

PLAN DE EMPRESA

Resumen Ejecutivo.

Nuestra empresa se forma con el objetivo de crear videojuegos para diferentes plataformas, principalmente PC y Consolas (PlayStation, XBOX y Nintendo), pero también en juegos móviles y de Realidad Virtual.

Es un mercado en constante crecimiento, ya que cada año hay más jugadores y, por ende, más personas en el mundo del desarrollo de videojuegos implicados en la creación de nuevos títulos.

Durante el 2022 se registró que un 40% de la población mundial jugaba a videojuegos, lo que representa a unos 3.100 millones de personas. De este porcentaje, según encuestas, un 48% eligió PC como su plataforma principal, en consola solo un 8%.

Nuestra empresa se centrará en diseñar y desarrollar videojuegos para diferentes plataformas, como PC, consola (PlayStation, XBOX y Nintendo) además de juegos para móviles.

Los productos de esta empresa se venderán, dependiendo de la plataforma y el género del juego que sea, a diferentes precios. Estos serán distribuidos tanto de manera física, como en plataformas digitales.

Dependiendo de las modas o la atracción que produzcan diferentes juegos y/o géneros, nuestra empresa se centrará en crear juegos que entren dentro de esas características.

La empresa se centrará en la creación de juegos, tanto de un jugador, multijugador local o multijugador en línea.

Esta empresa estará formada por un grupo de personas cualificadas en diferentes campos, por ejemplo, diseñadores gráficos, desarrolladores de software, etc.

La empresa estará situada en Cuenca (España). Para empezar, se alquilará un local pequeño, que tenga unas instalaciones básicas para un grupo de trabajo pequeño.

Se creará una web y diferentes perfiles en redes sociales para publicar e informar sobre la empresa. Se hará una inversión inicial de unos 13.000€ aproximadamente para material para el local, tanto mobiliario como para equipo de trabajo.

La inversión inicial para salarios del equipo de trabajo será de entre 14.000€ y 20.000€ durante el primer año, dependiendo de la configuración del equipo de trabajo. Para empezar a rentabilizar estos gastos, se harán juegos más simples, por ejemplo, juegos móviles, juegos que no requieran de mucho tiempo y gasto durante el desarrollo, para que el equipo vaya ganando soltura a la hora de desarrollar videojuegos. Durante el primer año, si se han cumplido x metas, se podrán coger proyectos un poco más complejos, que nos puedan hacer ganar algún tipo de beneficios. Podría ser que, con proyectos más complejos, algunos inversores aparezcan e inviertan capital para ampliar el personal para poder crear juegos cada vez más complejos.

Análisis de la idea y elección del negocio

La idea principal a la hora de querer crear esta empresa, nace principalmente de que cada vez hay más demanda en el sector de los videojuegos, por lo tanto, cada año la industria crece.

A pesar de que la competitividad entre empresas en este sector es muy grande, siempre cabe la posibilidad de empezar, ya que la mayoría no se centra en hacer juegos para solo una plataforma, si no que crean juegos para diferentes plataformas para amortizar gastos.

El mercado de los juegos móviles es el que tiene el número más alto de jugadores, pero son estos los que no están dispuestos a gastarse lo que cuestan los juegos de consola para jugar a un juego en su teléfono móvil.

A la hora de desarrollar un juego hay que tener en cuenta que, dependiendo de la plataforma en la que salga, hay que adaptarlo para diferentes tipos de hardware, por ejemplo, no sería lo mismo crear un juego para PC, PlayStation o XBOX que crear un juego para Nintendo Switch.

Además, para crear un juego de móvil habría que tener en cuenta que, la tecnología móvil avanza mucho más rápido que la tecnología en PC y consola, por lo que los juegos se quedan obsoletos más rápido.

Equipo emprendedor

Perfil de persona 1

Título en formación profesional en desarrollo de aplicaciones, tanto web como multiplataforma, con un curso de especialización en desarrollo de videojuegos.

Se encargará del apartado de desarrollo y programación de los niveles del videojuego.

Perfil de persona 2

Título en bellas artes o título en formación profesional en diseño gráfico, con un par de años de experiencia en entornos especializados para el diseño, por ejemplo, Photoshop o Illustrator.

Además, se encargará del marketing y su diseño del mismo.

Perfil de persona 3

Estar especializado en gestión financiera de una empresa y recursos humanos.

Características de la oferta.

La empresa, principalmente, ofrece el desarrollo y la venta de videojuegos, tanto para consolas, PC o móviles.

A pesar de que la empresa este situada en Cuenca, nada impide que se promocionen y vendan los juegos de manera digital en plataformas de distribución de juegos digitales, tal como Sean, donde se pueden comprar dichos juegos o códigos de canjeo para poder acceder a la descarga de estos.

Los juegos en general no pasaran de los 30€ en PC y consola y serian gratuitos en móvil, aunque dentro de estos podría haber micro pagos o tener opción a tener DLC u objetos cosméticos que se podrán comprar tanto con dinero real, como con la moneda del juego.

Los géneros y temáticas dependerán del estado actual del mundo, tanto de los videojuegos, como en el cine.

Los juegos más vendidos el año 2022, aunque no han sido desarrollados en el 2022 han sido:

Title	Release Year
Minecraft	2009
Grand Theft Auto V	2013
The Sims 4	2014
Fortnite	2017
Among Us	2018
Animal Crossing: New Horizons	2020
Call of Duty: Warzone	2020
Madden NFL 22	2021
Call of Duty: Vanguard	2021
NBA 2K22	2021

Los géneros más vendidos son:

