

FREE TICKET



Integrantes:

Juan Piquet (Programador)
Valentin Funes (Ayudante de Project Manager)
Nahiara Moreno (Diseñador)
Thomas Balcazas (Project Manager)

INDICE

Estudio de Factibilidad.....3

Historial de Versiones.....4

 Información del Proyecto.....5

Resumen Ejecutivo.....5

Antecedentes del proyecto.....5

El proyecto y su contexto.....6

Contexto del proyecto.....7

Alcance del estudio de factibilidad.....7

Factibilidad técnica.....7

Factibilidad económica.....8

Proyecciones financieras.....8

Factibilidad legal.....8

Factibilidad de recursos.....8

Factibilidad de mercado.....9

Factibilidad operacional.....9

Factibilidad de tiempo.....9

Recomendaciones y aprobación.....10

 GANTT.....11

 MER.....12

Aclaraciones.....14

Estudio de Factibilidad

Nombre del proyecto: Njoy

Fecha: 05/05/2025

Tabla de contenido

1. Historial de Versiones
 2. Información del Proyecto
 3. Resumen Ejecutivo
 4. Antecedentes del proyecto
 5. El proyecto y su contexto
 6. Alcance del estudio de factibilidad
 7. Factibilidad técnica
 8. Factibilidad económica
 9. Factibilidad legal
 10. Factibilidad de recursos
 11. Factibilidad de mercado
 12. Factibilidad operacional
 13. Factibilidad de tiempo
 14. Recomendaciones y aprobación
-

Historial de Versiones

Fecha: 05/05/2025

Versión: 1.0

Organización: Free ticket

Descripción: Informe inicial de factibilidad del proyecto

Información del Proyecto

- Empresa: Free Ticket
 - Proyecto: Plataforma Njoy – Distribución Digital de Videojuegos - Fecha de preparación: 05/05/2025
-

Resumen Ejecutivo

Este estudio de factibilidad evalúa la viabilidad de Njoy, una plataforma de distribución digital de videojuegos que busca ofrecer una alternativa ética y comunitaria en un mercado dominado por grandes empresas. La plataforma se enfoca en desarrolladores independientes y mercados emergentes, ofreciendo un modelo que prioriza la equidad y el acceso regional. Se identifican tecnologías necesarias, costos iniciales, y se analizan las oportunidades en mercados subatendidos como América Latina y Asia. La propuesta es viable y se recomienda avanzar con una fase piloto en mercados seleccionados para validar el modelo.

Antecedentes del proyecto

La necesidad de una plataforma de distribución digital surge de las limitaciones del mercado actual, donde plataformas como Steam y Epic Games dominan, dejando poco espacio para desarrolladores independientes.

- Factores impulsores: La insatisfacción de estudios independientes con plataformas actuales y la creciente demanda de una alternativa más equitativa.
 - Interesados clave: Desarrolladores independientes, jugadores en regiones subatendidas, y organizaciones comunitarias.
 - Actividades de anteproyecto: Encuestas a desarrolladores y usuarios, análisis de mercado preliminar.
-

El proyecto y su contexto

Descripción del proyecto

El propósito principal del proyecto es crear Njoy, una plataforma que ofrezca acceso a un catálogo diverso de videojuegos, apoyando a desarrolladores independientes con herramientas sociales y un modelo de ingresos favorable.

Objetivos

1. Ofrecer acceso a juegos variados: Beneficio para jugadores y desarrolladores.
2. Fomentar la interacción entre usuarios y desarrolladores: Mejora la experiencia del usuario y la retroalimentación.
3. Proveer soluciones de pago localizadas: Facilita el acceso en diferentes regiones.

Contexto del proyecto

El proyecto se desarrolla en un entorno donde la democratización de los videojuegos y la sostenibilidad son tendencias globales. Se han realizado actividades de involucramiento con interesados, como encuestas y reuniones, para asegurar que la visión del proyecto atiende sus necesidades.

Alcance del estudio de factibilidad

- Resultados esperados: Determinar la viabilidad técnica, económica, legal, de recursos, de mercado, operacional y de tiempo.
 - Actividades principales: Revisión de tecnologías disponibles, análisis de costos, evaluación de regulaciones, y estudios de mercado.
 - Aprobaciones: Se necesita la evaluación del estudio de factibilidad.
-

Factibilidad técnica

La plataforma requerirá:

- Infraestructura cloud: Para escalabilidad.
 - APIs de pago regionalizado: Como Mercado Pago.
 - Sistemas de DRM no intrusivos: Para proteger derechos de autor.
-

Factibilidad económica

El análisis muestra que no va a ser un problema la economía del proyecto y para este, porque no es necesario hacer ningún gasto para llevarlo a cabo.

Proyecciones financieras

Factibilidad legal

El proyecto deberá cumplir con:

- Regulaciones locales y nacionales: Leyes de propiedad intelectual de cada mercado.

Factibilidad de recursos

Se cuenta con:

- Recursos humanos: Un equipo con expertos en tecnología, legalidad y comunidad.
 - Recursos materiales: Infraestructura tecnológica y herramientas de desarrollo.
 - Dependencias externas: Alianzas con proveedores locales y desarrolladores.
-

Factibilidad de mercado

Análisis de mercado

- Segmento objetivo: Desarrolladores independientes y jugadores en mercados emergentes.
 - Competencia: Plataformas establecidas como Steam y Epic Games.
 - Estrategia de mercadeo: Enfocarse en la diferenciación a través de un modelo ético y comunitario.
-

Factibilidad operacional

La plataforma se alinea con los objetivos estratégicos de democratización y sostenibilidad en la industria de videojuegos. Se evaluará su capacidad para resolver problemas existentes y aprovechar oportunidades en el mercado.

Factibilidad de tiempo

Estimaciones

- Tiempo de desarrollo: Se estima que el proyecto tomará aproximadamente 6 meses.
 - Hitos clave: entrega de la documentación el día 06/05.
-

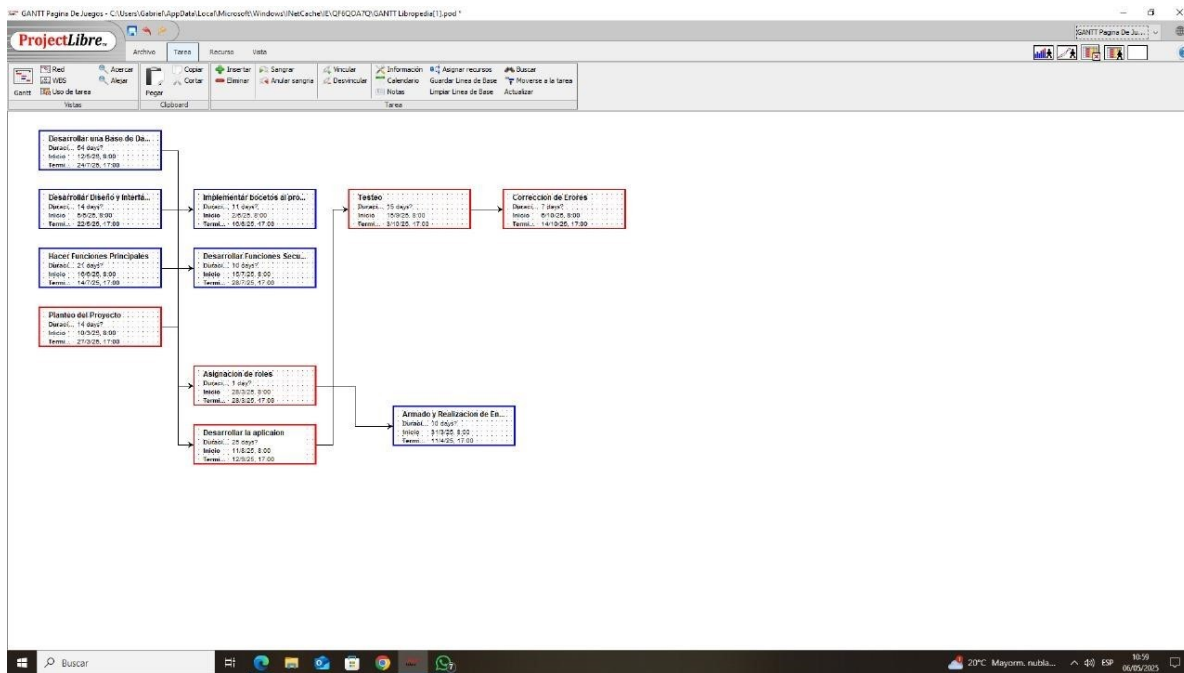
Recomendaciones y aprobación

Se recomienda avanzar con la implementación del proyecto, dado que:

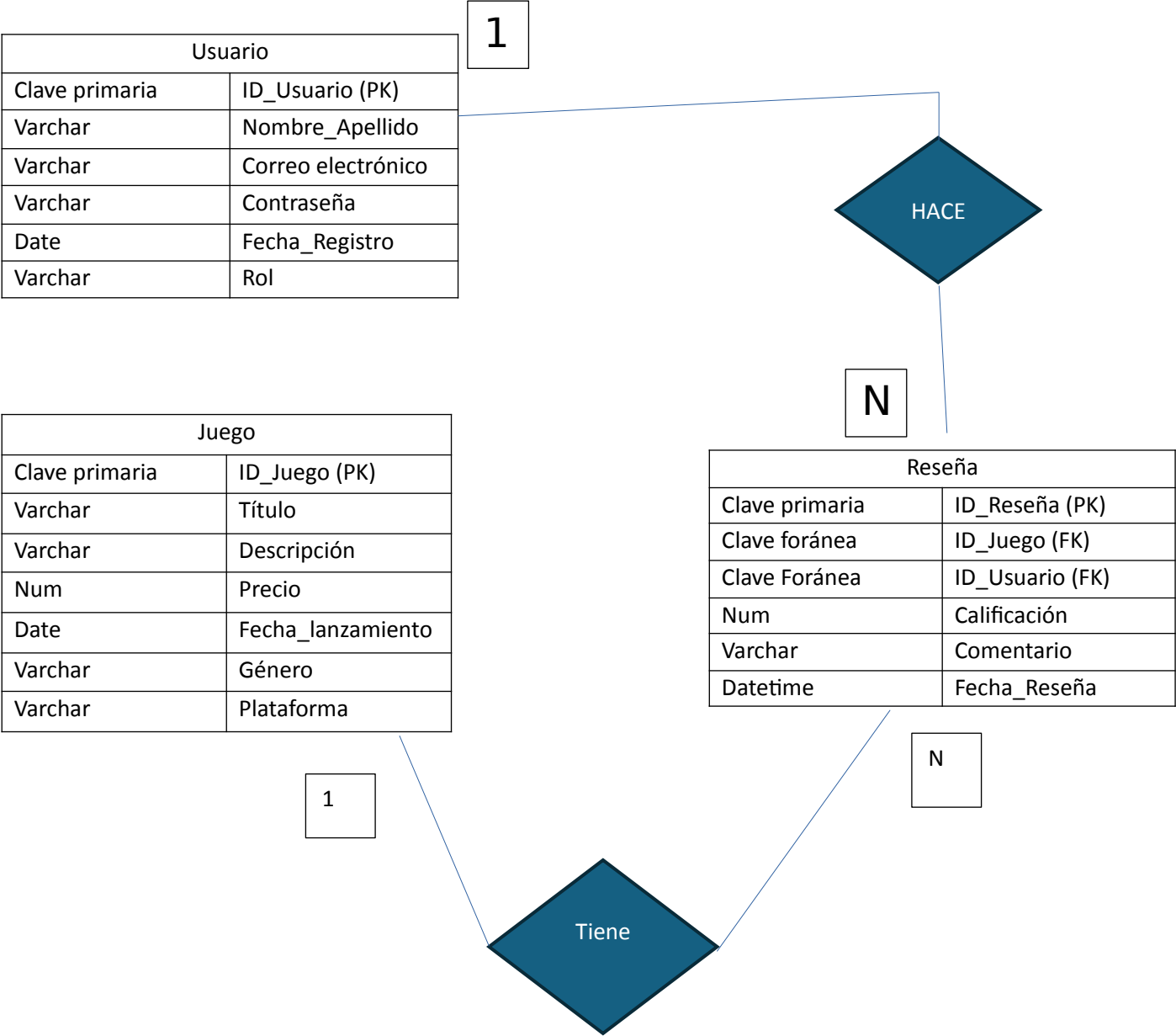
- Pros: Responde a una necesidad real en el mercado, potencial de crecimiento orgánico, y alineación con tendencias globales.
- Contrás: Costos iniciales altos y competencia de plataformas establecidas.

La probabilidad de éxito es alta, especialmente con estrategias de financiamiento colaborativo y alianzas con influenciadores del sector.

GANTT



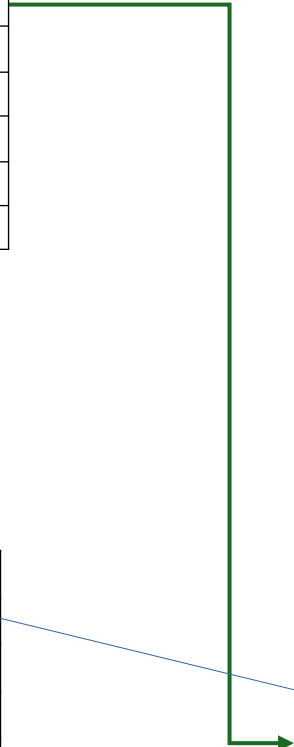
MER



Usuario	
Clave primaria	ID_Usuario (PK)
Varchar	Nombre_Apellido
Varchar	Correo electrónico
Varchar	Contraseña
Date	Fecha_Registro
Varchar	Rol

Juego	
Clave primaria	ID_Juego (PK)
Varchar	Título
Varchar	Descripción
Num	Precio
Date	Fecha_lanzamiento
Varchar	Género
Varchar	Plataforma

Reseña	
Clave primaria	ID_Reseña (PK)
Clave foránea	ID_Juego (FK)
Clave Foránea	ID_Usuario (FK)
Num	Calificación
Varchar	Comentario
Datetime	Fecha_Reseña



Aclaraciones

Usuario

Claves Primarias (PK): ID_Usuario (PK).

VARCHAR: Nombre Apellido, Correo Electrónico, Contraseña, Rol (Cliente, Desarrollador, Administrador).

Fechas (DATE): Fecha de Registro.

Juego

Claves Primarias (PK): ID_Juego (PK).

VARCHAR: Título, Descripción, Género, Plataforma (PC, Consola).

Números (NUM): Precio.

Fechas (DATE): Fecha de Lanzamiento.

Claves Foráneas (FK): ID_Desarrollador (FK).

Reseña

Claves Primarias (PK): ID_Reseña (PK).

Claves Foráneas (FK): ID_Juego (FK), ID_Usuario (FK).

Números (NUM): Calificación.

VARCHAR: Comentario.

Fechas (DATETIME): Fecha hora de Reseña.