**FORMATO DE ESTUDIO DE MERCADO ONLINE**

**A). Autoconocimiento**

1. ¿Cuál es tu producto? Escribe tu respuesta con mucho detalle.

Videojuego MOBA híbrido F2P (free to play) y M2E (master to earn) con un sistema de farmeo, gestión de tierras, NFTs y batallas competitivas. Con una economía basada en criptomonedas.

1. ¿Tienes un sitio web?

No aún, pero está planeado crear uno para el proyecto.

1. ¿Cuál es tu reputación online?

* Buena (Todos o la mayoría de tus seguidores reaccionan a tus publicaciones, hacen comentarios positivos, demuestran encanto por tus productos o servicios)
* Mala (Todos o la mayoría de tus seguidores no reaccionan a tus publicaciones, hacen comentarios negativos, se quejan por el servicio al cliente o por tu producto)
* No tengo reputación online (Estás comenzando con tus cuentas de redes sociales para negocios o no hay ninguna interacción en tus cuentas)

1. ¿En qué redes sociales tienes presencia?

Facebook.

1. ¿Cuáles son tus palabras claves?
2. MOBA
3. Free to play
4. Master to earn
5. Competitive
6. Multiplayer Online
7. Torneos
8. Economia estable
9. Rentabilidad a largo plazo
10. Adictivo
11. Divertido

**B) Define a tus clientes**

**Target**

1. ¿Cuál es el promedio de edad del target?

16-38 años

1. ¿Cuál es el sexo del target? Puedes dejar ambos sexos siempre y cuando el resto de respuestas estén bien definidas.

* Femenino
* Masculino

1. ¿Cuáles son los sitios de normalmente visita? En su vida cotidiana, qué lugares visita tu target con mayor frecuencia. Ej. Mall, supermercado, cine, etc.

Juegos MOBA y play to earn.

1. ¿Cuáles son las redes sociales que frecuenta con mayor periodicidad?

Youtube, Twitch, Discord y Facebook.

1. Qué otros datos puedes dar de tu cliente ideal.

Jovenes que gusten de jugar y competir en partidas largas (15 - 40 minutos) en juegos del genero MOBA (DOTA, LoL o SMITE).

**C) Competencia**

1. Enlista tus competidores. Obligatoriamente debes escribir los competidores que te aparecen en los resultados de tus palabras clave. Si no has visto ése vídeo aquí está:

* League of Legends (LoL)
* SMITE
* Axie Infinity
* Plant vs undead
* Tethan Arena

1. Enlista con detalle los productos y servicios de tu competencia.

LoL: Juego MOBA más jugado en Latinoamérica, a pesar de no estar bien balanceado tiene un gran público.

SMITE: Juego MOBA con cámara tras el personaje, actualmente no es muy jugado, pero la comunidad que tiene aún, es fuerte.

Axie Infinity: Primer juego play2earn que se hizo conocido por ser el primero no estatico. Actualmente cuenta con un ecosistema propio que incluye una billetera, una blockchain propia y alianza con Binance para no cobrar comisiones al realizar transferencias.

Plants vs undead: Juego blockchain en la red de Binance basado en plants vs zombies con una gran comunidad, podría decirse que es la más conocida entre otros juegos en la red de Binance. No tiene partners conocidos y aun asi es capaz de mantenerse en pie.

Tethan Arena: Juego que se lanzará gratis para la red de Binance (BSC) que tendrá como base el juego llamado Brawl Stars.

1. Identificar si la competencia tiene anuncios pagados

LoL tiene un exceso de publicidad pagada, SMITE tiene publicidad pagada moderada y Tethan Arena tuvo publicidad no remunerada hace una semana (alrededor de 9/9/21)

1. ¿Qué redes sociales está usando la competencia?

Facebook, Twitter, Youtube, Twitch, Telegram, Discord e Instagram.

1. ¿Cuál es el sitio web de tus competidores?