

FORMULACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE INVERSIÓN

ROCHA GOMEZ ADRIANA

Aarón Hernández García

U1.A4. Primer 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.

Problemas a resolver

Un problema clave que tu centro recreativo busca resolver es la **falta de infraestructura adecuada y especializada para la práctica y competencia de deportes electrónicos (eSports)** en la región. A pesar del rápido crecimiento de esta industria, muchos entusiastas y jugadores profesionales de eSports se enfrentan a la ausencia de espacios dedicados que ofrezcan tecnología avanzada, un ambiente seguro, y un entorno profesional para competir y mejorar sus habilidades.

Objetivos del proyecto

- **Proveer un Espacio de Entrenamiento y Competencia Especializado**
Crear una infraestructura equipada con tecnología avanzada y un ambiente diseñado específicamente para la práctica y competencia en eSports, donde los jugadores puedan entrenar, competir y desarrollar sus habilidades de manera profesional.
- **Impulsar el Desarrollo de Talento Local en eSports**
Fomentar el crecimiento de la comunidad local de eSports mediante la creación de un espacio que permita a los jugadores locales practicar y perfeccionar sus habilidades, ofreciendo además talleres, capacitaciones y eventos formativos para nuevos talentos.

Principales Beneficiarios

Los principales beneficiarios del centro recreativo para competencias de eSports son: jugadores y aficionados de eSports, jóvenes de la comunidad local, talentos emergentes y equipos, organizadores de eventos, la economía y turismo local, escuelas y universidades, familias de participantes, y la industria de eSports en general.

Hipótesis.

Si se establece un centro recreativo especializado en competencias de eSports, entonces se impulsará el desarrollo del talento local, se atraerán eventos de alto nivel y se generará un impacto positivo en la economía y la integración de la comunidad joven.

Metodología

Análisis del Mercado y la Demanda

- Estudio de la comunidad local interesada en eSports.
- Evaluación del mercado competitivo, incluyendo infraestructura existente y eventos actuales.

Diseño y Planificación del Proyecto

- Diseño arquitectónico del centro recreativo con áreas específicas para torneos, entrenamiento y esparcimiento.
- Identificación de necesidades tecnológicas (equipos, conexión, software).

Gestión de Recursos y Financiamiento

- Definición de un presupuesto detallado.
- Identificación y contacto con posibles fuentes de financiamiento.

Ejecución del Proyecto

- Construcción del centro recreativo.
- Adquisición e instalación del equipo necesario.

Pruebas y Evaluación Inicial

- Organización de eventos piloto para evaluar el funcionamiento.

- Recopilación de retroalimentación para ajustes.

Fuentes de Financiamiento

- **Subvenciones gubernamentales:** Dependiendo de tu ubicación, busca programas estatales o federales que apoyen la innovación, la tecnología o el desarrollo juvenil.
- **Fondos de innovación tecnológica o emprendimiento:** Algunos países ofrecen financiamiento a proyectos tecnológicos a través de instituciones de desarrollo empresarial.

Fuentes de Información

Estudios y Reportes sobre eSports

- Publicaciones de Newzoo, Statista y otras empresas especializadas en análisis de la industria.

Datos del Mercado Local

- Encuestas, entrevistas y datos de cámaras de comercio locales.

Casos de Éxito Internacionales

- Investigación de centros recreativos similares en otros países o regiones.

Instituciones Gubernamentales y Educativas

- Reportes sobre actividades juveniles, turismo e inclusión digital.

Opinión de la Comunidad

- Encuestas a jóvenes, jugadores y organizadores de eventos sobre sus necesidades y expectativas.