



# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. ESTUDIO DE MERCADO
3. ANÁLISIS Y TENDENCIAS DE LAS TIENDAS ONLINE
4. EJEMPLOS DE TIENDAS ONLINE
5. ELEMENTOS DE DISEÑO

# 1. INTRODUCCIÓN

Pitukitos S.L es una empresa dedicada al desarrollo de aplicaciones web, fundada en 2022 por 4 estudiantes de CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web. En nuestro primer encargo, (en el cual trabajamos actualmente), nos solicitan una aplicación web de una tienda online de videojuegos donde se busca vender videojuegos, hacer reviews , etc.

Hemos realizado un estudio de mercado con el fin de conocer a fondo este sector y poder desenvolvernó de la mejor manera posible. También hemos estudiado las aplicaciones de otras empresas para observar los recursos y elementos que utilizan.

## 2. ESTUDIO DE MERCADO

Nuestra empresa es una empresa dedicada a la creación de páginas web cuyo mercado alberga mucha competencia debido a que en nuestro sector ha sido muy explotado en los últimos años y hay empresas con más experiencia. Tales como Versus Byte, ADV o Dual Solution. Estas empresas se caracterizan por tener un amplia gama de páginas web diseñadas de todo tipo ya sea para la salud, viajes, administrativas...

Todas las empresas tienen una ventaja respecto a nuestra empresa debido a que exponen las páginas web que han realizado pudiendo así convencer de una mejor manera al cliente.

Por las demás características que tienen las demás empresas son muy parecidas a las nuestras ya que intentan ser lo más cercanas posibles con el cliente, intentan terminar sus páginas lo más rápido posible, tener bien formados a sus trabajadores... Únicamente nuestra principal desventaja es que estas empresas ya tienen experiencia en el sector y saben además cómo colocarse para conseguir más y mejores clientes.

Con respecto al tipo de páginas web que vamos a realizar debemos de tener en cuenta de que también hay otras empresas con mucha más experiencia y con mucha más inversión de capital que la nuestra ya sea Epic Games, Ubisoft o Valve donde nos adentraremos más en detalle en el siguiente apartado.

### 3. *análisis y* *TENDENCIAS DE LAS* *TIENDAS ONLINE*

Lo primero que debemos realizar es un análisis tanto de las empresas que van a ser nuestra competencia como de sus tiendas online.

Para ello nos hemos basado en tres grandes empresas en el sector de los videojuegos que son Valve, Epic Games y Ubisoft aunque también hay otras muchas empresas como Activision Blizzard, Microsoft o CD Projekt.

#### Steam

La primera empresa de la que vamos a hablar es Valve, cuya tienda online es Steam. Steam es probablemente una de las pioneras y una de las tiendas más grandes de videojuegos que podemos encontrar no solo en PC sino también en consolas debido a su amplio catálogo de estos y a su cantidad de contenido que podemos descargar.



Valve se ha fijado mucho durante estos años de cómo han ido evolucionando las tendencias de los jugadores aportando cosas tan interesantes como ser la primera en tener una comunidad donde podía haber foros, chats de voz, grupos e incluso las listas de amigos o probablemente uno de los añadidos más importantes que hace que un juego pueda cambiar por completo la Workshop o tienda de creadores de contenido donde la gente podía subir sus propios mods para que otras personas pudiesen utilizarlos también en los juegos disponibles en Steam.

### Epic Games Store

La segunda empresa que he mencionado es Epic Games la cual es más nueva que Valve aunque en estos últimos años también ha cogido mucha popularidad sobre todo por uno de sus juegos, Fortnite y porque cada semana en su tienda online, Epic Games, Store, ponen a nuestra disposición juegos gratuitos con la única condición de que tengamos una cuenta de Epic. Epic además en su tienda nos aporta otra cosa que no tiene Steam, la oportunidad de crear juegos o proyectos mediante su motor gráfico, Unreal Engine el cual es uno de los más avanzados en la industria del videojuego.



## Ubisoft Store

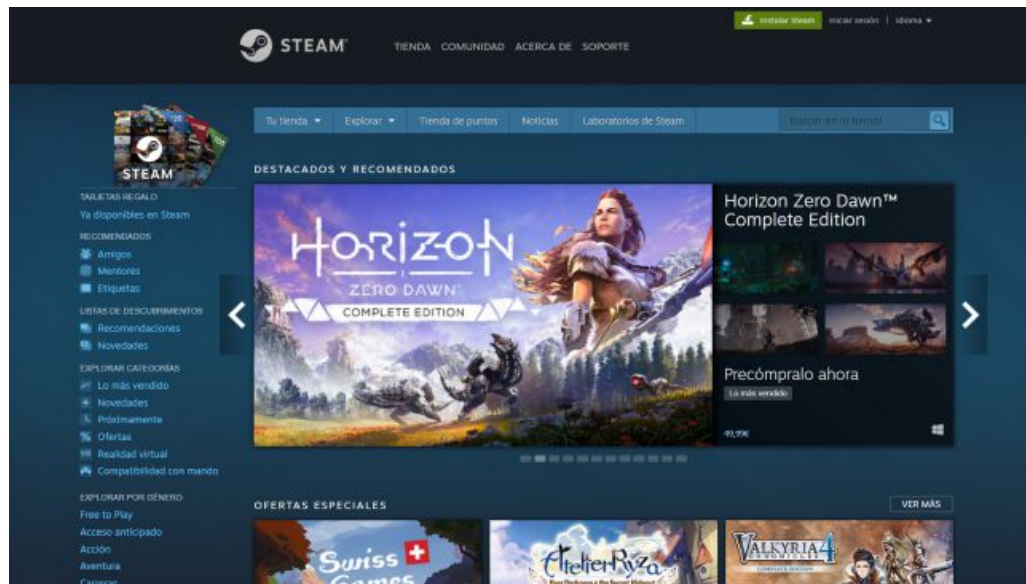
La última empresa de la que vamos a hablar en profundidad es Ubisoft cuya tienda online es Ubisoft Store la cual solo podemos encontrar juegos de la empresa Francesa como los Assassins Creed, los Far Cry o los Tom Clancy's.

# UBISOFT STORE

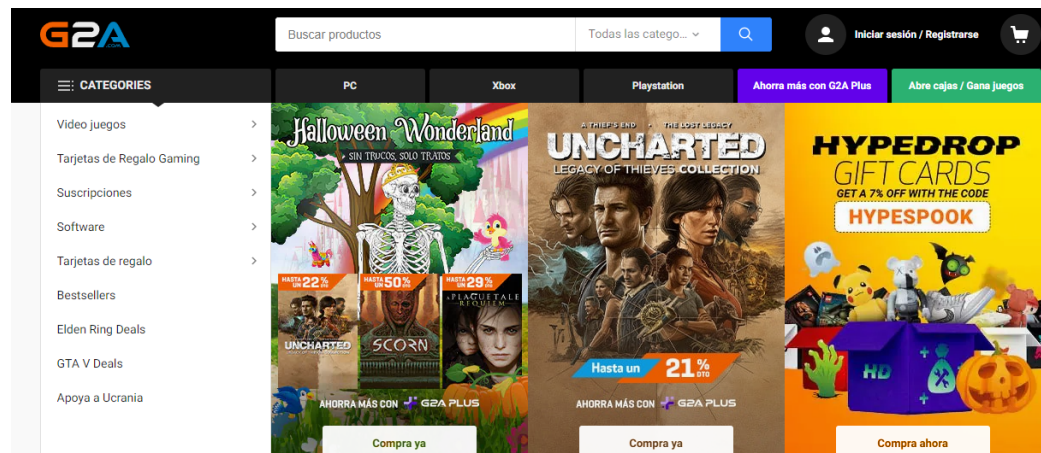
## 4. EJEMPLOS DE TIENDAS ONLINE EN EL SECTOR

Las principales tiendas online dedicadas al sector de los videojuegos que hemos encontrado son:

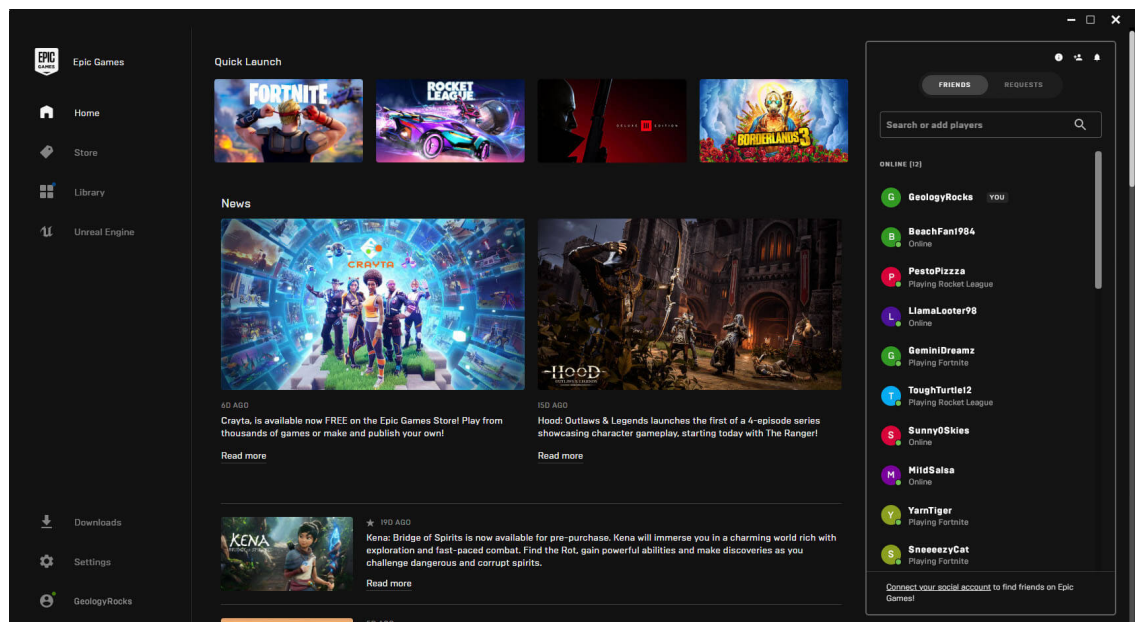
- a. Steam: a nuestro parecer la tienda online de referencia en el sector de los videojuegos en plataforma PC, aunque también se pueden comprar juegos para otras plataformas como PlayStation. Esta tienda tiene página web, lo más importante, una aplicación web, desde donde se descargan los juegos, los cuales están bien clasificados según su categoría, precio, etc.



- b. G2A: esta es una tienda online sin aplicación web, desde donde se venden claves para introducirlas en aplicaciones web como Steam, Epic Games, etc para poder instalar los juegos. Es muy reconocida por el precio de la mayoría de los juegos, ya que en general suelen ser bastante baratos al tratarse de claves.



- c. Epic Games: esta es otra aplicación web muy conocida, donde también podemos encontrar juegos a buen precio, con una interfaz interesante, accesible y atractiva visualmente. Se suele utilizar más la aplicación web que la página, aunque funciona igual que Steam.

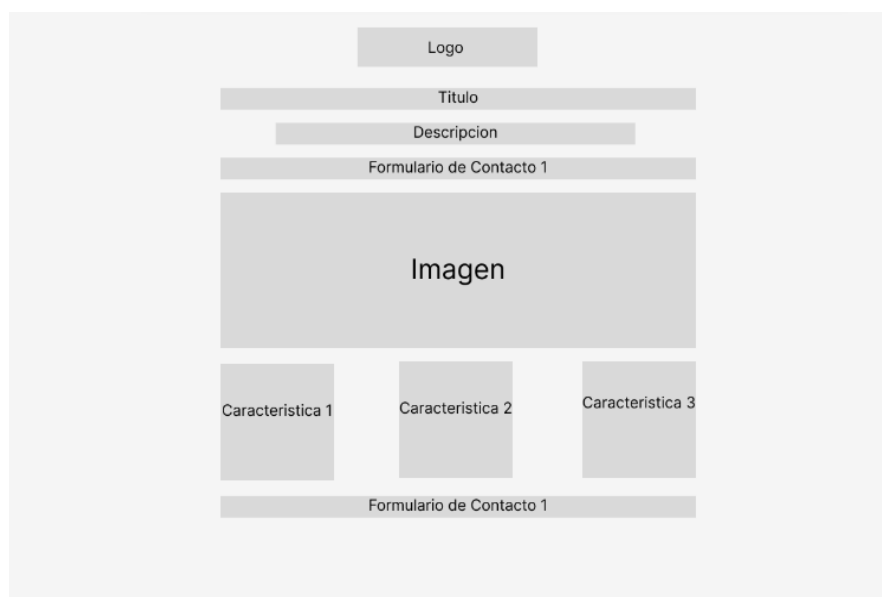


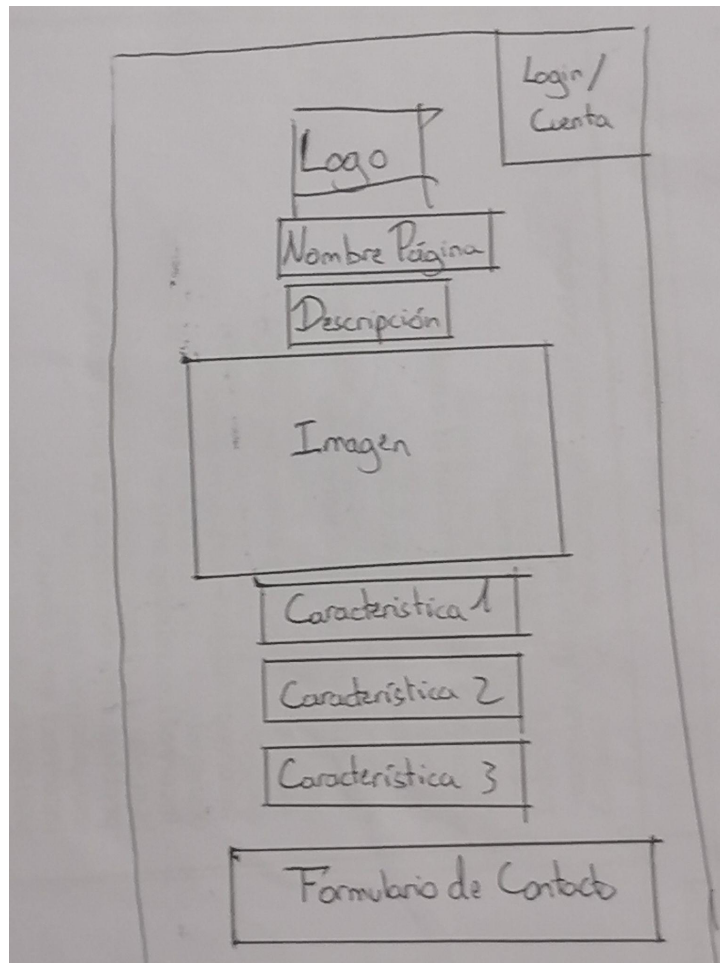


## 5. ELEMENTOS DE DISEÑO

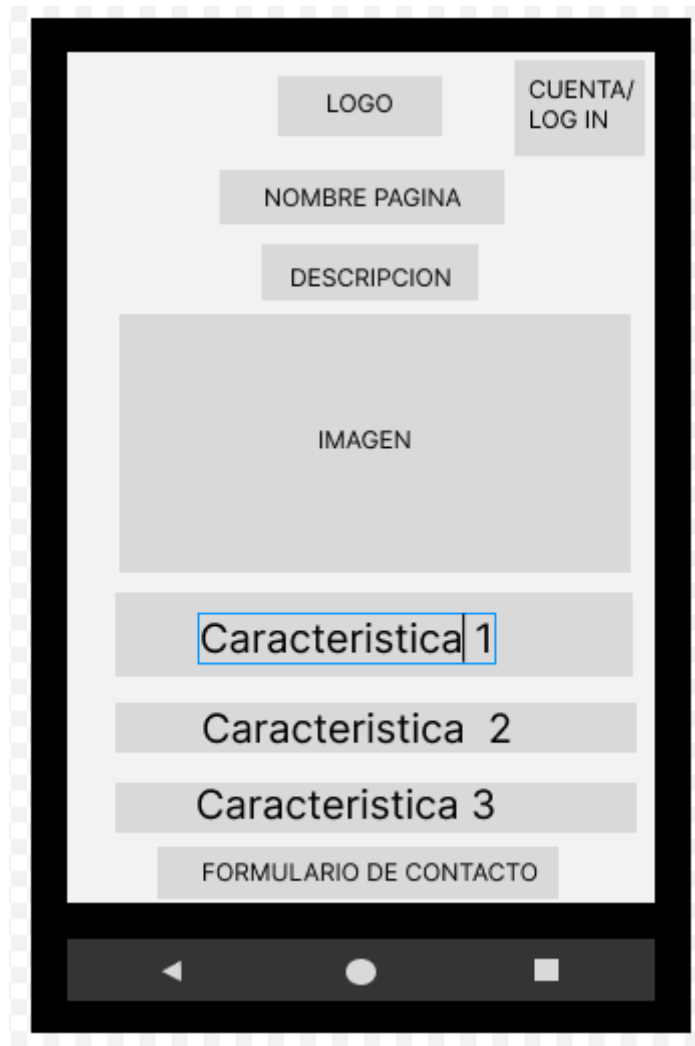
Teniendo en cuenta los elementos de diseño que hemos visto en clase, decidimos incluir ciertos elementos en nuestra web del tipo de Identificación como un logo, el nombre de nuestra empresa (Pitukitos S.L), y una imagen de cabecera. No hemos considerado necesarios elementos de navegación en nuestra landing page, ya que podrían resultar distracciones que alejan al cliente del verdadero fin de nuestra landing page. Después pensamos que el mejor elemento de contenido que puede haber en una landing page es un formulario de contacto, por lo que decidimos colocar dos, por separado. Por último, dentro de los elementos de interacción, decidimos colocar tres características que pueden resultar como links o fotos con el fin de que el usuario pueda interactuar con nuestra landing page.

Dejamos una imagen del prototipo ya digitalizado de lo que sería nuestra landing page:





Boceto de landing page de móvil



Boceto digital de landing page de móvil

## conclusión

De todas las empresas de las que hemos investigado, lo más importante que debemos de mencionar es que todas tienen mucha experiencia suficiente para poder promocionar y colocar sus productos dentro del sector gaming y la venta de videojuegos.

Por nuestra parte, nosotros nos vamos a diferenciar en el ámbito del trato al cliente y la experiencia de usuario. Ya que nos enfocaremos en que esta sea lo más personalizada y accesible posible. Poco a poco iremos ganando más experiencia, y, por lo tanto, podremos mejorar la aplicación, añadiendo nuevas funciones y mejorando las que ya están activas.