

# Model de negoci Grup G

*por Alex Pascua Martinez*

---

ARCHIVO	1426_ALEX_PASCUA_MARTINEZ_MODEL_DE_NEGOCI_GRUP_G_58191_1414737945.PDF (496.06K)		
HORA DE LA ENTREGA	21-MAR.-2021 08:21P. M. (UTC+0100)	NÚMERO DE PALABRAS	1046
IDENTIFICADOR DE LA ENTREGA	1538446342	SUMA DE CARACTERES	5374

Diseño de un Modelo de Negocio

# Click-Clack Studio



# Click - clack STUDIO

Sara Badia

Albert Gómez

Guillem Llovera

Alex Pascua

<b>Introducción</b>	<b>3</b>
Presentación	3
Propuesta de valor	3
<b>Análisis y descripción de UENs</b>	<b>4</b>
Relación con el cliente	5
Comunicación / distribución	5
Key partners	6
Key resources	6
Key costs	6
<b>Determinar Revenue Models</b>	<b>7</b>
Revenue streams	7
Monetization systems	7
Ingresos / Beneficios indirectos	8
<b>Conclusiones</b>	<b>9</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>10</b>

# Introducción

## Presentación

**Click-Clack Studio** es una empresa pequeña de sede única creada en marzo de 2011 e instalada a nivel nacional en Barcelona.

Dispone de varias unidades estratégicas de negocio.

Se dedican a crear videojuegos mediante su propio Motor Gráfico: Diamond Engine, también a vender licencias del mismo a otras desarrolladoras, y ahora su objetivo es empezar a ofrecer servicios de ayuda al desarrollo y mentoría.

Tienen una ventaja competitiva en diferenciación, ya que su juego atrae a un amplio abanico de jugadores además de vender el Engine con el que está hecho.

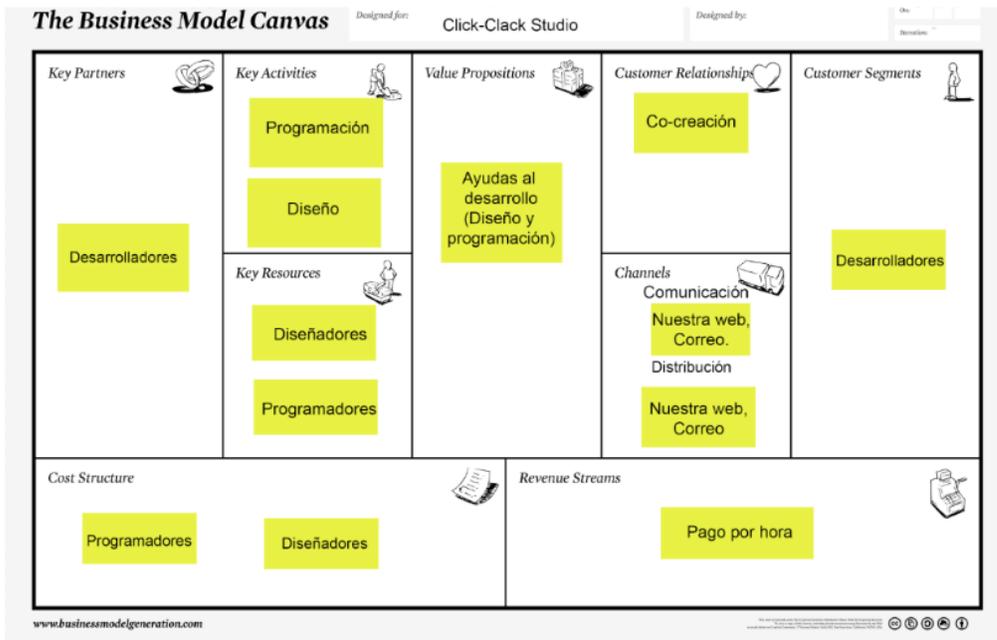
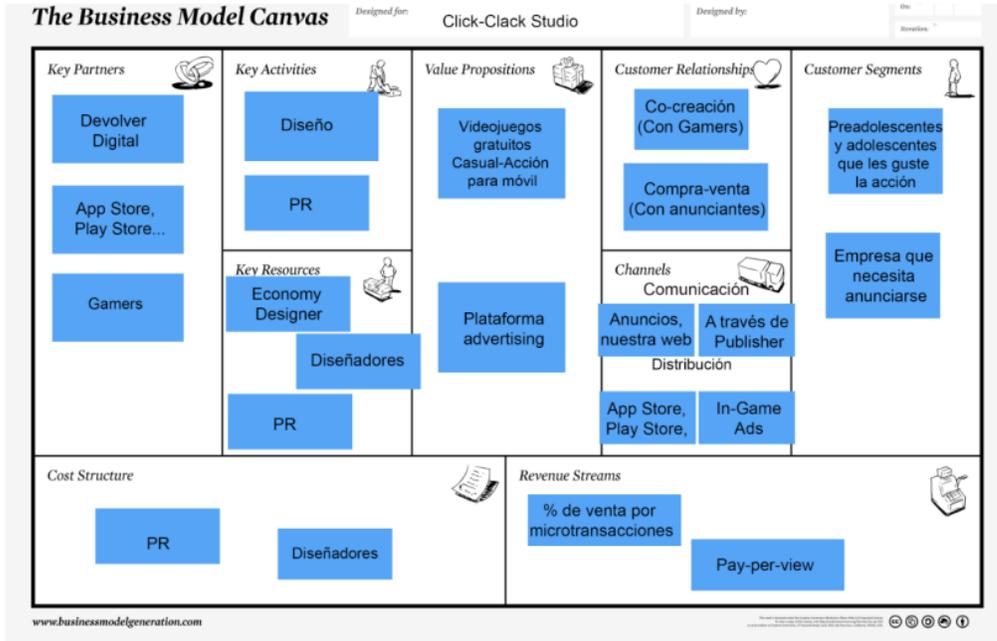
## Propuesta de valor

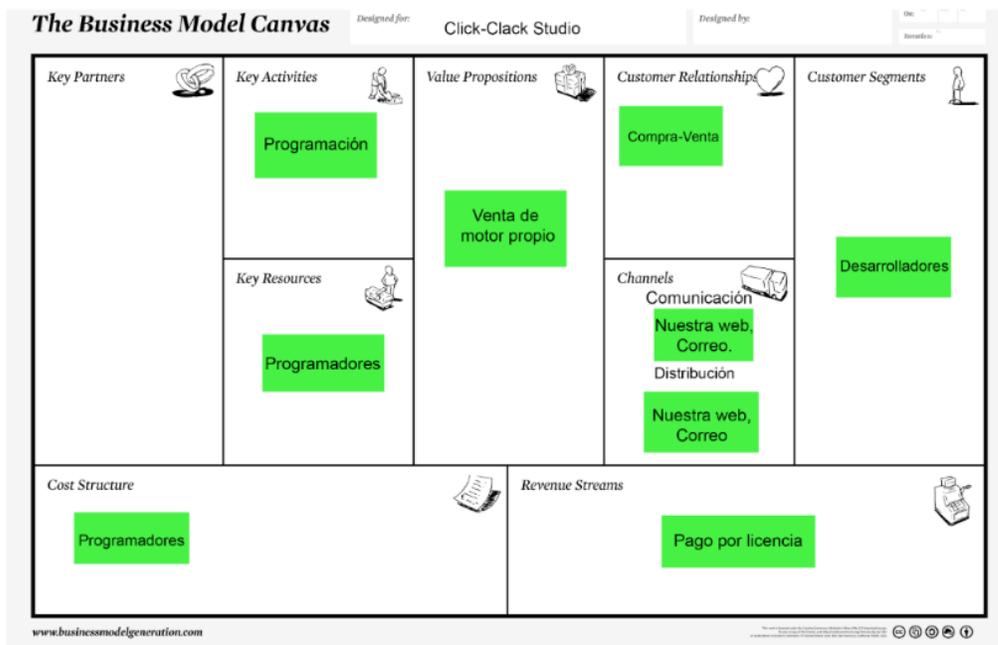
El punto fuerte de **Click-Clack Studio** dentro del mercado de los videojuegos para móvil es la oferta de su juego casual de acción con alta rejugabilidad para un público de entre 9 y 16 años, el cual se actualiza regularmente.

La empresa centra sus esfuerzos en atraer al mercado de masas con sus juegos, ya que el género y el target acogen a una parte importante del abanico gamer y es en ellos donde se ve que el sistema de monetización puede funcionar mejor.

Otro gran punto fuerte es la evolución constante de Diamond Engine para suplir tanto las demandas de los clientes como las mismas de la empresa, este producto es líder en diferenciación, ya que es un motor gráfico creado únicamente para videojuegos móviles, y como tal, supera en rendimiento, compatibilidad, potencia y accesibilidad a los demás motores.

# Análisis y descripción de UENs





## Relación con el cliente

En **Click-Clack Studio** se mantiene una relación de co-creación con los usuarios de los juegos y se aseguran de tener en cuenta su feedback para posteriores versiones del software de la empresa.

También se tiene buenas relaciones con empresas anunciantes gracias al Publisher que nos asiste en funciones de PR y marketing, además de una relación de Co-creación con las otras desarrolladoras a las que se les presta ayuda, asegurándose cumplir con sus estándares de calidad.

## Comunicación / Distribución

El juego que se ha desarrollado puede ser descargado gratuitamente a través de la App-Store y Play Store.

**Click-Clack Studio** cuenta con una página web con un apartado para reportar bugs, incidencias o proponer sugerencias para poder ofrecer un mejor producto a los usuarios.

Diamond Engine puede ser comprado directamente desde la página web. Para empresas hay packs de licencias de varios tamaños, y además se ofrece gratuitamente como plataforma de aprendizaje.

Los servicios de ayuda y mentora dependen de la disponibilidad del personal, en la web hay un apartado donde se concreta qué puestos hay disponibles con detalles sobre las especialidades de cada miembro.

## **Key partners**

**Click-Clack Studio** tiene un acuerdo con el renombrado publisher Devolver-Digital, publisher que ha sacado juegos de móvil en el mercado similares al de la empresa y que sobresale en sus labores de publishing, publicidad y PR.

Compañías como Apple y Google son socios importantes, ya que es en sus plataformas donde se hace la distribución del juego y los beneficios se repartirán entre ambos.

También se aspira a tener buenas relaciones con otras compañías a las que se han mentorizado, ya que pueden ser potenciales socios en el futuro.

## **Key resources**

Para llevar a cabo las actividades, la empresa cuenta con un equipo Senior de programadores que tienen un amplio bagaje en juegos, aplicaciones y engines, además de dos diseñadores de videojuegos con conocimientos de Economy Design y User Experience.

Este equipo consigue crear unos videojuegos de gran calidad, usando el Engine que ellos mismos han creado, por lo cual son capaces de sacarle el máximo partido a la vez que son capaces de aportar un capital extra a la empresa, en periodos en los que no tienen carga de trabajo, ayudando a otras empresas.

## **Key costs**

Los costes clave de **Click-Clack Studio** son los sueldos de programadores y diseñadores.

# Determinar Revenue Models

## Revenue Streams

Los revenue streams de la empresa consisten en:

- La monetización de los juegos free to play con Ads y microtransacciones.
- Venta de licencias de nuestro Engine
- Y pagos por mentorías y ayudas al desarrollo

## Monetization systems

Sistema de monetización de nuestro juego:

- Free to Play
- Soft & Hard Currencies
  - **Soft Currency:** obtenida jugando y superando la mazmorra. Puede ser usada para:
    - Mejorar a tu héroe.
    - Si se ahorra suficiente de esta moneda, conseguir ítems o personajes premium.
  - **Hard Currency:** obtenida a través de logros o mirando una cantidad de anuncios cada 4 o 8 horas (efecto llamada). Puede ser usada para:
    - Seguir el progreso de una partida tras morir, para así no empezar de nuevo en otra mazmorra aleatoria.
    - Comprar ítems, personajes o aspectos premium.
- Anuncios
  - Una vez cada 2 horas, la jugadora tendrá la posibilidad de ver un anuncio completo cuando le salga la pantalla de Game Over para resucitar y continuar la partida sin tener que gastar moneda dura
  - Cada día, la jugadora tendrá a su disposición un ítem de rareza media-baja en la tienda, cuyo precio será únicamente visualizar un anuncio hasta el final.

## **Ingresos / Beneficios Indirectos**

Gracias al servicio de mentorías, todos los trabajadores que no están activamente trabajando en el Motor Gráfico o en el juego pueden seguir generando ingresos ayudando a otras empresas.

También las otras dos UENs de la empresa se retroalimentan, ya que toda mejora hecha en el Motor Gráfico ayudará en los juegos y en el de los clientes. De igual manera si se quiere hacer cambios necesarios en el juego y el equipo de programación se ve limitado por Diamond engine, se mejorará para hacerlo más flexible y completo.

# Conclusiones

Creemos que:

- La nueva UEN concuerda extraordinariamente con nuestro modelo de negocio, ya que se nutre de las otras dos y también puede beneficiar a las ventas de Diamond Engine a la par que evita que nuestros trabajadores estén inactivos durante largos periodos de tiempo.

# Bibliografía

Tailorbrands Studio. (2021, 20 marzo). Logotipo de Empresa. <https://studio.tailorbrands.com/>