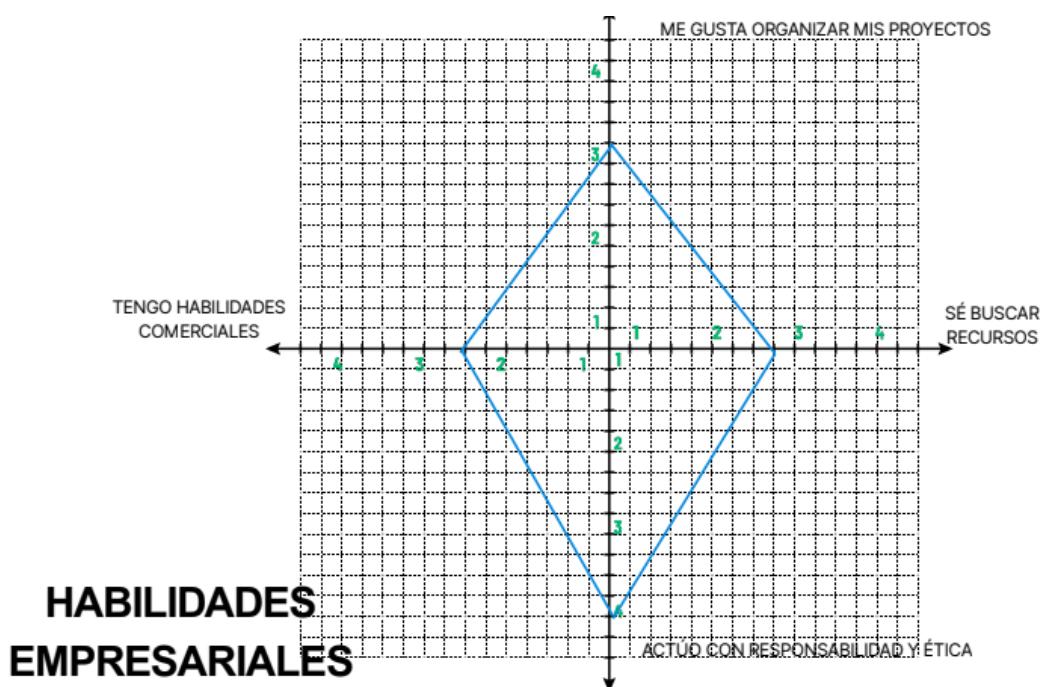
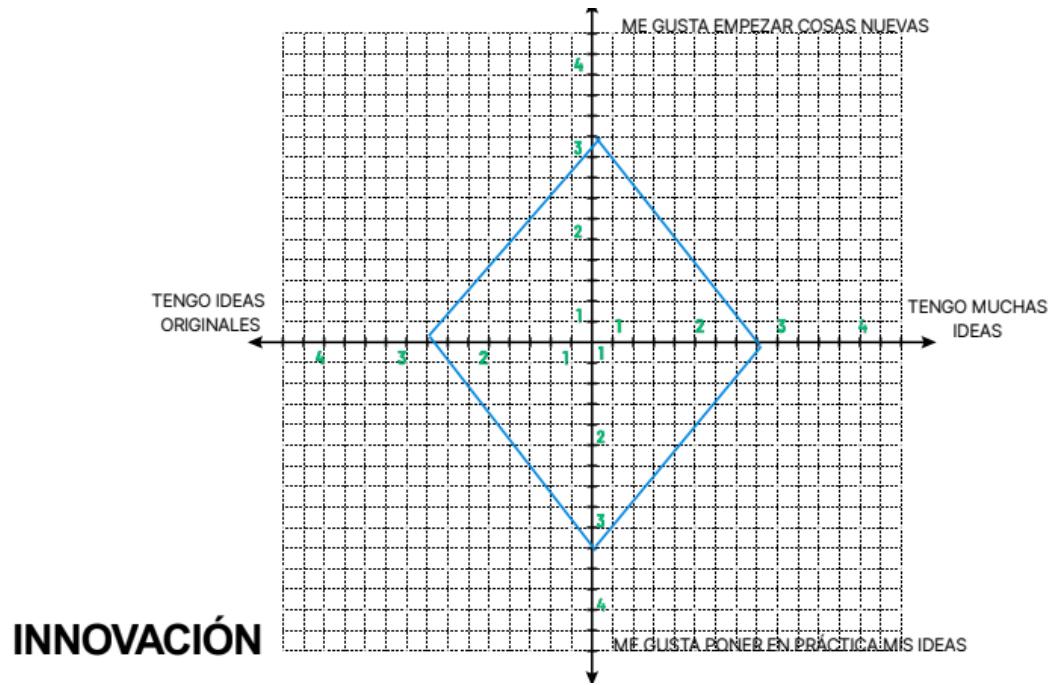
4. Valores de la Organización

- Creatividad: Aplicamos ideas nuevas al diseño y desarrollo para destacar en un mercado dinámico y en constante evolución.
- Diversión con propósito: Apostamos a experiencias agradables, sin descuidar la funcionalidad ni el objetivo del producto.
- Compromiso: Trabajamos con responsabilidad y constancia para asegurar calidad y confiabilidad en cada uno de nuestros desarrollos.
- Colaboración: Valoramos el trabajo en equipo y el diálogo continuo con nuestra comunidad usuaria para construir mejores soluciones.
- Simplicidad: Diseñamos interfaces claras e intuitivas, evitando complejidades innecesarias.
- Innovación tecnológica: Incorporamos tecnologías actuales que potencien la experiencia de usuario sin perder estabilidad ni accesibilidad.
- Empatía con el jugador: Entendemos las necesidades y motivaciones de quienes usan nuestros productos, y diseñamos con eso en mente.
- Iteración constante: Mejoramos nuestros productos de forma continua, escuchando el feedback y adaptándonos a nuevas formas de jugar.
- Accesibilidad: Creemos en experiencias inclusivas, diseñadas para llegar a distintos tipos de jugadores y dispositivos.
- Pasión por el juego: Nos mueve el entusiasmo genuino por crear herramientas que potencien el disfrute, la creatividad y el vínculo social que nace del juego.

5. Selfies emprendedoras

Las selfies emprendedoras de los integrantes del proyecto se pueden ver desde el siguiente link: <https://drive.google.com/drive/folders/1bXu2hxCcZl2VwaTQGiMo57w3RmPFWOms>
Sebastian Benitez





Autonomía

Soy autónomo porque me gusta resolver problemas técnicos por mi cuenta, busco mejorar constantemente mis habilidades en programación y me organizo bien con mis tareas. Cuando algo no funciona, no espero que otros lo arreglen: investigo, pruebo y encuentro soluciones. Eso me permite avanzar en el desarrollo del sistema sin depender de nadie.



Liderazgo

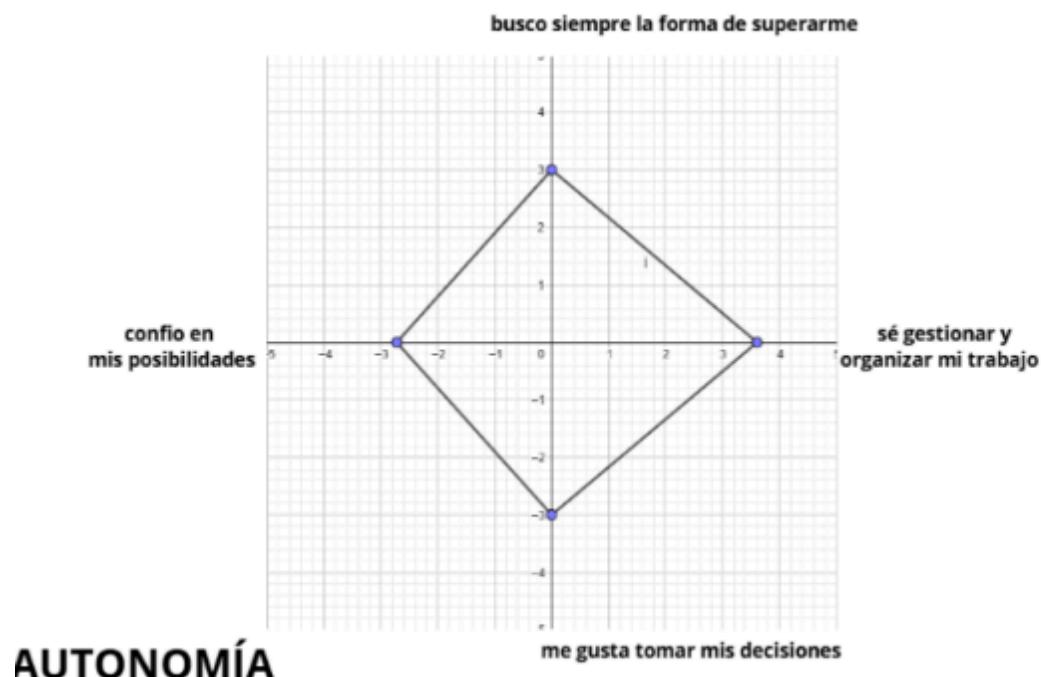
Tengo habilidades de liderazgo porque sé comunicar lo que hago y explicar la lógica del sistema al resto del grupo. Cuando hay decisiones importantes sobre cómo conectar el backend con el frontend o cómo estructurar la base de datos, me involucro y aporto ideas. Me gusta trabajar en equipo, escuchar a los demás y proponer soluciones claras.

Innovación

Soy innovador porque no me limito a seguir tutoriales: busco formas más eficientes de hacer las cosas. Propuse formas de organizar el backend y la base de datos para que fueran más escalables y seguras. Además, trato de aplicar buenas prácticas que mejoren el rendimiento general del sistema.

Habilidades empresariales

Tengo habilidades empresariales porque sé cómo planificar técnicamente un proyecto, organizar sus partes y prever lo que puede fallar. Me preocupo por entregar algo funcional y de calidad. Aunque mi enfoque es técnico, también entiendo que lo que hacemos tiene que tener una lógica clara y ser útil para los usuarios finales.





sé dirigir un equipo

influyo positivamente
en los demás

tengo gran energía
y entusiasmo

me comunico facilmente

LIDERAZGO

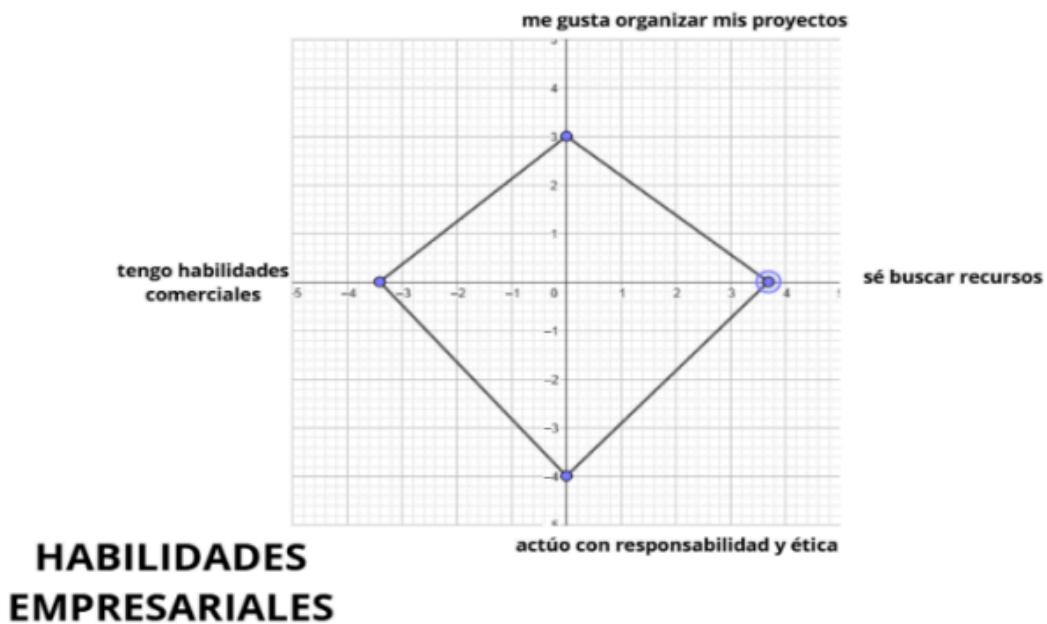
me gusta empezar cosas nuevas

tengo ideas
originales

tengo muchas ideas

me gusta poner en practica mis ideas

INNOVACIÓN



Tomas Paz

Autonomía

Soy autónomo porque puedo encargarme de la redacción, presentación y documentación del proyecto sin depender del resto. Me organizo para que cada entrega esté lista en tiempo y forma, y busco siempre que la parte escrita represente bien el trabajo que hacemos.

Liderazgo

Tengo habilidades de liderazgo porque organizo tareas, conecto a los integrantes del grupo y coordino la comunicación con los docentes. También participo activamente en las decisiones importantes, sobre todo cuando se trata de la presentación y el enfoque pedagógico del sistema.

Innovación

Soy innovador porque propuse una mirada educativa para el sistema, conectando lo técnico con lo pedagógico. Aporto ideas sobre cómo puede usarse en el aula, qué funcionalidades podrían mejorar la experiencia educativa, y cómo adaptarlo a diferentes contextos de aprendizaje.

Habilidades empresariales

Tengo habilidades empresariales porque organizo los documentos, defino objetivos, y planifico entregas de forma eficiente. Sé cómo presentar un proyecto para que sea entendible, convincente y profesional. También pienso en cómo escalarlo y darle utilidad más allá de esta materia.



Selfie Emprendedora Ignacio Fianza

Busco siempre la forma de superarme

Confío en mis habilidades

Sé gestionar y organizar mi trabajo

Me gusta tomar decisiones

AUTONOMÍA

Sé dirigir un equipo

Influyo positivamente en los demás

Tengo gran energía y entusiasmo

Me comunico fácilmente

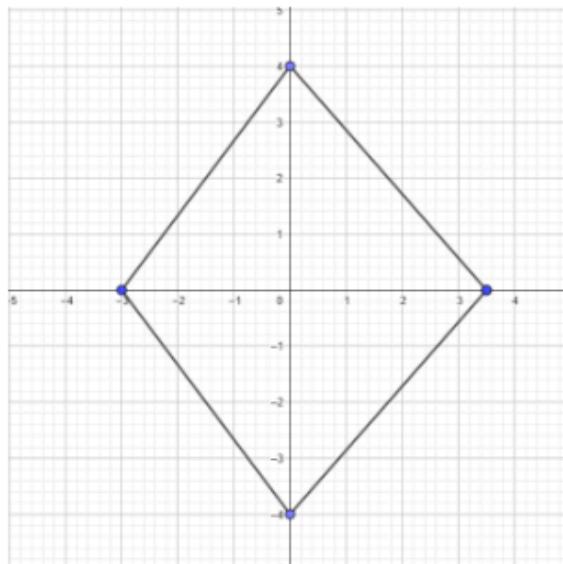
LIDERAZGO



Me gusta empezar cosas nuevas

Tengo ideas originales

Tengo muchas ideas



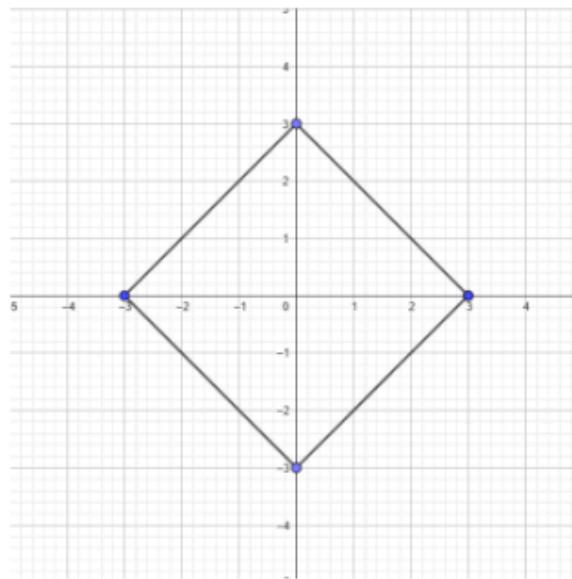
Me gusta poner en práctica mis ideas

INNOVACIÓN

Me gusta empezar cosas nuevas

Tengo ideas originales

Tengo muchas ideas



Me gusta poner en práctica mis ideas



ignacio fianza

Autonomía

Soy autónomo porque puedo encarar el desarrollo de interfaces por mi cuenta. Me encargo del diseño, la estructura del sitio y su comportamiento sin necesidad de ayuda constante. Me organizo bien, me pongo objetivos y los cumplo, investigando lo que me falta para lograrlo.

Liderazgo

Tengo habilidades de liderazgo porque guío las decisiones visuales del proyecto. Me aseguro de que lo que se ve sea funcional y atractivo, y tomo decisiones sobre diseño que afectan a todo el sistema. También soy el nexo entre lo visual y lo técnico, y mantengo una comunicación clara con el equipo.

Innovación

Soy innovador porque propongo nuevas formas de mostrar la información y mejorar la experiencia del usuario. Me gusta crear cosas diferentes, animaciones, diseños modernos y accesibles. Siempre estoy buscando cómo hacer que el sistema sea más intuitivo, atractivo y dinámico.

Habilidades empresariales

Tengo habilidades empresariales porque entiendo que una buena interfaz no es solo estética, sino una herramienta clave para que el sistema tenga éxito. Pienso en cómo se va a usar, quién lo va a usar y qué necesita cada tipo de usuario. Organizo bien mi parte del trabajo y mantengo un enfoque claro en el objetivo final.



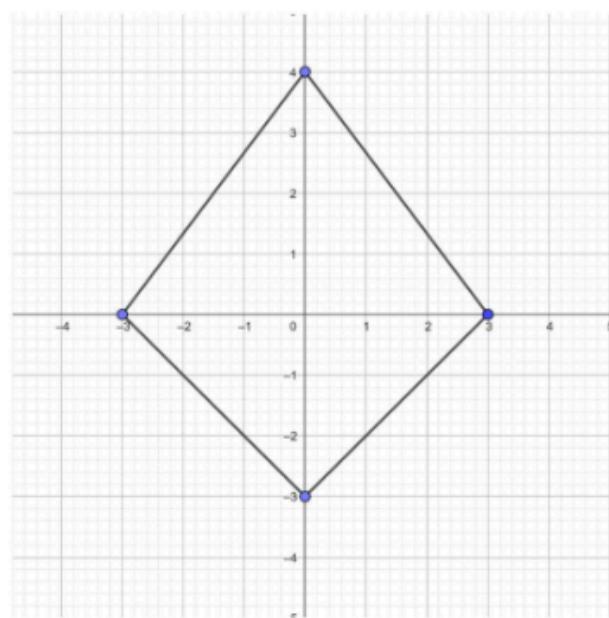
Autonomía

Busco siempre la forma de superarme

**Confio en mis
posibilidades**

**Sé gestionar y
organizar mi trabajo**

Me gusta tomar mis decisiones



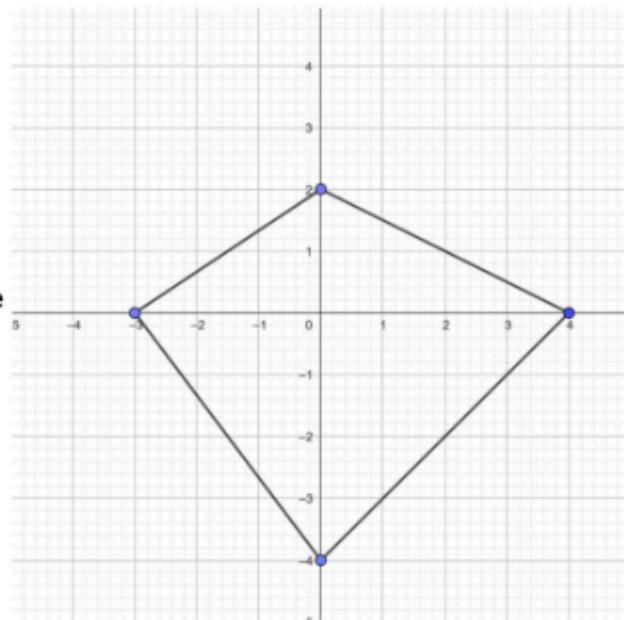
Liderazgo

Sé dirigir un equipo

**Influyo positivamente
en los demás**

**Tengo gran energía y
entusiasmo**

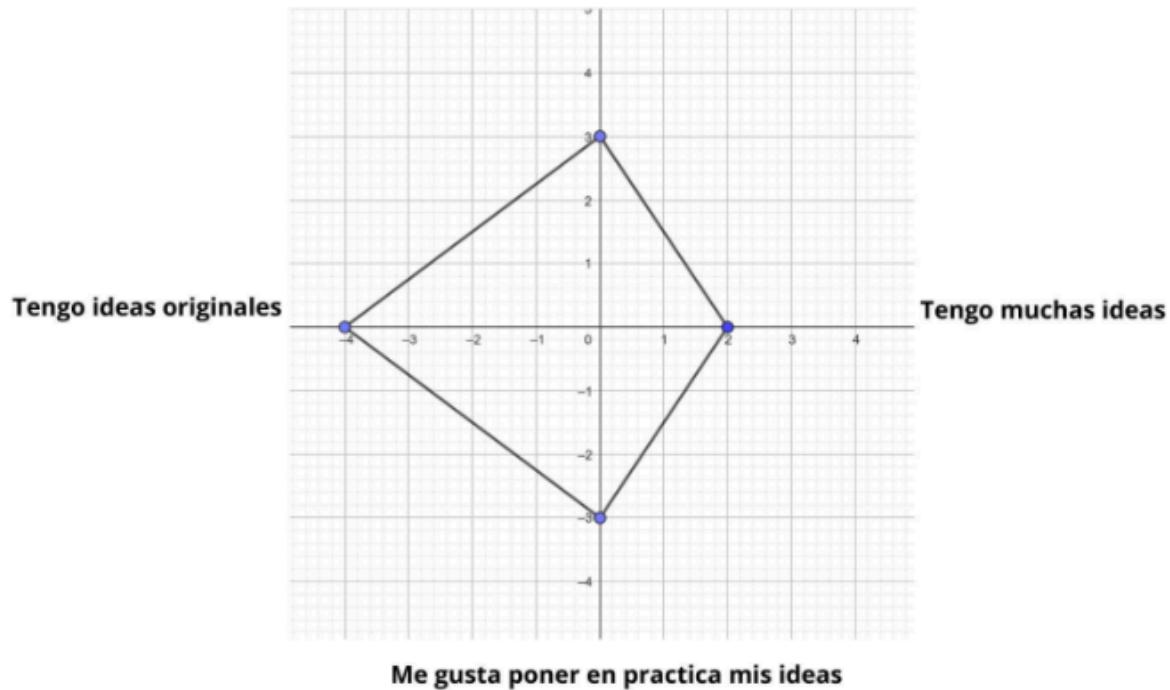
Me comunico fácilmente





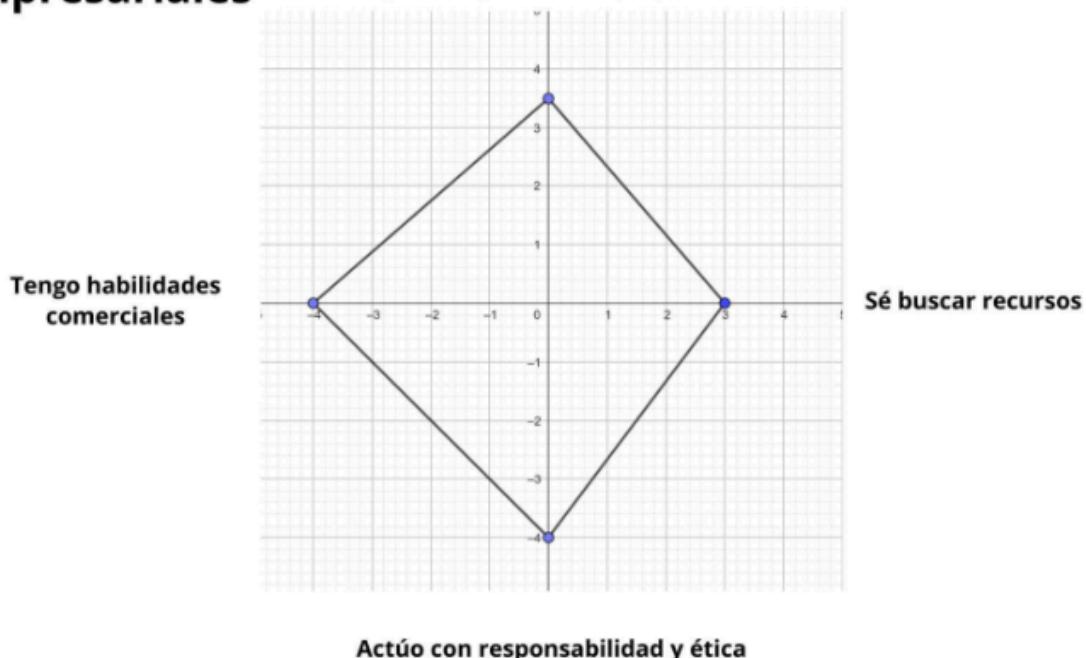
Innovacion

Me gusta empezar cosas nuevas



Habilidades
Empresariales

Me gusta organizar mis proyectos



Joaquín Fleitas



Autonomía

Soy autónomo porque puedo revisar el sistema, detectar errores y proponer mejoras sin esperar que alguien me diga qué hacer. Me involucro en probar funciones, explorar el comportamiento de la plataforma y asegurarme de que todo funcione correctamente.

Liderazgo

Tengo habilidades de liderazgo porque participo en las presentaciones, ayudo a ordenar ideas y mantengo el ánimo del grupo. Cuando hay que exponer o ensayar, tomo la iniciativa. También doy feedback claro y aporto para que el trabajo de los demás mejore.

Innovación

Soy innovador porque no solo detecto errores, también propongo formas de solucionarlos. Aporto ideas sobre cómo mejorar la experiencia del usuario o cómo ajustar detalles que a veces pasan desapercibidos. Pienso en el sistema desde el punto de vista de quien lo va a usar.

Habilidades empresariales

Tengo habilidades empresariales porque me enfoco en que el proyecto funcione bien de principio a fin. Me interesa que lo que hacemos tenga impacto real y cumpla con los objetivos. Además, participo en cómo presentar el proyecto, haciendo que se vea profesional y claro.



5. Habilidades de KATZ

- El modelo de Robert Katz identifica 3 tipos de habilidades que todo emprendedor o líder debe tener para desempeñarse bien:
- Habilidades técnicas: saber hacer. Conocimientos específicos sobre herramientas, procesos, software, etc.
- Habilidades humanas: saber relacionarse. Comunicación, trabajo en equipo, empatía, liderazgo.
- Habilidades conceptuales: saber pensar. Capacidad de análisis, resolución de problemas, visión estratégica.

Habilidades de Katz aplicadas al equipo.

Tomas – Documentación, gestión y enfoque pedagógico

Habilidades técnicas: Redacción de documentos técnicos y pedagógicos. Manejo de herramientas como Canva, Google Docs y editores de texto para informes y presentaciones. Participación en pruebas del sistema y aportes sobre la usabilidad general.

Habilidades humanas: Comunicación constante con docentes y usuarios potenciales. Escucha activa para adaptar el sistema a necesidades educativas. Coordinación y mediación entre las áreas técnicas y el enfoque educativo.

Habilidades conceptuales: Visión general del propósito del proyecto, articulando tecnología y educación. Planteamiento de objetivos claros, gestión de tareas y evaluación del impacto del sistema. Participación en la planificación estratégica y presentación general del proyecto.

Nacho – Frontend, diseño y experiencia de usuario

Habilidades técnicas: Desarrollo avanzado con React, TailwindCSS, DaisyUI, Framer Motion y herramientas complementarias. Maquetación responsive, diseño de interfaces claras, accesibles y atractivas. Uso de GitHub para control de versiones y estructuración del proyecto frontend.

Habilidades humanas: Coordinación efectiva con el equipo para integrar diseño y funcionalidad. Recepción y aplicación de feedback continuo para mejorar la experiencia de usuario. Trabajo conjunto con el área pedagógica para adaptar la interfaz a fines educativos.



Habilidades conceptuales: Pensamiento creativo y estratégico para diseñar flujos de usuario intuitivos. Capacidad para estructurar la interfaz del sistema en función de la lógica del backend. Aportes innovadores a la presentación del sistema y su valor agregado.

Seba – Backend, base de datos y lógica del sistema

Habilidades técnicas: Desarrollo del backend con PHP y MySQL, estructuración de rutas y módulos reutilizables. Diseño del modelo entidad-relación, aplicación de las tres formas normales. Configuración del entorno de desarrollo, manejo de sesiones y validación de entradas.

Habilidades humanas: Comunicación clara sobre la lógica del sistema y colaboración activa en decisiones grupales. Participación en revisiones de código y aportes constructivos al trabajo del equipo. Flexibilidad ante los cambios propuestos desde otras áreas del proyecto.

Habilidades conceptuales: Planteamiento de soluciones ante problemas técnicos complejos. Visión estructural del sistema, considerando escalabilidad y mantenibilidad. Participación en la definición de funciones clave y la arquitectura general del sistema.

Joaco – Testing, aseguramiento de calidad y presentación

Habilidades técnicas: Participación en pruebas del sistema (QA), identificación de errores funcionales y visuales. Manejo básico del entorno de desarrollo local y revisión del comportamiento del sistema. Sugerencias concretas para la corrección y mejora de funciones.

Habilidades humanas: Actitud proactiva y compromiso en la mejora continua del sistema. Comunicación efectiva para transmitir errores, mejoras y propuestas. Participación activa en las exposiciones y ensayos grupales.

Habilidades conceptuales: Evaluación crítica del sistema en base a los objetivos del proyecto. Capacidad para analizar la coherencia entre lo planificado y lo implementado. Aportes a la reflexión final del proyecto, tanto en informes como presentaciones.

Conclusión grupal

A lo largo del proyecto, cada integrante aplicó y fortaleció distintos tipos de habilidades según su rol. Las habilidades técnicas fueron fundamentales para construir el sistema, las humanas permitieron el trabajo en equipo efectivo y las conceptuales guiaron la toma de decisiones y la orientación general del proyecto. Esta combinación de habilidades permitió que JurassiDraft evolucionara como una solución funcional, educativa y colaborativa.



Segunda entrega

Plan de marketing (4P)

Las 4P

Las 4P del marketing (Producto, Precio, Plaza y Promoción) son una herramienta clásica para analizar y planificar la oferta de un producto o servicio. Aunque suelen utilizarse en contextos comerciales, también pueden adaptarse a proyectos académicos o tecnológicos para reflexionar sobre cómo se entrega valor, cómo se distribuye, a quién se dirige y cómo se comunica. En este caso, se aplican al sistema JurassiDraft, desarrollado como proyecto educativo.

Producto:

JurassiDraft es una plataforma web desarrollada con el objetivo de digitalizar y acompañar partidas del juego de mesa *Draftosaurus*. El sistema permite registrar las jugadas de cada participante, llevar control de puntajes en tiempo real y visualizar el desarrollo del tablero en formato digital, lo cual mejora la organización y seguimiento de las partidas tanto en espacios recreativos como educativos.

Está diseñado con una interfaz intuitiva, accesible desde cualquier dispositivo con navegador web, y adaptable a distintos perfiles de usuario (jugadores, administradores o docentes). Incluye funcionalidades específicas para la gestión de usuarios, visualización de estadísticas y generación de reportes. Su arquitectura modular permite futuras mejoras, adaptaciones o incluso su aplicación a otros juegos de mecánica similar.

Precio:

El sistema no tiene un costo económico, ya que fue desarrollado como parte de un proyecto académico. Sin embargo, su valor radica en su funcionalidad, utilidad educativa y potencial de reutilización. En un escenario futuro, podría ofrecerse bajo licencias libres, esquemas de implementación personalizada o incluso un modelo freemium con funciones ampliadas. La gratuidad en esta etapa refleja un compromiso con la innovación abierta y la accesibilidad en entornos educativos.

Plaza (distribución):

JurassiDraft puede instalarse en servidores locales de una institución educativa o ser alojado en un servidor web accesible desde cualquier navegador. Esto permite su uso tanto en aulas físicas como en entornos virtuales. Su distribución es digital, a través de plataformas como GitHub, copias locales o entornos de despliegue automatizado. Esto facilita su acceso por parte de docentes, estudiantes u otras instituciones interesadas en implementar herramientas lúdico-educativas.



Promoción:

La difusión del sistema se realiza principalmente dentro del entorno educativo. Incluye presentaciones del equipo de desarrollo en clase, participación en ferias o muestras tecnológicas, y el uso por parte de docentes en actividades académicas. Además, el sistema puede promocionarse mediante portfolios personales, redes sociales o publicaciones académicas, mostrando tanto el resultado como el proceso de desarrollo. Estas vías permiten visibilizar el proyecto, demostrar habilidades del equipo y fomentar el interés en herramientas de gamificación educativa.



Forma jurídica seleccionada y trámites de apertura

Forma Jurídica

Durante el análisis inicial se evaluaron distintas figuras jurídicas (Sociedad Anónima, Sociedad de Responsabilidad Limitada y Sociedad por Acciones Simplificada) con base en los siguientes criterios: costos, titulares, contrato, tipo de actividad, inversión inicial y responsabilidad de los socios.

La Sociedad por Acciones Simplificada (SAS) fue seleccionada por las siguientes razones:

- **Costos:** presenta gastos iniciales más bajos, al no requerir publicaciones ni aprobación de la Auditoría Interna de la Nación.
- **Titulares:** puede constituirse con uno o más socios, lo cual brinda flexibilidad. JurassiCode cuenta con cuatro fundadores, lo que la hace ideal.
- **Contrato:** se redacta un estatuto en documento privado y se registra en el Registro Nacional de Comercio, lo que simplifica el proceso.
- **Tipo de actividad:** la SAS permite realizar cualquier actividad lícita, adaptándose a la naturaleza tecnológica y educativa de JurassiCode.
- **Inversión inicial:** es posible integrar únicamente el 10 % del capital en efectivo y el 100 % en especie al momento de la constitución, completando el resto en un plazo de dos años.
- **Responsabilidad de los titulares:** los socios solo responden hasta el capital aportado, sin comprometer su patrimonio personal.



Proceso de Apertura

La apertura de JurassiCode se simuló en ocho etapas principales:

- 1. Definición del proyecto:** elección de la forma jurídica, nombre, objeto social y capital inicial.
- 2. Redacción y firma del estatuto:** documento privado firmado por los cuatro socios.
- 3. Registro en el Registro Nacional de Comercio (RNC):** inscripción y obtención del Certificado de Personería Jurídica.
- 4. Inscripción en la Dirección General Impositiva (DGI):** alta en el Registro Único de Contribuyentes, con RUT ficticio 218765430019.
- 5. Alta en el Banco de Previsión Social (BPS):** registro como empleador habilitado para contratar trabajadores.
- 6. Ministerio de Trabajo y Seguridad Social (MTSS):** presentación de la planilla de trabajo y obtención del Libro de Registro Laboral.
- 7. Banco de Seguros del Estado (BSE):** contratación del seguro obligatorio de accidentes de trabajo.
- 8. Trámites complementarios:** apertura de cuenta bancaria en BROU, registro de marca JurassiCode en la DNPI, reserva del dominio web y elaboración de políticas de privacidad según la Ley 18.331.



Ubicación de la Empresa

- **Física:** Montevideo, Uruguay. La empresa operará desde la sede administrativa.

Ubicación – Torre Libertad, Centro de Montevideo

La oficina seleccionada se encuentra en la Torre Libertad, sobre la principal avenida de Montevideo: 18 de Julio. Esta ubicación es estratégica para el desarrollo de JurassiCode por las siguientes razones:

1. Accesibilidad y transporte

- La zona es un nexo de movilidad urbana, con múltiples líneas de ómnibus que conectan con todos los barrios.
- Permite que clientes, proveedores, docentes y socios puedan llegar fácilmente.
- Estar en el Centro facilita la asistencia de los socios, que viven en distintos puntos de la ciudad.

2. Imagen corporativa y prestigio

- Una oficina en 18 de Julio transmite **confianza y formalidad**, aspectos claves para generar credibilidad en clientes, instituciones y potenciales inversores.
- El edificio cuenta con un perfil corporativo moderno, elevando la **imagen profesional de JurassiCode** como empresa tecnológica.

3. Entorno empresarial

- El Centro concentra empresas de software, estudios jurídicos, bancos, financieras y organismos estatales.
- Esto favorece el networking y la posibilidad de establecer alianzas estratégicas y contactos comerciales.



4. Servicios cercanos

- Acceso inmediato a bancos, redes de pago, locales gastronómicos, espacios de coworking y servicios generales.
- Esto hace que la oficina sea funcional tanto para la operativa diaria como para reuniones de trabajo.

5. Relación costo–beneficio

- El precio de alquiler es competitivo teniendo en cuenta la ubicación, los metros cuadrados ofrecidos y las comodidades del edificio.
- Para todo lo que brinda (seguridad, accesibilidad, entorno de negocios y prestigio de la zona), el costo resulta muy conveniente en comparación con otras oficinas de menor categoría en barrios periféricos.
- Esto convierte el alquiler en una inversión rentable más que en un gasto, ya que mejora la visibilidad y posicionamiento de la empresa en su etapa inicial.
-
- **Digital:** sitio web oficial, aplicación multiplataforma y redes sociales (Discord, Instagram, TikTok, LinkedIn).
- **Justificación:** Montevideo concentra la infraestructura tecnológica y el ecosistema emprendedor, mientras que el carácter digital del proyecto permite alcanzar un mercado nacional e internacional.

[Link de la ubicación de nuestro local físico](#)



Estudio de Mercado

El mercado de JurassiCode se sitúa en la intersección entre los juegos de mesa modernos y las soluciones digitales educativas.

- **Segmentación demográfica:** docentes (25–55 años), estudiantes y jugadores jóvenes (12–25 años), familias con hijos (30–45 años).
- **Segmentación psicográfica:** interés en juegos de mesa, innovación educativa y tecnología.
- **Segmentación comportamental:** usuarios que buscan aplicaciones prácticas que automatizan cálculos y simplifiquen la gestión de partidas.

Competencia

Competencia Directa

- **Internacional**
 - **Asmodee Digital (Francia):** desarrolla versiones digitales oficiales de juegos de mesa modernos. Si llegaran a digitalizar Draftosaurus, sería el principal competidor directo.
 - **Board Game Arena (Bélgica/Global):** plataforma líder en digitalización de juegos de mesa con millones de usuarios en todo el mundo. Aunque hoy no ofrece Draftosaurus, tiene capacidad para incluirlo.
 - **Tabletopia (EE. UU.):** simulador de juegos de mesa en línea con fuerte presencia internacional, que permite digitalizar juegos completos.
- **Nacional (Uruguay)**
 - **Ironhide Game Studio:** empresa uruguaya reconocida internacionalmente por desarrollar juegos digitales (Kingdom Rush). Aunque se enfoca en videojuegos, tiene capacidad de trasladar



mecánicas de juegos de mesa a entornos digitales.

- **FYWare Software:** estudio local que desarrolla software y aplicaciones interactivas, potencial competidor si ingresa al mercado lúdico-educativo.

Competencia Indirecta

- **Internacional**

- **BG Stats (Board Game Stats, Países Bajos):** empresa detrás de la aplicación más popular para registro de partidas y estadísticas de juegos de mesa en todo el mundo.
- **Dized (Finlandia):** plataforma que ofrece tutoriales y herramientas digitales para juegos de mesa, con posibilidad de expandirse a registros y puntajes.
- **Yucata (Alemania):** portal especializado en juegos de mesa digitales, con un catálogo variado y base de usuarios internacionales.

- **Nacional (Uruguay)**

- **Innvitech:** empresa uruguaya que desarrolla soluciones digitales personalizadas para educación y entretenimiento.
- **Arkano Software:** firma tecnológica uruguaya que crea aplicaciones móviles y plataformas a medida, con capacidad de competir en el segmento de gamificación educativa.
- **GeneXus Consulting:** aunque su foco está en software empresarial, también ofrece soluciones digitales que podrían adaptarse al sector lúdico.

Ventaja diferencial de JurassiCode: especialización en Draftosaurus, interfaz amigable, generación automática de estadísticas y escalabilidad hacia otros juegos.



Tendencias del mercado:

- Crecimiento del sector de juegos modernos.
- Digitalización de actividades educativas y recreativas.
- Expansión de soluciones híbridas (físico + digital).

Métodos de investigación: encuestas a jugadores y docentes, focus groups en UTU y clubes de juegos, observación en torneos y análisis de datos secundarios.

Estructura del mercado: competencia monopolística, donde existen alternativas, pero cada aplicación se diferencia por su enfoque y funciones.

Matriz FODA

Fortalezas

- Equipo joven y multidisciplinario.
- Uso de tecnologías modernas y escalables.
- Bajo costo fijo.
- Prototipo funcional en desarrollo.
- Conocimiento del público objetivo.
- Adaptabilidad hacia otros juegos.

Debilidades

- Experiencia empresarial limitada.
- Presupuesto inicial bajo.



- Estrategia digital en construcción.
- Validación con usuarios aún incipiente.
- Dependencia de Draftosaurus como único producto inicial.

Oportunidades

- Crecimiento del interés en juegos de mesa y su uso educativo.
- Apoyo estatal a startups y emprendedores.
- Mercado internacional en expansión.
- Posibilidad de alianzas con docentes, clubes y editoriales.
- Digitalización de experiencias recreativas.

Amenazas

- Competidores con mayor capital.
- Resistencia de usuarios tradicionales.
- Riesgos legales por licencias y propiedad intelectual.
- Avances tecnológicos que obligan a actualización constante.
- Saturación de aplicaciones similares.
- Dificultad de atraer inversión externa.

Explicación del FODA

El análisis FODA muestra que JurassiCode posee ventajas diferenciales claras: un equipo preparado, una tecnología adaptable y costos de operación bajos. Sus debilidades se centran en la falta de experiencia empresarial y los recursos financieros reducidos, propios de una startup en etapa temprana.



El entorno ofrece oportunidades significativas, como la digitalización de la educación y el crecimiento de la industria de juegos, pero también presenta amenazas vinculadas a la competencia internacional, la resistencia cultural y la rápida obsolescencia tecnológica.





Hemos elaborado una encuesta en línea con el objetivo de recopilar información de potenciales usuarios y conocer su opinión sobre la instalación de una empresa de software en el Centro o Ciudad Vieja de Montevideo. Sus respuestas serán utilizadas únicamente con fines académicos y contribuirán a validar la viabilidad del proyecto.

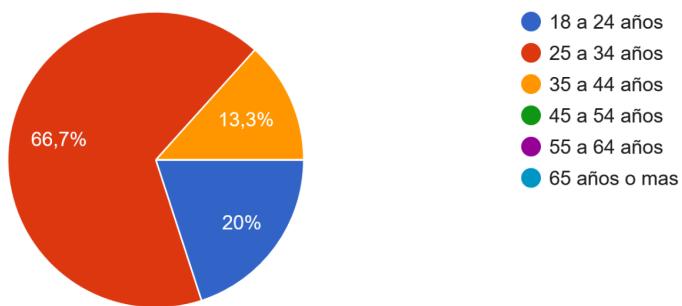
Enlace a la encuesta:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfKrxXnKEhTQmGrgeB3wT5sTinqWuG44BccnmDUhsnfobw2IA/viewform?usp=dialog>

datos obtenidos

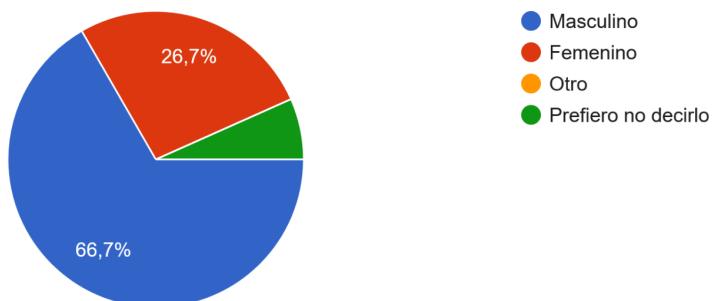
Edad

Edad
15 respuestas



Género

Genero
15 respuestas

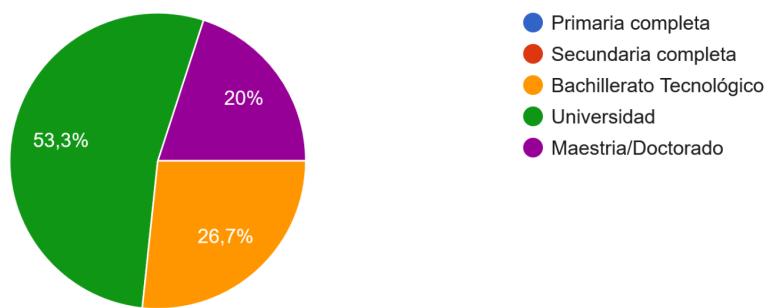




Nivel educativo alcanzado

Nivel educativo alcanzado

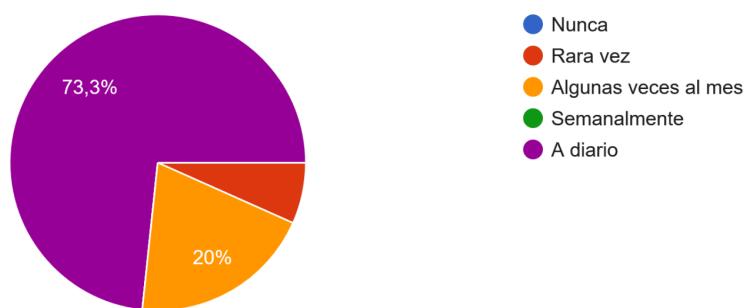
15 respuestas



Con qué frecuencia se utiliza servicios o productos de software

¿Con qué frecuencia utilizas servicios o productos de software? (Aplicaciones, sistemas de gestión, etc.)

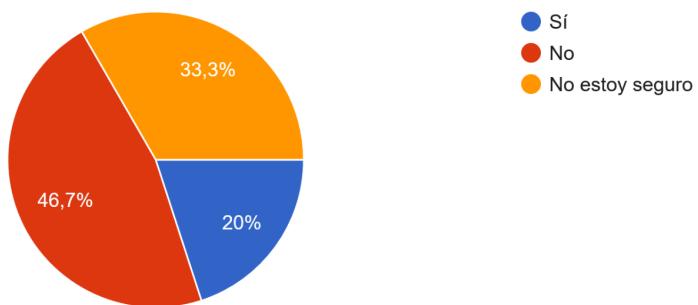
15 respuestas





¿Alguna vez contrató o utilizó el servicio de una empresa de desarrollo de software en Montevideo?

¿Alguna vez contrató o utilizó el servicio de una empresa de desarrollo de software en Montevideo?
15 respuestas



Zona para la ubicación de la empresa

¿Considera que el Centro o Ciudad Vieja de Montevideo son zonas adecuadas para instalar una empresa de software (en términos de accesibilidad, seguridad y oportunidades comerciales)?
15 respuestas

