

Emprendimiento en la industria creativa

INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS: UNA OPORTUNIDAD DE EMPRENDIMIENTO FUTURO

VideoGame Industry: An Opportunity for Future Entrepreneurship

Cristian Iván Riveros Rodríguez
Administrador de Empresas, Microempresario Industria de Artes plásticas
Universidad Militar Nueva Granada
Bogotá, Colombia.
u6502231@unimilitar.edu.co

Artículo de reflexión

Directora
Yuber Liliana Rodríguez-Rojas Ph.D.
Doctora en administración – Universidad de Celaya (México)
Magister en Salud y Seguridad en el Trabajo - Universidad Nacional de Colombia
Esp. (c) en estadística aplicada – Universidad Los Libertadores
Fisioterapeuta - Universidad Nacional de Colombia

Correo electrónico: yuberliliana@gmail.com



La U
acreditada
para todos

**ESPECIALIZACIÓN EN ALTA GERENCIA
UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS
2019**

INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS; UNA OPORTUNIDAD DE EMPRENDIMIENTO FUTURO

VideoGame Industry; An Opportunity for Future Entrepreneurship

Cristian Iván Riveros Rodríguez
Administrador de Empresas, Microempresario Industria de Artes plásticas
Universidad Militar Nueva Granada
Bogotá, Colombia.
u6502231@unimilitar.edu.co

RESUMEN

En este trabajo se proporciona una serie de parámetros a partir de una investigación que abarca el contexto del emprendimiento empresarial en la industria de los videojuegos por medio de bases de datos como Science direct, Scopus y Proquest como buscadores principales por temáticas a fines sociales, administrativos y tecnológicos de la meta base de datos de la Universidad Militar Nueva Granada con parámetros asociados a emprendimiento, industria de videojuegos, apoyo a pymes y relacionados para tener un amplio espectro de información que sirvió para dar respuesta al cómo y qué interviene para la creación de un proyecto de emprendimiento en Colombia.

Esta serie de documentación y posterior evaluación crítica de información generó como resultado cinco (5) parámetros que acercaran a todo emprendedor colombiano a la forma en la que puede crear un emprendimiento de una manera adecuada a partir del planteamiento abierto de recomendaciones de análisis desde el inicio de la idea, posterior apalancamiento, desarrollo publicación y finalmente servicio post venta.

Palabras clave: Videojuegos; Emprendimiento; Industria; Desarrollo; Independiente.

ABSTRACT

This work provides a series of parameters based on an investigation that covers the context of business entrepreneurship in the videogame industry through databases such as Science direct, Scopus and Proquest as main search engines for social, administrative. and technological at the New Granada Military University's meta database with parameters associated with entrepreneurship, videogames industry, support for SMEs and related to have a wide spectrum of information that served to respond to the how and what intervenes for the creation of an entrepreneurship project in Colombia.

This series of documentation and subsequent critical evaluation of information generated as a result of five (5) parameters that will bring any Colombian entrepreneur closer to the way in which he can create an enterprise in an appropriate way from the open approach of analysis

Emprendimiento en la industria creativa

recommendations from the beginning of the idea, subsequent leverage, publication development and finally after sales service.

Keywords: Video game; Entrepreneurship; Industry; Developing; Independent.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad se tiene el concepto de un mundo globalizado en el cual las industrias tecnológicas son las pioneras en aspectos de innovación e investigación. en esta industria, hay un auge constante de empresas independientes que intentan competir contra los colosos ya establecidos que, al mismo tiempo, compiten con las con las que lideran el mercado. Estos emprendimientos tienen que medirse entre sí para conseguir una ventana o una mínima apertura en las barreras de entrada que limitan el desarrollo comercial colombiano utilizando desde niveles de innovación en diferentes escalas, estrategias de fusión y estructuración de nuevos mercados por nombrar algunos métodos que podrían desde catapultar una pyme a hundir una empresa multinacional que no haya sido meticulosa en la investigación y desarrollo de su producto.

Consecuentemente, aquellas empresas que siendo nuevas posean el valor agregado adecuado en el momento oportuno son las que podrán diferenciar su quehacer diario en el mercado circundante. sin olvidar aspectos como el músculo financiero e intelectual que han sido ítems diferenciadores en épocas cuando las tecnologías de la información y comunicación no eran tan prolíferas o inclusive existentes.

Emprendimiento en la industria creativa

En Colombia el incremento del desempleo ha roto estándares jamás visto. es por tal motivo que, los proyectos de emprendimiento han logrado generar ideas, empresas, movimientos y pensamientos que rompen paradigmas en el país. sin embargo, la industria del desarrollo de videojuegos tiene un amplio espectro de acogida de personas que pueden integrarse y desarrollar fácilmente proyectos desde sus hogares e inclusive gracias a los medios como el internet o bibliotecas ha dado oportunidad para la adquisición del conocimiento básico que se requiere para empezar a desarrollar un emprendimiento de hasta miles de millones de dólares.

Del mismo modo, en Colombia como en muchos países se tienen potenciales emprendimientos desperdiciados. esto claro está, no siempre es en una única industria como se puede pensar. Centrándose únicamente en la industria de los videojuegos los emprendedores colombianos que han pasado por ese nicho han logrado aportes a un primer nivel de lo que ese mismo mercado puede proporcionarles. Además, el concepto de innovación e implementación de tecnologías han sido un factor limitante poco apoyado y explotado en estos emprendimientos causando el desgaste mediático de estas emergentes empresas que a un mediano plazo terminan siendo absorbidas por países extranjeros en búsqueda de personal capacitado para el nicho de esa industria o en los peores casos se termina archivando ese emprendimiento con un sinfín de ideas que no lograron florecer. Adicionalmente, los emprendimientos recién formados y en busca de nuevos límites internos con el propósito de generar ingresos no deben caer en la dinámica de obtener riesgos innecesarios. puesto que requieren disminuir costos y gastos para bajar el porcentaje de riesgo que adoptan en un mercado con fluctuaciones de demandas y ofertas simultáneamente (Rivillas, Reina, Walter. 2016).

Desarrollando una minuciosa reflexión de diferentes artículos se podrá generar una serie de parámetros, observaciones y análisis de estos mismos. a favor de, crear un conocimiento de relevancia frente a la oportunidad de emprendimiento en la industria del desarrollo de videojuegos. teniendo en cuenta que, para la ejecución de esta actividad se deben abarcar una serie de parámetros, prácticas e investigación constante consecuentemente a toda empresa dedicada al entretenimiento con el fin de no caer en una obsolescencia en aspectos como innovación y captación de mercado objetivo. Entre estos artículos a inspeccionar se tendrán algunos los cuales mencionan repetidamente; el interés de la economía naranja en los países y cómo son aún un porcentaje pequeño en aportes al PIB de los países. sin embargo, siguen siendo modelos económicos de emprendimiento guiados por la nueva generación catapultada por redes sociales y el libre uso del internet (Blanco, 2019).

Por lo anterior este artículo de reflexión estará encaminado a responder adecuadamente el cómo la industria de los videojuegos es un nicho de oportunidades en emprendimientos para Colombia, abarcando aspectos políticos, económicos, sociales y culturales más relevantes en la última década. sin olvidar claro está, los diferentes factores externos a la nación que atribuyen al fortalecimiento en iniciativas de emprendimiento a nivel global. y manteniendo una perspectiva que logre valorar los beneficios que el país podría llegar a obtener al tener emprendimientos en áreas como el desarrollo de videojuegos que abarca una serie de diferentes disciplinas del conocimiento con el fin de generar una comparativa entre las barreras de entrada a la industria con respecto a las que poseen países extranjeros y sus incidencias económicas a largo plazo.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se hizo una completa revisión de literatura con el propósito de describir y responder: ¿cómo los emprendimientos colombianos pueden ser apoyados? ¿desde cuándo? ¿cuál es su importancia en la industria creativa? y ¿cómo la industria del videojuego ha tenido participación en la economía?

Proceso de recolección de información

con el propósito de tener una búsqueda propicia para dar contexto y lineamientos al desarrollo de este trabajo se usaron los siguientes términos en los motores de búsqueda: los parámetros de búsqueda: “emprendimiento”, “videojuego”, “PYMES”. También, se realizó una serie de combinaciones de forma que generará un filtro de búsqueda enfocado a la combinación de las siguientes palabras: “economía naranja”, “industria videojuegos”, “emprendimiento colombiano”, “apoyo PYMES”. finalmente, se seleccionó bases de datos específicamente: Science direct; Scopus. seleccionando Proquest como buscador genérico por temas relacionados con sociales, administración y tecnología. finalmente, los artículos de investigación seleccionados son parametrizados por el software *Refworks* para la adecuada citación en este trabajo.

Criterios de inclusión y de exclusión

como criterio de exclusión principal se ha determinado que los artículos seleccionados tienen una longevidad no mayor a cinco (5) años. esto claro, con el propósito de no caer en la

Emprendimiento en la industria creativa

obsolescencia intelectual a causa de ser información basada en desarrollo tecnológico, social y cultural los cuales deben ser recientes o en un término no muy amplio de tiempo para no tener discordancias temporales. adicionalmente, como criterio de exclusión se ha impuesto el condicionante que los artículos relacionados con emprendimiento sean contenidos o limitados a países latinoamericanos. por el contrario, como criterio de inclusión se usó en los artículos relacionados con la industria de videojuegos fuese a nivel internacional para conocer el contexto de la industria a nivel global como marco de referencia de una posibilidad de emprendimiento. Finalmente, como último criterio de inclusión se usaron parámetros de búsqueda que fuesen de bases de datos y editoriales confiables con el propósito de ser objetivos al momento de recopilar y procesar la información recolectada.

| METABUSCADOR UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA | | | | |
|---|---|-----------------------|-------------------------|---|
| ARTÍCULOS | PUBLICACIONES ACADÉMICAS | | | LITERATURA GRIS |
| | INDUSTRIA VIDEOJUEGOS O RELACIONADOS | EMPRENDIMIENTO | ECONOMÍA NARANJA | INDUSTRIA VIDEOJUEGOS O RELACIONADOS |
| IDENTIFICADOS | 1629 | 3810 | 910 | 24 |
| SELECCIONADOS | 20 | 20 | 10 | 1 |
| REVISADOS | 13 | 14 | 5 | 1 |
| INCLUIDOS | 11 | 10 | 3 | 1 |

DISCUSIÓN

Los videojuegos han sido un producto de la nueva era. estos siendo conceptualizados como un software en algunas ocasiones hecho para un hardware o consola determinada el cual pretende

Emprendimiento en la industria creativa

ser un reto de entretenimiento con un objetivo establecido el cual involucra al jugador a través de reglas y parámetros establecidos. (Sandoval, 2017). Estos softwares logran abordar varios aspectos generales relacionados a la motivación del público objetivo para lograr un estado de recompensa al cumplir adecuadamente el objetivo planteado en el juego y es así como en su ejecución causa en el jugador una experiencia de satisfacción que lo motiva a avanzar en este (González y Igartua, 2018).

Para un desarrollo adecuado y lograr que el jugador se involucre al punto de querer cumplir las metas establecidas es necesario que se contemplen no solo las mecánicas de juego pertinentes a lo que se pretende transmitir. también, es necesario una dirección cinematográfica y audiovisual con tal sinergia que abarque los espectros básicos de un ambiente propicio que de inmersión al jugador. (Falco, 2014). este conjunto de disciplinas interrelacionadas que se usan en un sistema adecuado de elaboración conseguirá desarrollar un juego el cual generará pertinentemente un vínculo con los usuarios que lo adquieran. por lo cual, industrias dedicadas a diferentes ramas del entretenimiento a nivel global han hecho fusiones o reorganizaciones misionales con el fin de entrar a la industria de los videojuegos creando a su vez un aumento constante de nuevas empresas con ambiciones de estar en el tope de productores de software de entretenimiento. (Pérez, 2015).

El constante incremento de productores y diversidad de los juegos que han sido necesarios desarrollar de maneras cada vez más meticulosa e innovadora han abierto la puerta a modelos de negocio que solo en esta industria se pueden manejar a causa de las características propias que estos productos poseen y por los cuales pueden generar ingresos desde diferentes frentes como se puede observar en el siguiente cuadro:

Tabla 1. Aplicación de los modelos de negocio por tipo de formato de videojuego

| MODEO DE NEGOCIO | FORMATO DEL VIDEOJUEGO | TIPO DE VIDEOJUEGO |
|--|---|--|
| adquisición de copia | Físico (DVD, Cd, cartuchos, Blu-ray) | Mainstream* |
| servicios de venta en línea | descarga digital | Mainstream, casuales, MMORPG**, arcade |
| free to play | almacenamiento en servidores en línea | casuales, sociales, MMORPG |
| micro pagos | descarga digital | Mainstream, casuales, sociales, MMORPG |
| publicidad | descarga digital / físico (DVD, Cd, cartuchos, Blu-ray) | Mainstream, casuales, sociales |
| suscripción con pagos mensuales | almacenamiento en servidores en línea | MMORPG |
| pay per play | almacenamiento en servidores en línea | Mainstream, casuales, MMORPG, arcade |
| prueba antes de comprar | descarga digital | Mainstream, casuales |
| videojuegos on line con bote progresivo | almacenamiento en servidores en línea | azar, casuales, habilidades |
| *Mainstream: videojuegos producidos por las grandes compañías del sector y concebidos para alcanzar el mayor éxito de público la mayor rentabilidad ** MMORPG: juegos de rol multijugador | | |

Fuente: Elaborado por M, Trenta (2014)

Es debido a estos modelos de negocios emergentes en la industrial de los videojuegos que se han logrado posicionar a la par de otras industrias dedicadas al ocio y entretenimiento como el cine. por esto, actores, desarrolladores de software, cineastas han trabajado paralelamente en estas industrias generando avances significativos mediante crean seguidores de culto como en décadas anteriores el séptimo arte generaba. (Méndez, 2015).

Emprendimiento en la industria creativa

Cuando se habla de pymes es inevitable tener en referencia como la tecnología e innovación son cuestiones que tienen relevancias directas en la creación y desarrollo de proyectos de emprendimiento en Colombia. en cuestiones de tecnología se puede observar que el poco uso de nuevas tecnologías, actualización de conocimientos y el miedo a aplicar nuevos sistemas para el desarrollo económico de las empresas son factores que mide la tasa de competitividad en diferentes industrias. del mismo modo, la innovación en empresas colombianas logra influir en la productividad lo cual genera o causa en pymes una inevitable quiebra en entornos donde la competencia si puede tener tasas altas por aplicar y desarrollar apropiadamente la innovación en el producto, mercado o en la organización. (Gámez, Morales y Ramírez, 2018)

También hay una barrera de ámbito cultural aún marcado en muchos países que sesga el pensamiento crítico de las personas dando un concepto ambiguo de que sexismo, violencia y poco realista comercialmente sectorizado en la industria de los videojuegos. sin embargo, a lo largo del siglo XXI se han logrado desmentir estos mitos al darle respectivamente mayor protagonismo en historias a caracteres femeninos como la contratación directa de colaboradores de ambos géneros. También, se ha disminuido la producción de juegos de acción al tener mayor cantidad de géneros interrelacionados con temas de simulación, educación, deportes, infantiles entre otros. y por último el mito de la creación de empresas poco realistas económicamente se ha inhabilitado al ver empresas internacionales de gran renombre en la industria de los videojuegos que han logrado ingresos representativos en países del primer mundo. (Aragón, 2011)

Estas barreras si son estudiadas en ámbitos de su mismo carácter individual se entenderán como disolventes, agentes de pausa o de avance en el emprendimiento para la industria. sin

Emprendimiento en la industria creativa

embargo, al tener barreras de entrada en cierto modo tan específicas es fácil contrarrestarlas con una adecuada planeación y así mismo poder calificar en ayudas que varias entidades pueden ofrecer a emprendimientos de tecnología más específicamente software y software de entretenimiento.

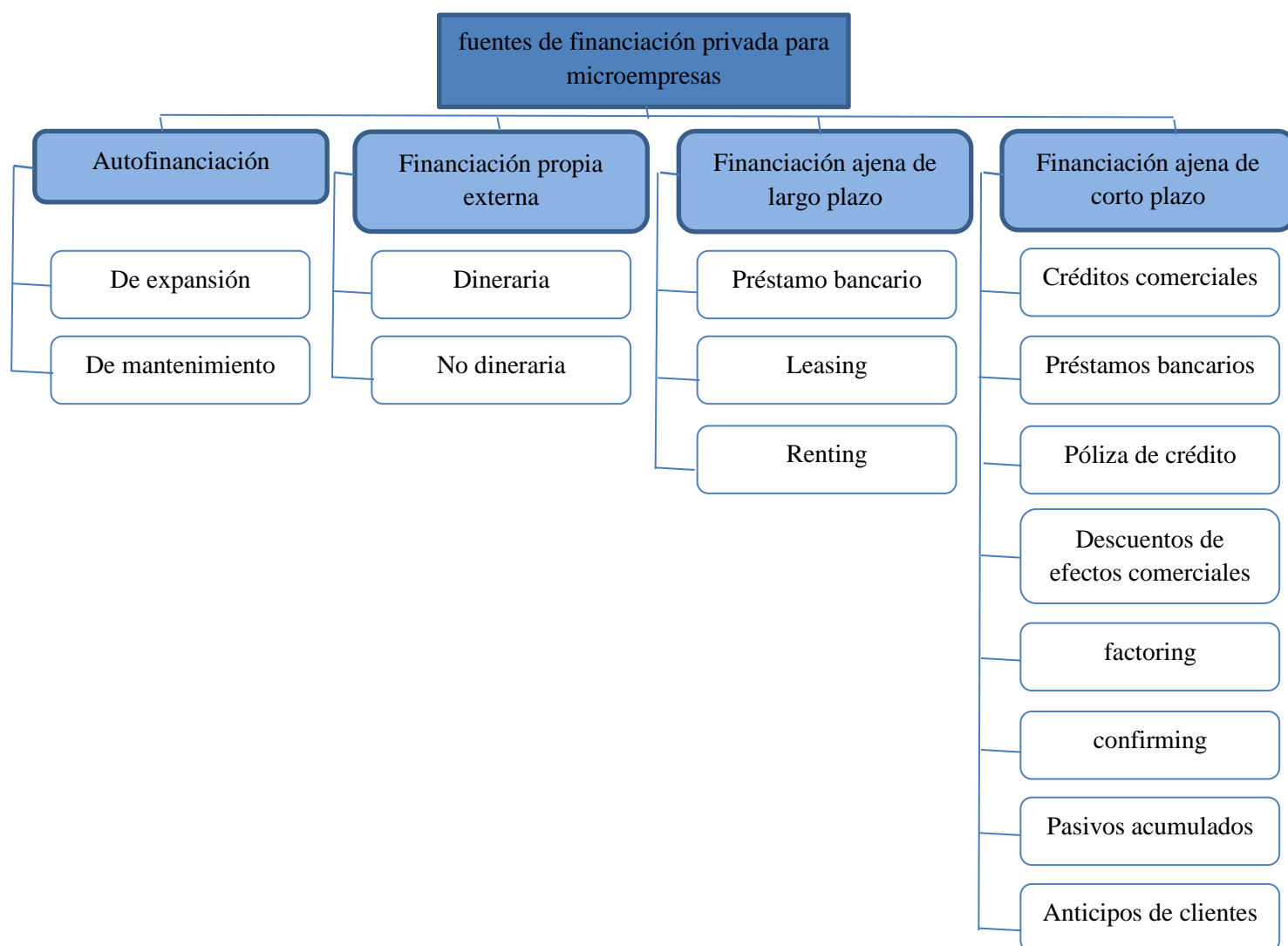
De acuerdo con lo anterior es imperativo que los nuevos gerentes estén a la par de conocimientos actualizados de fondos de financiación con el propósito de evaluar cuál es la forma óptima en la que según el tipo de organización debe apalancarse adecuadamente. esto a causa de que la naturaleza de las pequeñas empresas depende de financiación en la mayoría de sus casos (Jiménez, 2014). no obstante, aún hay desconocimiento de las formas en que los países tienen capacidades de apoyo a emprendimientos dando un margen de inconvenientes de nuevos emprendedores que no logran la obtención adecuada de financiación. adicionalmente, también se desconocen políticas y programas dirigidos al acompañamiento y asesoramiento empresarial. (Cárdenas y Naranjo, 2018)

Un acercamiento a métodos de financiación de Pymes se ven sectorizados sector público y privado. siendo respectivamente el préstamo público desde entidades gubernamentales que apoyen el emprendimiento y el préstamo privado concentrado en préstamos bancarios, seguido de recursos propios, inversiones y finalmente de recursos particulares en la mayoría de las ocasiones. estos préstamos se pueden dar de manera previa o posterior a la consolidación formal de la empresa. (Quintana. 2014)

Emprendimiento en la industria creativa

En tema de financiación privada se debe tener en cuenta que las tasas de interés son variables y de tal modo la elección de estas fuentes recae directamente en el estudio meticulado y apropiado según el cumplimiento de requisitos de la entidad privada seleccionada. (Logreira-Vargas, Hernández-Fernández y Sandoval-Herrera, 2018). Adicionalmente, en el siguiente gráfico se puede observar cómo se puede dimensionar los préstamos desde la financiación privada:

Diagrama 1. Fuentes de financiación privada



Fuente: elaborado por Logreira-Vargas, Hernández-Fernández & Sandoval-Herrera. 2018

Adicionalmente se ha hecho popular la financiación colectiva o Crowdfunding por medios digitales dando mayores posibilidades a nuevos emprendedores de tener otra fuente de ingresos previos a la puesta en marcha de la organización de los cuales en ciertos aspectos se tienen menos responsabilidades de contraprestación financiera a largo plazo. esto debido a que algunos de estos *Crowdfundings* están destinados al apoyo de ideas y negocios de la nueva era aceptando contraprestaciones no necesariamente monetarias de quienes buscan estas. (García y Garibay, 2016)

No obstante, es imperativo aclarar que incrementar cuentas pasivas a empresas en plena creación y desarrollo no es lo apropiado en un país donde las tasas de interés fluctuar en contra de los microempresarios. sin embargo, es válido afirmar como esta generación de pasivos puede ser en casos bien aprovechados un factor decisivo en la constante competencia de industrias de la nueva era y es por lo cual los emprendimientos deben contemplar métodos privados como escalones de apalancamiento contemplando las posibles obligaciones en el corto y largo plazo al realizar el financiamiento adecuado según el tipo y actividad del emprendimiento. (Vera, Melgarejo y Mora, 2014)

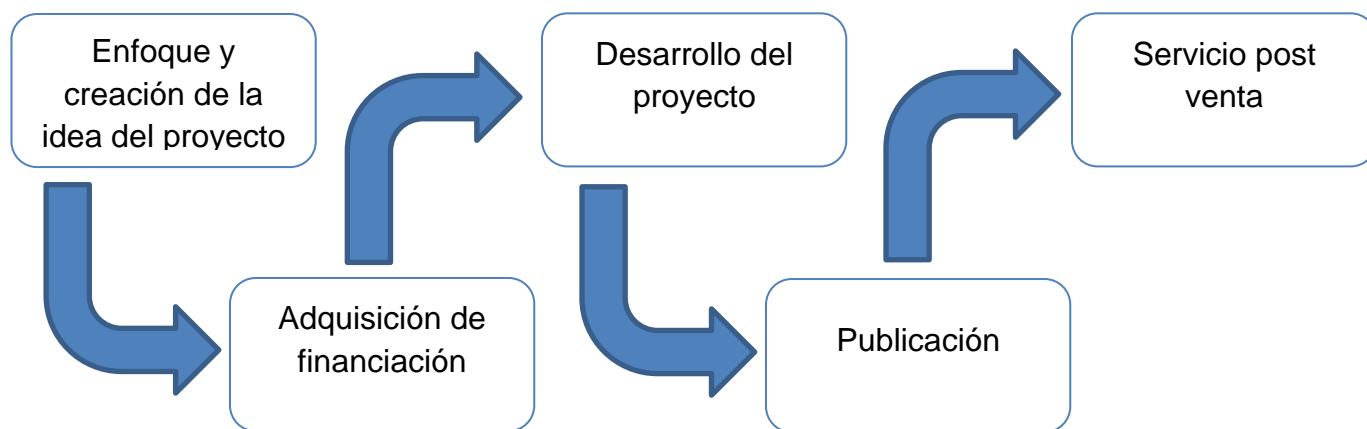
En cuanto al emprendimiento colombiano enfocado en la industria de los videojuegos que es un subsector de la economía creativa, podemos observar que hay una incidencia en el crecimiento de está a nivel global y del mismo modo este crecimiento ha sido paralelo en ciudades principales. como, por ejemplo, en Bogotá se concentra una cantidad significativa de empresas dedicadas a las industrias creativas que abarcan la industria cinematográfica, audiovisual,

Emprendimiento en la industria creativa

contenidos digitales y videojuegos. (Ávila y Vargas, 2018). por ende, tener en cuenta que ciudades principales pueden generar concentración de empresas dedicadas directa o indirectamente a procesos económicos a fines es un impulsor directo de nuevos emprendimientos en la industria.

Recopilando el contexto anterior y posterior a realizar un pensamiento crítico, se propone una serie de cinco (5) parámetros en consideración para un emprendimiento en la industria de los videojuegos en Colombia como se puede ver en el siguiente diagrama.

Diagrama 2. Parámetros a consideración



Fuente: Elaboración propia (2019)

Enfoque y creación de la idea del proyecto

En esta primera fase de la metodología planteada se debe realizar una planeación a medida que se tenga en cuenta el tipo de plataforma, género del cual el proyecto va a basar su jugabilidad como se puede contemplar en la siguiente tabla y finalmente el tipo de modelo de negocio al cual va a adoptar para la generación de ingresos.

Tabla 2. Caracterización básica del videojuego

| | | | |
|----------------------------|--------------------|--------------------------|---|
| Plataforma de juego | Consola | Xbox | Xbox 360 |
| | | | Xbox One |
| | | Playstation | Playstation 3 |
| | | | Playstation 4 |
| | | Nintendo | Switch |
| | | | Nintendo Ds |
| | Nintendo Wii | | |
| | App | Android | |
| | | Ios | |
| | | Otros | |
| Multiplataforma | | | |
| Genero | Beat Them Up | Modelo De Negocio | Servicios De Venta En Línea |
| | Pelea | | Free To Play |
| | Acción | | Publicidad |
| | Plataforma | | Suscripción Con Pagos Mensuales |
| | Shooter (disparos) | | Pay Per Play |
| | Arcade | | Videojuegos On Line Con Bote Progresivo |
| | Deportes | | Micropagos |
| | Carreras | | Adquisición De Copia |
| | Agilidad Mental | | Prueba Antes De Comprar |
| | Educativa | | |
| | Musical | | |
| | Minijuegos | | |

Fuente: Elaboración propia basada en: Artículo Breve historia de los videojuegos escrita por Belli y López (2008). y Modelos de negocio emergentes en la industria del videojuego por Trenta, M. (2014).

Emprendimiento en la industria creativa

adquisición de financiación

El emprendedor tendrá que analizar por cuales medios se debe apalancar con el propósito de aprovechar de la mejor forma los recursos que obtendrá. Estos recursos no siempre en dinero lograran hacer crecer a la organización de manera que pueda desarrollar la actividad y el proyecto previamente definidos en Diagrama 1. Fuentes de financiación privada.

Adicionalmente se debe tener en cuenta el futuro desarrollo y crecimiento de la organización, la puesta en marcha de segundos proyectos y del mismo modo tener en cuenta contingencias económicas y financieras ante los pasivos generados por apalancamiento o necesidad de actualizar equipos, personal o capacitaciones entre otras muchas inversiones que se requerirán a lo largo del emprendimiento hasta convertirse en una organización sostenible.

En Colombia se tiene un concepto de apoyo enfocado en las microempresas como potenciadores en la economía nacional. Por lo cual, se han generado políticas que apoyan el desarrollo de estas y del mismo modo logran generar el puente entre entidades financieras con las microempresas que no requieran mayores saldos a 25 salarios mínimos legales vigentes. (Logreira-Vargas, Hernández-Fernández y Sandoval-Herrera, 2018)

Tabla 2. Legislaciones en Colombia para fomentar el financiamiento de las microempresas

| LEY/ NORMA | ALCANCE |
|------------|--|
| | Contiene las disposiciones para promover el desarrollo de las micro, pequeñas y medianas empresa MIPYME y promovió |

Emprendimiento en la industria creativa

| | |
|--|---|
| <p>LEY 590 O LEY MIPYME (CONGRESO NACIONAL REPÚBLICA DE COLOMBIA, 2000)</p> | <p>el acceso de las microempresas a la financiación a través del sector financiero-</p> <p>Creo instituciones de concertación como el Consejo Superior de la Microempresa, el Consejo Superior de la Pequeña y la Mediana Empresa y creo fondos para financiar emprendimiento como el Fondo para las Micro, Pequeñas y Medianas Empresas (FOMIPYME) y el Fondo EMPRENDER. Adicionalmente, estableció incentivos fiscales y parafiscales para la creación de MIPYMEs y creo el ámbito para las entidades financieras y las ONG's especializadas en crédito empresarial dirijan sus recursos a este segmento.</p> |
| <p>CIRCULAR EXTERNA 050 DE 2001 Y LA NO. 11 DEL 2002 (SUPERINTENDENCIA BANCARIA DE COLOMBIA, 2001)</p> | <p>Estableció la nueva modalidad de crédito denominado microcrédito y la normatividad sobre riesgo crediticio, calificación de cartera y provisiones.</p> |
| <p>LEY 795 (CONGRESO NACIONAL REPÚBLICA DE COLOMBIA, 2003)</p> | <p>Establece la figura del microcrédito inmobiliario.</p> |
| <p>LEY 905 (MODIFICA LA LEY 590 DE 2000) (CONGRESO NACIONAL REPÚBLICA DE COLOMBIA 2004)</p> | <p>Se dictan otras disposiciones incluyendo otros instrumentos de apoyo para la creación y desarrollo de las MIPYME</p> |
| <p>DOCUMENTO CONPES NO. 3424 “CREACIÓN BANCA DE LAS OPORTUNIDADES” (CONSEJO</p> | <p>Contiene la política para promover el acceso al crédito y a los servicios financieros</p> |

Emprendimiento en la industria creativa

| | |
|---|---|
| NACIONAL DE POLÍTICA ECONÓMICA Y SOCIAL CONPES, 2006) | |
| DOCUMENTO CONPES 3484 (CONSEJO NACIONAL DE POLÍTICA ECONÓMICA Y SOCIAL CONPES, 2007) | Contiene la política nacional para la transformación productiva y la promoción de las micro. Pequeñas y medianas empresas: un esfuerzo público-privado-Ministerio de Comercio Industria y Turismo, Departamento Nacional de Planeación. |

Fuente: elaborado por Logreira-Vargas, Hernández-Fernández & Sandoval-Herrera. 2018

Desarrollo del proyecto

Después de tener una inversión inicial de cualquier fuente y modo se debe iniciar el desarrollo del proyecto previamente planeado y del cual se generarán ingresos para subsanar la deuda adquirida. En este parámetro es vital tener en cuenta que se amerita tener un proceso de continuo seguimiento al desarrollo de cada parte que compone el videojuego. de modo tal que, no se genere una versión entregable con fallas de programación o también llamados *bugs* para disminuir así la posibilidad de ser un proyecto con poca recaudación o no cumplir con el objetivo de obtención de mercado establecido.

En este desarrollo cabe la posibilidad de replantear jugabilidad, opciones, características y detalles de la idea inicial según se considere pertinente con el propósito de siempre generar valor adicional en cada paso que el proyecto avance hasta llegar a una autorización de publicación. Por lo cual, se debe entender las áreas que la organización debe delimitar, crear o desarrollar para así

Emprendimiento en la industria creativa

mismo aportar valor claro y tener un proceso de mejoramiento constante en el quehacer ordinario de la organización. (Hernández P, Pérez T y Correa M, 2017)

Cada organización debe manejar su propia estructura enfocada al desarrollo de sus proyectos. Sin embargo, de debe planear como según el personal disponible, equipos y capacidades intelectuales deben organizarse para desarrollar óptimamente el proceso requerido para dar entregables entre áreas y consecutivamente poner en marcha la idea inicial del proyecto a trabajar.

Publicación

Todo desarrollador que no esté respaldado por empresas de la industria de los videojuegos de gran espectro se denominará desarrollador independiente o desarrollador indie. (Sentamans y Martínez Fabre, 2016). Esta denominación tiene ciertos beneficios que son necesarios mencionar en el aspecto de la publicación puesto que muchas plataformas distribuidoras de videojuegos virtuales tienen la posibilidad de ser intermediarios entre los desarrolladores indie y el cliente a nivel global a cambio de un porcentaje pactado en los términos y condiciones que cada plataforma posea.

También se debe tener como referente la Tabla 2. Caracterización básica del videojuego, para proyectar los ingresos esperados posteriormente a la publicación del juego en las plataformas que mejor se acomoden y haya analizado el gerente comercial y gerente general del emprendimiento en caso de que sean puestos separados o el mismo en la mayoría de los casos al iniciar la organización.

Emprendimiento en la industria creativa

Servicio post venta

Finalmente, en los parámetros a tener en cuenta para una mejor puesta en marcha de un proyecto de emprendimiento en la industria de los videojuegos cabe destacar que en muchas ocasiones se reciben comentarios de retroalimentación y listados de peticiones o reclamos asociados al funcionamiento del juego, opiniones y otros. Los cuales son vitales para satisfacer al cliente si el tipo de juego combinado con el modelo de negocio requieren que este siga jugando el videojuego para hacer micro transacciones, espere una secuela del juego o simplemente con el hecho ético de dar un producto de calidad que logre cumplir las expectativas deseadas desde la perspectiva del desarrollador como la del cliente.

CONCLUSIONES

En Colombia como en muchos países en la actualidad se están desarrollando empresas dedicadas al desarrollo de tecnología. Esto claro, apalancado por políticas y legislaciones que logran promover estos emprendimientos en algunos casos y en otros a empresas ya establecidas. Adicionalmente la globalización logra crear un puente mucho más eficiente para la distribución de los bienes generados en estas nuevas industrias tecnológicas.

Existen barreras que logran limitar el ingreso de emprendedores y en ocasiones empresas nacionales a la industria internacional de los videojuegos o tecnologías creativas. Estas barreras también pueden lograr el desgaste de organizaciones ya establecidas en el núcleo de la industria generando espacios para nuevas generaciones y tecnologías con el mismo propósito de tener una oportunidad entre ellas para mejorar al fusionarse o trabajar en colaboración.

Se debe considerar que todo emprendimiento debe tener una firme base financiera que en muchos casos como los emprendimientos colombianos son en su mayoría préstamos financieros o a terceros. Por ende, estos deben tener un previo planteamiento de objetivos, actividades y flujos de actividad para poder generar la mayor cantidad de rentabilidad de la actividad económica para saldar la financiación recibida.

Ante la constante cantidad de emprendimientos es importantes que los nuevos empresarios de la industria tengan en cuenta que se debe fomentar unos criterios o parámetros para realizar su proyecto de la mejor manera. Entre estos parámetros se debe enfocar la planeación de la idea del videojuego como núcleo del emprendimiento y primera fuente de ingresos. Posteriormente, se debe escoger la adecuada financiación según el proyecto lo requiera teniendo como parámetro principal que no sobrepase montos o tiempos irreales para la condición y proyección del emprendimiento, adicionalmente se propone que en el desarrollo del proyecto se tenga una constante revisión desde las diferentes áreas que se posean para dar sinergia a las actividades y no se retrasen entre sí mismas. Consecuentemente a tener un entregable jugable, se debe publicar el videojuego en la plataforma comercial que más se acople a las necesidades del emprendimiento esto a causa de que muchas tienen términos y condiciones diferentes. Finalmente, se debe generar un proceso de retroalimentación para pulir aspectos de jugabilidad, compatibilidad entre otros con el fin de generar simpatía o uso continuo del videojuego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARAGÓN CARRETERO, Yolanda (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14(2), undefined-undefined. [fecha de Consulta 3 de Noviembre de 2019]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2170/217019031008>
- Ávila González, L. V. & Vargas Mesa, M. A. (2018). Análisis de las industrias culturales y creativas en el crecimiento económico de la ciudad de Bogotá durante los años 2010-2016. Trabajo de Grado. Universidad Católica de Colombia. Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas. Programa de Economía. Bogotá, Colombia
- Belli, S., & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos : Simone belli, cristian lópez. *Athenea Digital: Revista De Pensamiento E Investigación Social*, (. 14), 159.
- Cárdenas Garzón, D. C., & Naranjo Ladino, A. L. (2018). Análisis del emprendimiento en los países de colombia y chile en los últimos 10 años. *Revista Punto De Vista*, 9(14), 1.
- García de León, S., & Garibay Ayala, R. (2016). Financiamiento alternativo: Crowdfunding para pequeños y medianos proyectos empresariales e iniciativas sociales. *Hospitalidad ESDAI*, 29, 35.
- González-Vázquez, A., & Igartua, J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones / why do adolescents play video games? proposal of a scale of motives to play video games based on the theory of uses and gratifications / por que os adolescentes jogam videogame? proposta de uma escala de motivos para jogar videogame a partir da teoria de usos e gratificações. *Cuadernos.Info*, (42), 135.

Emprendimiento en la industria creativa

- Hernández P., A., Pérez T., K., & Correa M., O. (2017). Marco de trabajo ingenieril para el proceso de desarrollo de videojuegos. *Revista Antioqueña De Las Ciencias Computacionales*, 7(1), 13.
- Jiménez Sánchez, J. I. (2014). Nuevas modalidades de financiación para microempresas. *Puente: Revista Científica*, 8(2), 61.
- Laitón Ángel, S. Y., & López Lozano, J. (2018). Estado del arte sobre problemáticas financieras en pymes: Estudio para américa latina. *Revista EAN*, (85), 163.
- Logreira-Vargas, C., Hernández-Fernández, L., Bonett-Brieva, M., & Sandoval-Herrera, J. (2018). Microempresas en barranquilla: Una mirada desde el financiamiento privado. *Utopia Y Praxis Latinoamericana*, 23(82), 109.
- Lluís i Falcó, J. (2014). Músicas de ida sin regreso :regreso: Estrategias y sinergias entre el cine, el videojuego y la industria discográfica en resident evil. *Quaderns De Cine*, (. 9), 117.
- Méndez González, R. (2015). Doblaje y videojuegos : La incidencia de la industria del cine en un nuevo sector de ocio. *Quaderns De Cine*, (. 10), 73.
- Pérez Rufí, J. P. (2015). Modelos de producción del videojuego en españa : Video games production models in spain. *adComunica: Revista Científica De Estrategias, Tendencias E Innovación En Comunicación*, (. 9), 97.
- Quintana, H. S. (2014). Financiamiento de las mipymes del sector industrial en el municipio de sincelejo. *Desarrollo Gerencial*, 6(2), 207.
- Rivillas, S. Reina, C. Reina, W. (2016). Sostenibilidad de los emprendimientos: Un análisis de los factores determinantes. *Revista venezolana de Gerencia (RVG)*. 73, 33 - 49.
- SENTAMANS, T., & MARTÍNEZ FABRE, M. (2016). Fracturas en el mainstream e incursiones en la escena independiente. *Arte Y Políticas De Identidad*, 15, 19.
- Sandoval Forero, C. G., & Triana Sánchez, Á. (2017). El videojuego como herramienta prosocial: Implicaciones y aplicaciones para la reconstrucción en colombia / the videogame as a

Emprendimiento en la industria creativa

- prosocial tool: Implications and applications for reconstruction in colombia. *Análisis Político*, 30(89), 38.
- Trenta, M. (2014). Modelos de negocio emergentes en la industria del videojuego : Emergent business models in the video game industry. *Icono14*, 12(1), 14.
- Urbina Blanco, J. S. (2019). Causas por las cuales a las pymes de tecnología les resulta tan difícil emprender en Colombia e integrarse con el estado.
- Vera-Colina, M. A., Melgarejo-Molina, Z. A., & Mora-Riapira, E. H. (2014). Acceso a la financiación en pymes colombianas: Una mirada desde sus indicadores financieros / access to finance for colombian SMES: A look at financial indicators / accès au financement dans les PME colombiennes: Un regard à partir des indicateurs financiers / acesso ao financiamento de PMES colombianas: Uma visão do ponto de vista dos seus indicadores financeiros. *Innovar*, 24(53), 149