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. |
| OPORTUNIDADES | |  | Estrategias FO |  | Estrategias DO |
| O1 | Las tecnologías necesarias para el desarrollo de videojuegos son cada vez más accesibles. | FO1 |  | DO1 |  |
| O2 | El concepto de la aplicación resulta en buena parte novedoso | FO2 | La experiencia tras volver a jugar el mismo videojuego dejaría de ser monótona. | DO2 |  |
| AMENAZAS | |  | Estrategias FA |  | Estrategias DA |
| A1 | Mercado de los videojuegos es muy competitivo. | FA1 |  | DA1 |  |
| A2 | El proceso para adoptar las nueva tecnologías puede tomar mucho tiempo | FA2 |  | DA2 |  |