

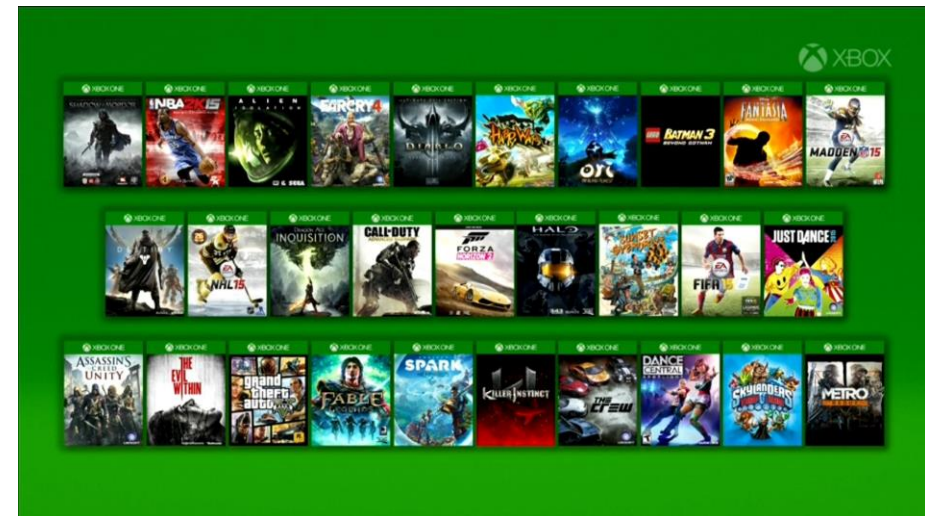
Modelos de Negocio

MARZO 2017

Clásico

Se paga por el producto físico o digital

Es el modelo tradicional para los desarrolladores y jugadores



Suscripción

Se pagan cuotas para tener la funcionalidad ofrecida por el juego

Modelo utilizado principalmente en MMORPG (videojuegos de rol multijugador masivos en línea)

Existen millones de usuarios coexistiendo en un mismo mundo virtual, p.ej. World of Warcraft



Libre para Jugar (free to play)

Gratuitos

Promueven competición entre usuarios

Tienen como principal finalidad mantener usuarios, y atraer nuevos

Mudflation o sinks, dinero virtual



Maplestory



Juegos Sociales

Incorporados en redes sociales

Son similares a los libres para jugar



Los ingresos generados en gran medida son por publicidad potenciada por Internet

Utilizan estrategias para atraer el mayor número de usuarios

Contenido Descargable

Generalmente se aplica a productos de segundas etapas

Ofrecen contenido extra sobre un título o nombramiento que un usuario tiene

Pueden ser nuevos episodios, capítulos extras para la historia

Este modelo puede ser aplicado a los anteriores