

Plan de Empresa "Er Beti"

DAFO

Debilidades

- Falta de experiencia
- Falta de organización
- Gran inversión al principio
- Nuevo en el mercado

Fortalezas

- Conocimiento desarrollo web
- Confianza en nosotros mismo y proyecto
- Apoyo familiar

Amenazas

- Ataques a la página
- Ataques DDOS a jugadores
- Entorno cambiante

Oportunidades

- Nicho de mercado disponible
- Ayudas económicas a nuevas empresas

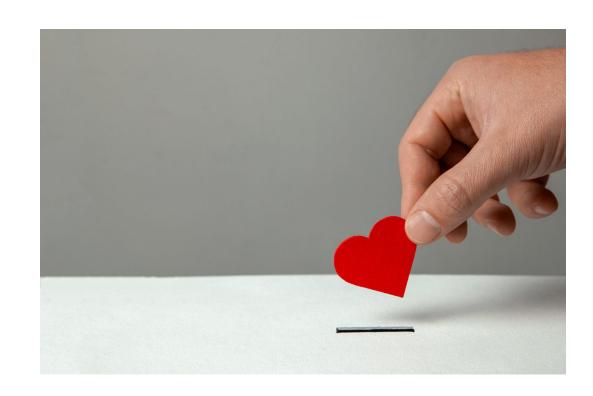
RSC

Campañas de colaboración

Apoyar a los desarrolladores

- Donar por nuevos usuarios
- Torneos en juegos más desconocidos





Torneos Benéficos

Donación de Beneficios

Planes de Inclusión

Objetivo: personas discapacitadas

- Talleres
- Charlas
- Eventos (colaboración entre personas con/sin discapacidad)



Fuentes de Información

Encuestas

- Grupo de edad
- Sexo
- Tiempo dedicación videojuegos
- Pasado mundo competitivo
- Videojuegos en los que le gustaría competir
- Realización: 5€ en moneda propia

Entrevistas

- Dirigidas a jugadores
- profesionales
- Opinión
- Mejoras
- ¿Qué les gustaría que hubiera?
- ¿Qué añadir para facilitar entrada?

Artículos

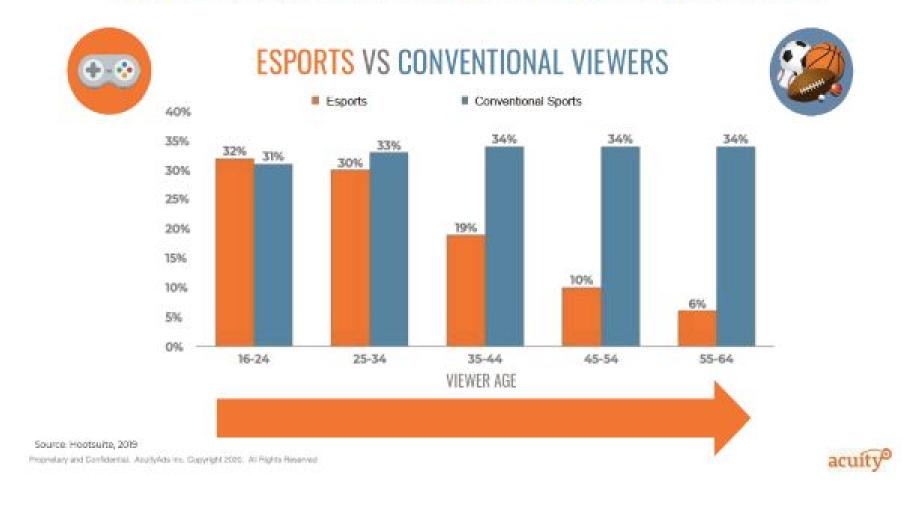
- Marketing4ecommerce.n
- et
- Estardondeestes.com
- Aevi (Asociación
- Española de Videojuegos

Fuentes de Información - Artículos

Marketing4ecommerce.net

- Aumento 75% consumo videojuegos en España
- eSports generan 14,5 millones en España
- 300 profesionales en el sector -> 100 dedicación completa
- España novena en facturación mundial de videojuegos

ESPORTS BEGINNING TO PENETRATE MATURE AUDIENCE



Fuentes de Información - Artículos

Estardondeestes.com

- España 4% del mercado mundial
- Consumo digital 3.000 millones de dólares a nivel mundial en 2022



Aevi (Asociación Española de Videojuegos)

- Audiencia de los eSports (198 millones mundial, 2.9 en España a 2019)
- Videojuegos que tienen impacto
- Número de competiciones (LVP, Superliga Orange, ESL, VFO)

