



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos

BIENVENIDOS

**ESTUDIO DE PREFACTIBILIDAD PARA CREACION DE UNA
EMPRESA PRODUCTORA Y COMERCIALIZADORA DE CONSOLAS
DE VIDEOJUEGOS RETRO**

2017

Contenido de la presentación

1. Descripción o contextualización del problema.
 2. Formulación del problema (pregunta problema).
 3. Objetivos: general y específicos.
 4. Diseño metodológico.
 5. Resultados.
 6. Presupuesto
 7. Conclusiones.
 8. Recomendaciones
- Bibliografía.

Retro Games S.A

Misión.

Dominar la categoría del entretenimiento de consolas retro en Colombia, mediante la construcción de consolas de videojuegos rentables y de alta calidad, que ofrezcan una propuesta superior a la actual.

Visión.

En el año 2022 Retro Games S.A. será reconocida en el mundo de los videojuegos como la mayor empresa productora de consolas de videojuegos retro. Aumentando la venta de la consola R2000 en un 100% respecto al año 2017 y realizando el lanzamiento de dos nuevas consolas de videojuegos personalizadas.



1. Descripción del problema

El crecimiento del mercado de los videojuegos es realmente significativo, gracias al avance de la tecnología. Sin embargo, es difícil encontrar una consola de videojuegos clásica (retro) en buen estado y a bajo precio, ya que estas son codiciadas generalmente por coleccionistas. (Martin, 2015)

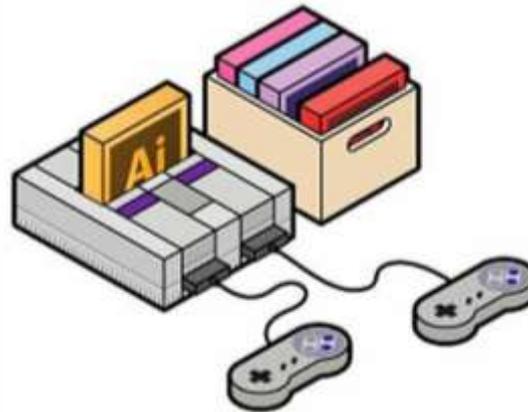


Imagen 1. Consola Súper Nintendo

2. Formulación del problema

¿Qué viabilidad tendría el invertir en la creación de una empresa dedicada a la producción y comercialización de consolas de videojuegos retro? (Méndez, 2016)



Imagen 2. Mario Bros - Nintendo



Imagen 3. Sonic - Sega

3. Objetivos

Objetivo General:

Realizar un estudio de prefactibilidad para la creación de una empresa productora y comercializadora de consolas de videojuegos retro en Bogotá. (Méndez, 2016)

Objetivos Específicos:

- Desarrollar el estudio de mercado que permita conocer el impacto de la comercialización de las consolas de videojuegos retro.
- Realizar los estudios técnicos sobre la implementación de las consolas, incluyendo los estudios de tamaño, localización e ingeniería.
- Definir los elementos administrativos y legales que competen la creación de la empresa.
- Evaluar financieramente la creación de la empresa.

4. Diseño metodológico

Se realiza una investigación de tipo descriptiva, tomando información de estudios secundarios especializados en el mercado de videojuegos. (Méndez 2016)

Los datos obtenidos anteriormente son comparados con los datos estadísticos del DANE. (DANE 2016)

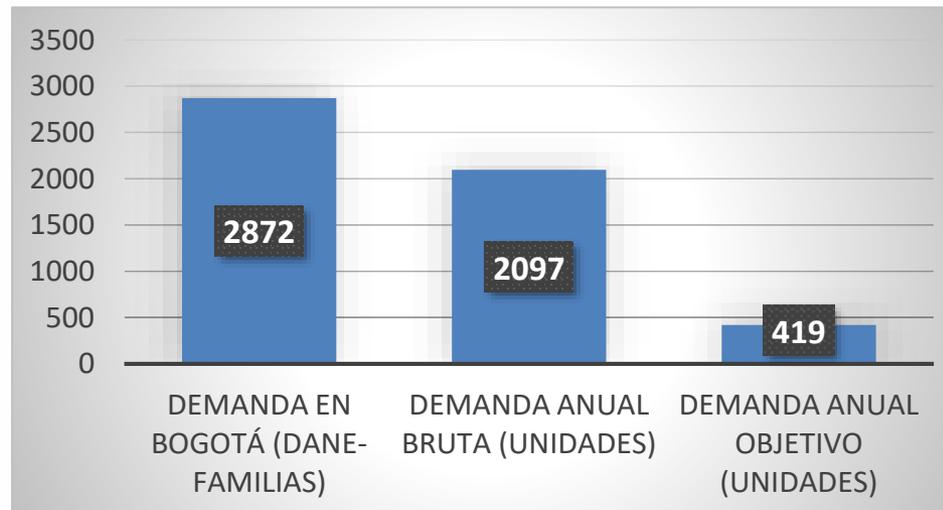


Imagen 4. Metodología

5. Resultados

Estudio de mercado:

- Se determinó que la población objetivo en Bogotá está entre 15 y 35 años de edad.
- Los resultados de los indicadores financieros muestran que es viable la realización del proyecto. TIR 56%
- La demanda objetivo de la empresa con una participación en el mercado del 70% son 419 consolas anuales en los 5 años de duración del proyecto.



Gráfica 1. Demanda objetivo

Estudios técnicos e implementación:

Se establece que la mejor forma de garantizar un producto confiable y que satisfaga los requerimientos de los clientes está en la implementación de diagramas de flujos para los procesos de producción. (Polo 2016)

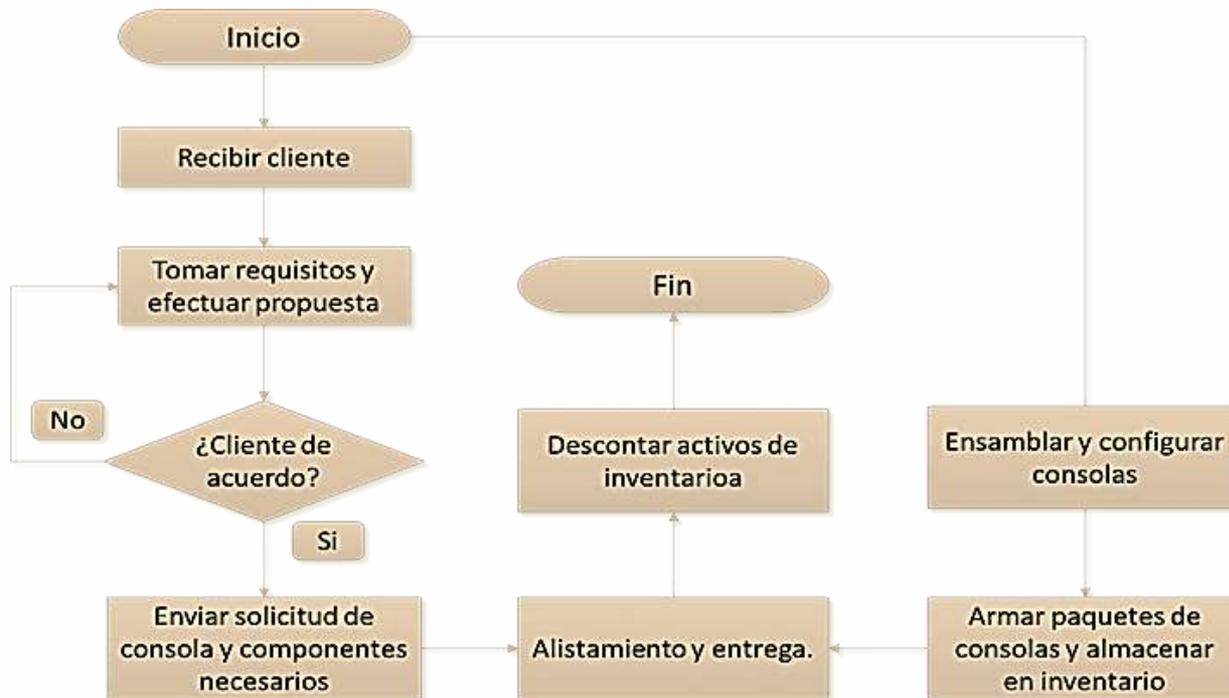


Imagen 5. Diagrama de procesos Retro Games

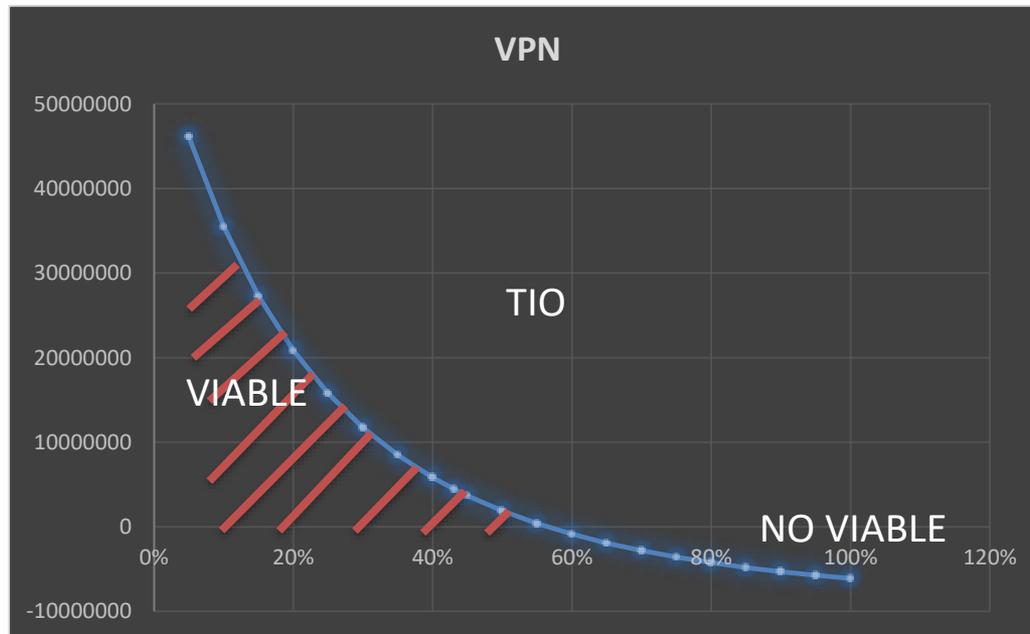
Elementos administrativos:

Los diferentes estudios y análisis realizados permitieron determinar la mejor forma de operar administrativamente a Retro Games S.A. lo que lleva a formalizar una política de calidad con la cual se garantizara la satisfacción del cliente:

Retro Games S.A. contará con una disponibilidad suficiente de consolas y accesorios que garanticen a los clientes poder adquirir un adecuado conjunto de elementos necesario para satisfacer sus necesidades. Para esto, se crearán constantemente alianzas con nuevos distribuidores e inversionistas. Se innovará en los procesos de ensambles y ventas y se capacitará adecuadamente a todo el personal.

Evaluación financiera:

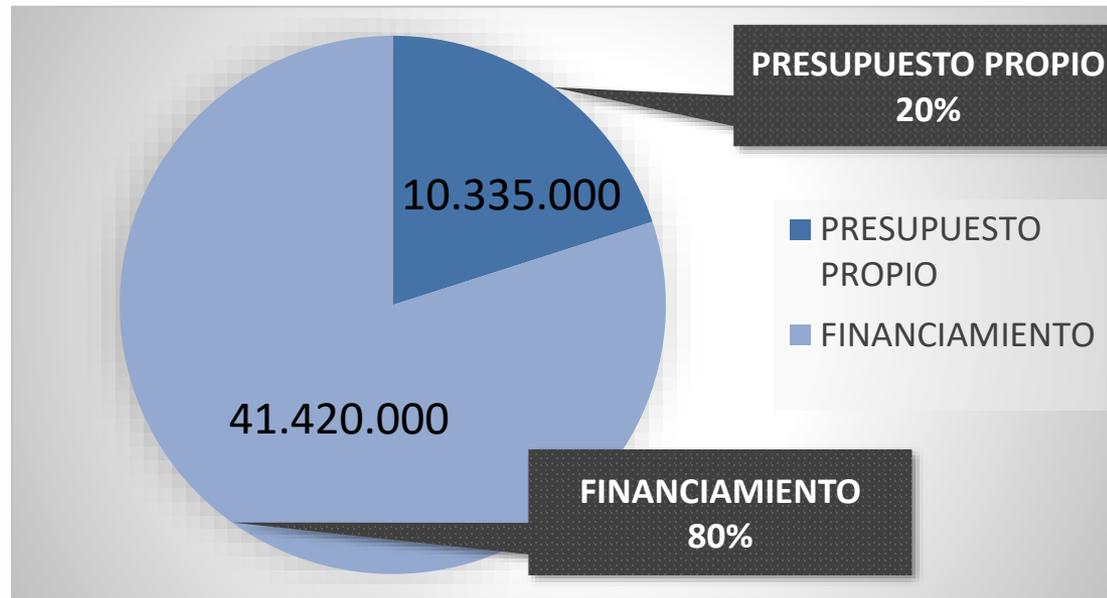
Con una TIR de 56% y una TIO de 20% se realizó un análisis de sensibilidad en el cual se encontró que la tasa de interés de oportunidad TIO aplicada para Retro Games S.A. será viable si se ubica en un rango entre el 1 a 55%.



Gráfica 2. Comportamiento TIO vs VPN

6. Presupuesto

Los recursos económicos principales requeridos para la puesta en marcha del proyecto están estipulados en \$51'775.000 de pesos, en el cual se busca un financiamiento del 80% (\$41'420.000), el 20% (\$10'355.000) restante será asumido en partes iguales por el número de inversionistas del proyecto.



Gráfica 3. Presupuesto de Inversión

7. Conclusiones

ESTUDIO DE MERCADO

- Se determino que los clientes se ubican en un nivel socioeconómico de 2, 3 y 4.
- La investigación determinó que la edad del grupo de personas interesadas en adquirir la consola esta entre los 15 a 35 años de edad.
- Se estableció un precio de venta para la consola R2000 de \$345,000, basado en cotizaciones y estimados de valores de fabricación.



Imagen 6. Atari 2600.

ESTUDIO TECNICO

Se decide que la mejor opción para la implementación de la consola es utilizar la placa base Raspberry Pi 3B para el producto R2000 por cumplir los requerimientos necesarios para el desarrollo del proyecto.



Imagen 7. Placa Raspberry Pi 3.



Imagen 8. Placa Raspberry y carcasa.

ELEMENTOS ADMINISTRATIVOS

- Retro Games se constituirá como una Sociedad Anónima permite realizar transacciones comerciales de manera legal y regulada por los entes gubernamentales vigentes.
- Se decide realizar contratos al personal de jefaturas por prestación de servicios y los cargos operativos contratados a termino indefinido.
- Utilizar software libre que permita al cliente tener acceso una gran variedad de juegos, lo cual convierta al modelo R2000 en una consola llamativa.



Imagen 9. Emprendimiento.

ESTUDIO FINANCIERO

- Se calcularon los presupuestos de ingresos, costos y gastos, que dieron origen al estado de resultados, obteniendo flujos favorables durante el horizonte de 5 años.
- El flujo de caja neto del proyecto obtuvo resultados positivos de acuerdo con el análisis desarrollado.
- Los criterios de evaluación financiera VPN y TIR dieron resultados positivos para el desarrollo del proyecto de inversión.
- El análisis de sensibilidad en cuanto a ventas arrojó un margen del -10% y un +10% para el costo de ventas



Imagen 9. Crecimiento financiero.

8. Recomendaciones

- Realizar nuevas investigaciones de mercado que permitan conocer más proveedores con el fin de crear nuevas y mejores alianzas.
- Innovar frecuentemente en los diseños de las consolas construidas para hacerlas llamativas y personalizadas.
- Incorporar la venta de los accesorios para la consola, permitiéndole al cliente escoger entre una gran variedad de estos.
- Actualizar frecuentemente la plataforma y el software implementado en las consolas para ofrecer a los clientes una tecnología de punta aplicada a los videojuegos retro.
- Continuar nutriendo de información el proyecto, estar a la vanguardia.

Bibliografía

Bernal, C. (2016). *Metodología de la Investigación*. Bogotá: Pearson.

Bernal, C. (2017). *Introducción a la Administración de las Organizaciones*. Bogotá: Pearson.

Coves, A. R. (Julio de 2015). *riunet.upv.es*. Obtenido de <https://riunet.upv.es/handle/10251/53962>

DANE. (Diciembre de 2016). Encuesta de Consumo Cultural. Obtenido de Departamento Administrativo Nacional de Estadística: https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/eccultural/presentacion_ecc_2016.pdf

EAE Business School. (26 de Enero de 2016). Obtenido de <http://www.eae.es/actualidad/noticias/el-mercado-del-videojuego-en-espana-movio-763-millones-de-en-2014-con-un-crecimiento-del-31-respecto-al-2013>

El Otro Lado. (Enero de 2016). *elotrolado.net*. Obtenido de <https://www.elotrolado.net/wiki/Retropie>

Farrand, B. (Marzo de 2012). *redalyc.org*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/788/78824613002/>

Santos, M. (09 de Junio de 2014). Enter.co. obtenido de <http://www.enter.co/eventos/e3/2014/el-estado-de-la-industria-de-videojuegos/>

Fernández, Á. d. (09 de Abril de 2014). *dehesa.unex.es*. Obtenido de <http://dehesa.unex.es/handle/10662/1905>

Gonzales, J. R. (3 de Enero de 2017). *Enter.co*. Obtenido de <http://www.enter.co/especiales/colombia-bringiton/asi-crece-la-industria-de-videojuegos-en-colombia/>

Martin, J. (30 de Enero de 2015). *PulsoSocial*. Obtenido de <http://pulsosocial.com/2015/01/30/videojuegos-las-cifras-de-un-mercado-que-sigue-creciendo/>

Méndez, R. (2016). *Formulación y Evaluación de Proyectos Enfoque para Emprendedores*. Bogotá: J.

Neira, M. A. (08 de Mayo de 2017). *Ego Creative Group*. Obtenido de egogc: <http://egogc.com/la-industria-los-videojuegos-colombia/>

Olivias, O. (26 de Diciembre de 2016). *merca20.com*. Obtenido de <https://www.merca20.com/los-videojuegos-retro-tendencia-habra-double-dragon-4/>

Ortiz, A. (2016). *xataka.com*. Obtenido de <https://www.xataka.com/especial/retrogaming-nostalgia-videojuegos>

Poch, A. P. (20 de Marzo de 2014). *aenui.net*. Obtenido de <http://aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path%5B%5D=143&path%5B%5D=239>

Rodríguez, C. (20 de Febrero de 2017). *TuExperto.com*. Obtenido de <https://www.tuexperto.com/2017/02/20/asi-ha-sido-la-evolucion-de-los-precios-de-las-consolas-de-videojuegos/>

Urrego, K. y. (Julio de 2014). *revistas_electronicas.unicundi.edu.co*. Obtenido de http://revistas_electronicas.unicundi.edu.co/index.php/Revistas_electronicas/article/view/164

Villafranco, G. (6 de Enero de 2016). *forbes.com.mx*. Obtenido de <https://www.forbes.com.mx/las-3-tendencias-en-videojuegos-para-2016/>

GRACIAS



Elvis Sarria. Camilo González. John Mahecha