



ANEXO 2

Grupo: Arián Luszczak, Agustín Carabajal, Martín Navarrete, Hugo Olguín, Micaela Martínez

OptiVision (SRL)

Somos una empresa argentina (SRL), Nuestro trabajo es el mantenimiento, optimización e innovación de los servidores de Activision en nuestro país.

Buscamos solucionar los problemas de rendimiento, de lag y de ping en los videojuegos de nuestro cliente (Activision).

Atendemos las quejas de los usuarios locales cuando experimentan problemas en sus dispositivos y en los productos de nuestro cliente

Nuestros servicios tienen como finalidad satisfacer las necesidades de nuestro cliente.

Destinatarios.

Nuestro cliente es Activision, una empresa de videojuegos estadounidense con sede en Santa Mónica, California. Son conocidos por publicar franquicias populares como *Call of Duty*, *Crash Bandicoot* y *Guitar Hero*. Si desean obtener más información sobre nuestro cliente pueden visitar su página oficial desde este enlace <https://www.activision.com/>

Metodología.

Nuestra metodología se basa en un sistema rentable, basado en colaboración, iteración y pruebas.

Nuestra empresa implementará más servidores en la provincia de Mendoza, específicamente en el departamento de Malargüe.

Malargüe se caracteriza por un clima árido, con temperaturas templadas y escasas precipitaciones. La temperatura media anual oscila entre los 10°C y los 15°C, con inviernos fríos y veranos suaves. La baja humedad relativa y la escasa nubosidad contribuyen a un ambiente seco y soleado durante la mayor parte del año.



Profesora: Rotschtein Anabella

También optimizar los servidores en nuestra provincia y país, para reducir el ping y que la empresa que servimos nuestro servicio sea beneficiada en sus ventas de videojuegos

Mantendremos nuestros servidores en condiciones estables y lo más impecables posible. Las 24 hs del día lo tendremos a nuestro cuidado con empleados especialmente capacitados.

Representación del Diseño

Módulo del ERP financiero: Gestiona de forma integrada todos los procesos relacionados con la actividad económica de la compañía, incluyendo la contabilidad, presupuestos, cuentas bancarias, impuestos, facturas, etc.

Módulo Recursos Humanos: Se encarga de todas las funciones relacionadas con la gestión de personal en la empresa.

Cargos: director y gerente del proyecto.

Cargo: Arquitecto de software.

Cargo: especialista en experiencia de usuario.

Cargo: ingeniero de pruebas.

Módulo Inventario: Gestiona el stock de productos de la empresa.

En nuestro inventario tendremos unos 100 servidores, 4 computadoras para cada integrante, ...

Módulo de Compras: Controla todas las compras que realiza la empresa.

No tendríamos mucho en este módulo ya que solo ofrecemos nuestros servicios

Módulo de Ventas: Gestiona todas las ventas de la empresa.

El gerente de ventas que gestiona y organiza nuestros clientes para evitar inconveniente y pérdida de este

Módulo de CRM (Customer Relationship Management): Se encarga de la gestión de las relaciones con los clientes.

especialista en experiencia de usuario se encargará de mantener conforme a nuestros clientes y a la vez analiza sus comportamientos para evitar perderlos

Módulo de Producción o Ingeniería: Controla todos los aspectos relacionados con la producción en la empresa

Nuestro ingeniero mantendrá un control de los servidores y un mantenimiento óptimo a las circunstancias



Profesora: Rotschtein Anabella

Módulo de la gestión de la cadena de suministros: Se encarga de la gestión de la cadena de suministro de la empresa.

Cargos: director y gerente del proyecto. Hará la gestión de los suministros de la empresa y organizará este para evitar conflicto entre sí

- OptiVision
- Categorías de Servicio
- Prestación de servicio en servidores
- Servidores
- Repetidores
- Accesorios
- **Destinados a los clientes de Activision**
- Usuarios
- Historial de Pedidos
- **Configuración de la Cuenta**
- Información Personal
- Direcciones de Envío
- Métodos de Pago

Para la implementación de una empresa de granja de servidores, necesitarás varios componentes de hardware y software:

Componentes de hardware:

Servidores: Son la base de cualquier granja de servidores.

Dispositivos de almacenamiento: Necesarios para guardar y acceder a los datos.

Equipos de red: Permiten la comunicación entre los servidores y otros dispositivos.

Sistemas de alimentación redundantes: Aseguran que los servidores sigan funcionando en caso de un corte de energía.

Sistemas de refrigeración: Mantienen los servidores a una temperatura óptima para evitar el sobrecalentamiento.

Componentes de software:

Sistema operativo del servidor: Es el software que se ejecuta en los servidores y permite la interacción con el hardware.

Software de virtualización: Permite la creación de múltiples servidores virtuales en un solo servidor físico.

Software de gestión de servidores: Ayuda a monitorizar y gestionar los servidores de la granja.



Software de seguridad: Protege los servidores y los datos contra amenazas de seguridad.

Diseño económico.

2.2.1 Estudio de Factibilidad Tecnológica: La Empresa contratante

- 1) Si, nuestra empresa está dispuesta a invertir en tecnología de última generación. Nuestra empresa se compromete a invertir en tecnología de última generación para un mejor rendimiento de los usuarios.
- 2) Sí, con la tecnología actual del mercado argentino es posible desarrollar un proyecto que busque el mantenimiento de servidores de juegos multijugador como los que desarrolla Activision.
- 3) Los costos que se necesitan para llevar a cabo dicho proyecto son:
 - **Infraestructura:** Se necesita una infraestructura robusta y escalable para alojar los servidores de juegos. Esto incluye hardware potente, conectividad a Internet de alta velocidad y un sistema de almacenamiento de datos confiable.
 - **Software:** Se necesita software especializado para administrar y mantener los servidores de juegos. Esto incluye software de gestión de servidores, software de monitoreo y software de seguridad.
 - **Personal:** Se necesita personal calificado para operar y mantener los servidores de juegos. Esto incluye ingenieros de sistemas, administradores de redes y técnicos de soporte.
 - **Experiencia:** Se necesita experiencia en el desarrollo y mantenimiento de servidores de juegos multijugador. Esto incluye conocimiento de los protocolos de red, los sistemas operativos y las aplicaciones de juegos.

Recursos disponibles en Argentina:

- **Hardware:** En Argentina hay una amplia disponibilidad de hardware de alta calidad para servidores. Los proveedores locales pueden ofrecer soluciones personalizadas para las necesidades específicas de cada proyecto.
- **Software:** Hay una variedad de software de gestión de servidores, monitoreo y seguridad disponible en el mercado argentino. Además, existen empresas locales que desarrollan software personalizado para la administración de servidores de juegos.



- **Personal:** En Argentina hay una gran cantidad de profesionales calificados con experiencia en la operación y mantenimiento de servidores. Las universidades y los institutos técnicos ofrecen programas de formación en estas áreas.
- **Experiencia:** En Argentina hay varias empresas que ofrecen servicios de mantenimiento de servidores de juegos. Estas empresas pueden proporcionar experiencia y conocimientos valiosos para el desarrollo de un proyecto propio.

Desafíos potenciales:

- **Costo:** El desarrollo y mantenimiento de servidores de juegos puede ser costoso. Se debe tener en cuenta el costo de la infraestructura, el software, el personal y la experiencia al desarrollar un proyecto de este tipo.
- **Competencia:** El mercado del mantenimiento de servidores de juegos es competitivo. Se debe desarrollar un proyecto que ofrezca un valor diferencial para competir con las empresas ya establecidas.
- **Cambios tecnológicos:** La tecnología de los juegos está en constante evolución. Se debe estar atento a los cambios tecnológicos y actualizar los servidores y el software en consecuencia.

Recomendaciones:

- **Realizar un estudio de mercado:** Es importante realizar un estudio de mercado para comprender las necesidades de los jugadores y la competencia en el mercado.
- **Desarrollar un plan de negocios:** Se debe desarrollar un plan de negocios que detalle los objetivos del proyecto, la estrategia de marketing, las proyecciones financieras y el equipo de trabajo.
- **Buscar financiamiento:** Si es necesario, se debe buscar financiamiento para el desarrollo del proyecto. Hay varias fuentes de financiamiento disponibles, como capital privado, préstamos bancarios y becas del gobierno.
- **Asociarse con otras empresas:** Se puede considerar asociarse con otras empresas para compartir recursos y experiencia.
- **Mantenerse actualizado con las últimas tecnologías:** Es importante mantenerse actualizado con las últimas tecnologías de juegos y servidores para ofrecer un servicio de calidad.

3) Nuestra empresa usa tecnología importada como nacional. De esta forma logramos adaptar la tecnología nacional que usamos a la tecnología de otros países y lograr encontrar un equilibrio entre servidores de diferentes lados.

4) La tecnología que nosotros usamos, se puede conseguir por medio de los mismos mercados que usamos para poder conseguir la tecnología de última generación.



Profesora: Rotschtein Anabella

5) Nuestra empresa si ofrece que la garantía sea en postventa. Lo hacemos con la intención, de que el cliente se sienta seguro en su compra o que sepa que va a tener una reparación en caso de falla. Esto también incrementa la confianza del cliente con nuestra empresa y por lo tanto vuelve a solicitar.

6) Si bien el tiempo ninguna empresa lo puede asegurar, ya que a veces puede haber algún problema. En nuestro caso, nos aseguramos de que el cliente esté satisfecho con el tiempo de llegada de lo que pidió o el tiempo en el que se solucionara el problema de un servidor.

2.2.1.2 Estudio de Factibilidad económica – financiera: El presente proyecto

1) Se debe invertir un costo para que la empresa empiece a surgir, por lo que se debe incluir un costo de 1 millón de pesos por servidor, en total 10 millones de pesos los 10 servidores. El mantenimiento de cada servidor cuesta 120 millones de pesos al año que la empresa debe pagar posterior a la compra de los servidores.

2) Si, nuestra empresa cuenta con el presupuesto para mantener los servidores, pero para comprar los servidores, la empresa pide un préstamo al banco para poder conseguir los servidores.

3) Nuestra empresa cuenta con el salario para pagar cada parte de los miembros que se le prometió a cada empleado por miedo del contrato de trabajo. A continuación, aquí se muestra el salario de la miembro de la empresa en dólares.

Agustín Carbajal - director y Gerente del Proyecto:

- Salario: Entre \$3000 y \$5000 por mes, dependiendo de la experiencia y responsabilidades adicionales.

Micaela Martínez - Arquitecto de Software:

- Salario: Entre \$2500 y \$4000 por mes, considerando la especialización y la demanda en el mercado laboral.

Arián Luszczak - Especialista en Experiencia de Usuario:

- Salario: Entre \$2000 y \$3500 por mes, teniendo en cuenta la demanda creciente en el campo de la experiencia de usuario.

Hugo Olguín - Ingeniero de Pruebas:



- Salario: Entre \$2000 y \$3500 por mes, dependiendo de la experiencia y la complejidad de las pruebas que realice.

4) La empresa necesitará la ayuda de un préstamo para poder empezar con el proyecto y llevarlo a cabo. Se necesitará un presupuesto para poder conseguir la cantidad necesaria de servidores para la empresa, el dinero se pedirá por medio del banco y la ayuda de los miembros que deben aportar al menos una parte.

2.2.1.3. Estudio de Factibilidad del Marco legal: Este proyecto

1) Nuestra empresa cumple todas las normas legales vigentes que debe tener como empresa. De esta forma aseguramos la seguridad de empleados, la higiene, que todos reciban la paga que se les fue prometida por el contrato de trabajo y que todos los empleados sean responsables de cualquier cosa que surja dentro de la empresa, de esta forma se asegura que haya un mejor ambiente dentro de la organización empresarial.

2) Nuestra empresa cumple con todos los estándares de seguridad en el trabajo y la calidad nacional e internacional. Tal como figura en la normativa legal vigente.

Este reglamento se aplica a las relaciones de trabajo regidas por la Ley N.º 22.250 y busca actualizar la reglamentación de la Ley de Seguridad e Higiene en el Trabajo N.º 19.587, adecuando sus disposiciones a la Ley sobre Riesgos del Trabajo N.º 24.557.

La Ley de Contrato de Trabajo N.º 20.744 y sus modificatorias establecen las características de la relación laboral y las condiciones bajo las cuales un trabajador puede ser contratado. También se establece un período de prueba de 3 meses durante el cual el trabajador puede ser despedido sin que corresponda pagarle indemnización.

La Ley de Empleo N.º 24.013 regula aspectos relacionados con el empleo y la seguridad social.

La Ley de Riesgos del Trabajo N.º 24.557 establece las normativas en materia de seguridad y salud en el trabajo.

3) En caso de que no se lleve a cabo la normativa legal vigente, el proyecto no se podrá llevar a cabo, debido a los altos riesgos de perder todo y de que no haya devolución por parte del proyecto fallado o en caso de que el proyecto salga adelante, no se garantiza el salario justo y tampoco la seguridad e higiene de los empleados.

4) Los usuarios deben estar dispuestos a asumir los tiempos y costos, tal como se figura en "La ley de Riesgos del Trabajo N.º 24.557" ya que deben estar de acuerdo, en caso de que no se firme el contrato, el usuario no será aceptado ya que iría en contra de la Ley N.º 24.557.

2.2.1.4. Estudio de Factibilidad de impacto ambiental. Este Proyecto



- 1) Nuestra empresa cumple con todos los cuidados de salud ambiental y comodidad durante el trabajo.
- 2) Cualquier integración de una tecnología incluida, deberá ser analizada y posteriormente puesta a prueba, en caso de no servir se sacará de la empresa, pero si logra crear un mejor ambiente y facilitar el trabajo será puesta en su totalidad.
- 3) Aun no se implementa ninguna tecnología más, a parte de los servidores y las herramientas necesarias para mantenerlos y arreglarlos.

2.2.1.5. Conclusiones del cuestionario anterior.

En conclusión, la empresa cuenta con las medidas necesarias para poder empezar, cumple con las normativas legales vigentes y las leyes que las acompañan, entre ellas está la seguridad y la higiene durante el trabajo. También garantiza cuales van a ser los costos y salarios de los empleados.

Contexto entorno y competencia

Nuestro cliente fomenta un ambiente de trabajo que valore la creatividad, la colaboración, la pasión por los videojuegos y la tecnología. Tiene enfoque en la innovación, como en las franquicias populares (Call of Duty, Guitar Hero, etc.), también como en las colaboraciones y asociaciones con otras compañías y marcas.

Sin embargo, en nuestro país, la situación económica y financiera, puede ser volátil y sujeta a cambios.

La inflación ha sido un desafío persistente y en cuanto a valores aproximados, ha oscilado entre el 40% y 50%.

Los Indicadores de inflación son:

- **Índice de precios al consumidor (IPC):** Mide el cambio de precio en bienes y servicios representativos para el consumidor promedio.
- **Índice de precios mayoristas:** Mide el cambio en los precios de los bienes vendidos al por mayor. Puede ser un indicador de inflación temprano.
- **Índice de precios de producción:** Este indicador mide los cambios en los precios de bienes y servicios producidos por empresas.
- **Índice de precios de Materias Primas:** Sigue los precios de las mismas y puede influir en los precios de los bienes finales.
- **Índice de costo de vida:** Este indicador tiene en cuenta no solo los precios de bienes y servicios, sino también otros factores como vivienda, transporte, educación y atención médica.

En conclusión, el proyecto está dirigido a un destinatario que valora la innovación y la colaboración en la industria de los videojuegos, lo que sugiere un enfoque dinámico y receptivo a nuevas ideas y asociaciones. Por otro lado, la situación económica en Argentina es volátil y



Profesora: Rotschtein Anabella

marcada por una inflación persistente, lo que puede plantear desafíos adicionales para el desarrollo y la implementación del proyecto. Es crucial observar de cerca los indicadores de inflación y otros factores económicos relevantes para adaptarse eficazmente a las condiciones cambiantes del mercado y garantizar el éxito del proyecto.

Si bien existe una demanda significativa del servicio, con el crecimiento constante de la industria de los videojuegos y el aumento en la popularidad de los juegos en línea, la necesidad de servidores confiables y eficientes es crucial para garantizar una experiencia de juego satisfactoria para los usuarios.

Se tiene en cuenta la competencia, ya que hay variaciones en términos de precios, calidad del servicio, rapidez de respuesta ante problemas, innovación en nuevas tecnologías y características, así como la capacidad de adaptación a las necesidades cambiantes de la industria y de los usuarios.

Los potenciales mercados que existen son:

- **Empresas de desarrollo de videojuegos:** necesitan servicios de mantenimiento y optimización de servidores para garantizar una experiencia de juego fluida y confiable para sus usuarios.
- **Proveedores de eventos de gaming:** los proveedores de estos eventos pueden requerir servicios de servidores optimizados y confiables para alojar torneos y competiciones en línea.
- **Empresas de hosting y proveedores de servicios de Internet (ISPs):** pueden ofrecer servicios especializados de alojamiento de servidores de videojuegos a empresas y desarrolladores que necesitan una infraestructura sólida para alojar sus juegos en línea.
- **Comunidades de jugadores en línea y empresas de entretenimiento y medios:** las empresas de entretenimiento y medios que producen contenido relacionado con los videojuegos, transmisiones en vivo, contenido en línea y eventos, pueden necesitar de estos servicios.

La estimación de volumen del mercado potencial en Argentina es un desafío, por lo tanto, basamos nuestras estimaciones en el número de empresas de desarrollo de videojuegos, el tamaño de las comunidades de jugadores en línea, la cantidad de eventos de gaming y competiciones, así como el número de empresas de hosting y proveedores de servicios de Internet. Al combinarlos se obtiene una estimación aproximada del tamaño del mercado potencial, que se espera que sea significativo dado el crecimiento de la industria de los videojuegos en el país.

Por ende, hay una demanda real del servicio, impulsada por el crecimiento de la industria de los videojuegos. Como también existe competencia en términos de precios, calidad y capacidad de innovación. Los potenciales mercados incluyen empresas de desarrollo de videojuegos, proveedores de eventos de gaming, empresas de hosting, comunidades de jugadores en línea y empresas de entretenimiento y medios.

Y la estimación del volumen del mercado potencial es un desafío, pero se espera que sea significativo debido al crecimiento continuo de la industria de los videojuegos en Argentina.



Promoción y publicidad.

Mecanismos de Promoción y Publicidad a utilizar.

- **Medios tradicionales:** Televisión y prensa escrita.
- **Medios digitales:** Redes sociales, sitio web, campañas por email, publicidad online.
- **Relaciones públicas:** Notas de prensa, eventos, participación en ferias.
- **Marketing directo:** Correo postal, telemarketing, etc.

Metodología de Promoción y Publicidad.

Redes Sociales:

- Crear y administrar *perfiles en plataformas relevantes* para la industria de los videojuegos, como Facebook, Twitter, Instagram y Discord, con el nombre de OptiVision.
- *Publicar contenido atractivo* con regularidad, incluyendo noticias de la industria, actualizaciones de proyectos y contenido educativo sobre la optimización de juegos y los servicios de OptiVision.
- *Utilizar hashtags específicos* como [#OptiVision](#), [#Optimización Juegos](#), [#Activision](#), etc. para mejorar la visibilidad y el alcance.

Marketing por Correo Electrónico:

- Recopilar direcciones de correo electrónico de *clientes potenciales* y clientes existentes a través de *formularios de suscripción* en el sitio web de OptiVision y en las redes sociales.
- Enviar boletines informativos periódicos con las últimas noticias y actualizaciones sobre los servicios de optimización de juegos de OptiVision.

Relaciones Públicas:

- Establecer relaciones con periodistas y editores de medios de comunicación relevantes para obtener cobertura en publicaciones especializadas y sitios web.

Patrocinios y Colaboraciones:

- Patrocinar eventos y torneos de videojuegos para aumentar la visibilidad de la marca OptiVision y establecer conexiones con los jugadores.



Profesora: Rotschtein Anabella



- Colaborar con influencers y creadores de contenido para promover los servicios de optimización de juegos de OptiVision a su audiencia.

Recursos/Presupuestos.

Infraestructuras: Tenemos oficinas en toda la provincia, también salas de reuniones, laboratorios, etc.

Equipamientos técnicos:

- **Equipos informáticos:** alta gama de computadoras, servidores del mejor nivel, impresoras, etc.
- **Software:** programas de gestión, Software de gestión de redes sociales para manejar múltiples perfiles de redes sociales de OptiVision, Herramientas de diseño gráfico y edición de vídeo para crear contenido promocional para nuestra empresa.

Recursos humanos

Especialista en marketing digital con experiencia en marketing en redes sociales, marketing por correo electrónico y relaciones públicas. Este puesto podría ser ocupado por Micaela Martínez, la Arquitecto de Software del equipo.

Diseñador gráfico para crear activos visuales para campañas de marketing de OptiVision. Este puesto podría ser ocupado por Hugo Olguin, nuestro ingeniero de pruebas, o un contratista externo.

Redactor de contenido para crear publicaciones en redes sociales, boletines informativos por correo electrónico y otros materiales de marketing de OptiVision. Este puesto podría ser ocupado por Arián Luszczak, Nuestro especialista en experiencia de usuario, o un contratista externo.

Gestor de relaciones públicas para establecer y mantener relaciones con los medios de comunicación. Este puesto podría ser ocupado por Agustín Carbajal, el director y gerente del proyecto.

Gastos económicos



DIRECCIÓN GENERAL DE ESCUELAS DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
SUPERIOR
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR N° 9-012 "SAN RAFAEL EN
INFORMÁTICA"

Paunero esq. Almirante Brown – San Rafael – Mza.



Profesora: Rotschtein Anabella

- *Gastos de publicidad* para colocar anuncios en plataformas en línea y redes sociales.
- Honorarios de relaciones públicas para agencias o consultores, si es necesario.
- *Salarios y beneficios* para los empleados involucrados en actividades de promoción y publicidad de OptiVision.
- *Gastos de viaje y alojamiento* para asistir a eventos de la industria.
- Costes de producción para crear contenido de marketing, como vídeos y gráficos.

Marco teórico de referencia

Marketing Digital:

- Marketing en redes sociales
- Marketing por correo electrónico
- Relaciones públicas
- Gestión de la reputación
- Analítica web

Optimización de Juegos:

- Técnicas de optimización de rendimiento
- Diagnóstico y resolución de problemas de rendimiento
- Mejores prácticas para el desarrollo de juegos optimizados

Gestión de Proyectos:

- Planificación y programación de proyectos
- Gestión de recursos y presupuestos
- Seguimiento y control del progreso
- Evaluación y cierre del proyecto