

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN**



**Facultad de Produccion y Servicios**

**Escuela de Ciencia de la Computación**

**Formación de Empresas de Base Tecnológica II**

**Informe de plan de negocios II - Who Train Me?**

**Docente:**

**JESUS HERACLIO ZUÑIGA CUEVA**

**Alumno:**

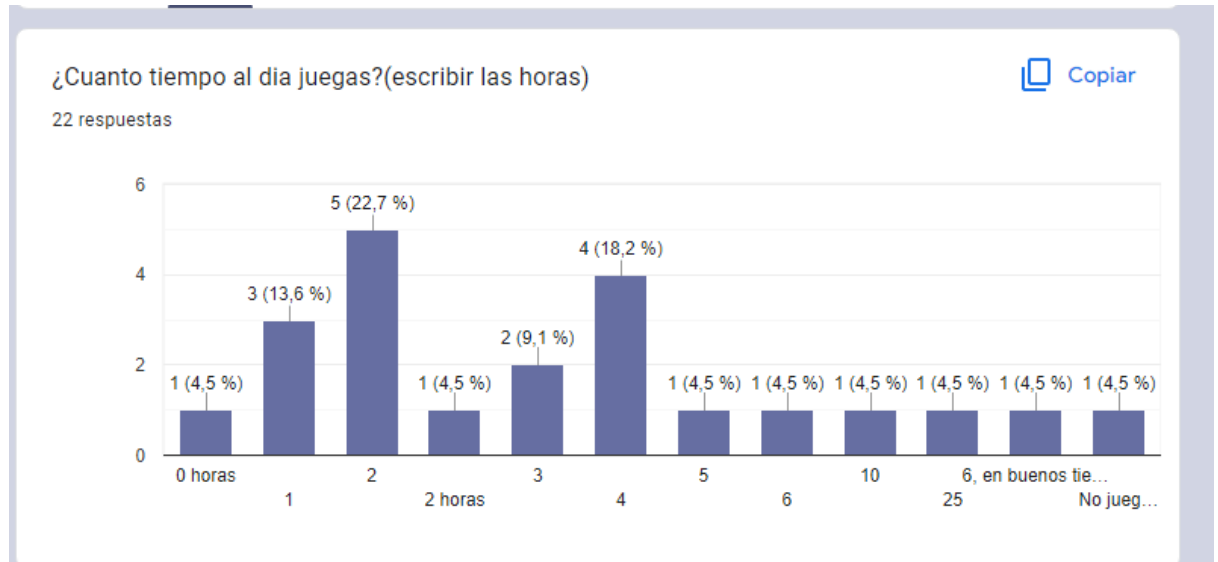
**Chayña Batallanes, Josnick  
Perez Rodriguez, Angelo Aldo  
Pucho Zevallos, Kelvin Paul  
Vilcapaza Flores, Luis Felipe**

**2022**

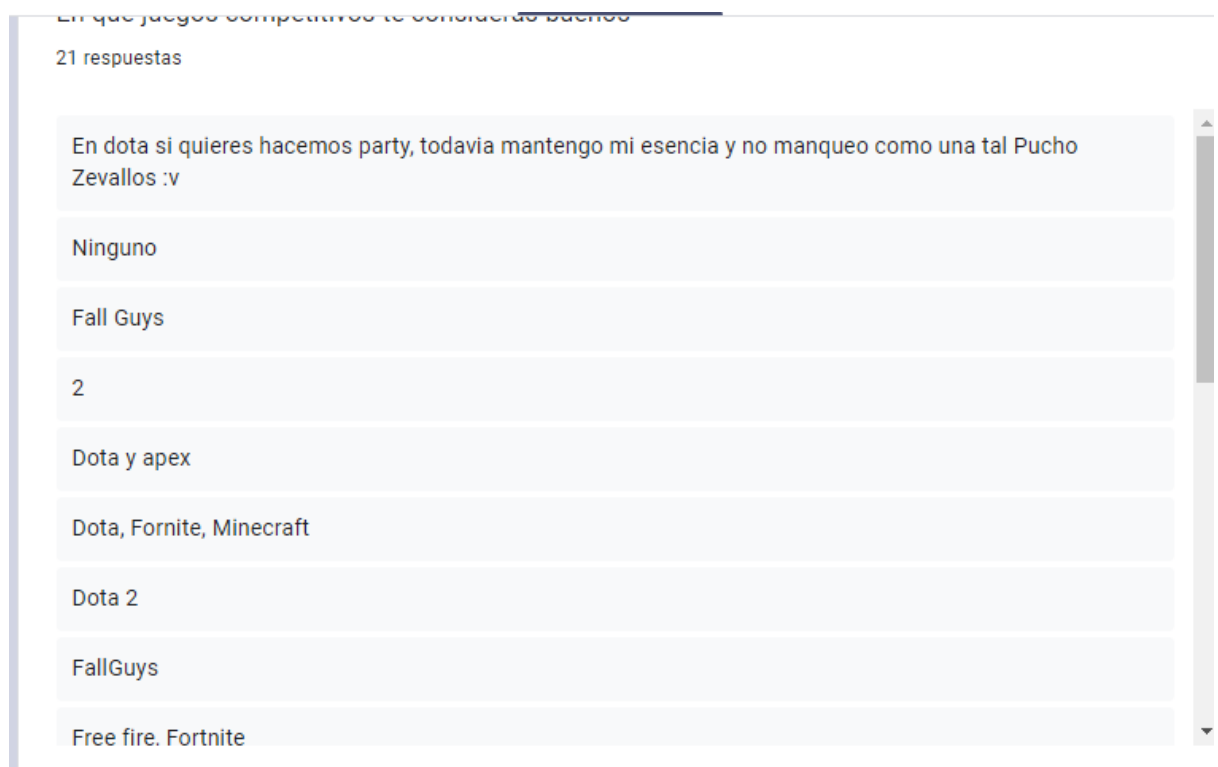
## 1. Plan de marketing

### 1.1. Investigación, sondeo o estudio de mercado

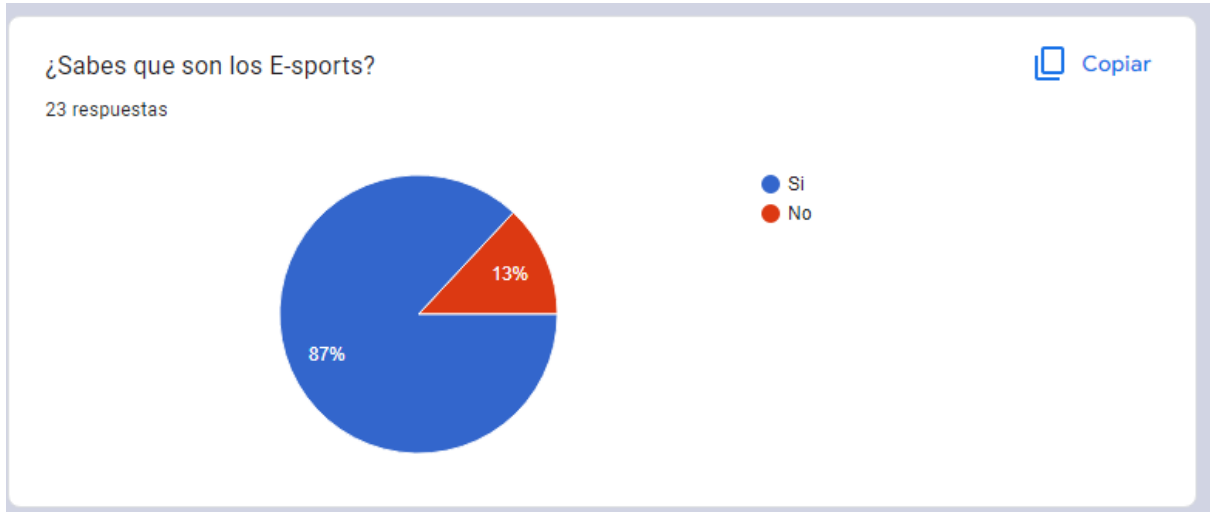
Se realizó una encuesta para ver el interés del servicio que queremos brindar, lo cual vimos que las personas que juegan videojuegos son de 2 a 4 horas en su mayoría



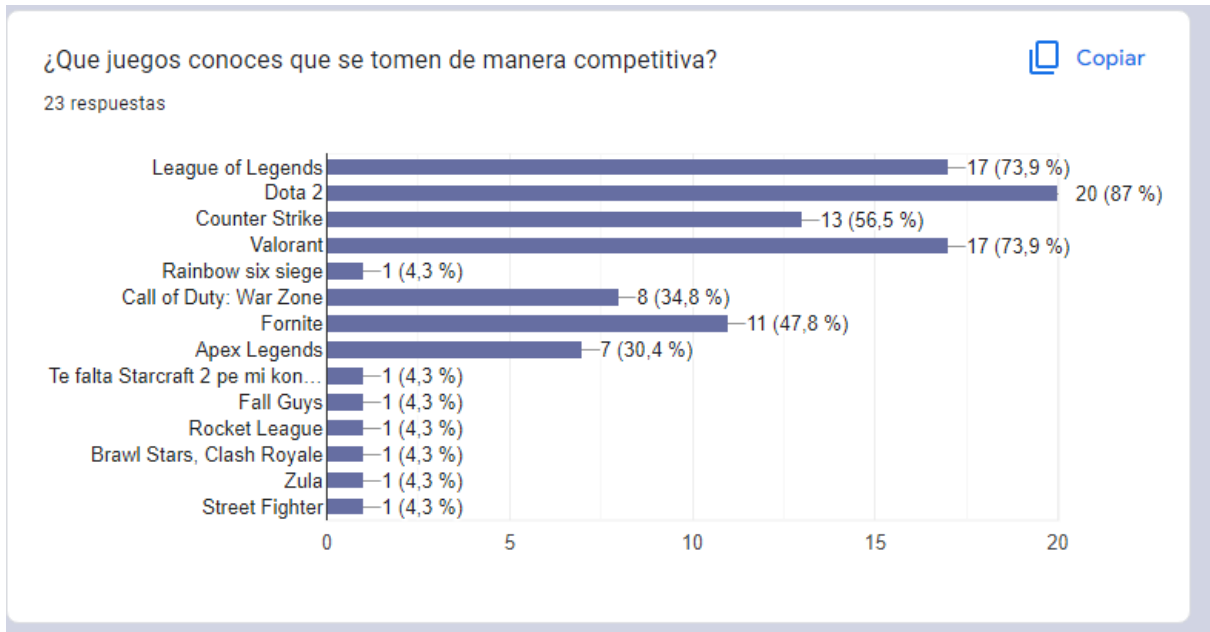
Lo cual vemos que relativamente le dan una importancia a los videojuegos comparado con distracciones como ver películas o ver la televisión.



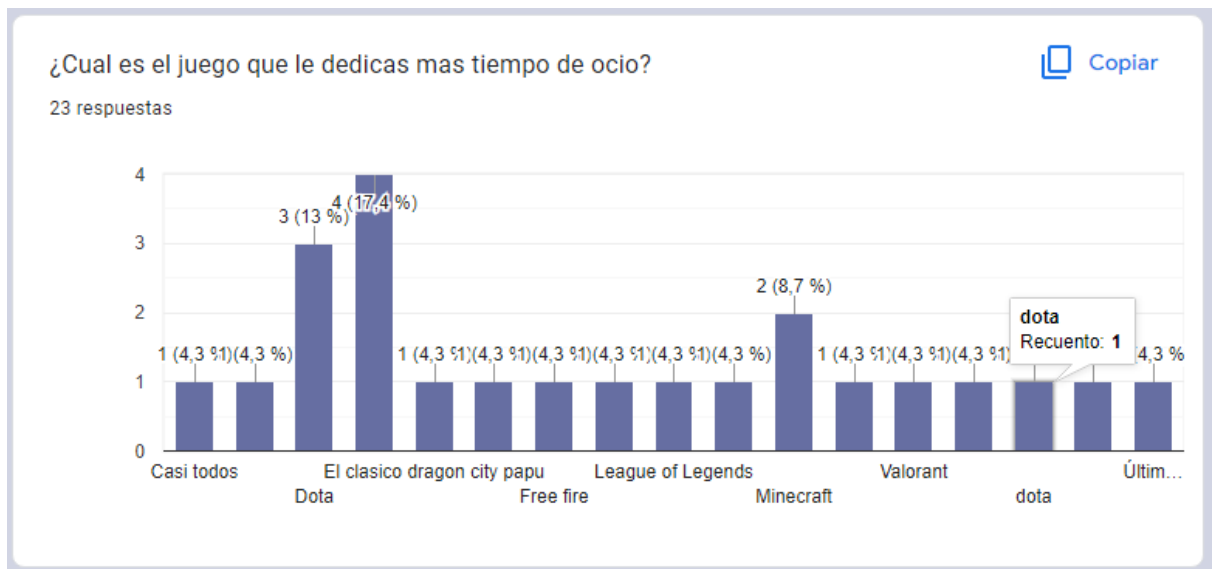
Según la encuesta el juego competitivo en el que las personas se sienten un buen jugador es en el dota 2.



Según el gráfico la gente si tiene conocimiento de los e-sports por lo cual si vemos que nuestro negocio puede ser rentable.



Según la encuesta vemos que los juegos competitivos según nuestros encuestados son en primer lugar el Dota 2, League of Legends, Valorant y Counter Strike respectivamente, lo cual vemos que esos juegos tiene la mayor audiencia en la escena competitiva.



Según el gráfico podemos ver que el juego que más tiempo de ocio abarca en los encuestados es el dota 2, por lo cual podemos decir que podemos darle una prioridad a ese juego comparado con otros de la escena competitiva

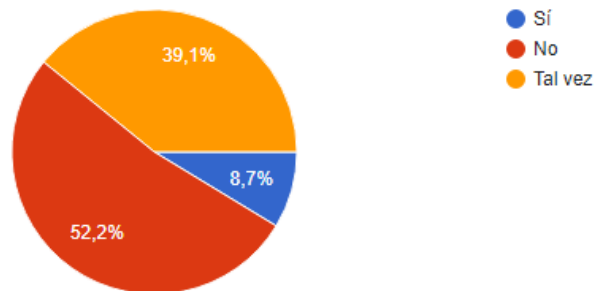


Los niveles los cuales las personas encuestadas se consideran buenas son relativamente de un nivel 3 que son ni buenas ni malas y un nivel 4 que son muy buenas lo cual vemos el interés en los videojuegos de las personas

¿Quisieras ser un jugador profesional en el ámbito de los e sports?

 Copiar

23 respuestas

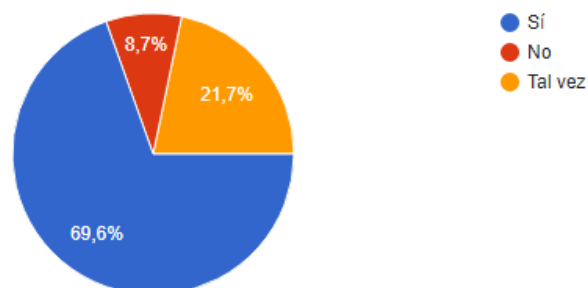


Por la parte de ver el gusto de las personas enfocado a ser profesional en un videojuego podemos ver que está peleado de un no a un sí junto con un tal vez, esto esta en duda ya que como vemos los términos como streamer, pro player son nuevos a parte de ver que también las personas pueden vivir de los videojuegos antes algo jamas visto

¿Crees que en la actualidad se puede vivir de los esports?

 Copiar

23 respuestas

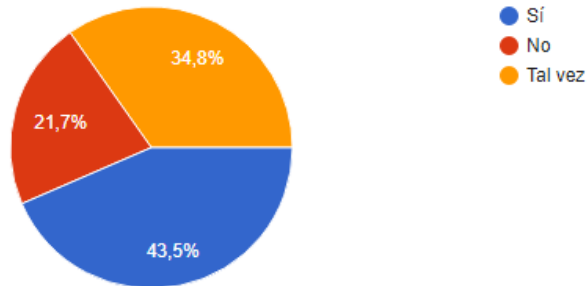


Pero como el gráfico mostrado podemos respaldar ese **tal vez** y ese **sí** que juntos debatían con un **no** en la pregunta **¿Quisieras ser un jugador profesional en el ámbito de los e-sports?** se puede respaldar a que a pesar que existe un 50% de no en este gráfico mostrado, la gente sabe que se puede vivir de los e-sports, pero es necesario guiarlos a ese camino.

¿Crees que necesitarías un coach para entrenarte y convertirte en un jugador profesional?

 Copiar

23 respuestas

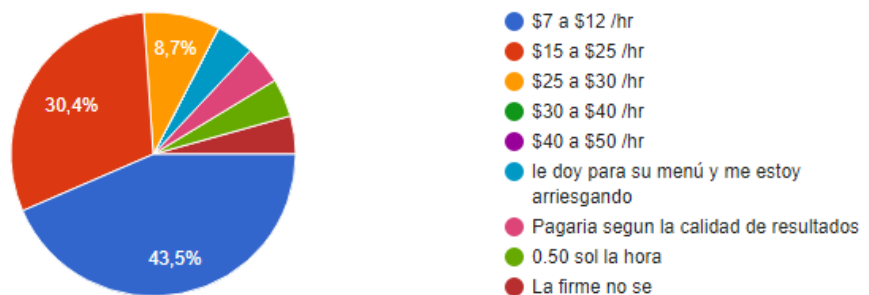


En este gráfico vemos que las personas están de acuerdo de que para llegar a ser un jugador profesional como toda carrera en la actualidad necesitan ser guiados por gente que está metida en ese ámbito profesional

¿Cuanto pagarías para que un coach (jugador profesional o ex - jugador profesional) te enseñe?

 Copiar

23 respuestas

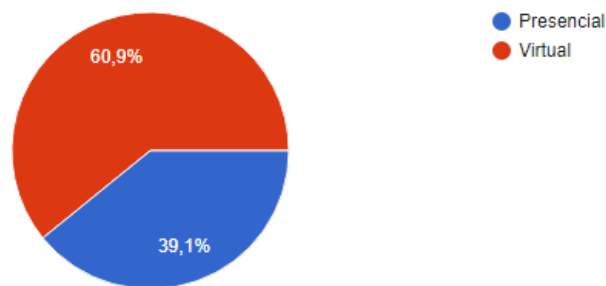


Como vemos las personas están dispuestas a pagar entre 7 a 25 dólares y poca cantidad unos 25 a 30 dolares la hora por lo cual vemos que no se puede tener coaches demasiados famosos o profesionales, pero sí coach de nivel relativamente medio o metidos en la escena competitiva que puedan estar acorde a esos precios.

¿Te gustaría que te hagan una sesión de coaching presencial o virtual?

 Copiar

23 respuestas

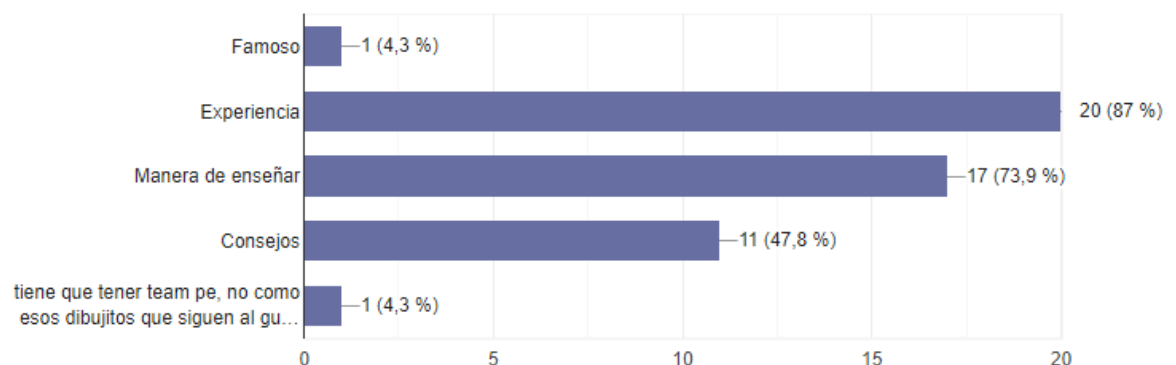


En este gráfico vemos que la mayoría prefiere una sesión de coaching virtual por lo cual podemos ofrecer el servicio de coaching virtual y eso podemos ayudarnos con las herramientas de comunicación como videollamadas.

¿ Que características tendrías en cuenta a un coach profesional si tendrías la oportunidad de elegirlo?

 Copiar

23 respuestas



Como podemos ver las personas se fijan en las personas con experiencia, y la manera de enseñar en el ámbito competitivo, pero sabemos que es bueno tener a coachs metido en el ámbito profesional para entregar sus consejos y experiencias en la escena competitiva.

## 1.2. Mezcla de marketing

### 1.2.1. El Producto

Who Train Me? va ser una página para ofrecer servicios de coaching en diversos juegos en la escena competitiva como dota 2, league of legends, valorant y counter strike.

### 1.2.2. El Precio

Los precios varían entre los \$7 a \$25 la hora dependiendo de la calidad de coachs que uno se ofrezca a contratar

### 1.2.3. La distribución (plaza)

Se va realizar ofreciendo horarios para los servicios de coaching y dependiendo de la disponibilidad del coach

### 1.2.4. Actividades propuestas

- Ofrecer servicio de coaching de manera virtual
- Dar promociones y ofertas dependiendo la temporada de competitividad
- Estar al día en la escena competitiva

### 1.2.5. Presupuesto

Coaching	S/. 5000
Mantenimiento de la página	S/. 140
Redes Sociales	S/. 150

## 2. Producto mínimo viable



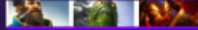


# WTM

## Todos nuestros Coaches



### DARKMAGO



Hola soy Herrera "Darkmago" García nato el 11 de abril de 1999 desde pequeño siempre me interesó los juegos por ordenador, participe de pequeños campeonatos en mi comunidad y en 2015 fue mi primer juego en el ámbito profesional, junto con grandes compañeros debutando con el equipo profesional de Thunder Awaken. Tuve el mayor promedio de asesinatos por partido (5831) durante la segunda temporada de la División Superior del CDO 2021.

¡Anímate a compartir mi experiencia contigo te espero!

Mis estadísticas



### SCOFIELD



Hola soy Elvis Peña soy un jugador peruano de Dota 2 que actualmente me dedico como colaborador support para el equipo de beasdcost. El 3 de abril de 2020, me convertí en el primer jugador sudamericano en alcanzar los 10.000 MMR. Gracias a mis esfuerzos logre preparar un equipo completo para la internacional y ahora con mi amplia experiencia me he llevado a dirigir a equipos como Team Liquid y Team Secret, igualmente campeones en las LPA Europeas. Me desvelo y sigo planeando un futuro conmigo, seamos ganadores ante todo por que hasta en el ultimo momento se puede volcar una partida.

Mis estadísticas



### CHRIS LUCK

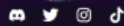


Hola soy Jean Sarmiento tengo 37 años donde 26 años de los cuales me dedique a mejorar constantemente y aprender estrategias profesionales en el juego. Actualmente estoy como entrenador del equipo beasdcost y juntos hemos logrado competir contra grandes equipos los cuales salimos victoriosos. Soy especialista en estrategias de juego en la posición midlaner, durante mi trayectoria me he formado como un analista en tiempo real para contrarrestar estrategias que desequilibrar la jugabilidad del oponente. Ven y conoce estas estrategias conmigo te ayudare a que tu tambien des la vuelta al juego y sorpresas al mundo.

Mis estadísticas

# WTM

## SCOFIELD



"La confianza viene de la practica, entrena conmigo y voy a encargarme de que nunca vuelvas a dudar dentro del servidor"

Hola soy BEAST. Empece a competir en 2016 con dota 1, viaje a jugar 1 mundial en China, gane varios torneos en Sudamerica y Norteamerica. En 2020 comence a competir en dota 2 desde el norte de latinoamerica donde me consagre campeón de 1 masters y 3 challengers. Actualmente sigo activo compitiendo, quiero transmitirles toda mi experiencia como jugador y ayudarlos a llegar al nivel mas alto posible.

### CRONOGRAMA

Clase 1: Roles – Fundamentos principales – Configuración del juego;  
Clase 2: Espacios – Rotaciones – Comunicación;  
Clase 3: Movimiento – Aim – Mecánicas;  
Clase 4: Angulos muertos – Entendimiento del juego (Gamesense) – Como jugar en situación de ventaja y desventaja;  
Clase 5: Mentalidad competitiva – Importancia de jugar ranked y ver VODS – Rutinas.

Horarios

Lunes y Miércoles 7 PM ARG | 5 PM MEX PERU

Todas las clases quedan grabadas y podrás acceder al video en cualquier momento.

**Interacción directa**  
Estarás conectado en una sala de voz por Discord donde podrás hacer tus preguntas por micrófono.

**Análisis personalizado**  
Comparte tus partidas y recibe consejos directos de tu coach.

**Preguntas del público**  
Si no se te ocurren buenas preguntas, seguramente las hagan tus compañeros.

[Registrarse](#) [Iniciar sesión](#) [Dota](#) [League Legends](#)

Prueba las clases grupales de Beast y otros coaches de Valorant  
Solo \$1 USD/ 7 días  
Acceso también a las clases de Pringles y Stan  
Cancela cuando quieras  
Después 9 USD/ Mes

[¡Suscríbete ya!](#)

¿Buscas algo más personalizado?  
Accede a una sesión privada con tu Pro

[Vamos](#)

WTM

<

JULIO 2021

>

S	M	T	W	T	F	S
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26

12:30 - 14:30

18:00 - 20:00

### 3. Plan de operaciones

#### 3.1. Localización de la empresa

Who train Me? es una empresa es un negocio virtual que brinda servicios de coaching por lo que no se espera tener un punto de reunión presencial para brindar nuestros servicios ya que todo se verá en el ámbito virtual de los acontecimientos que se den por parte de la escena competitiva de los videojuegos, pero si es que se puede hablar de una localización para reuniones lo más ideal es estar en nuestro caso en la ciudad de Arequipa en la parte de Octavio Muñoz Najar dentro del centro comercial Compuplaza ya que ahí es donde se reúnen fanáticos de los videojuegos y en las cercanías se encuentran cybercafes donde se puede ver un ambiente de que videojuegos de la escena competitiva están mas de moda para realizar diversos estudios de mercado y familiarizarse con personas que tienen los mismos intereses

#### 3.2. Requerimiento de instalaciones de insumos, equipamiento, presupuesto

Who Train Me? tendrá las instalaciones de insumos más que todo para servicios como mano de obra ya sea por la parte de programadores y desarrolladores para hacer mantenimiento a la plataforma virtual de contratación de coaching, social managers para estar al día en las tendencias de los e sports y contratación de personas que esten metidos en el tema de deportes electrónicos.

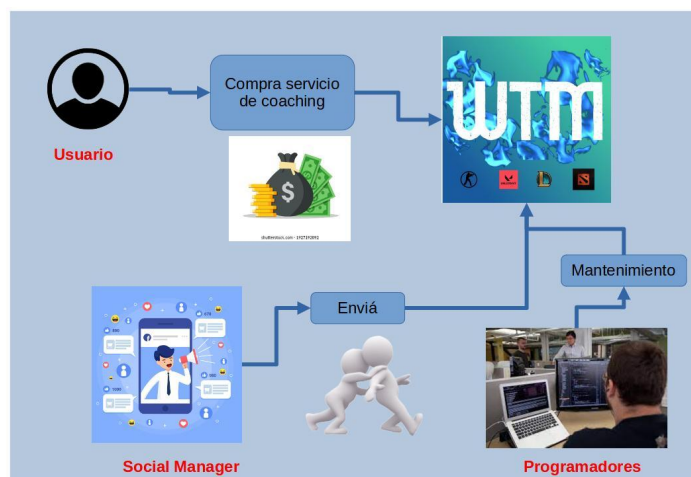
Por lo cual el equipamiento en el local se verá en un 80% por escritorios y computadoras ya que la mayoría de operaciones relacionadas a Who Train Me? se realizarán por medio de internet como redes sociales o videollamadas

El presupuesto destinado para ello es de unos S/. 9000 soles a S/10000 empezando por lo más básico:

Artículo	Precio	Cantidad	Total
Computadora básica 	S/.1300	6	7800
Escritorio 	S/250	6	1500
-	-	-	9300

### 3.3. Proceso de operación

El proceso de operación el cual vamos a utilizar va ser primero la creación y mantenimiento de la página de Who Train Me? , la cual va ser realizada por nuestros programadores, luego nuestro equipo que maneja redes sociales se encargará de motivar a la gente para que compre nuestro servicio de coaching.



### 3.4. Costo de operación

Operaciones	Costo
Social Manager/Community Manager	S/.400
Programadores	S/. 1500 por actualización o mantenimiento

### 3.5. Gastos de comercialización

Nombre	Gasto
Dominio	S/.140 por año
Coachings	S/.80 aprox por hora de coaching dada
API'S de pago	S/.5 soles por cada transacción aprox.

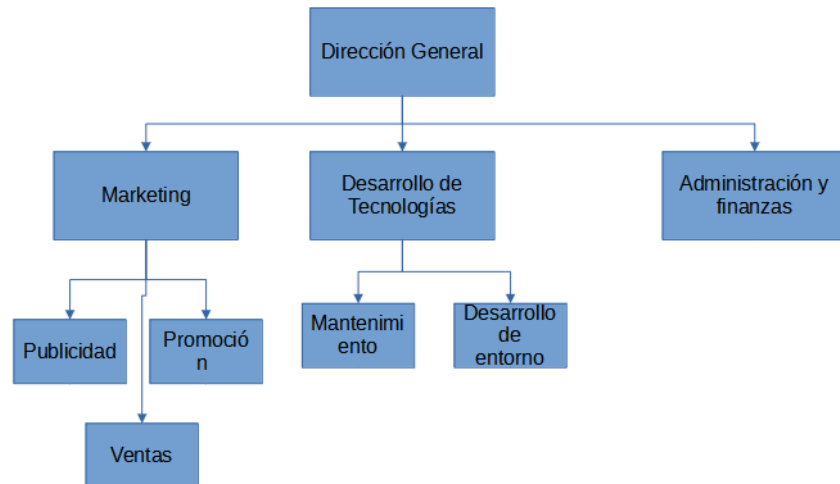
### 3.6. Costos administrativos

Nombre	Costo
Agua	S/. 20/mes
Luz	S/.80/mes
Internet	S/.60/mes
Local	S/.300/mes

## 4. Plan de organización y recursos humanos

### 4.1. Plan de Organización - Aspectos

#### 4.1.1. Estructura organizativa



#### 4.1.2. Número de trabajadores

Programadores	4
Community Managers	2
Administración de finanzas	1

#### 4.1.3. Función de cada puesto

- **Dirección General:** Encargarse de la supervisión de las áreas que componen Who Train Me? (Marketing, Desarrollo de Tecnologías, Administración y finanzas)
- **Marketing(Community Manager):** Encargado de dar publicidad a la pagina por medio de redes sociales, estar al día en las tendencias de los e-sports y recopilar información de las personas para implementar mejoras en Who Train me?
- **Desarrollo de Tecnología(Programadores):** Desarrollar nuevas maneras de visualización de la página esto va de la mano con los datos que se entregará del departamento de marketing, actualizar periódicamente la pagina de Who Train Me? y arreglar vulnerabilidades que afecten a nuestros usuarios

### 4.2. Plan de Recursos humanos - Aspectos

#### 4.2.1. Política de recursos humanos

- Selección de personal
- Formación
- Competencia y objetivos
- Vigilancia de salud
- Prevención de riesgos laborales

**4.2.2. Criterio de selección de personal**

Nuestro equipo de contratación tiene experiencia y conocemos el mercado laboral de los e-sports y las tendencias que están entorno a ello, por lo cual para la selección de empleados se debe tener conocimiento básico de e-sports, así como tener afinidad con los videojuegos. También tratar con tecnologías y navegación en la red