



FACTIBILIDAD DE DESARROLLO  
DE VIDEOJUEGOS EN CHILE

# GlacialParams

PROFESORA VIVIANA SOTO

# INTEGRANTES



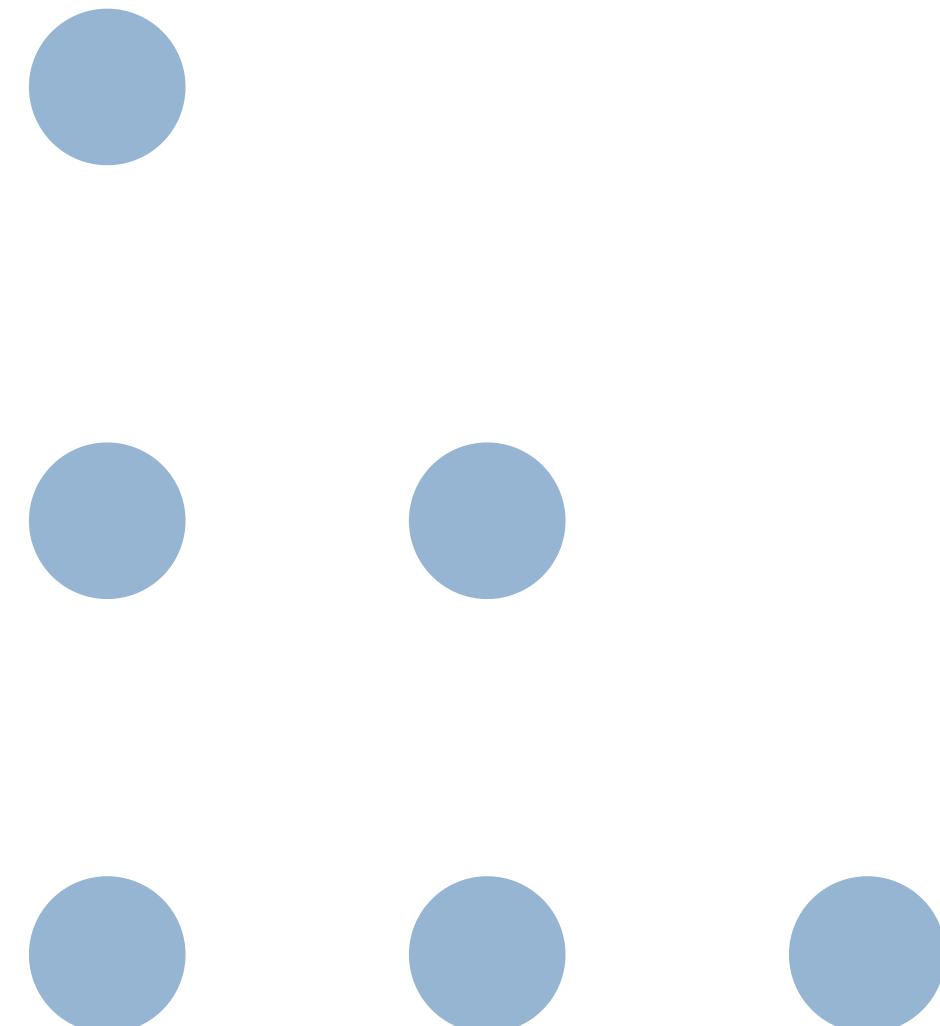
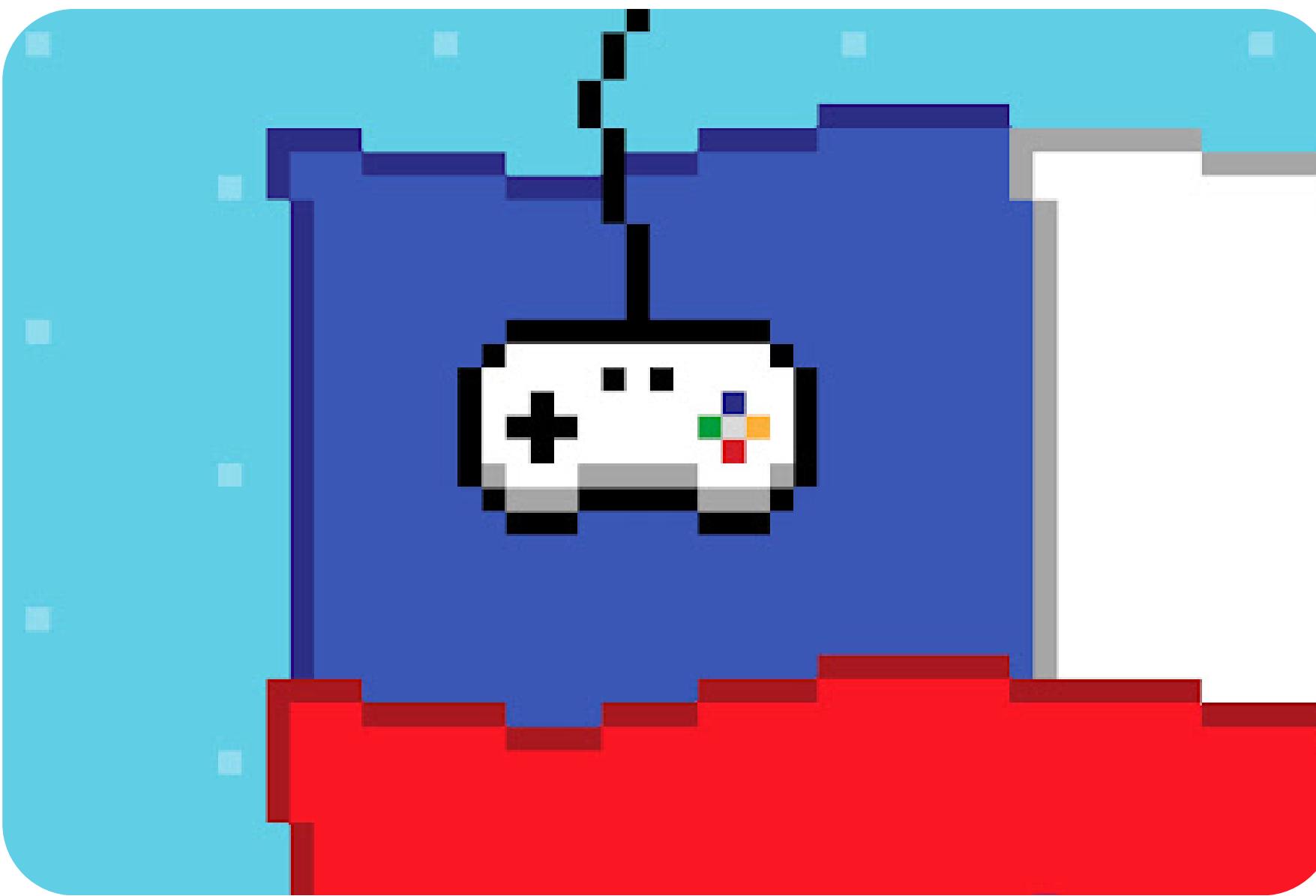
- Robin Flores
  - Cargo: Scrum Team
  - Funciones: Documentar, Codificar, Modelar



- Catalina Sánchez
  - Cargo: Scrum Master – Scrum Team
  - Funciones: Documentar, Codificar, Modelar



# CONTEXTO Y PROBLEMATICA



# OBJETIVOS Y SOLUCION

## OBJETIVO GENERAL

Crear un proyecto que nos abra una ventana dentro de lo que sería la industria nacional de videojuegos, dando oportunidades y generar el interés de esta dentro de DuocUC



## OBJETIVOS ESPECIFICOS

Generar un videojuego tipo Demo de dos niveles para dos jugadores colaborativo



Realizar un estudio que nos permita conocer la realidad de la industria en nuestro país



Lograr que tenga un reconocimiento dentro de la industria  
Generar un interés en los jugadores





# **ESTUDIO DE VIABILIDAD EN BASE A MERCADO CHILENO**



# ASOCIACIÓN GREMIAL CHILENA DE DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS

Colaborando con la Industria de videojuegos en Chile



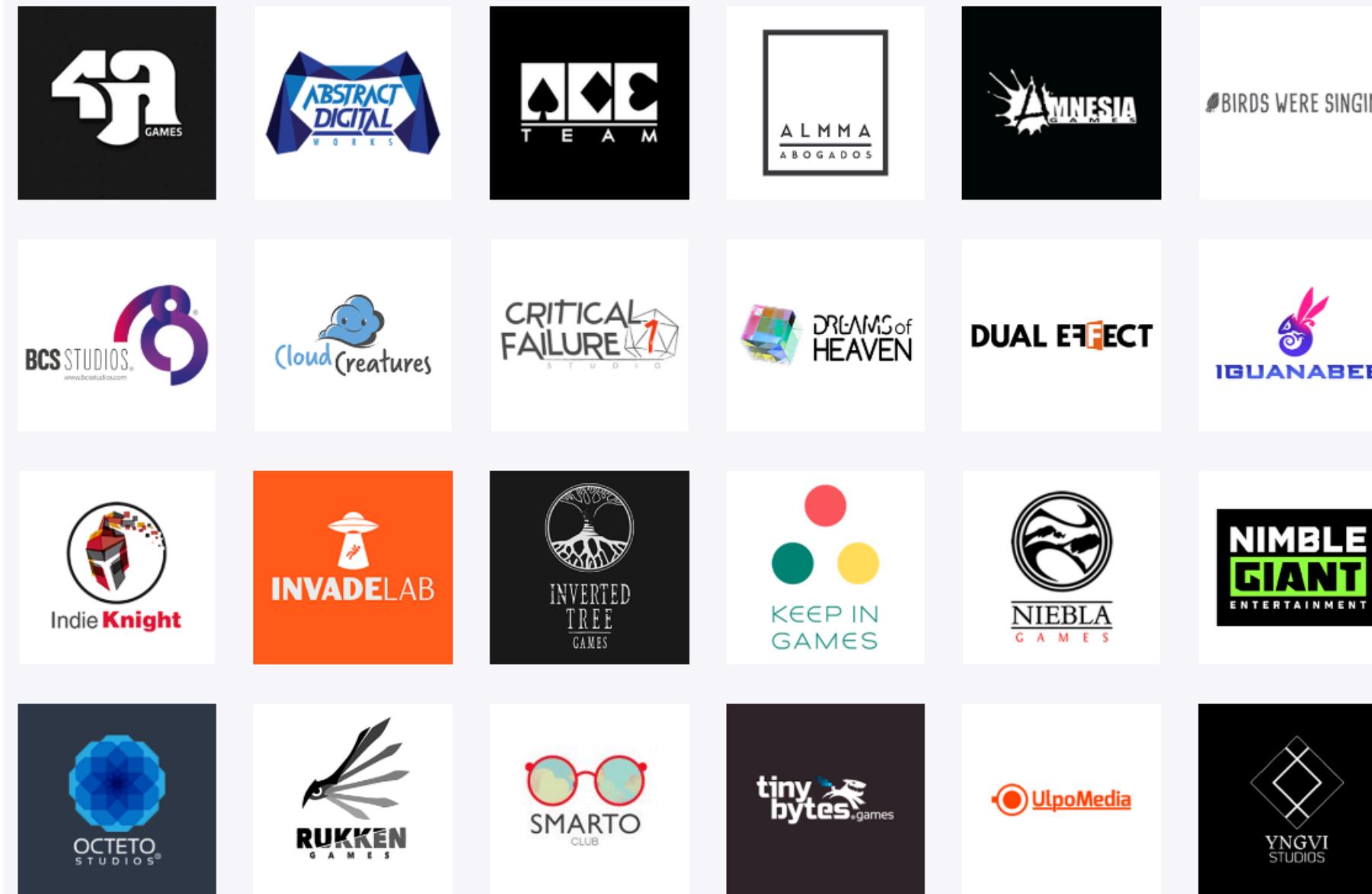
Subsecretaría de  
Relaciones Económicas  
Internacionales





# ASOCIACIÓN GREMIAL CHILENA DE DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS

## Socios Activos



# UN POCO DE HISTORIA...

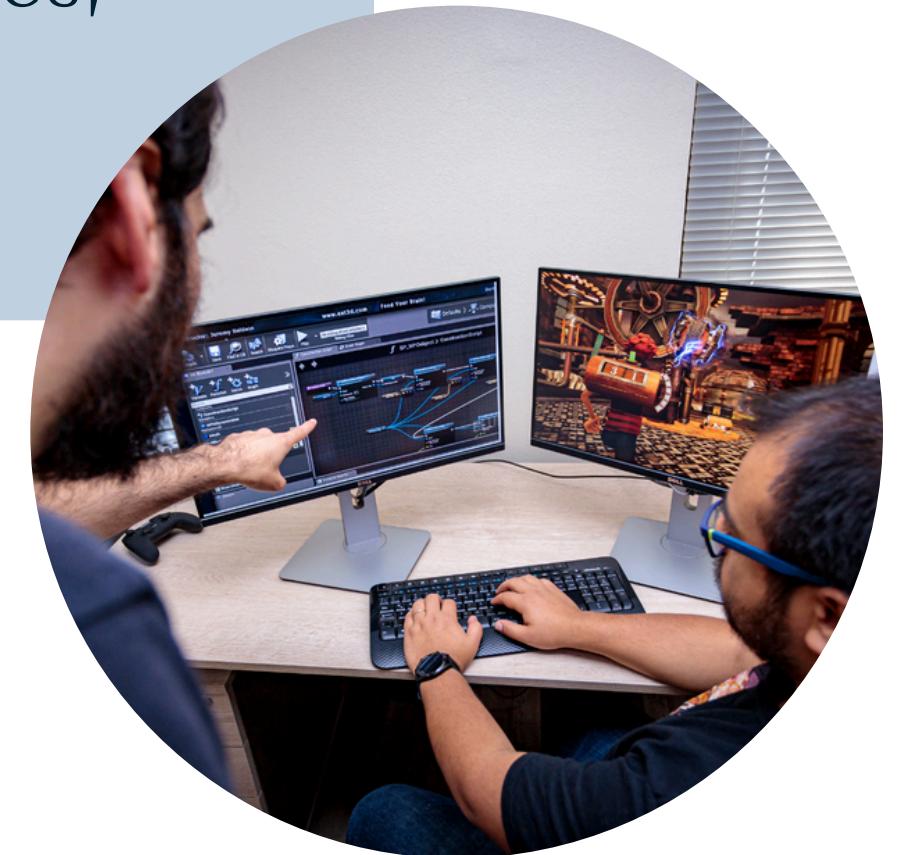
En el año 2019, el ingreso a nivel mundial de esta industria era de \$120 billones de dólares. Para este año, el estudio de la compañía estadística [Newzoo](#) tiene una proyección de un ingreso de \$187.7 billones de dólares, y para un futuro 2027 de \$213.3 billones de dólares.

En el año 2020, VG Chile se componía de más de 30 compañías las cuales generaban un ingreso de más de 8 millones de dólares.

En el año 2021, ya existían más de 60 representantes exitosos dentro de la industria que están creciendo a nivel mundial.

# ESTUDIO DE MERCADO PROCHILE, 2023

Las exportaciones de servicios ligados a la economía creativa chilenas tuvieron un crecimiento de 11,1% durante 2023, alcanzando un total de US\$ 75 millones, donde las exportaciones de videojuegos llegaron a US\$ 9 millones, un 50% más que el año 2022.

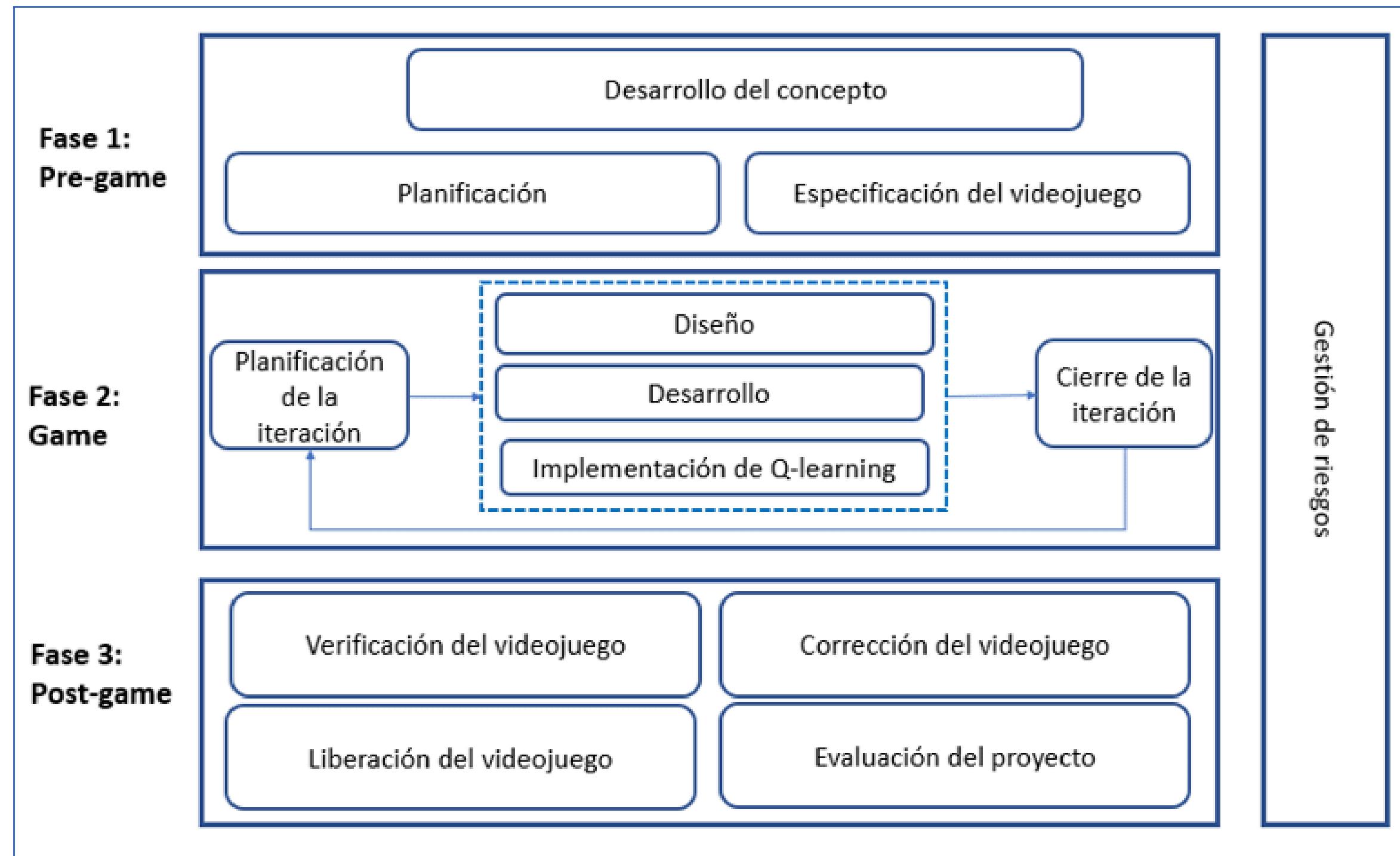


# CALCULO EN BASE A FONDO CULTURA

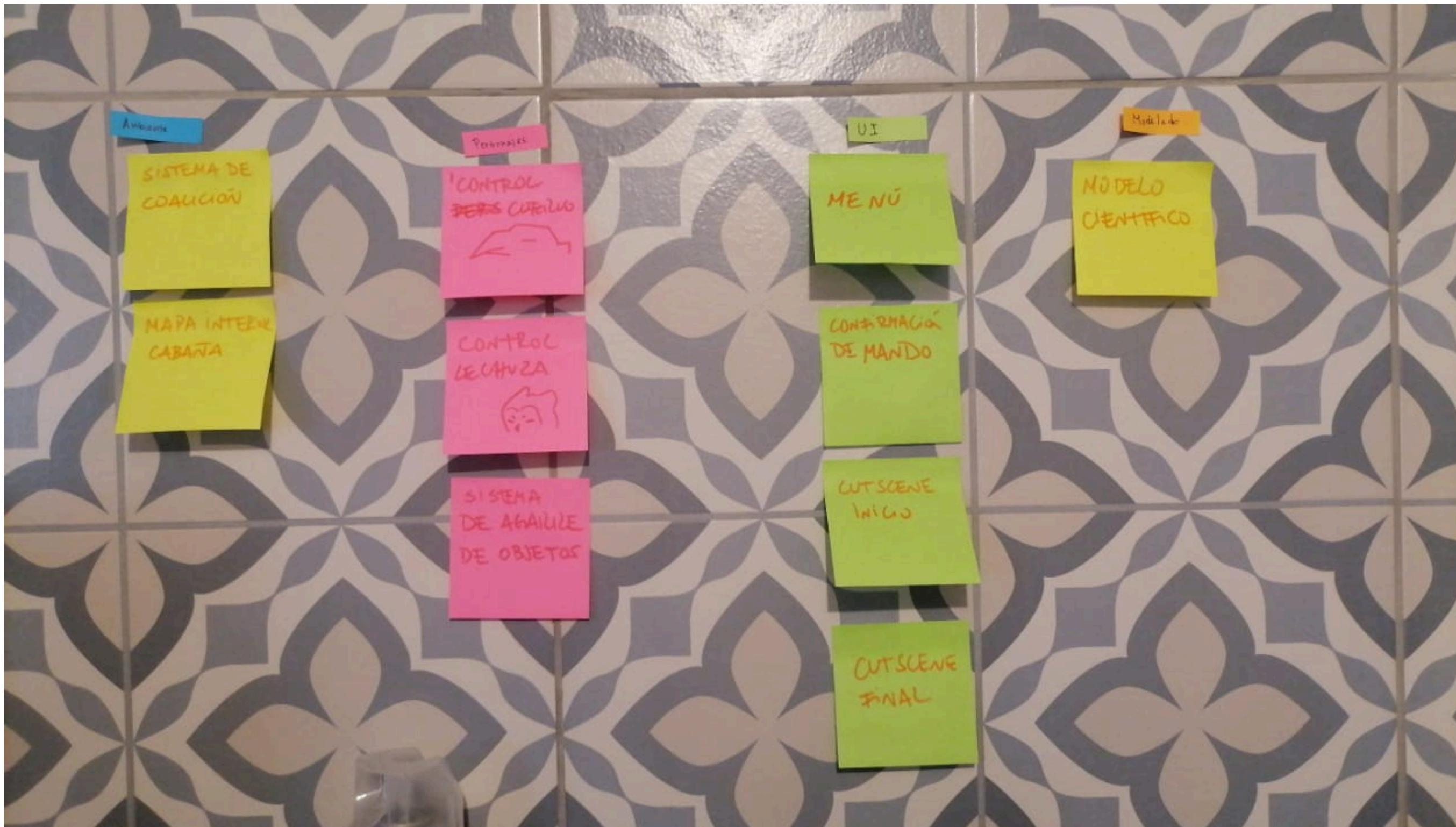
Flujo de caja										
CONCEPTO	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	TOTAL
SALDO INICIAL DE LA CAJA	\$ 70.000.000,00	\$ 3.829.950,00	\$ 30.000.000,00	\$ 26.170.050,00	\$ 22.340.100,00	\$ 18.510.150,00	\$ 14.680.200,00	\$ 35.850.250,00	\$ 32.020.300,00	\$ 28.190.350,00
<b>COSTOS DE OPERACIÓN</b>	<b>\$ 3.829.950,00</b>	<b>\$ 3.829.950,00</b>	<b>\$ 34.469.550,00</b>							
Arriendo / compra licencias	\$ 620.000,00	\$ 620.000,00	\$ 620.000,00	\$ 620.000,00	\$ 620.000,00	\$ 620.000,00	\$ 620.000,00	\$ 620.000,00	\$ 620.000,00	\$ 4.960.000,00
Sueldos y Cargas Sociales	\$ 3.078.000,00	\$ 3.078.000,00	\$ 3.078.000,00	\$ 3.078.000,00	\$ 3.078.000,00	\$ 3.078.000,00	\$ 3.078.000,00	\$ 3.078.000,00	\$ 3.078.000,00	\$ 24.624.000,00
Aqua	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 200.000,00
Teléfono	\$ 39.960,00	\$ 39.960,00	\$ 39.960,00	\$ 39.960,00	\$ 39.960,00	\$ 39.960,00	\$ 39.960,00	\$ 39.960,00	\$ 39.960,00	\$ 319.680,00
Electricidad	\$ 20.000,00	\$ 20.000,00	\$ 20.000,00	\$ 20.000,00	\$ 20.000,00	\$ 20.000,00	\$ 20.000,00	\$ 20.000,00	\$ 20.000,00	\$ 160.000,00
Internet	\$ 21.990,00	\$ 21.990,00	\$ 21.990,00	\$ 21.990,00	\$ 21.990,00	\$ 21.990,00	\$ 21.990,00	\$ 21.990,00	\$ 21.990,00	\$ 175.920,00
Materiales de Oficina	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 25.000,00	\$ 200.000,00
<b>FLUJO DE CAJA OPERATIVO</b>	<b>\$ 66.170.050,00</b>	<b>\$ 62.340.100,00</b>	<b>\$ 58.510.150,00</b>	<b>\$ 54.680.200,00</b>	<b>\$ 50.850.250,00</b>	<b>\$ 47.020.300,00</b>	<b>\$ 43.190.350,00</b>	<b>\$ 39.360.400,00</b>	<b>#####</b>	<b>\$ 35.530.450,00</b>
<b>COSTOS DE INVERSIÓN</b>	<b>\$ 9.368.424,00</b>									<b>\$ 9.368.424,00</b>
Compra de Notebook	\$ 9.368.424,00									\$ 9.368.424,00
Infraestructura	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>FLUJO DE CAJA INVERSIÓN</b>	<b>\$ 26.162.026,00</b>									<b>\$ 26.162.026,00</b>
<b>COSTOS TOTALES DEL PROYECTO</b>										<b>\$ 43.837.974,00</b>
<b>SALDO FINAL DE CAJA</b>										<b>\$ 26.162.026,00</b>

# METODOLOGÍA DE TRABAJO

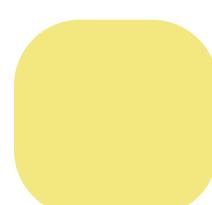
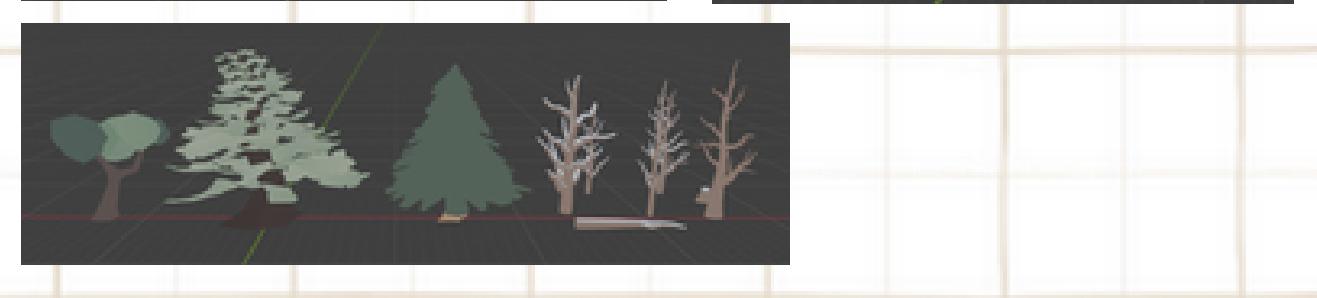
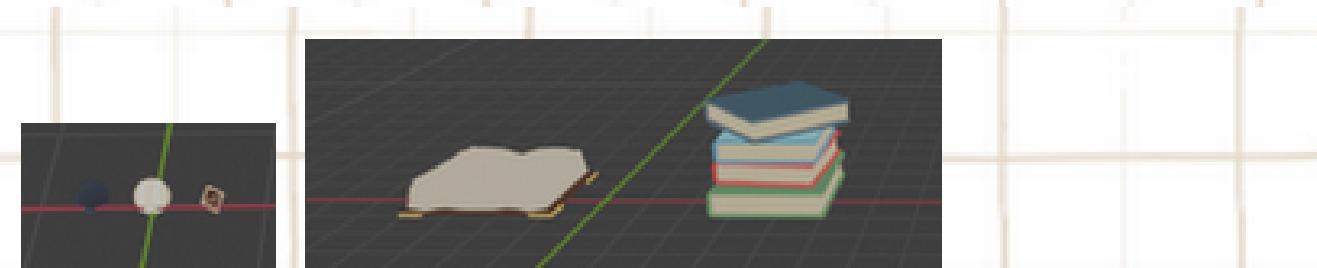
Default branch	
main	3 days ago
Recent branches	
test-main	1 hour ago
ArrastrarObjetos	15 hours ago
camera	3 hours ago
cabana	9 hours ago
AgarrarObjetos	11 hours ago
Other branches	
Crow---Walkies	6 days ago
Joypad	13 hours ago
MagnetArea	3 days ago
Menu	23 hours ago
Movimento-Base	5 days ago
Salto	5 days ago
cambio-modelos	4 days ago
origin/mapa-calculo	3 days ago



# TABLERO KANBAN



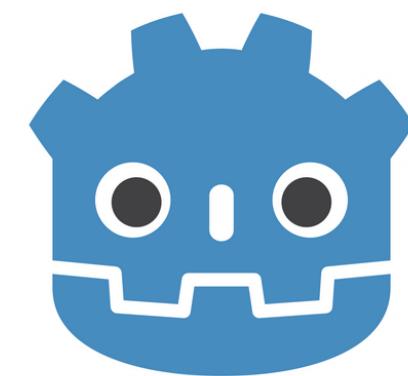
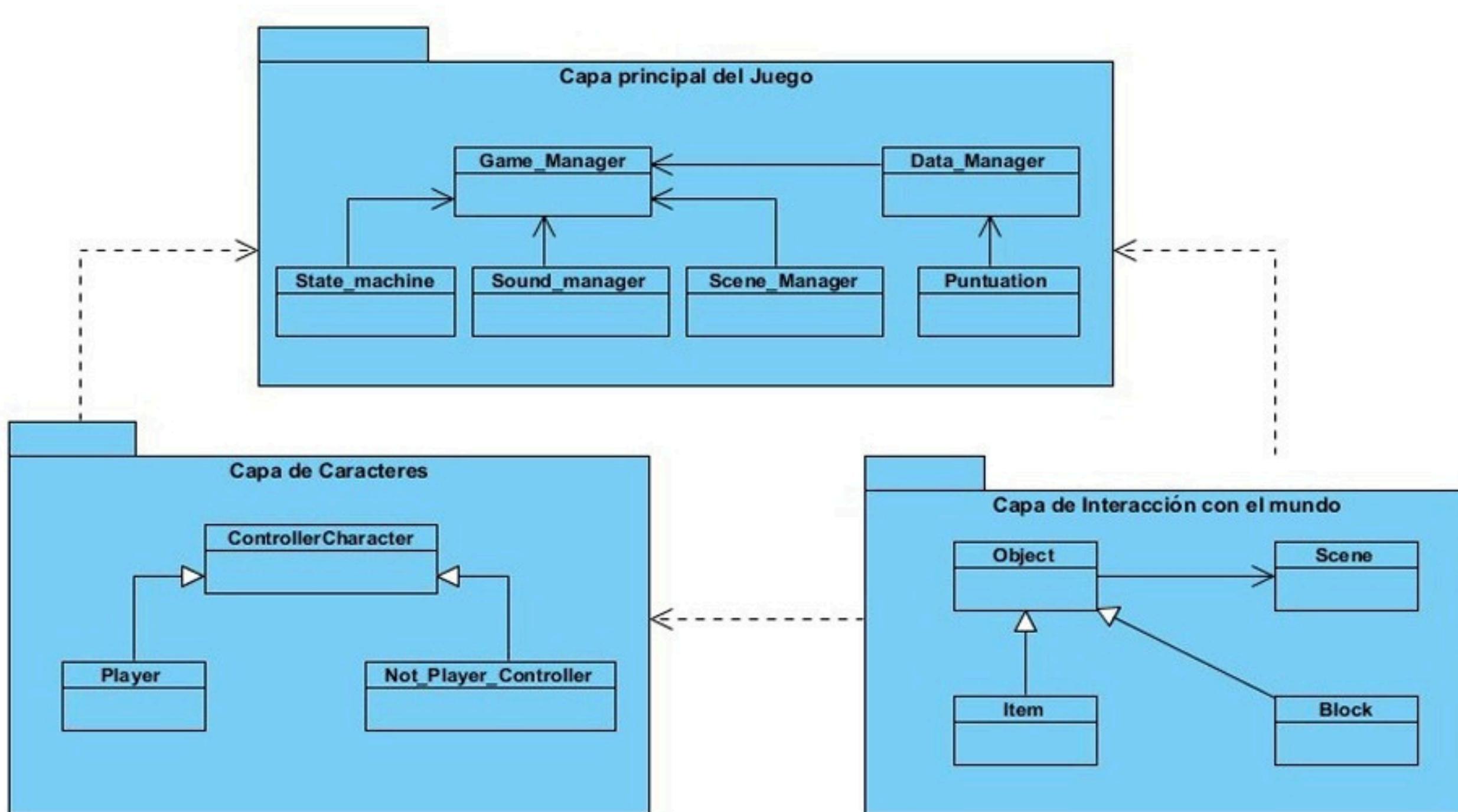
# ITERACIONES



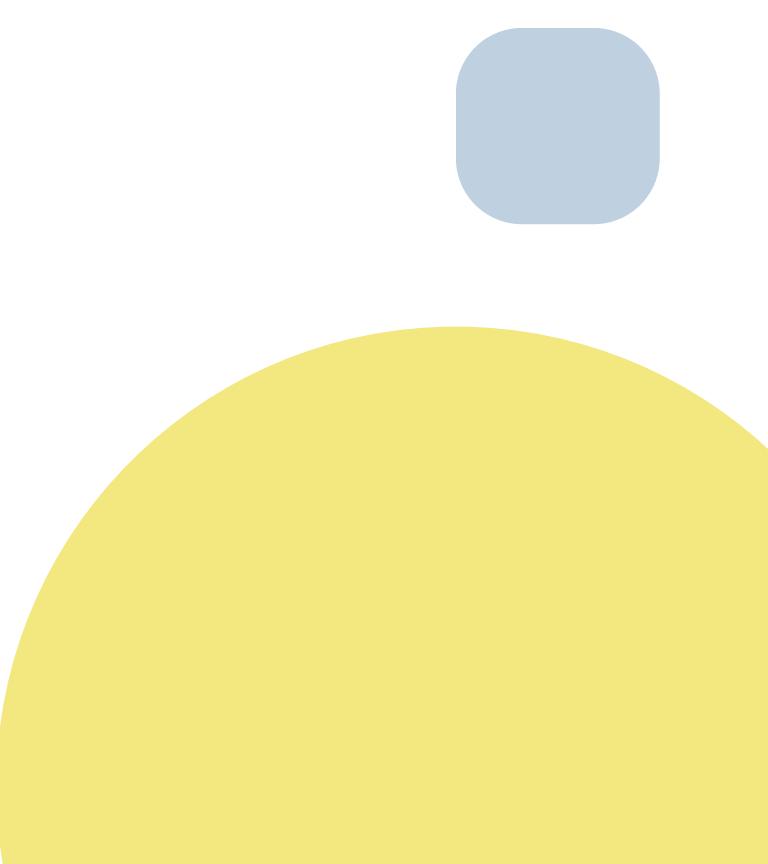
# CALENDARIO SCRUM

Actividad	Fase 1				Fase 2										Fase 3			
	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 10	S 11	S 12	S 13	S 14	S 15	S 16	S 17	S 18
Modelado personajes	■																	
Animación		■																
Codificación de controles			■	■														
Codificación de colisiones					■	■												
Codificación de plataformas y entorno						■	■											
Planificación niveles							■	■	■	■								
Codificación niveles								■	■	■	■	■						
Pruebas unitarias									■	■	■	■	■	■				
Preparación presentaciones y presentación de juego														■	■	■	■	■

# ARQUITECTURA Y SOFTWARE



# RESULTADOS



# OBSTACULOS



# PREGUNTAS



**iMUCHAS  
GRACIAS!**