# Plan a Futuro:

Los primeros años de DJALFA van a estar enfocados a establecerse como empresa, formando conexiones con agentes clave como Facebook, Steam, y publicadores del ámbito del videojuego. Para conseguir esto, vamos a publicar de forma independiente nuestros primeros dos proyectos, que además serán autofinanciados para mantener los costes de producción bajos. Una vez tengamos estos proyectos en el porfolio, esperamos poder atraer financiación externa de múltiples fuentes:

* Beneficios entrantes de los proyectos 1 y 2.
* Subvenciones estatales y provinciales del gobierno de España.

Con los fondos que recaudemos de estas fuentes esperamos llevar a cabo múltiples expansiones divididas en fases:

## Fase 1 - Establecerse:

* Nuestro primer objetivo es conseguir los suficientes fondos monetarios para contratar a tiempo completo a todos los miembros del equipo central de DJALFA, así como registrar nuestra marcas y propiedades intelectuales.
* El segundo objetivo es establecernos en un local fijo como oficina y centralita para todos los futuros proyectos y necesidades. Esta oficina no tiene que ser necesariamente la definitiva para la empresa, ya que es posible que a la larga se expanda el equipo de desarrollo y el equipo de gestión y se requiera un establecimiento de mayor tamaño.

Una vez estos dos pasos están realizados, consideraríamos la fase 1 terminada. Estimamos que tendrá una duración de alrededor de 6 meses en base a las investigaciones realizadas por nuestro director de proyectos.

## Fase 2 – Conocerse:

* Aquí es donde DJALFA comenzará a hacerse conocer en la industria, pensamos ofrecer a publicadores distintos proyectos que realizar en colaboración con ellos, consiguiendo así finanzas para realizarlos y formando amistades con estos agentes vitales a la industria. Además, conseguiremos una forma segura de presentarnos a un público mucho más amplio que el que se conseguiría de forma independiente. Los publicadores preferentes con a los que pensamos presentarnos primero incluyen Gameloft, Ubisoft y Devolver.
* En el caso de no asegurar colaboraciones con estos publicadores buscaremos oportunidades de empleo subcontratado de otras empresas hasta poder tener los fondos para avanzar nuestros propios proyectos.
* Finalmente, en esta fase queremos poder contratar al menos un artista 2D interno al equipo y un nuevo miembro para el equipo de programación. Con estos miembros estaríamos preparados para llevar proyectos de mayor escala y ambiciones económicas.

Lo más probable es que esta fase continúe durante uno y dos años según nuestras mejores estimaciones.

## Fase 3 – Independizarse:

* Una vez tengamos estabilidad económica, nuestro plan es buscar financiación de nuevas fuentes como Kickstarter y inversores externos para realizar proyectos con más libertad creativa. Para esto también nos gustaría expandir algo más el equipo de desarrollo, con los miembros senior tomando roles de liderazgo en sus respectivos departamentos.

Estas fases son los objetivos establecidos a corto plazo para DJALFA, y buscan permitir la máxima flexibilidad para mantener la empresa creciendo, así como permitir oportunidades inesperadas en cualquiera de los pasos indicados.