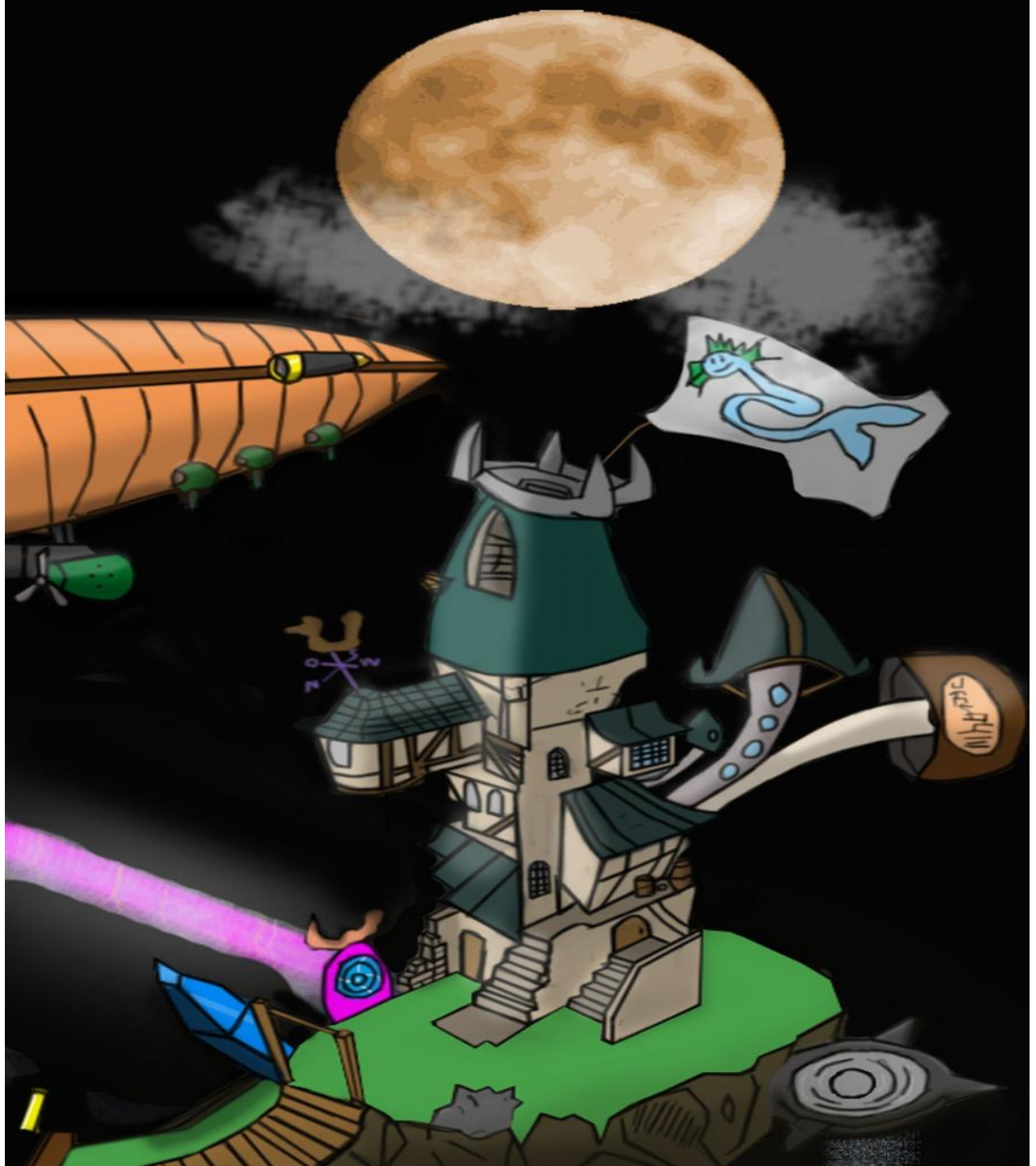


# Arias Video Game Academy

Emprendurismo prof. Ana Perdomo  
By Alex Zimmer



## Documento final Academia online de videojuegos

1

Contenido:

2

## Contenido:

### 1 informe General

Nombre

Alex Zimmer

Carrera

Tecnologo de informatica UTEC San Jose

Curso

Emprendedurismo

Cedula

50401115

Correo

alexzimmer.zimmer1@gmail.com

### 1.2 Docente

Nombre

Ana Perdomo

Correo

Ni idea

### 1.3 Título Proyecto

Academia online de videojuegos Flecher

### 1.4 idea a emprender

una academia de videojuegos para desarrolladores que están comenzando para programadores que quieran meterse en la industria de los videojuegos, para desarrolladores amateur que quieran fortalecer sus conocimiento y para los desarrolladores más curtidos que desean saber lo último en tecnología aplicada al medio

## 1.5 localización

es online no hay una sede física así que cualquiera puede acceder y consumir nuestro servicio

## 1.6 análisis del entorno

# 2 Estudio de mercado

## 2.1 características del producto o servicio a ofrecer

el servicio de aprendizaje online varía en cuanto a cómo consumir las clases y qué beneficios ofrece para el estudiante,

en nuestro caso se ofrecerán dos de las funciones más conocidas

Acceso de por vida al curso:

en el cual se accede a un curso o una lista de cursos efectuando un pago o tres que permiten ser consumidos cuando el cliente le parezca siendo una opción atractiva si se cuenta con bajos recursos y se desea aprender

Pago mensual

se ofrecerán todos los cursos mediante un pago mensual de 10 dólares que a su vez contará con un acceso a diferentes ventajas

como una librería de assets tools y templates gratuitos para aprender incluso motores hechos para los dos engines más conocidos y servicio de asesoría en personalizada entre otros siendo una ventaja más atractiva aún

Funcionalidades Clientes

Los clientes que buscan estas academias suelen buscar más el conocimiento que el certificado ya que saber cómo hacerlo es más importante que el título

Funcionalidades Usuarios

Los usuarios hay de dos tipos tutores y estudiantes) que estos son los que consumen los servicios y cursos de los tutores

también hay un admin que controla el sistema completo

Atributos

## 2.2 Análisis de la demanda

¿Qué tamaño tiene el mercado al que quiere llegar con ese producto/servicio?

Es un mercado internacional y que hoy en día es más barato de hacer, al ser de un sector como videojuegos y su alcance es muy posible motivar a los usuarios a comprar o suscribirse siendo algo que muchísimas personas quieren saber y más si es conocimiento avanzado

## Público objetivo

Desarrolladores de videojuegos estudiantes de informática, artistas músicos, personas interesadas en meterse a la industria, estudiantes

Fortalezas y debilidades que presenta tu producto/servicio para alcanzar el público objetivo

debilidades

-se debe tener muy en cuenta el mantenimiento de los servidores y hacer conocer este por canales adecuados para un presupuesto escueto, y contar con un diseñador de paginas web.

ganar la confianza de los usuarios

ganar prestigio de marca

## Fortalezas

es online

genera ingresos pasivos con un solo producto,

requiere una infraestructura más reducida,

una vez consolidado solo queda crecer

el tema elegido es muy muy extenso y hay material para su uso

las ventajas son muy buenas

## 2.3 Análisis de competencia

### -Competidores

Domestika, Ua.Expert, udemy

¿Qué precios maneja la competencia?

domestika es de arte siempre está a menos de 700 pesos por curso y siempre está de oferta, a 200 o 300 pesos

no tiene mucho material de juegos

UA.expert solo se permite pago mensual y este es de 50€ por mes, un plato para todo latinoamericano

udemy tiene cursos de 15 dólares o de 10 a veces 9 dólares ofrece un servicio mensual de 47 dólares pero su material de videojuegos es más escaso pero cobra una comisión del 15% a los tutores así que no tienen que hacer mucho para ganar dinero

¿Cuáles son las fortalezas y debilidades del producto/servicio para alcanzar el público objetivo?

debilidades

Tener la confianza de los usuarios siendo un sitio nuevo y apenas empezando,

comprar un hosts bueno y conseguir un certificado para la pagina para garantizar la confianza,

usar las redes sociales e invertir en publicidad.

ser activo en las redes sociales por lo mismo de hacerse conocer esto es la parte más difícil incluso que armar la página

Fortalezas,

hacer un canal de youtube para promocionar con videos gratuitos e información relevante para empezar o conocer en este mercado lo cual es lo mejor que puede hacerse para hacerse conocer al principio, eso es una táctica hecha por varios que ofrecen cursos.

Es un mercado muy amplio que tiene mucha demanda más que oferta y menos oferta para los hispanos,

¿Dónde están ubicados tus competidores?

Principalmente en estados unidos y en Inglaterra, en españa.

## 2.4 Estrategias de Marketing (4P)

¿Qué estrategias piensan implementar para llegar a tu público objetivo?

Crear 4 cuentas en youtube instagram facebook e twitter

Realizar videos gratuitos de diferentes temas del juego analizando un videojuego en concreto o una saga y dar explicaciones y también enseñar a planear mecánicas en específico.

instagram publicar sobre los nuevos cursos promociones como descuentos pagar para promocionar los cursos

twitter, pagar a twittereros para que hablen de la página y crear una comunidad(cosa difícil en esta red social)

facebook en facebook crear un grupo en el cual se publiquen tambien videos y material asociado como de otros temas y mostrar lo que hacen los usuarios del grupo que se accede por una contraseña que se da al comprar el curso, se crea un grupo por curso y un grupo principal

Discord

Usar discord para todo lo anterior dicho y contestar dudas e generar networking,

Pagar a youtubers y otras redes sociales para promocionar la página.

Diferencias de tu producto con respecto al de la competencia. Ventaja Competitiva

Nosotros abarcamos todo independientemente del motor y generamos contenido para que puedan hacer contenido de una calidad BB o AAA y tratando de salir un poco de los indies

¿A qué precio lo vas a vender y qué elementos considerar para fijar el precio?

15 dólares por curso más si es un grupo de cursos como 35 por paquetes de 5 cursos del mismo tema y menos de 15 si está de oferta

y 9.99 para el pago mensual

Estrategias de difusión, publicidad y promoción para ingresar al mercado,

En la campaña de marketing se ofrecerá más que nada de forma visual de lo que se a hecho, y lo que se pretende enseñar en esta misma

Las estrategias de marketing que se tomaran en cuenta son las que sus costos representados no superan los 100 dolares esto esta visto en el costo costo y pero no en la inversion inicial

- Crear 4 cuentas en youtube instagram facebook e twitter
- twitter, pagar a twittereros para que hablen de la página y crear una comunidad(cosa difícil en esta red social)
- Publicitar en instagram
- Usar discord para todo lo anterior dicho y contestar dudas e generar networking,

## 2.5 TECNICAS DE INVESTIGACION DE MERCADO

### Entrevistas

#### ¿Qué Área propone publicar?

Nuestro interés es enfocarnos en el sector de los videojuegos es un sector sumamente demandado y rentable, que no cuenta con una fuente principal de capacitación a los desarrolladores sin tener que pasar por la universidad., vemos potencial en esta área con un publico fiel, ademas de que que Cuento con conocimientos profesionales en el desarrollo de videojuegos

#### Los usuarios también podrán subir videos y lecciones?

Por ahora serán lecciones proporcionadas por el CEO pero posiblemente de democratiza más adelante permitiendo a otros desarrolladores publicar en la plataforma y ganar dinero por sus conocimientos

#### ¿Cuál sería la duración de estos cursos?

Se planean de 5 horas por curso con temas acotados y se ofrecerán, si el tema es muy extenso se ofrecerá un curso solo para ese tema si se desea profundizar en un tema

#### ¿Cómo lo va a monetizar?

A Través de un pago o tres pagos en cuotas, también el pago de una tarifa mensual por uno de los planes Mensual y Anual que proporcionamos.

¿Alrededor de qué precio le pondrían tanto a los cursos como a los planes?

Los cursos para ser accesibles tendrían que ser de 9 a 30 dólares por curso, o con el plan de 10 dólares dólares mensuales.

#### Se requerirán conocimientos previos?

Depende del tema pero tocamos temas básicos primero y aclaramos de qué nivel es cada cosa a su vez mencionamos que conocimientos previos son necesarios para hacer el curso en la descripción del mismo.

¿Qué certificados se proporcionarán?

Si se proporciona siempre un título para el estudiante. del curso.

Será amigable para personas con discapacidades visuales auditivas etc?

En lo límite de lo posible, se proporcionan subtítulos para los sordos y un modo para daltónicos

#### ¿Qué otras cosas ofrece la plataforma para sus usuarios?

Una comunidad de discord facebook e instagram para presentar nuestras novedades y contestar sus dudas,

Acceso a los proyectos de fin de carrera de otros estudiantes.

Acceso a charlas, entrevistas, game jams, y clases adicionales con personal de la industria de renombre.

Noticias del medio.

Acceso a assets y herramientas exclusivas de la academia,

Template completos para su uso

Cuanto se cobrarán por cada tipo de acceso.

Los cursos que tipo de acceso tienen

Siendo el área de videojuegos se le proporcionará a los usuarios una experiencia diferentes a otros entornos

Habrán clases en vivo y entrevistas con otros desarrolladores?

Si las habrá para las personas que pagan 10 dólares al mes

Habrán proyectos para hacer de cuanta duración?

Habrán un proyecto final por curso que lo que desea es tener un proyecto lo mejor posible.

pueden ir a su ritmo el alcance del proyecto es lo que el jugador quiera pero al menos debe cumplir una de las propuesta que ha hecho el Estudiante y que este juego sea Jugable.

Se aplicará una nota a los estudiantes al final del curso pagado?

Es más simbólico pero si eso es para hacer que se esfuercen más esto se da con todas las entregas anteriores realizadas

El profesor encargado del curso mantendrá contacto con los Estudiantes?

¿Qué tipo de proyectos se establecerán?

Pequeños asequible al tema, o en general si es algo más abierto como hacer sus propios juegos como otra certificación o pasar una serie de juegos y diseñar la ui o programar la la.

¿Cuánto tiempo se les dará?

Es indefinido, si se agrega otro tipo de capacitación en el futuro posiblemente habrá límite de tiempo

¿Se proporcionarán los programas para los cursos?

No esto vendrá a tema del Estudiante, lo bueno es que los dos motores de juegos más conocidos y que se tocarán son gratuitos e existen herramientas baratas y gratis que pueden hacer trabajo incluso mejor que programas de renombre como clip estudio, y blender

Los Cursos como se plantean para los estudiantes?

Es medio Teórico acompañado con una demostración práctica,



Los juegos hechos serán propiedad de los Estudiantes?

Si!, El Estudiante tendrá todos los derechos del juego solo nosotros guardamos una versión jugable pero si no se desea puede no compartir el código, Este y sus derechos de propiedad son del Estudiante

Los juegos tendrán un nivel de calidad?

Un mínimo aceptable pero si tendrán una calificación, lo que esperamos es tener proyectos terminados para su porfolio y certificado que lo avale

¿Cuál es el principal mercado al que quiere llegar?

Primero con el mercado Hispano en su totalidad y luego el Angloparlante como lo hace Domestika

## Encuesta

¿Quisiera aprender a hacer videojuegos?

87% si  
13% no

¿pagaría 9 dólares al mes para tener acceso a un servicio para aprender a hacer juegos

80% si  
20%no

¿Si le digo que está en español cambiaría de opinión?

90% no  
10% si

¿Si se le propone hacer proyectos y tareas para su portafolio las haría?

93%si  
7%no

Análisis de datos,

La mayoría del público consultado son Positivas

## Conclusiones

se tiene una gran aceptación del público para el consumo de una plataforma de este estilo, pudiendo ampliarse y contactar con personas de la industria, es un buen proyecto

## 3 ORGANIZACIÓN

Alex Zimmer Programador

Daniel Zimmer Recursos Humanos

Brian Flores Diseñador gráfico

### 3.1 PLAN ESTRATÉGICO

#### Objetivos

el objetivo es proporcionar los conocimientos tanto básicos como avanzados para que cualquiera pueda hacer videojuegos, siendo lo más asequible posible

#### Análisis FODA

##### Debilidades

Costos de Servidor(dependiendo del dominio escogido y del servicio a utilizar)

Manipulación de datos sensibles de usuarios en base de datos, cosa a tratar con delicadeza y a tener una capa de seguridad

##### Fortalezas

Escalable, el proyecto puede ser ampliado tanto en cantidad de usuarios simultáneos ofreciendo más contenido y más servicios

Alcance internacional, si se cuenta con internet se puede ver los cursos y hacer las tareas

Se proporciona retroalimentación entre los alumnos y profesores

##### Oportunidades

Es un tema fresco y con mucho potencial para ser explotado

Es un tema que atrae principalmente a los jóvenes

Es un tema que está en constante evolución

##### Amenazas:

los ataques DDOS y las entradas por puertas traseras es un tema que representan una amenaza constante,

La seguridad de los datos de los usuarios

Oportunidades

Cada vez más personas están interesadas en el desarrollo de videojuegos, dando oportunidades para ofrecer este buen servicio  
Ofrecer conocimientos avanzados de programación o arte es muy importante

## 3.2 ESTRUCTURA ORGANIZATIVA

Equipo de trabajo: quienes forman el emprendimiento

Alex Zimmer Brian Flores de Leon Daniel Zimmer bonjour

Roles y funciones de los mismos

Alex Zimmer programador, Brian Flores Diseñador gráfico, Daniel Zimmer Productor y marketing

Tareas que cada uno desarrollara

Alex Zimmer

-Login

-Register

-Publicar Video

-Realizar calificación

-Guardar progreso

-Chequear recursos

-chequear la subida de tareas.

-Implementación de certificado

-Realizar comentario

-Contestar Comentario

Brian:

Diseño de botones

Diseño de fondos

Diseño de logros

Diseño de scroll bar

Diseño completo del frontend

Daniel:

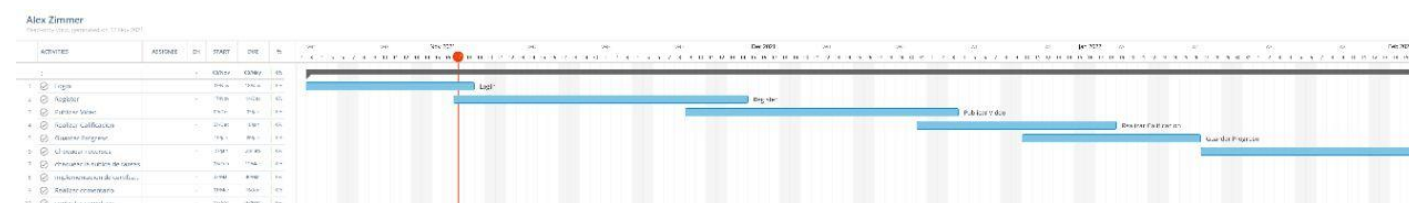
Administración de redes sociales

edición de videos

gestión de contenido

## 3.3 CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN

Cronograma:Diagrama de Gantt





## 4 ESTUDIO TÉCNICO

### 4,1 INVERSIONES

Descripción de equipos, instalaciones y herramientas.

tres equipos personales 1 laptop asus g551jk una computadora de escritorio entey con una grafica 2gb gtx 1050, 12 gb de ram 6 tb de disco,

un equipo canon con una motherboard black series con una grafica gtx 920 2gbs un disco de 1 tb y 32 gb de ram

Se cuenta con una casa grande para albergar a 6 personas, una conexión a internet de 50 mbps de velocidad de red.

Materiales e insumos

3 equipos. un dominio .io, un presupuesto de 5000 dólares y un pack de herramientas gratuitas,

## 4.2 PROCESO DE PRODUCCIÓN

Arquitectura de prototipado

preproducción

Primer Prototipo

Se crea un primer acercamiento con funcionalidades genéricas mínimas y con un diseño de prueba

Segundo Prototipo

Se filtra lo que no sirvió del primer prototipo, Se pulen y agregan funcionalidades adicionales

Tercer Prototipo

Se filtran las fallas y se integran lo que falta

## Pulido Final

Todo se pule hasta ser comercial

## Lanzamiento/Soft Launch

Fase de lanzamiento en latinoamérica para su lanzamiento Pulido/salida a nivel internacional.

## Lanzamiento internacional

Acceso a nivel internacional con videos con subtitulos y pagina localizada en 3 idiomas Español, Inglés, (Chino)

## 5 NORMATIVA

Realización de reuniones Diarias en cuanto al inicio y el avance del proyecto a lo largo del día

Se debe de usar jira y notificar una vez se este testeando

Todos los programas son usados de forma gratuita para su realización

no se pagarán el dominio ni el servidor si no se tiene una versión estable y funcional

Se trabajan 9 horas de lunes a viernes

### 5.1 DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS

Todos los derechos son reservados para Axios enterprises, los software que se enseñan son de pago con licencias adquiridas o con licencias gratuitas

## 6 ASPECTOS FINANCIEROS

5000 dolares inversion

### 6.1 PROYECCIÓN DE INGRESOS

20000 dólares mensuales

### 6.2 PROYECCIÓN DE COSTOS

5000 dólares

20 dólares por mes en dominio

400 dólares en pago de salario por mes

### 6.3 INVERSIÓN INICIAL

Estimamos unos 10000 dolares de inversion inicial

## 6.4 FLUJO DE FONDOS

por ahora se cuentan con unos 4000 dólares

## 7 CONCLUSIÓN

Esta plataforma es uan gran oportunidad de negocios, sus costes e inversión inicial es muy menor con las ganancias que puede generar a lo largo del primer año.

Está al alcance de las tecnologías actuales.

No se requiere mucho personal para su desarrollo.

## 8 REFERENCIA