

# FORMULACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE INVERSIÓN

ROCHA GOMEZ ADRIANA

Aarón Hernández García

U1.A5. Tercer Avance: Proyecto de Inversión

# Centro Recreativo para Competencias de eSports

## (Proyecto de Infraestructura)

### Introducción

En la última década, los deportes electrónicos (eSports) han experimentado un crecimiento explosivo, convirtiéndose en una industria global con millones de seguidores y participantes. Los eSports no solo son un fenómeno de entretenimiento, sino también una plataforma profesional competitiva que atrae audiencias de todas las edades. En este contexto, el proyecto "Centro Recreativo para Competencias de eSports" surge como una inversión estratégica en infraestructura para capitalizar el auge de esta industria.

### Planificación

#### Objetivo Especifico:

Diseñar, construir y operar un Centro Recreativo para Competencias de eSports que ofrezca infraestructura de calidad, conectividad avanzada y espacios ergonómicos, promoviendo la participación de jugadores, espectadores y patrocinadores en el ámbito de los deportes electrónicos.

### Desarrollo de Cronograma

Actividad	Duración	Fecha de Inicio	Fecha de Término
Estudio de factibilidad	1 mes	Enero 2024	Febrero 2024
Diseño arquitectónico y técnico	2 meses	Febrero 2024	Abril 2024
Tramitación de permisos	2 meses	Marzo 2024	Mayo 2024
Construcción del centro	8 meses	Mayo 2024	Diciembre 2024
Instalación de equipos tecnológicos	2 meses	Diciembre 2024	Enero 2025
Marketing y promoción inicial	3 meses	Noviembre 2024	Enero 2025
Evento inaugural	1 día	Febrero 2025	Febrero 2025

Asignación de Recursos

- 1. **Recursos Humanos:**
  - Arquitectos, ingenieros, personal técnico.
- 2. **Materiales:**
  - Material de construcción, mobiliario, equipos.
- 3. **Tecnología:**
  - Computadoras, servidores, redes de fibra óptica.
- 4. **Financieros:**
  - Presupuesto asignado para cada fase del proyecto.

Presupuesto

- **Diseño y estudios previos** \$50,000
- **Construcción e instalaciones** \$500,000
- **Equipamiento tecnológico** \$300,000
- **Promoción y marketing** \$50,000
- **Operación inicial** \$100,000
- **Total** \$1,000,000

Identificación de Riesgos

Riesgo	Impacto	Probabilidad	Plan de Mitigación
Retrasos en la construcción	Alto	Media	Contratar a constructores con experiencia.
Sobrecostos en equipamiento	Alto	Baja	Negociar con proveedores confiables.
Problemas de conectividad	Medio	Media	Realizar pruebas constantes de red.
Baja afluencia de público inicial	Medio	Media	Campañas de marketing agresivas y tempranas.
Competencia en el mercado local	Medio	Alta	Ofrecer servicios únicos como talleres y torneos exclusivos.

# Materia Prima

## Identificación de materiales

- 1. **Pantallas LED de Alta Resolución**
  - Uso: Proyección de competencias y resultados.
- 2. **Sillas y Mesas Ergonómicas Gamer**
  - Uso: Comodidad para jugadores y espectadores.
- 3. **Equipos de Redes y Telecomunicaciones (Switches, routers, cableado)**
  - Uso: Conexión estable para competencias en línea y streaming.

## Proveedores

- 1. **TechStore MX**
  - Especializados en hardware y equipos tecnológicos de alto rendimiento.
- 2. **GamerPro Supplies**
  - Proveedor de mobiliario y accesorios gamer.
- 3. **Netcom Networks**
  - Especialista en soluciones de telecomunicaciones y conectividad.

## Costos

Material	Cantidad	Costo Unitario (USD)	Costo Total (USD)
Pantalla LED 4K 70"	5	\$1,500	\$7,500
Soportes para pantallas	5	\$200	\$1,000
Cableado HDMI de alta calidad	5	\$50	\$250
Total			\$8,750

## **Almacenamiento**

### **Ubicación:**

- Dentro del terreno del centro recreativo, se destina una zona cercana al área de montaje para el almacenamiento.
- Dimensiones aproximadas: 50 m<sup>2</sup>, dependiendo de la cantidad de materiales.

## **Cadena de Suministros**

### **Logística y Transporte**

#### **1. Transporte Directo desde Proveedores:**

- Las pantallas LED y equipos tecnológicos serán enviados directamente desde los proveedores como TechStore MX a través de servicios de transporte especializados.

#### **2. Transporte Interno para Equipos Secundarios:**

- Mobiliario y accesorios gamer, como sillas y mesas, se transportarán desde almacenes locales a la sede utilizando vehículos propios o contratados.

### **Tecnología y seguimientos:**

#### **3. Sistema de Gestión de Inventario (WMS - Warehouse Management System)**

- Un software de gestión de inventario permite rastrear y administrar el flujo de materiales y equipos en el centro recreativo.

#### **Ejemplo:**

#### **Implementación de un sistema como Odoo Inventory o Fishbowl para:**

- Registrar la llegada de equipos tecnológicos (pantallas, routers, PCs).
- Monitorear la ubicación y estado de cada ítem dentro del almacén.
- Generar reportes automáticos sobre disponibilidad y consumo.