

# IKIGAI

**Integrantes:**

**Alvarez**

**Herrera**

**Gallardo**

**Vilases**

<b>MEMORIA DESCRIPTIVA</b>	<b>3</b>
Resumen descriptivo del proyecto	
Entidad ejecutora del proyecto	
Otras entidades participantes del proyecto	
Localización del proyecto	
<b>MEMORIA TÉCNICA-ECONÓMICA</b>	<b>5</b>
Diagnóstico (FODA)	
Fortaleza	
Oportunidades	
Debilidades	
Amenazas	
Objetivos del proyecto	<b>7</b>
Antecedentes y originalidad del proyecto	
Justificación del proyecto	<b>8</b>
Resultados esperados del proyecto	<b>9</b>
Etapas del proyecto (Cronograma)	
Presupuesto del proyecto	<b>10</b>
Posibles fuentes de financiación	<b>11</b>



# MEMORIA DESCRIPTIVA

## Resumen descriptivo del proyecto

Se trata de una plataforma de **streaming de juegos** donde, con una computadora de bajos recursos que cuente con componentes baratos o de baja potencia que no soportan juegos exigentes gráficamente, se pueda jugar a títulos pocos conocidos como también los de **clasificación AAA** también conocidos como juegos de alto rendimiento. Mientras se cuente con una conexión estable de Internet.

Esta plataforma promete cambiar el servicio de streaming de juegos en el mercado, así como también le permitiría a los desarrolladores y nuevas empresas de juegos un lugar para distribuir sus productos nuevos o no tan conocidos en un mismo espacio.

En la plataforma están organizados los juegos según géneros y fechas de lanzamientos, teniendo a los juegos en estreno en otra sección. La misma página, comprende con un espacio publicitario donde se encuentran los juegos más jugados así como también los más votados por los usuarios.

## Entidad ejecutora del proyecto

Los líderes del proyecto "IKIGAI" serán los encargados de planificar, organizar y ejecutar todas las actividades relacionadas con la operación de la plataforma, incluyendo:

1. **Adquisición de contenido:** Se negocian acuerdos con productoras y distribuidoras para adquirir derechos de contenido, videojuegos, que se ofrecerán en la plataforma.
2. **Desarrollo y mantenimiento de la plataforma:** Se encargan del desarrollo y mantenimiento de la infraestructura tecnológica necesaria para la transmisión de contenido en línea, así como la creación y actualización de la aplicación o sitio web.
3. **Categorización y recomendaciones:** Organizan el contenido en géneros, temas o listas de acuerdo al plan adquirido por el cliente, para facilitar la navegación de los usuarios y utiliza algoritmos para proporcionar recomendaciones personalizadas a los suscriptores.
4. **Adquisición de derechos de videojuegos:** Negocian acuerdos de licencia con titulares de derechos para asegurarse de que el contenido pueda ser jugado de manera legal en la plataforma.
5. **Desarrollo de contenido original:** Producirá a futuro, su propio contenido de videojuegos originales exclusivos para atraer a más suscriptores.
6. **Atención al cliente y soporte técnico:** Proporcionan soporte a los usuarios, responde a preguntas y soluciona problemas técnicos.
7. **Estrategia de marketing y adquisición de usuarios:** Lleva a cabo campañas de marketing y promoción para atraer nuevos suscriptores y retener a los existentes.
8. **Análisis de datos y métricas:** Realiza un seguimiento del comportamiento de los usuarios, las métricas de visualización y otros datos clave para tomar decisiones informadas y mejorar la experiencia del usuario.

9. **Facturación y gestión de suscripciones:** Administra el proceso de facturación, cobro de tarifas y gestión de suscripciones de los usuarios.

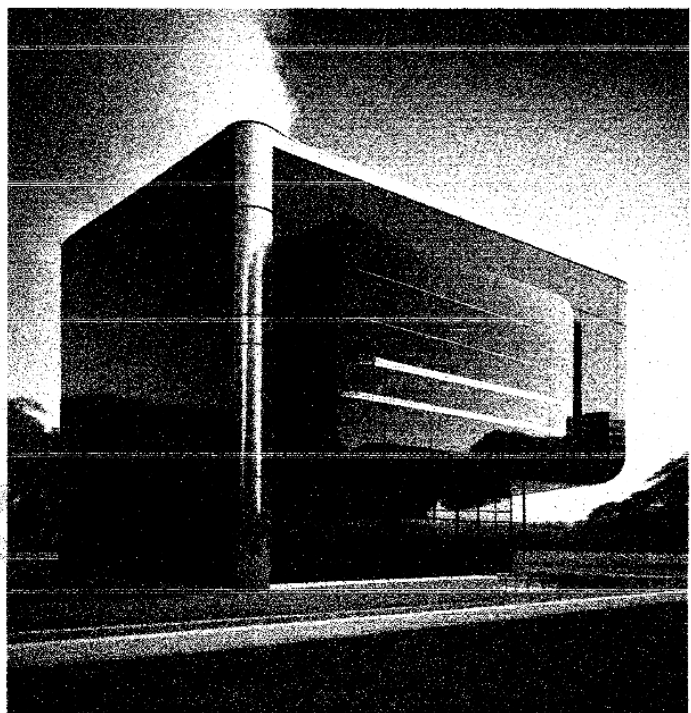
## Otras entidades participantes del proyecto

Existen diversas entidades ejecutoras que podrían verse relacionadas con los servicios que se ofrecen. Algunas de estas entidades podrían incluir:

1. **Desarrolladoras de videojuegos, Productoras, editoras:** Electronic Arts (EA), Ubisoft, Blizzard Entertainment, Activision, estudios independientes, Sony Interactive Entertainment, etc.
2. **Empresas de Telecomunicaciones:** Proveedores de servicios de Internet y compañías de telecomunicaciones que ofrecen paquetes de servicios como Telecentro, Movistar, Fibertel. Buenos acuerdos desencadenan beneficios mutuos para ambos si se incluyen en el proyecto.
3. **Agencias de Publicidad y Marketing:** Encargadas de la promoción y publicidad del proyecto para aumentar la base de usuarios, como agencias de publicidad y relaciones públicas.
4. **Empresas de Transmisión de Datos y CDNs:** Proveedores de servicios de red y entrega de contenido que garantizan una transmisión de alta calidad y baja latencia en plataformas de streaming.
5. **Empresas de Investigación y Analítica de Datos:** Ayudan al proyecto a recopilar y analizar datos sobre el comportamiento de los usuarios para tomar decisiones estratégicas.

## Localización del proyecto

La base principal del servicio se encuentra en una ubicación estratégica que combina accesibilidad global con una infraestructura tecnológica de vanguardia. Situada en Capital Federal, cerrada al público. Cuenta con Seguridad presencial para proteger los servidores que se encuentran allí. La base central es un epicentro de innovación y tecnología. Este emplazamiento se caracteriza por su conectividad de alta velocidad y confiabilidad, lo que nos permite ofrecer una experiencia de streaming de videojuegos excepcional a nuestros usuarios en todo el mundo. La ubicación central proporciona un acceso eficiente a una red de



distribución global, lo que garantiza una transmisión de contenido sin interrupciones y una entrega rápida de datos. Además, al estar rodeados de un ecosistema tecnológico en constante evolución, permite mantenernos a la vanguardia de las tendencias de la industria y colaborar con otros líderes en tecnología. La base principal también se beneficia de un entorno que promueve la seguridad de los datos y la privacidad de los usuarios, cumpliendo con los estándares más rigurosos de seguridad y protección de la información. El resto del proyecto se trabaja en una oficina alquilada cerca de los servidores. Esto es con el fin de poder acercarse a los servidores para chequeos o inconvenientes. La oficina cuenta con las computadoras necesarias para las organizaciones del programa y las distintas tareas administrativas.

## MEMORIA TÉCNICA-ECONÓMICA

### Diagnóstico (FODA)

#### Fortaleza

**Amigable para gente de bajos recursos que no dispongan de dispositivos de última generación pero si de conexión a Internet.**

El usuario no se verá en la necesidad de disponer de un dispositivo de última generación, ya sea, computadora, PSP, XBOX, etc para jugar un juego. Simplemente descargará la aplicación, creará su usuario, seleccionará su plan y podrá jugarlo de manera rápida y sencilla, sin complicaciones.

**Diversidad de producto respecto a la competencia de mercado.**

La plataforma cuenta con productos, es decir videojuegos, que se encontrarían en otras tiendas exclusivas, como podrán ser PSP, XBOX, etc, permitiendo acceder al título sin distintas suscripciones o sin necesidad de pagar algo extra.

**Posibilidad de compartir la membresía.**

Se le permitirá, a quien tenga la suscripción realizada, compartir de forma sencilla los mismos beneficios con otra persona. La cantidad de personas permitidas a vincular está establecido según indica los distintos planes de pago.

**Archivos protegidos ante amenazas hacker.**

Los archivos, cuentas y datos de los **juegos** que disponga el usuario en su plan estarán protegidos ante robo de datos.

#### Oportunidades

**Innovación en el mercado para la adquisición de los videojuegos.**

Los usuarios vivirán una nueva experiencia jugando juegos de última generación ya sea desde la sala de su hogar, en un viaje en tren, en sus dispositivos móviles o en cualquier otro lugar que cuente con conexión a Internet y con la aplicación descargada. Además

contendrá varios títulos que por algún u otro motivo nunca estuvieron en el mismo lugar. Por ejemplo, los títulos de playstation y Xbox.

#### **Visibilidad de integración de creadores de videojuegos.**

La gama de desarrolladores de videojuegos es muy amplia ya que se encuentran para celular, PC, PS, o XBOX entre otros, así como la variedad de juegos existentes que aún no se han descubierto debido a un mercado concentrado en empresas aún más grandes, o por popularidad del mismo. El proyecto pretende mostrar mediante nuestra plataforma a aquellos videojuegos desarrollados por creadores independientes o poco conocidos.

#### **Visibilidad publicitaria en las empresas.**

La expansión y el alto crecimiento que se estimas del proyecto, ofrecerá la posibilidad de visibilizar el trabajo también de empresas que pueden estar en proceso de desarrollo de un videojuego o ya finalizado el mismo.

#### **Bajo costo para los usuarios.**

Definitivamente al usuario no le costará un ojo de la cara conseguir la consola de juego para jugar el videojuego que quiere experimentar/disfrutar, así sea de su franquicia favorita o una nueva. Se detendrá el ver videos de otra gente jugando un gameplay de un juego que en su computadora definitivamente no correrá. El costo estimado para nuestra aplicación está comprendido entre 3 planes.

Al tener una propuesta que contenga juegos de distintas empresas que compiten entre sí, el realizar una sola suscripción es más rentable al usuario. Permitiendo que elijan nuestra aplicación para seguir jugando lo que antes necesitaba distintas suscripciones.

**Plan Elemental:** Acceso a ciertos títulos y 2 perfiles de jugador. valor 5 USD mensual o 50 USD anuales

**Plan premium:** Acceso a una mayor variedad de títulos y hasta 3 perfiles de jugador. valor 10 USD mensuales o 100 USD anuales

**Plan ultra:** Acceso a toda la biblioteca y hasta 4 perfiles de jugador. Valor 15 USD mensuales o 150 USD anual

#### **Debilidades**

##### **Alta conexión a Internet y obligatoria.**

Sin bien es necesario la conexión a internet, parece algo habitual que millones ya disponen de conexión a internet por todo su alcance, así como también en los planes de los mismos hayan incrementado la velocidad de conexión lo cual nos favorece en gran medida para nuestra aplicación.

Es necesario una conexión segura y constante de internet, sino la aplicación no podrá comunicarse eficientemente con los servidores y podría causar que no tenga buen funcionamiento la aplicación o que el guardado en la nube del juego no se realice efectivamente.

##### **Títulos pocos conocidos.**

El plan básico puede contener títulos de videojuegos pocos conocidos, no es sinónimo de experiencia en cuanto a calidad del juego pero, sí debe tenerse en cuenta. Aunque conforme se cambie de plan, el catálogo puede optimizarse.

#### **Necesidad mínima de usuarios suscritos.**

Para mantener toda la infraestructura del proyecto en condiciones óptimas deberá tener un mínimo estimado de usuarios por año. Equivalente a 7 Millones aproximadamente.

#### **Amenazas**

##### **Empresas a relación de videojuegos copien el modelo de negocio.**

La competencia que copia este modelo puede saturar el mercado y reducir las ganancias de nuestra empresa.

##### **Mantenimiento de servidores constantemente**

El servicio técnico de los servidores debe ser diario para que estén en funcionamiento óptimo. En caso de que no funcionen apropiadamente existe la posibilidad de que se caiga el sistema y no funcione el servicio hasta que se solucione el inconveniente.

##### **Cantidad de peticiones hacia un juego por el usuario.**

La cantidad de usuarios jugando a un mismo juego en el servidor podría ocasionar problemas de velocidad.

## **Objetivos del proyecto**

El objetivo principal del proyecto es desarrollar una plataforma que permita a los usuarios el simple acceso a una variedad de juegos de distintas compañías en un solo lugar.

A su vez, es un espacio para acceder desde cualquier dispositivo que cuente con internet y la aplicación. Además, sirve/funciona para que los usuarios puedan acceder a estos títulos novedosos que, en caso de no contar con un ordenador moderno no podrían jugarlos.

## **Antecedentes y originalidad del proyecto**

En un principio los videojuegos que eran desarrollados, se vendían de manera física y la compatibilidad estaba fuertemente relacionada con la consola o PC. Siendo así era muy limitado el acceso a los videojuegos. Pasado unos años se expandió la industria. Así como también la tecnología relacionada a las consolas o PC de videojuegos y luego llegaron las copias piratas que a día de hoy existen. Todo esto bajo un modelo de venta físico. Años después, el internet no solo fue revolucionario para las industrias, sino que explotó en todo ámbito relacionado e incluso modificó algunos sistemas de ventas. Afecto a la venta de videojuegos, dejando un poco de lado lo físico pasando a ser virtual. Aun así esto sigue siendo costoso de pagar para los usuarios, más aún sabiendo que es por un único juego. Esto nos lleva a nuestro modelo de venta, nuestro servicio. Tenemos de ejemplo de motor

de cambio a Netflix como modelo de app de streaming de películas, donde coinciden distintos títulos de distintos géneros, en cuanto a películas y series se lo refiere. No teniendo que pagar solo por una única película o única temporada de serie. En lo que se refiere a modelo de compra, pasamos de comprar una única película a un catálogo completo. A día de hoy, servicios como EA Play y Xbox Game Pass, GeForce Now, Xbox Game Pass Ultimate o Playstation Plus Premium son antecedentes en el concepto de plataforma que unen la posibilidad de acceder a juegos hoy en día. Pero sus modelos siguen siendo basados en la compra de un único juego. Otra cuestión respecto a Xbox, es que ellos también cuentan con un sistema de streaming de juegos igual a la pensada para este proyecto. Pero esta plataforma solo cuenta con juegos exclusivos de ellos y los demás que van sumando a la biblioteca no superan la docena cada 6 meses en algunos casos. En resumen, ha ido cambiando el modelo pasando de ser físico a virtual, pero en el caso de los videojuegos, se sigue requiriendo la instalación de manera local, ocupando un gran espacio en el almacenamiento y un alto consumo de recursos de la consola/PC. El proyecto propone dejar eso en el pasado y vivir el nuevo futuro, manejarlo de manera online.

## Justificación del proyecto

El proyecto de la plataforma de Streaming en el ámbito de los Videojuegos, surge en respuesta a la creciente demanda de acceso a experiencias de entretenimiento interactivo de alta calidad en todo el mundo. La industria de los videojuegos se ha convertido en un fenómeno cultural y un mercado en constante crecimiento, pero muchas personas aún enfrentan barreras para disfrutar de esta forma de entretenimiento. Esta plataforma de streaming busca eliminar estas barreras y hacer que los videojuegos sean accesibles para un público diverso y global.

1. **Acceso Universal a la Diversión Interactiva:** Los videojuegos son una forma de entretenimiento altamente interactiva y participativa, pero no todos tienen acceso a las consolas de juegos costosas o a computadoras de alto rendimiento. Esta plataforma permitirá a personas de diversas ubicaciones y recursos económicos disfrutar de una amplia gama de videojuegos sin requerir una inversión significativa en hardware.
2. **Diversidad de Contenido y Géneros:** La plataforma ofrecerá una amplia variedad de videojuegos de diversos géneros, desde títulos independientes, lo que garantiza que haya algo para cada tipo de jugador.
3. **Acceso a la Última Tecnología:** Los videojuegos a menudo requieren hardware de vanguardia para disfrutar de gráficos y rendimiento de alta calidad. Esta plataforma permite a los usuarios disfrutar de la última tecnología sin la necesidad de actualizaciones de hardware frecuentes.
4. **Democratización de la Industria de los Videojuegos:** La plataforma brindará oportunidades a desarrolladores de juegos independientes y nuevos, lo que contribuirá a la diversidad y la innovación en la industria de los videojuegos.
5. **Conexión y Comunidad:** Los videojuegos no solo son una forma de entretenimiento, sino que también fomentan la interacción social y la construcción de comunidades. La plataforma conectará a jugadores de todo el mundo y permitirá la colaboración y la competencia en línea.



6. **Tendencia Tecnológica:** El auge de la transmisión de videojuegos en línea y la tecnología de nube hacen que esta plataforma sea relevante y oportuna en la industria del entretenimiento interactivo.

Todo esto para eliminar barreras y democratizar el acceso a la diversión interactiva. Proporcionar acceso a una amplia gama de videojuegos, promover la innovación en la industria de los videojuegos y conectar a jugadores de todo el mundo, contribuyendo al enriquecimiento de la vida y la diversión de una audiencia global.

## Resultados esperados del proyecto

Se espera un crecimiento significativo en la base de usuarios de la plataforma de streaming de videojuegos, con un aumento constante en el número de jugadores que utilizan el servicio, junto a la satisfacción del usuario. Asimismo, la plataforma ofrecerá una amplia variedad de videojuegos de diferentes géneros, incluyendo títulos populares, juegos independientes y exclusivos, proporcionando a los jugadores una selección diversa. Se busca también atraer a desarrolladores de videojuegos y estudios independientes, para aumentar la participación de la comunidad de desarrollo y fomentar la innovación. Todo esto mientras expandimos nuestro alcance geográfico, llegando a nuevos mercados y regiones para hacer que los videojuegos sean accesibles en todo el mundo. Concluimos que esto será una innovación en Tecnología de Transmisión, nos anticipamos una mejora constante en la tecnología de transmisión para ofrecer una experiencia de juego fluida y de alta calidad, aprovechando las ventajas de la nube y la última tecnología. Finalmente esto tendrá un impacto económico positivo al proporcionar oportunidades a desarrolladores y creadores, así como al respaldar empleos en la industria de los videojuegos.

## Etapas del proyecto (Cronograma)

INGAI	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Inicio del proyecto												
Busqueda de propiedades y mudanza												
Compra de los materiales												
Contrataciones												
Reuniones con las empresas desarrolladoras												
Implementación de los juegos y continuación del proyecto												
Beta cerrada												
Ajustes finales												
Lanzamiento oficial												

**Inicio del proyecto:** Los líderes del proyecto comienzan a codificar una base para que cuando se contrate a los programadores Senior puedan completarla.

**Búsqueda de propiedades y mudanza:** En esta etapa los líderes del proyecto, con ayuda de un asesor inmobiliario buscará el primer local que cuente con el espacio físico para colocar los servidores y que además, cuenta con una pequeña oficina disponible en la zona para que puedan trabajar desde ahí con las computadoras y acudir rápidamente a los servidores en caso de algún inconveniente.

**Compra de los materiales:** Aquí los líderes harán una lista detallada de los servidores y herramientas para su mantenimiento, componentes necesarios para las computadoras e inmuebles de la oficina. Luego se comprarán todos los insumos informáticos en "Galería jardín" y los inmuebles en "Easy".

**Contrataciones:** Comprende el período en que se realiza la publicación de oferta laboral, coordinar entrevista con los postulantes y capacitación de 1 semana.

**Reuniones con las empresas desarrolladoras:** Comprende las reuniones virtuales y presenciales con las pequeñas y medianas empresas desarrolladoras de videojuegos, así como también con algunos desarrolladores independientes. Estas reuniones son para arreglar porcentajes de ganancias para publicar sus títulos en la aplicación.

**Implementación de los juegos:** Se agregarán en la biblioteca los títulos obtenidos en las reuniones con los desarrolladores. Una vez contratados a los programadores se seguirá trabajando el código para dejarlo a un punto en el que una vez se agreguen los juegos a la biblioteca se podrá entrar a la etapa de la beta cerrada.

**Beta cerrada:** Período en cual se lanza el programa a un reducido público con la intención que al usarla puedan notificar de los problemas que sucedan. Esta beta cerrada se realiza con la intención de que sean los mismos usuarios que testeen el producto en lugar de contratar un agente externo.

**Ajustes finales:** En base a lo recopilado de la beta cerrada, se harán las correcciones necesarias. Además de modificar elementos de la estética que diferencias a la beta del producto final.

**Lanzamiento oficial:** Se lanza a todo el público la aplicación en su versión 1.0.

## Presupuesto del proyecto

Para iniciar el proyecto:

- **Recurso humanos**
  - Desarrolladores y Programadores:
    - \$100,000 USD/Año c/u
  - Equipo de Soporte Técnico:
    - \$80,000 USD/Año c/u
  - Diseñadores Gráficos y Animadores:
    - \$80,000 USD/Año c/u
  - Gerente de Proyecto:
    - \$100,000 USD/Año c/u
- **Recursos materiales**
  - Servidores y Ancho de Banda:
    - \$30,000 USD/MES
  - Licencias de Software
    - \$20,000 USD/Año

Para mantenerlo:

- Recursos humanos
- Recursos materiales

CONCEPTO	MONTO SOLICITADO
Recursos humanos	USD \$ 360.000
Recursos materiales	USD \$ 50.000
Inmobiliario	USD \$ 50.000
Marketing	USD \$ 50.000
TOTAL	USD \$ 510.000

## Posibles fuentes de financiación

Para iniciar el proyecto:

- **Inversión Privada:** Grupo Wertheim. Grupo Clarín, Grupo Pegasus, Kaszek Ventures, MercadoLibre, Wayra, NXTP Labs, Red Innova Ventures, Cygnus Capital, Grupo Arcor.
- **Préstamos Bancarios:** Banco de la Nación Argentina, Banco Santander Río, Banco Galicia, Banco BBVA Argentina, Banco Provincia, Banco Patagonia, Banco Itaú Argentina, Banco Macro.
- **Subvenciones y Becas:** Agencia Nacional de Promoción Científica y Tecnológica (ANPCyT), CONICET (Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas), Ministerio de Cultura de la Nación, Ministerio de Desarrollo Social de la Nación, Fundación YPF, Fundación Telefónica Argentina, Fundación Bunge y Born, Fundación Sadosky.
- **Inversión Ángel:** Argentina Association of Seed and Venture Capital (ARCAP), Incutex, NXTP Labs, Finnovista, SeedRocket, Grupo Empresario LIDE Argentina.
- **Venta de Acciones o Participación en la empresa IKIGAI**
- **FONTAR Créditos a Empresas (CAE):** Tiene por objetivo mejorar la competitividad de empresas productoras de bienes y servicios a través de la Modernización Tecnológica de productos o procesos.
- **Apoyo de Organismos de Desarrollo Empresarial:** Agencia Nacional de Promoción de la Investigación, el Desarrollo Tecnológico y la Innovación (Agencia I+D+i), Instituto Nacional de Tecnología Industrial (INTI).

Una vez puesta en marcha la empresa se sostiene mediante:

- **Venta de Acciones o Participación en la empresa IKIGAI**
- **Ingresos por Publicidad y Patrocinios:** Generar ingresos mediante acuerdos de publicidad y patrocinios con marcas y anunciantes relacionados con la industria de los videojuegos.

- **Venta de Merchandising y Productos Relacionados:** Generar ingresos adicionales a través de la venta de productos relacionados con la plataforma, como mercancía a ser: ropa, artículos coleccionables, o demás.
- **Modelo de Suscripción:** Ofrecer una opción de suscripción paga para los usuarios que desean acceso premium o características adicionales.
  - **Plan Elemental:** Acceso a ciertos títulos y 2 perfiles de jugador. valor 10 USD (contiene publicidad)
  - **Plan premium:** Acceso a una mayor variedad de títulos y hasta 3 perfiles de jugador. valor 15 USD (contiene publicidad relacionada a los videojuegos como un apartado)
  - **Plan ultra:** Acceso a toda la biblioteca y hasta 4 perfiles de jugador. Valor 20 USD (Beneficio extra relacionado a los juegos, ejemplo trajes, puntos, etc, manuales)

