



FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACION

Mendoza Rubio Antonio

Grupo 2691

Costos y Presupuestos

Juan Antonio Castillejos Alvarado

Proyecto de informática: Plataforma de desarrollo de videojuegos basada en la nube

Descripción del producto:

Se propone desarrollar una plataforma de desarrollo de videojuegos basada en la nube que permita a los usuarios crear, desarrollar y publicar sus propios videojuegos sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados. La plataforma proporcionará una interfaz intuitiva de arrastrar y soltar, herramientas de desarrollo integradas y acceso a una amplia biblioteca de recursos y activos.

Cadena de valor:

La plataforma se centrará en los siguientes segmentos de la cadena de valor del desarrollo de videojuegos:

- **Creación de contenido:** La plataforma proporcionará herramientas para la creación de personajes, escenarios, niveles y otros elementos del juego.
- **Desarrollo de juegos:** La plataforma ofrecerá herramientas de programación visual e integradas para el desarrollo de juegos 2D y 3D.
- **Publicación de juegos:** La plataforma permitirá a los usuarios publicar sus juegos en una tienda de aplicaciones integrada y distribuirlos en múltiples plataformas.

Producto que se sustituye o complementa:

La plataforma sustituirá o complementará a los siguientes productos y servicios:

- **Motores de juego tradicionales:** La plataforma ofrecerá una alternativa más accesible y fácil de usar a los motores de juego tradicionales como Unity y Unreal Engine.
- **Herramientas de desarrollo de juegos individuales:** La plataforma integrará una variedad de herramientas de desarrollo de juegos individuales en una única solución.
- **Servicios de publicación de juegos:** La plataforma proporcionará un servicio de publicación de juegos integrado que eliminará la necesidad de utilizar servicios de terceros.

Medición del desempeño:

El desempeño de la plataforma se medirá en función de los siguientes indicadores clave de rendimiento (KPI) en los cuatro ejes:

Eje financiero:

- **Ingresos:** Ingresos generados por la venta de suscripciones, activos y servicios en la plataforma.
- **Rentabilidad:** Margen de beneficio neto de la plataforma.
- **Tasa de retención de clientes:** Porcentaje de usuarios que continúan utilizando la plataforma después de un período inicial.

Eje de producción:

- **Número de usuarios activos:** Número de usuarios que utilizan la plataforma de forma regular.
- **Número de juegos creados:** Número de juegos creados en la plataforma.
- **Número de juegos publicados:** Número de juegos publicados en la tienda de aplicaciones de la plataforma.

Eje de RRHH:

- **Satisfacción de los empleados:** Nivel de satisfacción de los empleados con la plataforma y su trabajo.
- **Productividad de los empleados:** Cantidad de trabajo que los empleados pueden realizar utilizando la plataforma.
- **Rotación de empleados:** Tasa de rotación de empleados en la empresa.

Eje de marketing:

- **Conocimiento de la marca:** Nivel de conocimiento de la marca de la plataforma entre los desarrolladores de videojuegos.
- **Adquisición de clientes:** Número de nuevos usuarios que se registran en la plataforma cada mes.
- **Valor de vida del cliente:** Ingresos promedio que genera un usuario durante su vida útil en la plataforma.

Implementación y seguimiento:

La implementación de la plataforma se realizará en fases, comenzando con un lanzamiento beta a un grupo reducido de usuarios. Se recopilarán comentarios de los usuarios beta para refinar la plataforma antes de su lanzamiento general. El desempeño de la plataforma se monitorizará de forma continua utilizando los KPI mencionados anteriormente. Los datos recopilados se utilizarán para identificar áreas de mejora y realizar los cambios necesarios para optimizar el rendimiento de la plataforma.

Conclusión:

La plataforma de desarrollo de videojuegos basada en la nube tiene el potencial de revolucionar la industria del desarrollo de videojuegos al hacer que la creación de juegos sea más accesible y asequible para una audiencia más amplia. La

plataforma también tiene el potencial de generar importantes ingresos para la empresa a través de la venta de suscripciones, activos y servicios. Al medir cuidadosamente el desempeño de la plataforma en los cuatro ejes del Balanced Scorecard, la empresa puede asegurarse de que está tomando las decisiones correctas para lograr sus objetivos estratégicos.

Nota: Este proyecto es solo un ejemplo y se puede adaptar a las necesidades específicas de cualquier empresa. Es importante realizar una investigación exhaustiva del mercado y desarrollar un plan de negocios sólido antes de comenzar cualquier proyecto de desarrollo de software.