



# ¿Cómo podríamos diseñar una plataforma digital que conecte al ecosistema de los contenidos digitales y videojuegos para generar relaciones de valor y obtener información útil basada en análisis de datos de manera ágil y fácil de entender?

## FICHA TÉCNICA DE RETO

### 1. RESUMEN DEL RETO

Este reto de innovación abierta busca soluciones de plataformas digitales o sistemas con productos específicos diferenciados del resto de la oferta competitiva. Este sistema de cohesión innovador debe crear diferentes niveles de fidelización y lograr la interoperabilidad entre plataformas, modularidad, integración y otras formas de valor. El producto a ofrecer a través de la solución es la conexión con los deseos, necesidades y soluciones del ecosistema, por lo tanto, es clave generar una grata experiencia de cliente y una buena visibilidad de la marca, en este caso, el Distrito de Innovación Inteligentemente Especializado Arunuka Lab.

¿Qué busca resolver? Necesidad, problema u oportunidad

El problema que se busca resolver es el de identificar las necesidades del ecosistema y que las empresas o emprendedores del ecosistema puedan saber qué necesitan, cómo y cuándo. Por otro lado, que el talento humano, las ofertas de servicios conexos y los inversionistas puedan conectarse con necesidades puntuales de las empresas o emprendedores para generar mejores sinergias y promover el trabajo colaborativo entre empresas, promover la financiación de empresas de base tecnológica y dinamizar el ecosistema con mejores prácticas de empleabilidad en el sector.

Se espera recibir propuestas en un estado de desarrollo de mínimo TRL 3 y durante los hasta 6 meses de desarrollo logren el nivel de madurez de mínimo TRL 6.

### 2. ANTECEDENTES

En el mundo de los videojuegos, las empresas se conectan con otras empresas para obtener servicios, financiación y colaborar en proyectos. Las formas de hacerlo incluyen:

 [diieatlantico@vertical-i.com](mailto:diieatlantico@vertical-i.com)

 60 (5) 3091163



VERTICAL·i





1. Plataformas de directorios de empresas.
2. Portales de proveedores.
3. Asociaciones y organizaciones del sector.
4. Plataformas de contratación.
5. Plataformas de Crowdsourcing.
6. Plataformas para el levantamiento de Inversión (ventures)
7. Ferias y eventos comerciales.
8. Plataformas de Promoción para el Sector.

#### Plataformas de directorios de empresas

**Uruguay Videogames:** una plataforma con un gran directorio de empresas de videojuegos, que conecta la demanda de servicios con empresas oferentes.

**DeVuego:** es la mayor base de datos de la industria de videojuegos española, abarca los elementos relacionados con ella, incluyendo el jugador, el aficionado y el desarrollador.

**Games Industry:** una plataforma con un gran directorio de empresas de videojuegos, con información detallada sobre cada empresa, incluyendo contactos, descripciones y enlaces a sus sitios web. Cuenta con más de 130,000 usuarios registrados que abarcan cada parte de la industria de los videojuegos, desde diseño, desarrollo, publicación, marketing, distribución o venta minorista hasta medios y profesionales independientes.

**International Game Developers Association (IGDA):** una organización sin fines de lucro que representa a los desarrolladores de videojuegos en todo el mundo cuenta con un directorio de miembros de empresas de videojuegos.

**Game Developers Conference (GDC):** Además de ser un evento, ofrece una gran cantidad de información sobre empresas de videojuegos, incluyendo un directorio de expositores y patrocinadores.

#### Portales de proveedores:

**ThomasNet:** plataforma de proveedores B2B (business to business) que conecta a las empresas con proveedores de productos y servicios en una variedad de industrias, incluyendo el sector de los videojuegos.





**Alibaba, Global Sources:** Es uno de los mayores portales de comercio electrónico B2B del mundo, que conecta a las empresas con proveedores de productos y servicios en una variedad de industrias, incluyendo el sector de los videojuegos.

#### Asociaciones y organizaciones del sector de videojuegos

**International Game Developers Association (IGDA):** es una organización internacional sin fines de lucro que representa a los desarrolladores de videojuegos en todo el mundo. Ofrece recursos, eventos y programas para apoyar el desarrollo de carrera y la colaboración en el sector.

**Entertainment Software Association (ESA):** Es la principal organización comercial de videojuegos en Estados Unidos, que representa a las principales compañías de videojuegos y proveedores de servicios en el país.

**European Games Developer Federation (EGDF):** es una organización sin fines de lucro que representa a los desarrolladores de videojuegos en Europa. Ofrece recursos, eventos y programas para apoyar el desarrollo de carrera y la colaboración en el sector.

**National Academy of Video Game Trade Reviewers (NAVGTR):** es una organización sin fines de lucro que se dedica a promover la calidad en el desarrollo de videojuegos y a reconocer el trabajo de los desarrolladores mediante premios.

#### Plataformas de contratación:

**Upwork:** Es una plataforma de trabajo independiente que conecta a los profesionales con proyectos y trabajos de diferentes industrias, incluyendo el sector de los videojuegos. Les permite a las empresas contratar y colaborar con profesionales independientes para servicios de diseño, programación, animación, audio y otros.

**Freelancer:** Es una plataforma de trabajo independiente que conecta a los profesionales con proyectos y trabajos de diferentes industrias, incluyendo el sector de los videojuegos. Es similar a Upwork, donde las empresas pueden contratar y colaborar con profesionales independientes para servicios de diseño, programación, animación, audio y otros.

#### Plataformas Crowdsourcing o crowdfunding (financiamiento colectivo)

**Vaki:** Es una plataforma colombiana de crowdfunding o financiamiento colectivo, que permite crear campañas para proyectos en diferentes industrias. Las campañas de crowdfunding





básicamente buscan recaudar fondos de diferentes personas que comparten sus preferencias. Además, permite hacer depósitos a las campañas desde cualquier parte del mundo.

**Kickstarter:** Es una plataforma de crowdfunding (financiamiento colectivo) que permite a las personas y empresas recaudar fondos para proyectos creativos, entre ellos proyectos de videojuegos.

**Indiegogo:** Es una plataforma de crowdfunding (financiamiento colectivo) similar a Kickstarter que permite a las personas y empresas recaudar fondos para proyectos creativos, entre ellos proyectos de videojuegos.

**Fig:** Es una plataforma de crowdfunding que se centra en proyectos de videojuegos y permite a los inversores obtener una participación en el juego.

#### Plataformas para el levantamiento de Inversión (ventures)

**GameFounders:** Es un programa de aceleración de juegos que proporciona financiamiento, mentores y conexiones a desarrolladores de juegos emergentes.

**IDG Ventures:** Es un fondo de capital de riesgo que invierte en empresas de tecnología, incluyendo en el sector de los videojuegos.

**Makers Fund:** Es un fondo de capital de riesgo especializado en inversiones en videojuegos.

**London Venture Partners:** Es un fondo de capital de riesgo que invierte en empresas de tecnología, incluyendo en el sector de los videojuegos.

**500 Startups:** Es un fondo de capital semilla que invierte en empresas de tecnología, incluyendo en el sector de los videojuegos.

#### Ferias y eventos comerciales

**E3 (Electronic Entertainment Expo)** es una de las principales ferias de videojuegos del mundo. Se celebra anualmente en Los Ángeles, California, y es organizada por la Entertainment Software Association (ESA). Es un evento de tres días donde las principales compañías de videojuegos y proveedores de servicios presentan sus productos y lanzamientos futuros. Es una oportunidad para que las empresas de videojuegos conozcan y se conecten con proveedores de servicios.

**Gamescom:** es una de las principales ferias de videojuegos en Europa. Se celebra anualmente en Colonia, Alemania, y es organizada por la Federal Association of Interactive Entertainment





Software (BIU). Es un evento de cinco días donde se presentan los últimos lanzamientos y tendencias en el mundo de los videojuegos

**Maker Faire:** es un evento global que celebra la creatividad y la innovación en el mundo de los videojuegos, donde los desarrolladores de videojuegos pueden conocer a proveedores de servicios y materiales para sus proyectos.

**Game Developers Conference (GDC):** es una de las principales conferencias de desarrollo de videojuegos en el mundo, donde las empresas pueden conocer a proveedores de servicios.

#### Plataformas de Promoción para el Sector

**Gamespot:** es una plataforma de noticias y reseñas de videojuegos, que también tiene una sección de "empresas" donde se pueden encontrar proveedores de servicios y materiales para el sector de los videojuegos.

**Gamasutra:** es una plataforma de noticias, consejos y artículos de desarrollo de videojuegos, tiene una sección "jobs" donde se pueden encontrar proveedores de servicios.

### 3. ¿CÓMO PODRÍA SER UNA POSIBLE SOLUCIÓN?

En general, la plataforma debería ser intuitiva, fácil de usar y disponer de herramientas que permitan a los usuarios colaborar y crear valor para ellos y para el ecosistema de los contenidos digitales y los videojuegos en su conjunto. Debería ser diseñada para facilitar la búsqueda y el desarrollo de proyectos interesantes y permitir a los creativos, a los desarrolladores, editores e inversores conectarse entre sí, compartir ideas, colaborar en proyectos y encontrar financiamiento para desarrollar nuevas iniciativas.

El resultado ideal para la solución a este reto sería un producto o servicio digital que permita la interacción entre los diferentes agentes del ecosistema, configurando una red de personas, empresas, sistemas y servicios, con herramientas que faciliten la co-creación dentro del ecosistema y generen flujos de interacciones dinámicas entre los actores.

Algunas de las principales funcionalidades que buscarían los potenciales usuarios de esta solución podrían incluir:





- ✓ Perfiles de desarrolladores y creativos: Los profesionales deberían poder crear y personalizar perfiles detallados en la plataforma que incluyan su experiencia, habilidades, proyectos anteriores, proyectos en marcha y otros detalles relevantes.
  - o Podría contar con un espacio para compartir documentación de sus proyectos, como diseños de juegos, prototipos, planes de desarrollo y otros materiales relevantes.
  - o La plataforma podría proporcionar a los desarrolladores y creativos información y acceso a fuentes de financiamiento, incluyendo subvenciones, capital de riesgo, crowdfunding y préstamos.
  - o Podría ofrecer herramientas de marketing digital para ayudar a promocionar sus proyectos y atraer a más inversores.
  - o Podría incluir una sección que funcione como una bolsa de trabajo, en la cual los creativos y desarrolladores puedan buscar trabajos o colaboraciones para sus proyectos.
- ✓ Perfiles de editores e inversores: Los editores e inversores deberían poder crear perfiles que incluyan su enfoque de inversión, los tipos de proyectos que buscan, los requisitos de financiamiento y otros detalles importantes.
  - o La plataforma debería permitir a los editores e inversores buscar y filtrar proyectos según sus intereses y requisitos específicos
  - o Para facilitar la selección de proyectos, la plataforma podría contar con sistemas de evaluación de proyectos basados en criterios específicos, como la calidad de los gráficos, el rendimiento, la innovación, entre otros.
  - o Podrían tener la opción de lanzar retos de innovación a la comunidad de creativos y desarrolladores para obtener propuestas de soluciones a sus necesidades específicas.
- ✓ Comunicación: La plataforma debería contar con herramientas de comunicación para que los desarrolladores puedan contactar a los editores e inversores y presentar sus proyectos. Estas herramientas podrían incluir tableros de anuncios, chat, foros de discusión, correo electrónico, gestión de reuniones, gestión de eventos en línea.
- ✓ Contenido exclusivo: La plataforma podría incluir contenido exclusivo para los usuarios, como calendario de eventos del sector en Latinoamérica, videos de desarrollo de juegos, entrevistas con desarrolladores, competiciones y torneos, entre otros.
- ✓ Integración con redes sociales: La plataforma podría integrar las redes sociales para permitir a los usuarios compartir su experiencia en la plataforma y atraer a nuevos usuarios.





- ✓ Marketplace: La plataforma podría contar con un marketplace donde los desarrolladores puedan mostrar su trabajo y los editores e inversores puedan buscar proyectos interesantes para financiar y publicar. Puede incluir acceso a para que los usuarios puedan comprar juegos, objetos y otros productos relacionados con los contenidos digitales y los videojuegos.
- ✓ La solución propuesta debe realizarse bajo lenguajes de programación conocidos y disponer de la documentación necesaria para poder abordar tareas de mantenimiento y evolución de su desarrollo.

Como elemento innovador que podría ser realmente diferencial, la solución podría plantearse como un sistema de inteligencia colectiva, en el cual la comunidad de creativos, desarrolladores inversores y editores pueda colaborar y compartir conocimientos para mejorar la calidad de los proyectos y la eficacia de la monetización. Esto podría incluir por ejemplo la creación de grupos de discusión en línea, eventos de networking, grupos de trabajo colaborativo, tutorías en línea o la posibilidad de compartir códigos y recursos, fomentando la creación de una comunidad de desarrolladores y editores más sólida y conectada, lo que podría tener un impacto positivo en todo el ecosistema.

