**Visión, Misión y Estrategia**

**Emprendimiento:**

En términos simples mi emprendimiento giraría en torno a la apertura de una desarrolladora de videojuegos. Al igual que otras empresas en el mismo rubro, me dedicaría a la creación y producción de nuevos títulos de forma periódica y constante. Sin embargo, existe un punto poco explorado en el desarrollo de videojuegos que me gustaría explotar. Actualmente, gran parte del *storytelling* producido para un videojuego es creado de forma estática y casi siempre convencional. Dicho en otras palabras, se necesita de grupos de escritores y guionistas para formular el argumento adecuado en un videojuego. No opino que esta práctica sea negativa (De hecho en algunos casos el resultado es casi magistral), más sin embargo destaco el hecho de que la historia, tras ser explorada, resulta casi inservible pues se convierte en el análogo digital de una libro ya leído. Apuntando a esa debilidad, una propuesta más específica que destacaría en mi emprendimiento sería la producción de videojuegos con un argumento más dinámico en donde no se cambie el propósito de la narrativa inicial más si se añada el ruido necesario para que esta no resulte aburrida si en caso el jugador decide volver experimentar con el videojuego. A esta aproximación se le denomina *Adaptative Storytelling* y se apoya en el uso de planificadores inteligentes para crear argumentos que resulten más apropiados en cada jugador.

**FODA:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | FORTALEZAS | | DEBILIDADES | |
|  |  | F1 | El fundador y por ende el equipo poseen una base sólida en técnicas de *storytelling.* | D1 | Sin innovación la técnica puede decaer muy rápidamente. |
|  |  | F2 | Videojuegos desarrollados bajo técnicas de planificadores inteligentes son poco comunes. | D2 | Un desarrollo centrado en *Storytelling* consume gran cantidad de recursos. |
|  |  | F3 | Buena base de ideas respaldadas por un grupo de escritores y guionistas. |  |  |
| OPORTUNIDADES | |  | **Estrategias FO** |  | **Estrategias DO** |
| O1 | Las tecnologías necesarias para el desarrollo de videojuegos son cada vez más accesibles. | FO1 | Diseñar un proceso de desarrollo ágil, y barato (O1, F1). | DO1 | Aprovechar las facilidades del entorno desarrollo para centrarse en la elaboración de títulos creativos (O1, D1). |
| O2 | El concepto de la aplicación resulta en buena parte novedoso | FO2 | Desarrollar videojuegos en donde la experiencia tras volver a jugarlo dejaría de ser monótona. (O2, F2) | DO2 |  |
| AMENAZAS | |  | **Estrategias FA** |  | **Estrategias DA** |
| A1 | Mercado de los videojuegos es muy competitivo. | FA1 | Hacer frente a la competencia destacando las particularidades del videojuego (A1, F2). | DA1 | Aprovechar las características narrativas del producto para generar expectativas en el mercado (A1, A2, D2). |
| A2 | El proceso para que el público adopte las nuevas tecnologías puede tomar mucho tiempo | FA2 |  | DA2 |  |

**Competencias Centrales:**

* Un equipo central de desarrollo con amplia experiencia en el uso de planificadores inteligentes para la generación de *storytelling* enfocado en videojuegos.
* Respaldo narrativo constante para la producción de nuevos títulos.

**Mercado:**

* El mercado objetivo serían los adultos jóvenes de entre 20-30 años dada la importancia que estos le dan al contenido argumental de un videojuego.

**MISIÓN:**

* “Producir videojuegos con un contenido argumental dinámico, con un periodo de vida más largo y que ofrezca experiencias diversas en cada jugador.”
* Mercado, a la empresa, a los accionistas.

**VISION:**

* “Ser próceres en la creación de una nueva rama en el mundo de los videojuegos. Una rama capaz de considerar las emociones del jugador en el mundo virtual”

**VALORES:**

**Análisis GAP: Brecha**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Plazo** | **PROBLEMA** | **PLAN DE MEJORA** |
| Corto | El proceso para que el público adopte las nuevas tecnologías puede ser largo y estresante para el emprendimiento. | Diseñar conceptos iniciales simples pero que generan expectativa en el jugador (Ejem: Argumentos críticos de la sociedad suelen tener un buen resultado ) |
| Medio | Sin innovación la técnica con planificadores inteligentes puede quedar obsoleta en muy poco tiempo. | Asimilar tecnologías recientes como *Behavioral Storytelling* o en última instancia invertir en proyectos de investigación para la producción de nuevas técnicas. |
| Largo | El paradigma en el desarrollo de videojuegos puede llegar a cambiar (Ejem: Incursión masiva de la realidad aumentada). | Desarrollar una herramienta sumamente adaptable a cada contexto presente en el mundo de los videojuegos. |