ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA TOULOUSE LAUTREC

TÍTULO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN:
LEVELS

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y Marketing Digital

AUTORES:

GIANELLA LUCÍA ROMERO POSTIGO
NATALIA FLOR RIVERA MARIÑOS

2023


LEVELS
CONECTANDO JUGADORES

Elección de la ODS



- **Industria de los deportes electrónicos**
- Entretenimiento digital
- Clases sociales
- Ambiente laboral
- Oportunidades laborales
- **Industria publicitaria**
- Altos cargos
- Industria deportiva



- **Industria de la moda**
- Turismo
- Transporte
- Exceso de desperdicios
- Reciclaje
- Consumo de energía
- **Veganismo**
- **Desperidicio de alimentos**


Tema del proyecto

	Metas asociadas a los ODS	Lo que me apasiona				Lo que sé hacer (habilidades)			
Industria de los deportes electrónicos	 10.3 Garantizar la igualdad de oportunidades	Valorant	Twitch	Streamers	Igualdad laboral	Valorant	Publicidad	Marketing	Diseño UX
		Representación femenina en videojuegos	Torneos	Compañerismo	Noticias y eventos	Campañas con propósito	Competir en e-sports	Trabajo en equipo	Diseño gráfico
Industria publicitaria	 10.2 Promoción de la inclusió social, económica y política	Agencias de publicidad	Creatividad	Premios de publicidad	Igualdad laboral	Copywriting	Ideas creativas	Investigación	Representación femenina
		Campañas	Derechos laborales	Ideas innovadoras	Red de contactos	Adaptabilidad	Diseño	Community Management	Empatía
Altos cargos	 10.3 Garantizar la igualdad de oportunidades	Emprender	Igualdad de poderes	Intercambio de ideas	Igualdad laboral	Liderazgo	Creatividad	Análisis	Iniciativa
		Remuneración económica justa	Red de contactos	Enfoques distintos	Representación femenina	Estrategia	Justicia	Pensamiento crítico	Proactividad
Veganismo	 12.1 Aplicación marco de consumo y producción sostenible	Alimentación alternativa	Nuevas formas e comer saludable	Experimentar nuevos sabores y combinaciones	Fast foods	Consciencia social	Publicidad	Creatividad	Marketing
		Sostenibilidad y consciencia animal	Gastronomía innovadora	Opciones nutritivas	Restaurantes novedosos	Creación de contenido	Campañas con propósito	Cocina	Mente abierta
Industria de los deportes electrónicos	 12.6 Adopción de prácticas sostenibles en empresas	Moda sostenible	Ropa de segunda	Moda plus size	Body positive	Marketing	Campañas con propósito	Inclusión	Innovación
		Moda alternativa	Diversidad de cuerpos	Moda circular	Trends	Consciencia social	Trendhunting	Campañas de body positive	Empatía

Tema

Oportunidades laborales en los deportes electrónicos

Mapa del problema



Altos salarios que son insostenibles con el tiempo

La inversión es muy alta y el retorno es muy bajo

Por la llegada de franquicias con muy alto capital

Mercado atractivo para las marcas

Mercado inestable para trabajadores

Garantizar un crecimiento estable en los deportes electrónicos requiere que las instituciones del Gobierno y las estructuras financieras se adapten continuamente a las condiciones cambiantes de la industria.

La falta de regularización dentro de este sector, La normativa actual es completamente insuficiente

Por tanto, habría que buscar nuevas vías de legislación para conseguir una respuesta y, de este modo, garantizar mayor seguridad a los jugadores y ayudar al crecimiento del sector.

Existe poca visibilización de oportunidades laborales de calidad

Necesitas especializarte en alguna rama de alta demanda

La industria busca en sectores específicos

Existen conflicto contracturales en LATAM

No hay leyes que regulen la industria e-sport

Los e-sports aún no son vistos como un trabajo real

Contexto social

La habilidad tiene más prioridad que la destreza física

Mayormente es un deporte de estrategia

Los juegos de estrategia suelen ser los de mayor demanda

Alta demanda laboral en un mercado competitivo

La industria ha evolucionado en los últimos años

Cada vez más personas se interesan por el avance de la tecnología

Representación femenina es cada vez mayor

Actualmente existen muchas mujeres que han triunfado en campeonatos importantes

Los estereotipos hacia la mujer se van rompiendo cada vez más

Industria de los e-Sport está en auge

Por el éxito de las plataformas de streaming

En pandemia muchos jóvenes buscaron nuevas formasde de entretenimiento online

Menos urgente de resolver

Altos salarios que son insostenibles con el tiempo

Mercado inestable para trabajadores

Existe poca visibilización de oportunidades laborales de calidad

Más urgente e resolver



Contexto DPESTA

	Investigación de contexto	Oportunidades	Amenazas
Demográfico	El P.O de los e-sports comprende a hombres y mujeres de 13 a 18 años que podrían convertirse en profesionales jóvenes si deciden capitalizar su talento. La audiencia también incluye adultos jóvenes, de 18 a 25 años, que pueden estar en la universidad, trabajando o buscando oportunidades profesionales. Hay un crecimiento en la participación femenina, generando oportunidades para mujeres en roles diversos, desde jugadoras hasta roles administrativos y de marketing. Sus intereses incluyen videojuegos, creadores de contenido, equipos de e-sports, tecnología, cultura pop y entretenimiento.	Las empresas podrían contratar profesionales de marketing que comprendan a la audiencia joven y puedan desarrollar estrategias efectivas de marketing digital. Se crean nuevas carreras específicas para esta industria. A medida que los e-sports se profesionalizan, la demanda de psicólogos deportivos y entrenadores especializados en el desarrollo personal y el rendimiento de los jugadores jóvenes está en aumento. Organizaciones y empresas pueden desarrollar programas para empoderar a mujeres jóvenes interesadas en los e-sports	roblemas de salud mental como fatiga visual, agotamiento, presión, estrés, aislamiento social, etc. Falta de libre y fácil acceso a tecnología, buenos equipo y/o una óptima señal de internet. Aunque la industria de los e-sports está evolucionando, persisten estigmas de género que pueden desalentar la participación de mujeres en roles tanto profesionales como de espectadores, lo que limita la diversidad. Los jugadores profesionales de e-sports pueden enfrentar un futuro profesional incierto por la falta de seguridad laboral y la duración limitada de las carreras competitivas.
Político	Perú no cuenta con ningún tipo de regulación para la industria de los e-Sports. El Perú cuenta con muy poca normativa vinculada al deporte, con pocas disposiciones que ayuden a concretizar sus efectos Existe muy poco análisis jurídico en la doctrina sobre el reconocimiento de los esports como deporte en el Perú No resulta necesario realizar modificación alguna a la normativa deportiva vigente peruana para legalizar la industria de los e-sports.	I reconocimiento de los esports como deporte en el Perú le otorgaría a sus jugadores profesionales beneficios como los establecidos en la Ley del Deportista de Alto Nivel, becas para los deportistas, licencias laborales o facilidades académicas. En el Perú se podría dar el reconocimiento legal por muchas vías, a través del Poder Legislativo del Poder Ejecutivo e igualmente se puede otorgar a través de entidades deportivas competentes como es el caso del IPD. El reconocimiento oficial de los e-sports por parte de algunos gobiernos crea oportunidades para el desarrollo de programas educativos, eventos y regulaciones específicas, generando empleo en áreas relacionadas.	De legalizar la industria de los e-Sports en el Perú: Muchos de los beneficios que corresponden por ley podrían no cumplirse a cabalidad, beneficiando muy poco a los jugadores profesionales, y por el contrario, perjudicando su participación dentro de esta industria. Habrá un conflicto generado en las ligas deportivas de esports pues ahora estarán a cargo de una Federación Deportiva Nacional La poca normativa deportiva vigente en el Perú y la poca infraestructura a nivel nacional por el desinterés del Estado en el deporte terminaría afectando el constante desarrollo que están teniendo los esports actualmente con la participación de la actividad privada.
Económico	El mercado de e-sports ha experimentado un crecimiento significativo, atrayendo inversiones considerables en equipos, organizaciones y eventos. Grandes marcas y empresas buscan asociarse con la industria de e-sports a través de patrocinios y acuerdos comerciales. Las apuestas en competencias de e-sports se vuelven más comunes Las criptomonedas ofrecen una forma eficiente de realizar donaciones y micropagos en plataformas de streaming y eventos de e-sports	El crecimiento de inversiones y patrocinios en la industria genera oportunidades laborales en áreas como gestión de patrocinios, marketing y relaciones con inversores. La popularidad de las plataformas de streaming ha llevado a un aumento en la demanda de creadores de contenido, editores de video y profesionales de redes sociales en la industria de e-sports. Las criptomonedas, incluyendo bitcoins, pueden utilizarse para pagos rápidos y seguros a jugadores profesionales, equipos y otros profesionales en la industria de los e-sports	El aumento en la creación de equipos y organizaciones puede llevar a una saturación del mercado, lo que dificulta que nuevos participantes destaquen y generen ingresos. La dependencia excesiva de patrocinios y acuerdos comerciales puede ser arriesgada, ya que la disponibilidad de estos ingresos puede ser volátil y depender de factores económicos externos. La falta de estabilidad financiera en algunos equipos y organizaciones puede llevar a cierres o cambios en la estructura de la industria.
Sociocutural	A medida que los e-sports ganan más popularidad, se observa un cambio en las percepciones sociales hacia la aceptación y el reconocimiento de los e-sports como una forma legítima de entretenimiento y competición. La cultura del streaming ha creado una comunidad en línea donde los espectadores interactúan y comparten experiencias en tiempo real Existe un crecimiento en la participación femenina en la industria de e-sports, tanto como jugadoras como en roles profesionales y de gestión	El crecimiento de los e-sports ha llevado a la creación de programas educativos específicos, para que profesionales puedan contribuir en áreas como la enseñanza de estrategias de juego, gestión de equipos y análisis de datos. Existe una demanda de entrenadores y mentores especializados en e-sports para profesionales que pueden guiar y desarrollar talento en la industria. La cultura del streaming y la interacción en línea han creado oportunidades para especialistas en marketing digital que comprenden cómo llegar y conectar con la audiencia de e-sports.	A pesar de los avances, la industria de e-sports aún enfrenta desafíos en términos de discriminación de género y exclusiones basadas en identidades étnicas o de género. La naturaleza competitiva de los e-sports a veces lleva a comportamientos hostiles en línea, creando amenazas para la salud mental y bienestar de los profesionales y la comunidad. Cambios en las tendencias de juego pueden afectar la relevancia de ciertos títulos y géneros, creando amenazas para profesionales que pueden depender en gran medida de la popularidad de juegos específicos.
Tecnológico	Existen tecnologías como Blockchain que ofrecen seguridad financiera y monitoreo, así como criptomonedas y contratos inteligentes que también reducen la posibilidad de fraude o hackeo. La integración de tecnologías como la realidad virtual y aumentada en los e-sports puede proporcionar experiencias de visualización más inmersivas Twitch es la principal tecnología de streaming en lo e-sports, pero ahora plataformas como Netflix y Hulu han decidido innovar en este mundo también y ofrecer experiencia de usuario en vivo.	La creación de aplicaciones especializadas para la gestión de equipos, análisis de partidas y mejora del rendimiento de los jugadores presenta oportunidades para desarrolladores de software. La demanda de análisis de datos en tiempo real durante competiciones y entrenamientos presenta oportunidades para analistas de datos y profesionales de la ciencia de datos. Plataformas educativas en línea especializadas en e-sports ofrecen oportunidades para la creación de contenido educativo, cursos y programas de formación para aspirantes a jugadores y profesionales.	El acceso desigual a la tecnología puede ser una amenaza, ya que no todos los jugadores y profesionales pueden tener acceso a las últimas y mejores herramientas y plataformas. La naturaleza en línea de los e-sports presenta desafíos de seguridad, como fraudes y hackeos, que pueden amenazar la integridad de las competiciones y la privacidad de los jugadores. La constante conectividad y la presencia de tecnologías pueden convertirse en distracciones, afectando la concentración y el rendimiento de los jugadores y profesionales.
Ambiental	La operación de hardware y servidores para eventos de e-sports y transmisiones en línea puede generar un alto consumo de energía, lo que plantea preocupaciones en términos de sostenibilidad y huella de carbono. La fabricación de hardware puede implicar la extracción de materiales como metales y minerales, lo que puede tener impactos en los ecosistemas locales. La rápida obsolescencia de hardware y dispositivos electrónicos en la industria puede contribuir a la generación de residuos electrónicos.	Hay oportunidades para implementar prácticas más sostenibles en la industria, como el uso de energías renovables, la optimización de hardware para eficiencia energética y la compensación de emisiones de carbono. La adopción de prácticas de eco-diseño en la fabricación de hardware y accesorios puede reducir la cantidad de residuos electrónicos y mejorar la gestión ambiental. Las colaboraciones con organizaciones no gubernamentales (ONGs) ambientales pueden generar oportunidades para apoyar proyectos de conservación y educación ambiental.	Prácticas no sostenibles pueden dar lugar a cuestionamientos sobre la responsabilidad social y ambiental de las empresas de e-sports. Violaciones a regulaciones ambientales pueden resultar en consecuencias legales y multas. Cambios en las regulaciones ambientales y estándares pueden afectar a las empresas de e-sports, especialmente aquellas que no han incorporado prácticas sostenibles. Los consumidores cada vez más valoran las prácticas sostenibles, y las empresas que no cumplen con estos estándares pueden perder la preferencia del consumidor.

Mapa de actores



Plan de investigación

¿Qué quiero aprender?	Método	Característica de la muestra	Recursos
Las encuestas hacia los profesionales de los e-sports se enfocarán en reconocer las dificultades que tienen para conseguir una oportunidad laboral dentro de la industria.	40 ENCUESTAS	Perfiles profesionales (Jugadores competitivos, colaboradores y líderes) de 18 a 28 años que de la industria de los e-sports en Lima o Latinoamérica	Google Forms, Microsoft Word, Chat GPT, Laptop, Celular
Conocer a profundidad el contexto, historia, pains y deseos de perfiles profesionales, así como su experiencia y dificultad en el mundo laboral	10 ENTREVISTAS	Jugadores profesionales y líderes de equipo de la industria de los e-sports en Lima o Latinoamérica	Zoom, Webcam, Laptop, Guía, Microsoft Word, Miró, Micrófono, Cámara, Celular
Creamos un MVP que fue una cuenta de Instagram con la función de una bolsa laboral. Mediante este MVP conocimos a nuestro P.O. observamos sus cuentas de Instagram, a qué perfiles seguían y cuáles eran sus convocatorias preferidas.	1 OBSERVACIÓN	Hombres y mujeres de 18 a 28 años que sean jugadores ocasionales, entusiastas o profesionales de la industria de los e-sports en Lima o Latinoamérica	Celular, Instagram, Entrevistas

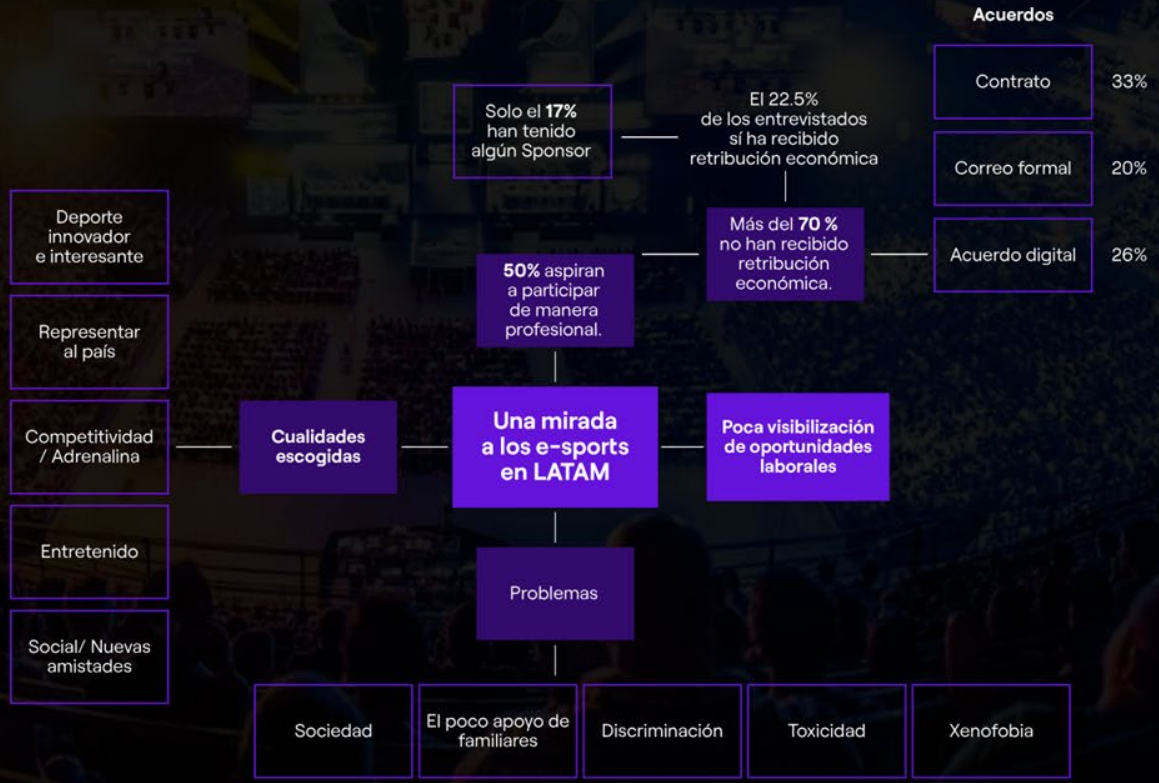
Guion de encuestas

Introducción	Banco de preguntas
Hola! Somos un equipo de Toulouse Lautrec y estamos realizando un trabajo de investigación sobre "La remuneración de los deportes electrónicos entre mujeres y hombres a nivel de Latinoamérica". Teniendo en cuenta que eres un apasionado a este mundo de los e-sports, tu opinión es muy importante para nosotros. Esta encuesta no demora más de diez minutos, además, es anónima y la información sólo será usada para nuestro proyecto. Gracias	1. Sexo 2. Edad 3. ¿De qué país eres? 4. ¿Por qué te gustan los e-Sports? 5. Respecto a los e-sports, indica en qué escala te identificas. Siendo 1: poco aficionado y 5: muy aficionado 6. De la siguiente lista, marca los e-Sports que sueles jugar: 7. ¿Cuántas horas al día le dedicas a los e-Sports en promedio? 8. ¿Juegas o aspiras a jugar de forma profesional en los e-sports? 9. ¿Has recibido retribución económica por jugar e-sports? 10. Si la respuesta anterior fue SÍ ¿Qué tipo de acuerdo hubo de por medio? 11. En caso de haber recibido otro tipo de retribución no económico. ¿Cuál fue? Especificar 12. En una escala del 1 al 5 siendo 1 muy mala y 5 muy buena ¿Sientes que la remuneración fue acorde a tu habilidad y experiencia? 13. ¿Has tenido algún sponsor? 14. En base a la pregunta anterior ¿Qué tipo de apoyo te dieron? 15. Si la respuesta anterior fue SÍ. ¿Podrías contarnos un poco de tu experiencia? 16. Si la respuesta anterior fue NO. ¿Te has sentido discriminado de otra forma? 17. ¿Cuál crees que es la mayor problemática de los e-sports? 18. En una palabra, ¿cómo describirías el mundo de los e-sports?

Mapa de entrevistas

Introducción	Banco de preguntas
Hola! Somos un equipo de Toulouse Lautrec y estamos realizando un trabajo de investigación sobre "La remuneración de los deportes electrónicos entre mujeres y hombres a nivel de Latinoamérica". Teniendo en cuenta que eres un apasionado a este mundo de los e-sports, tu opinión es muy importante para nosotros. Esta encuesta no demora más de diez minutos, además, es anónima y la información sólo será usada para nuestro proyecto. Gracias	1. Cuéntanos sobre ti (edad, ocupación, hobbies) 2. A qué e-sports te dedicas? 3. Alguna vez recibiste remuneración económica por practicar este e-sport? 4. Si la respuesta fue sí. Cómo se te presentó esta oportunidad? 5. Consideras que las oportunidades laborales en los e-sports son de fácil acceso para todos? 6. En qué medios sueles ver estas oportunidades laborales con más frecuencia? 7. Por qué crees que las personas a cargo de convocatorias optan por estos medios? 8. Crees que sería útil que exista una red social laboral para compartir estas oportunidades de forma más masiva? 9. Qué te gustaría encontrar en esta red social laboral además de ofertas laborales?

Recopilación de datos



Copilar

El círculo social influye mucho

Tienen miedo a caer en estereotipos

Los e-sports no son su única fuente de ingreso

Existen muchos estereotipos de género y xenofobia

Rangos por nivel

Los más jovenes son lo que suelen tener más tiempo para competir

Hobbys diferentes de cada una aparte de jugar online

La comunidad suele ser tóxica

Solo hay ligas mayores

Jugar en tiempos libres es común

La mayoría participa en e-sports para equipos

Es un mundo altamente competitivo

La industria ha creado oportunidades laborales para creadores de contenido

La comunidad de los e-sports creció significativamente en la pandemia

Constancia para jugar y crear contenido

La experiencia es un requisito en convocatorias de empleo

Organizar

TOXICIDAD	OPORTUNIDADES LABORALES	COMUNIDAD
Existen estereotipos muy marcados que afectan la tranquilidad de la comunidad	Existen estereotipos muy marcados que afectan la tranquilidad de la comunidad	Desde la pandemia la industria creció en gran magnitud
Es un mundo tan competitivo que puede repercutir en la salud mental y otros problemas	Es un mundo tan competitivo que puede repercutir en la salud mental y otros problemas	Cuentan con otros hobbies a parte de los e-sports

Interpretar



Insight

1. Describimos el contexto...	2. Comunicamos el dilema...	3.Identificamos el porqué...	4.Descubrir motivaciones...	5. Estado ideal
Existen nuevas oportunidades laborales en el mundo de los e-sports	Todas ellas se comunican de forma directa/informal desde grupos de Whatsapp o tuits	No existe un espacio donde se visibilicen estas ofertas	Es una industria con alto potencial para perfiles profesionales	Un espacio donde pueda encontrar ofertas laborales de calidad

"Las ofertas laborales se encuentran principalmente en medios como Whatsapp o Twitter, pero no en redes sociales profesionales"

Encuestas

Sexo	34 % Masculino	15 % Femenino		
Edad	37,5 % 18 - 21 años	37.5 % 22 -25 años	15 % 29 o más	10 % 26 - 28 años
¿De qué país eres?	92.5 % Perú	5 % Venezuela	1 % Paraguay	

¿Por qué te gustan los e-Sports?

Creo que es un deporte contemporáneo que está teniendo una llegada increíble y deja de lado los estereotipos como "solo los atletas son deportistas"	porque soy competitivo y siempre me ha gustado jugar videojuegos desde pequeño	porque me gusta bastante jugar valorant y me adentre gracias a ese juego al mundo de los e sports y me pareció un mundo muy chévere, competitivo, fuera de lo común que solemos ver, creo que es un mundo relativamente nuevo y siento que crece cada vez más	Porque me divierten y comparto con gente que no conozco	competitividad	Desde muy joven siempre me gustaron los videojuegos, y trabajar en e-sports es lo q mejor me pudo pasar
por que me sacan de mi zona de confort	me gusta competir y saber que estoy mejorando	Por la competitividad y por poder representar a tu país	Porque me gusta competir	Me ah ayudado a conocer mucho más, bien sea a personas o habilidades que no pensaba que tenía.	Por que vivo dr esto
Porq te hace olvidar y divertirte	Porque siempre me gustaron los videojuegos y creo que todo puedes manejarse de una manera profesional	Por la constante competencia	La diversión que se trasmite junto a los amigos	Soy fanático desde muy pequeño	por Valorant
Por que es el futuro de los deportes	Por qu son cool	Porque me distrae	Considero que es una rama interesante e innovadora del deporte	Ver la competitividad me gusta bastante	Porque me gusta ver las estrategias que usan los equipos competitivos en los juegos que me gustan.

Encuestas

¿Por qué te gustan los e-Sports?

Porque soy bastante competitivo	Es un hobby, al consumirlos se aprende, por el entrenamiento	Comunidad	porque es un reto y todos los jugadores tienen un ego muy alto y es muy interesante saber como lo desenvuelven en el campo	adrenalina	porque los considero emocionantes y me gusta la competititividad
Es divertido	Me divierten y sacan mi lado competitivo	Es muy divertido el competitivo en linea	Por qué demuestran el nivel competitivo	Al tener las bases de un deporte convencional, que son la competitividad el trabajo en equipo (en la mayoría) y la excelencia/destreza en el ámbito, sumado a el hecho de el ocio y diversión que pueden generar los mismos juegos en sí tanto en el ámbito competitivo como el casual.	Soy Gamer desde mi infancia y es uno de los contenidos que más consumo
Porque el competitivo es entretendo y me gustan los mobas	Por que es todo lo que está bien en la vida de un gamer	Por que me parece interesante y soy fanático es un vicio			

Respecto a los e-sports, indica en qué escala te identificas. Siendo 1: poco aficionado y 5: muy aficionado

58.8 % eligieron 3 | 19.4 % eligieron 4 | 11.8 % eligieron 5

Encuestas

¿Has tenido algún sponsor? 82.9 % No | 17.1 % Si

En base a la pregunta anterior ¿Qué tipo de apoyo te dieron? 50 % Retribución economica | 30 % Canje | 30 % Publicidad | 20 % Nunguno

¿Alguna vez has recibido discriminación por tu género? 82.5 % No | 17.5 % Si

Si la respuesta anterior fue SÍ. ¿Podrías contarnos un poco de tu experiencia?

- bueno normalmente, desde siempre creo que he jugado algún juego en línea y hablo en el, los hombres en muchas ocasiones, no todas, suelen sorprenderse y otros te insultan de manera machista, con chiste súper estúpidos como, prepará un sandwich o cosas sexuales
- Solo por ser mujer empiezan a insultarme
- Por ser mujer zzz
- Es muy común para las chicas recibir insultos cuando activas tu micro o cuando ven el user con algún nombre femenino. Ningún juego en los que he participado ha sido la excepción
- Por alguna extraña razón ahora los Heteros somos repudiados por muchos.

Si la respuesta anterior fue NO. ¿Te has sentido discriminado de otra forma?

- No
- Probablemente por no conocer tanto el juego y/o jugar mal en partidas competitivas
- entre chile argentina y perú nos molestamos con nuestra nacionalidad pero algunos siento que si lo dicen en serio
- nunca
- si, al no conocerte o por no tener experiencia en otros juegos no te suelen respetar

Encuestas

Si la respuesta anterior fue NO. ¿Te has sentido discriminado de otra forma?

SI, POR NACIONALIDAD	A veces por la nacionalidad	A veces por no jugar tan bien	por ser peruano	Xenofobia en diferentes juegos	Xenofobia, clasismo, racismo, lo típico de cualquier juego
Si, dentro de los videojuegos la comunidad es muy tóxica. Racismo, clasismo, machismo, etc	tal vez en algunas ocasionas podemos fallar y te culpan por eso	Por la nacionalidad	no	Xenofobia	Por ser peruano
Sí, suelen discriminar mucho por nacionalidad	En ningún momento percibí discriminación ya sea por etnia o procedencia.	Ninguna	Xenofobia en diferentes juegos	No particularmente	Racismo, malditos pitucos.

¿Cuál crees que es la mayor problemática de los e-sports?

La toxicidad	La toxicidad	Ninguna	Puede ser que a veces es muy inalcanzable llegar a un nivel ya que tienes que dedicarle bastantes horas y esfuerzo, cosa que no es para todos pero es igual que todos los deportes cuando quieres llegar a una meta bastante alta	la toxicidad	no tengo una muy definida, no sé tanto tanto del tema o de sus contratos, pero siento igual que hay más presencia de hombre y me gustaría que poco a poco haya más público femenino, haciendo espacios seguros
solo hay de mayor liga	solo hay de mayor liga	en peru es, la amplia amistad que se tienen. El hecho de que por amistad algunos equipos pasen asi por así no deja lucir a otros teams	las amistades, para estar en un buen equipo muchas veces no solo debes tener nivel si no que debes conocer a alguien que sea conocido en la escena	El apoyo de los padres	El poco control que tienen sobre su comunidad.
Que no llegue a mucha gente, o se fomente a grandes escalas	Los CEOs que se quiere chingar a su staff y jugadoras	El no saber perder y atacar al otro	El poco apoyo que se reciben	la toxicidad en los juegos y la timidez	Dogger

Encuestas

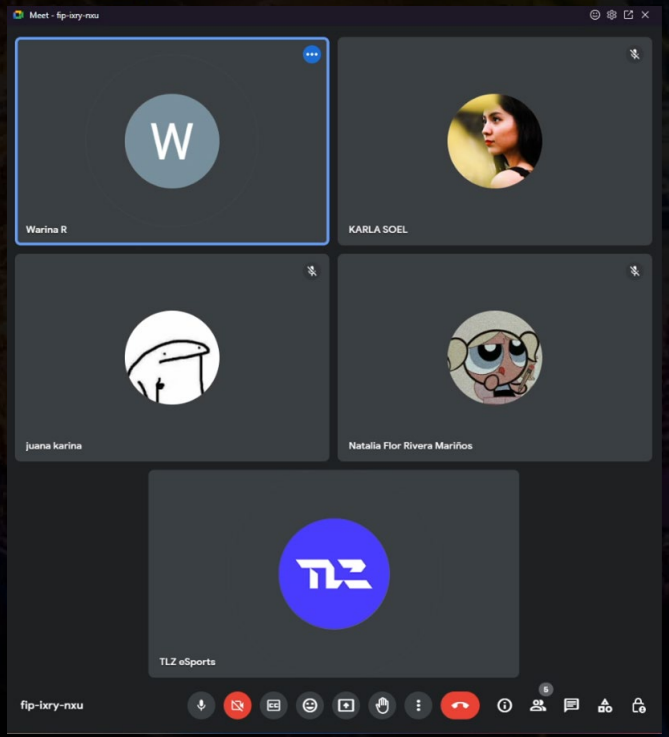
¿Cuál crees que es la mayor problemática de los e-sports?

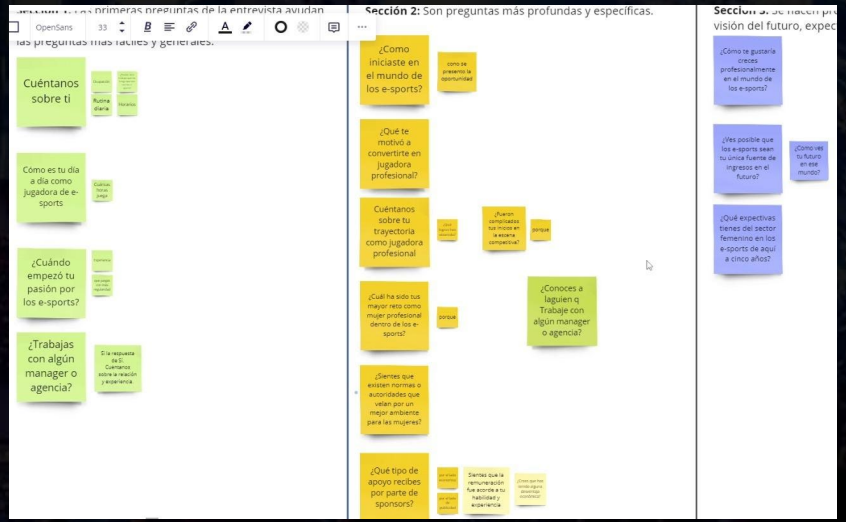
QUE SE FIJAN SOLO EN LAS PERSONAS QUE TIENEN FANÁTICOS PERO NO EN LAS GRANDES PROMESAS QUE SOLO JUEGAN POR DIVERSIÓN COMO YO XD	En latam, el proceso esta muy atrasado y la falta de bootcamps para que se puedan preparar los jugadores	La endeble organización de eventos presenciales / virtuales donde las marcas puedan invertir en publicidad	La toxicidad y que mucha gente tenga como única motivación ser mejor en un juego	Aún no se ve como un "deporte real" que te permita hacer una carrera por lo que el apoyo y formación profesional es pobre en Perú
La falta de regulación y logística a nivel general pero me encanta como van surgiendo microgestiones como TLZ	hacer sus competiciones en más países	La falta de sponsor	la toxicidad y/o la desigualdad de genero	Las comunidades tóxicas
No hay jugadores???	Falta de apoyo, Hate, envidia y competencia no sana	La toxicidad de algunos jugadores	Bugs	El estigma de poca profesionalidad que formaron ciertas personas que no le dan el lugar a el "deporte" en si.
La aceptación del público como un deporte	Aún no tiene gran relevancia en el país, e imagino que los salarios no deben ser muy competitivos aqui	Que aún falta abarcar mayor parte del público		

En una palabra, ¿cómo describirías el mundo de los e-sports?

Chido	Entretenido	Magico	Entretenido	Magico	Potencial	Tóxico
complicado	Variedad	Genial	Comunidad y amistades			

Entrevistas





Entrevistas

“Creo que debe existir una plataforma específica para equipos en búsqueda de jugadores.” (antes de saber de LEVELS)

-Óscar “Okami”





“Vivir solo de los eSports, es muy complicado.”

-Angel “Sorck”

Entrevistas

“Las oportunidades laborales no suelen estar muy a la vista.”

–Stephano “Cuves”





“Estaba buscando organizaciones por Twitter.”

-Leandro “Mezzu”

Entrevistas

“Sí, sería util una red social laboral de eSports. ”

-Jair “Hubbs”





“Si hubiera registros (información pública) de un jugador sería más fácil contratarlo.”

-Moisés “Swagg”

Entrevistas

Mira las entrevistas completas aquí.

https://youtu.be/RYI-ErA7y-w

Arquetipo: Jugador competitivo



Zaya4

¿Qué dice/piensa?

profesional en los eSports, con habilidades destacadas y logros reconocidos en su campo. Posee una apariencia moderna y se distingue como un experta en los videojuegos relevantes.

¿Qué dice/piensa?

Reconoce la legitimidad de los eSports como disciplina competitiva y se esfuerza por alcanzar el éxito profesional. Cree en la igualdad de oportunidades y en la creación deun ambiente inclusivo.

Comportamientos

¿Cómo vive el problema?

Participa en competencias, busca patrocinio y colaboración con equipos. Perfecciona sus habilidades, se mantiene actualizadoa con las últimas tendencias y desarrolla su presencia en las comunidades de jugadores.

Qué es importante saber de ella:

Dedica tiempo y esfuerzo en entrenamiento constante para mantener su competitividad. Interactúa activamente en plataformas de streaming y establece conexiones en la industria.

Pains y Gains

¿Qué le duele?

Experimentar día a día la toxicidad en un ambiente muy competitivo de por sí. Así como los bajos ingresos por jugar profesionalmente.

¿Qué le duele?

Busca igualdad de oportunidades, reconocimiento por sus habilidades y logros, apoyo de patrocinadores y equipos, y un entorno inclusivo que permita su crecimiento y desarrollo profesional en los esports.

Reto de diseño

Arquetipo		Dolor / necesidad		Insight
Jugador competitivo	le duele/necesita	No saber como encontrar más oportunidades de crecimiento laboral en esa industria tan competiiva.	por que	No saber donde compartir su experiencia laboral para destacar en su ámbito de manera digital y amigable.

¿Cómo podríamos **crear un espacio atractivo y profesional para que pueda colocar su experiencia dentro de los eSports ?**

acción o intención

Jugador competitivo

arquetipo

destacar frente a su competencia y encontrar un trabajo estable dentro de la industria de los eSports.

efecto deseado

Arquetipo: Lider



Edgard

¿Qué dice/piensa?

Un CEO de un equipo de eSports, con experiencia y habilidades para gestionar y representar jugadores profesionales. Apariencia profesional y profundo conocimiento de la industria.

¿Qué dice/piensa?

Comprende la importancia de la gestión efectiva y está comprometido(a)en impulsar el éxito de los jugadores. Reconoce el potencial y oportunidades en los eSports.

Comportamientos

¿Cómo vive el problema?

Busca talentosos jugadores y profesionales, los representa en negociaciones y brinda apoyo en su carrera. Se mantiene actualizado(a) en tendencias y eventos.

Qué es importante saber de ella:

Establece relaciones sólidas consus jugadores, trabajadores y patrocinadores, maneja su imagen y perfil público en los eSports.

Pains y Gains

¿Qué le duele?

Falta de apoyo monetario y desafíos en la búsqueda de oportunidades para sus jugadores.

¿Qué le duele?

Reconocimiento, oportunidades de crecimiento y un ambiente laboral favorable para el éxito de los jugadores profesionales en los eSports y de su organización.

Reto de diseño

Arquetipo		Dolor / necesidad		Insight
Lider	le duele/necesita	Falta de apoyo monetario y desafíos en la búsqueda de oportunidades para sus jugadores.	por que	Los esports son un sector en crecimiento, pero bastante informal en la mayoría de los casos.

¿Cómo podríamos **hacer que tengan cierta seguridad en apostar por mujeres como participantes activas en su organización?**

acción o intención

Organizaciones

arquetipo

Generar un efecto positivo y aumentar la taza de oportunidades para las mujeres.

efecto deseado

Arquetipo: colaborador



Leo

¿Qué dice/piensa?

Es un creativo apasionado por el diseño gráfico y la transmisión en vivo. Crea gráficos personalizados, overlays y escenas para streamers, mejorando la estética y la identidad visual de sus transmisiones.

¿Qué dice/piensa?

Valora la creatividad y la adaptabilidad. Reconoce la importancia del diseño visual en el éxito de los streamers. Busca siempre innovar y satisfacer las necesidades específicas de cada cliente.

Comportamientos

¿Cómo vive el problema?

Experimenta el desafío de mantener un flujo constante de trabajo y clientes. A veces lucha por encontrar el equilibrio entre la calidad y los plazos ajustados, enfrentando la presión de cumplir las expectativas.

Qué es importante saber de ella:

Tiene una sólida habilidad para comprender la visión del streamer y traducirla en diseños creativos y atractivos. Está al tanto de las últimas tendencias y herramientas de diseño.

Pains y Gains

¿Qué le duele?

Le preocupa no estar al tanto de las últimas tendencias y perder oportunidades. Siente frustración cuando los clientes no comprenden la importancia del diseño en su contenido.

¿Qué le duele?

Desea un flujo constante de clientes y proyectos emocionantes que le permitan demostrar su valía en la industria. Busca reconocimiento por su contribucióny aspira a construir una sólida reputación en la comunidad de eSports.

Reto de diseño

Arquetipo		Dolor / necesidad		Insight
Colaboradores	le duele/necesita	La experiencia es obligatoria cuando únicas	por que	no te toman en cuenta por estar iniciando

¿Cómo podríamos **hacer que sea mas fácil conseguir experiencia laboral**

acción o intención

Colaboradores

arquetipo

poder conseguir experiencia laboral y al mismo tiempo mostrar la de uno

efecto deseado

Arquetipo: Creador de contenido



Carlos

¿Qué dice/piensa?

Un joven creador de contenido en un ambiente altamente competitivo se esfuerza para mantenerse relevante ante su publico.

¿Qué dice/piensa?

Sabe lo importante de mantenerse relevanteen las redessociales por eso invierte mucho de su tiempo planeando nuevas dinámicas para su canal.

Comportamientos

¿Cómo vive el problema?

Sabe que no es el único creador de contenido por eso trata de mantenerse al tanto de las novedades del momento, en las redes, trata de conseguir colegas que esten en el mismo rubro y al mismo tiempo trata de no hacer caso al hate de algunos de la comunidad

Qué es importante saber de ella:

Poder crear una comunidad y poder entrar a comunidades con otros creadores de contenido.

Pains y Gains

¿Qué le duele?

EL ambiente altamente competitivo tener que aguantar la toxicidad en la comunidad, pasar por un bloqueo creativo y no poder sacar contenido nuevo.

¿Qué le duele?

Estar al tanto de las novedades y poder establecer contactos no solo con otros creadores de contenido si no tambien poder colaborar con marcas.

Reto de diseño

Arquetipo		Dolor / necesidad		Insight
Creadores de contenido	le duele/necesita	Tener un bloque creativo puede ser muy perjudicial ya que tiene que mantenerse relevante para llamar la atención del publico	por que	Uno no puede enterarse de todo lo que pasa en el mundo de los eSports

¿Cómo podríamos

Un lugar para enterarse de las novedades del momento

acción o intención

Creadores de contenico

arquetipo

poder tener información del momento para generar ideas nuevas de contenido

efecto deseado

Propuesta de valor

Jugador competitivo

Gain Creators (Creadores de Beneficios)

Oportunidades laborales gracias a red de contactos
Hacer conexiones con organizaciones de alto nivel.
Mostrar un perfil destacado.

Propuesta de Valor

Plataforma digital para compartir su perfil profesional , además de poder hacer conexiones con amistades o con organizaciones importantes que brinden oportunidades laborales en la industria de los eSports.

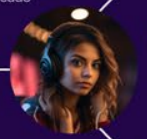
Pain Relievers (Alivios para dolores)

Recibir información de ofertas laborales.
Enterarse de torneos importantes

¿Cómo podríamos promover oportunidades laborales de calidad en la industria de los e-Sports?

Gain (Beneficios)

- Trabajo estable y sostenible como jugador o jugadora
- Experiencias en torneos y competencias de preferencia profesionales
- Aumentar su valor en el mercado



Jobs to be done (Trabajos por hacer)

- Entrenar y mejorar diariamente
- Conseguir red de contacto de alto nivel
- Buscar activamente oportunidades

Gain (Dolores)

- Toxicidad en la comunidad
- Ambiente laboral competitivo
- Efectos secundarios por rutina poco saludable

Propuesta de valor

Lider

Gain Creators (Creadores de Beneficios)
- Plataforma de Búsqueda de Talentos
- Programas de Capacitación Personalizada
- Eventos de Networking Virtuales

Propuesta de Valor

Una agencias de talentos donde poder establecer contacto con promesas del game

Pain Relievers (Alivios para dolores)
- Herramientas de Gestión Avanzadas
- Diversificación de Ingresos Inteligente
- Mejora de Imagen Estratégica

¿Cómo podríamos promover oportunidades laborales de calidad en la industria de los e-Sports?

Gain (Beneficios)
- Tener un equipo saludable física y mentalmente.
- Conseguir alianzas comerciales.
- Tener un equipo eficiente.



Jobs to be done (Trabajos por hacer)
- Conseguir sostenibilidad para su organización
- Posicionar a su organización
- Conseguir auspiciadores
- Conseguir relevancia mediatica
- Delegar responsabilidades

Gain (Dolores)
- No alcanzar los objetivos planteados
- Mala reputación
- Mala organización interna.

Propuesta de valor

Colaboradores

Gain Creators (Creadores de Beneficios)

- Una bolsa de trabajo de oportunidades específicamente dentro de la industria e-Sport
- Estabilidad económica
- Cartera de clientes

Propuesta de Valor

Una plataforma digital donde mostrar su trabajo y proyectos personales

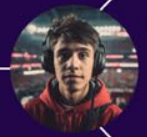
Pain Relievers (Alivios para dolores)

- Guía de otros profesionales
- Encontrar consejos laborales relacionados a su industria
- Encontrar oportunidades laborales con facilidad

¿Cómo podríamos promover oportunidades laborales de calidad en la industria de los e-Sports?

Gain (Beneficios)

- Conseguir un trabajo a la altura de sus habilidades y conocimientos.
- Conseguir clientes con mas facilidad
- Asegurar un buen ingreso en una industria que esta en crecimiento



Jobs to be done (Trabajos por hacer)

- Mantenerte al tanto de las novedades del mercado
- Conseguir red de contactos
- Buscar activamente oportunidades
- Mantener un buen perfil laboral

Gain (Dolores)

- Trabajar en una industria en constante cambios
- La experiencia en la industria es un requisito
- Su trabajo influye directamente en la imagen de la marca

Propuesta de valor

Creador de contenido

Gain Creators (Creadores de Beneficios)

- Estar dentro de los radares de posibles patrocinios
- Poder conseguir alianzas estratégicas con otros strimers

Propuesta de Valor

Obtener mas contenido en una plataforma donde conseguir noticias del momento y alianzas con otros creadores de contenido

Pain Relievers (Alivios para dolores)

- Poder estar al tanto de las tendencias del momento
- Brindar seguridad mediante un espacio cómodo, dinámico y con normas.

¿Cómo podríamos promover oportunidades laborales de calidad en la industria de los e-Sports?

Gain (Beneficios)

- Crecer en redes sociales
- Colaborar con marcas
- Colaborar con otros creadores de contenido



Jobs to be done (Trabajos por hacer)

- Seguir creando contenido para no perder relevancia
- Mantener siempre el contacto con su comunidad
- Planear nuevas dinámicas para nuevos contenidos
- Entorno inclusivo que permite crecimiento y desarrollo profesional para todos

Gain (Dolores)

- Ambiente altamente competitivo
- Toxicidad en la comunidad
- Tener un bloqueo creativo
- Un segundo trabajo para cubrir gastos para los que recién empiezan

Ideación

	Jugador competitivo	Lideres	Colaboradores	Creador de contenido
	Una plataforma digital para compartir sus logros y highlights como jugador competitivo, logrando mostrar su habilidad y potencial de cara a posibilidades oportunidades laborales.	Una agencia de Talento Digital Especializada en Gaming: Descubre, conecta y colabora con promesas emergentes de los eSports.	Una Portafolio digital donde mostrar su trabajo y proyectos relacionados a los eSports.	Una plataforma donde conseguir alianzas/colaboraciones con otros creadores de contenido.
Características de la Propuesta de Valor	Un espacio para promover visibilización del jugador. Oportunidades laborales gracias a red de contactos Hacer conexiones con organizaciones de alto nivel.	Reclutadores expertos en la industria. Red de contactos de nivel. Ambiente amigable e información confiable.	Portafolio Digital. Énfasis en los trabajos. Visibilidad mejorada. Centrado en el descubrimiento.	Red de contactos. Perfiles personalizados. Perfil con datos claves actualizados en tiempo real (como estadísticas). Búsqueda por juego, perfil o tipo de contenido.
Creadores de beneficios	Recibir información de ofertas laborales. Enterarse de torneos importantes	ener una red de contactos. Feedback de tus habilidades y conocimientos. Espacio donde podrán recibir oportunidades labores.	Visibilidad de sus experiencia laboral en el rubro. Disponibilidad de ofertas laborales. Espacio profesional y dinámico.	Alianzas estratégicas para visibilizar a los creadores de contenido. Filtro personalizado en cada búsqueda.
Aliviadores de dolores	Perfiles con insignia de destacado de competencias ganadas. Reducir la falta de conocimiento de eventos importantes de la industria.	Normas establecidas para tener un ambiente cómodo para todos Conocimiento y guía de reclutadores profesionales	Contenido profesional para que sea visto más como un deporte. Normas establecidas para tener un ambiente cómodo para todos	Mejorar y ampliar su red de contactos. Perfiles destacados. Compartir información relevante y actualizada.
Tipo de innovación	RADICAL	INCREMENTAL	INCREMENTAL	DISCONTINUA
Viabilidad y factibilidad	Accesible para stakeholders De interés para la comunidad Reconocimiento hacia la comunidad Alcance masivo	Única agencia de talentos en la industria gaming. Necesita una inversión. Un espacio digital seguro y accesible para el P.O. y la comunidad. Necesita una inversión.	Nueva red social única en la industria gaming Necesita una inversión Accesible para el P.O. Espacio para publicidad Un espacio digital seguro para la comunidad	Necesita una inversión Accesible para el P.O. Recursos estratégicos disponibles.

Desarrollo

Propuesta de valor	Título	Resumen	¿Cómo funciona la idea?	Personas involucradas
Una plataforma digital para compartir sus logros y highlights como jugador competitivo, logrando mostrar su habilidad y potencial de cara a posibilidades oportunidades laborales.	LEVELS	Una red social laboral para facilitar la búsqueda de oportunidades laboral y red de contactos en la industria de los e-sports	1. Se unen todo tipo de perfiles relacionados a la industria (empleados y empleadores) 2. Completan sus perfiles profesionales o cv digital con una descripción, experiencia laboral, logros, etc. 3. Los perfiles empresariales (empleadores) podrán publicar convocatorias de fácil aplicación 4. El resto de perfiles podrá conectar con otros usuarios, publicar lo que piensan, sus logros, noticias, etc.	Jugadores profesionales Líderes Colaboradores Creador de contenido

Modelo de negocio

8. Aliados clave

- Equipos y organizaciones de eSports.
- Eventos y competencias de la industria.
- Influencers del sector/creadores de contenido y figuras relevantes.
- Empresas de tecnología y desarrollo de software.
- Fuentes de financiamento empresarial.

7. Actividades Clave

- Desarrollo y mantenimiento de la plataforma.
- Promoción y marketing para atraer usuarios y empresas.
- Facilitación de conexiones entre talento y empleadores.

6. Recursos clave

- Base de datos de talento y empresas.
- Programadores web y diseñadores web y gráficos.
- Servidores, hosting web.

2. Propuesta de valor

La plataforma laboral exclusiva para los esports. Donde jugadores, creadores de contenido y trabajadores del sector pueden conectar con empresas en búsqueda de talento.

4. Relación con los clientes

Una relación digital con una interfaz amigable para el público, el cliente interactuará con las funciones y herramientas de la aplicación, desde el registro hasta la búsqueda de contactos. Igualmente, brindaremos atención al cliente.

3. Canales

- Página web y un app móvil.
- Redes sociales: Instagram, Tiktok, Twitch, Discord y Facebook

1. Segmento de clientes: Arquetipos

- Jugador competitivo
- Lideres
- Colaboradores
- Creadores de contenido

9. Presupuestos

- Desarrollo y mantenimiento de la plataforma.
- Marketing y promoción.
- Mantenimiento de servidores
- Seguridad y protección web.
- Personal para soporte y atención al cliente.
- Costos operativos y de tecnología.

5. Fuentes de ingreso

- Suscripciones especiales para empresas.
- Rondas de inversores.
- Publicidad y patrocinios en la plataforma.
- Suscripciones Premium con características adicionales.
- Comisiones por contratación exitosa de talento.

Competencia

	Competencia 1	Competencia 2
Producto / Servicio	Grupos en redes	LinkedIn
Breve descripción	Comunidades de Whatsapp o Twitter que comparten contenido de valor y oportunidades laborales de forma directa	Red social profesional para hacer networking, contenido de valor y oportunidades laborales formales
¿En qué se parece a mi solución?	Se enfoca únicamente en la comunidad de los e-sports	Funciona como un portal de empleo mediante conexiones entre perfiles profesionales y empresariales de los usuarios.
¿En qué se diferencia de mi solución?	Le daremos más formalidad	Nuestra propuesta se enfoca en perfiles de la industria de deportes electrónicos, a diferencia de LinkedIn que es más global ya que se puede conseguir oportunidades laborales de cualquier rubro.

Modelo de negocio MVP

8. Aliados clave

- Equipos y organizaciones de eSports.
- Grupos de comunidades que buscan oportunidades laborales

7. Actividades Clave

- Promoción y marketing para atraer usuarios y empresas.
- La publicación de oportunidades laborales en la industria de los eSports en lima

6. Recursos clave

- Diseñadores
- Publicistas
- Computadora
- internet

2. Propuesta de valor

Perfil de Instagram enfocado en compartir ofertas laborales de la industria de los eSports.

4. Relación con los clientes

Una relación digital amigable, el cliente podrá ver las oportunidades laborales que se encuentren vigentes

3. Canales

- Instagram
- facebook

1. Segmento de clientes: Arquetipos

- Jugador competitivo
- Lideres
- Colaboradores
- Creadores de contenido

9. Presupuestos

- Inversión de publicidad (60 soles)
- Marketing y promoción

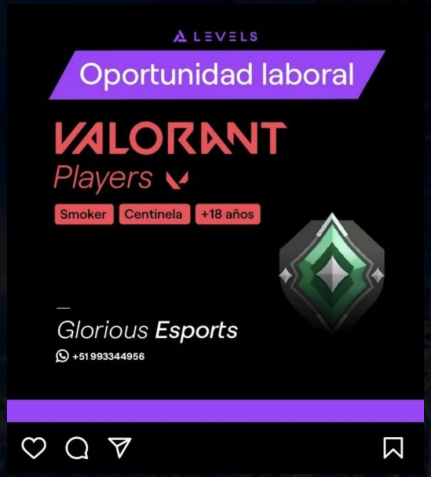
5. Fuentes de ingreso

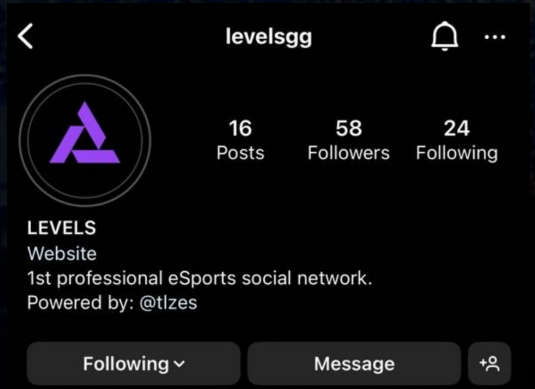
- Comisiones por acuerdo
- Gestión de anuncios

MVP

Se creó un MVP en el cual se compartían convocatorias laborales. Nos dirigimos a jugadores profesionales y a líderes de equipo, con contenido acorde a cada público como vemos en los ejemplos.

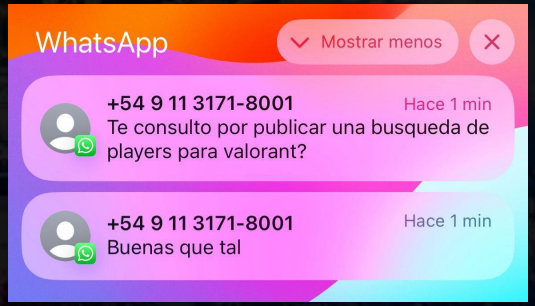


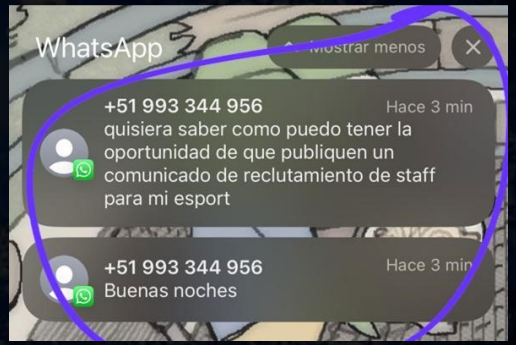


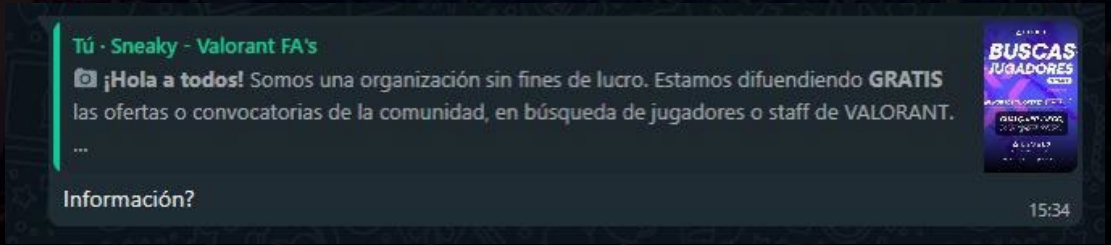


MVP

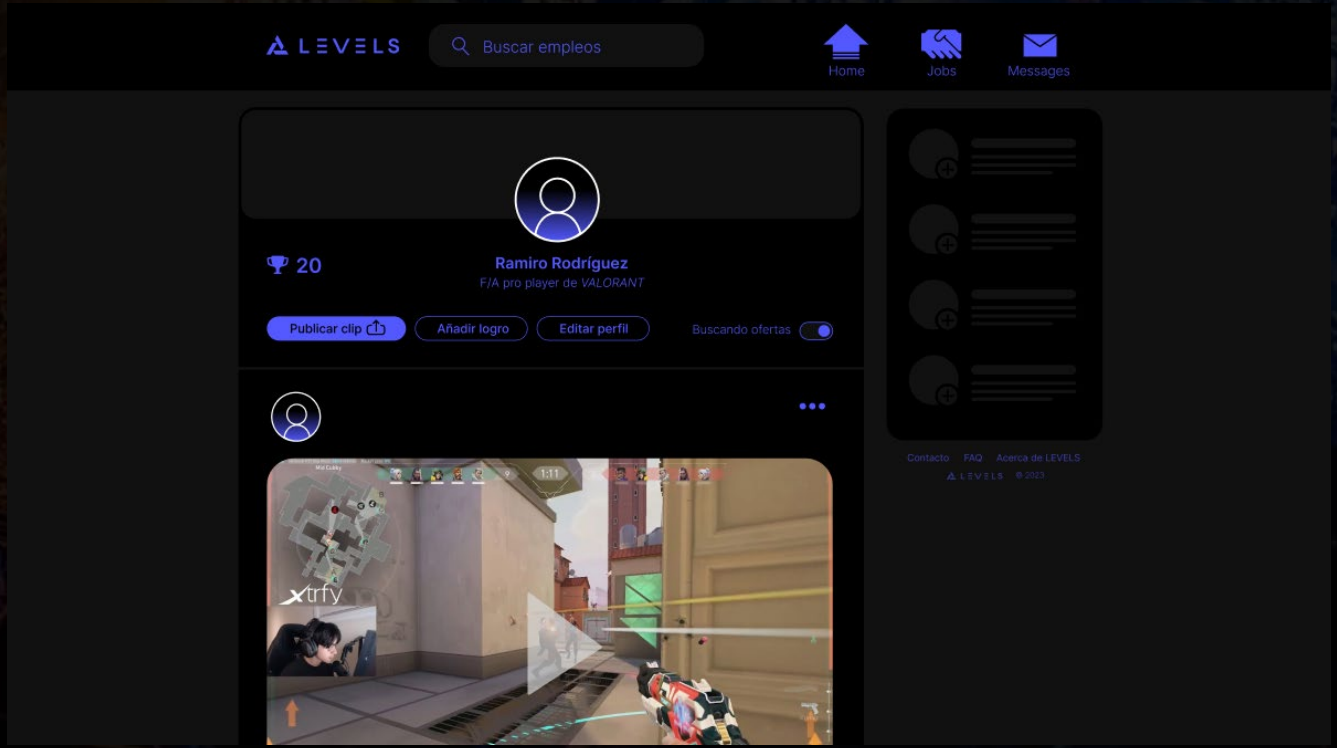
Las publicaciones fueron de gran acogida por la comunidad, la cual mostró interés y tuvo consultas sobre el proyecto.



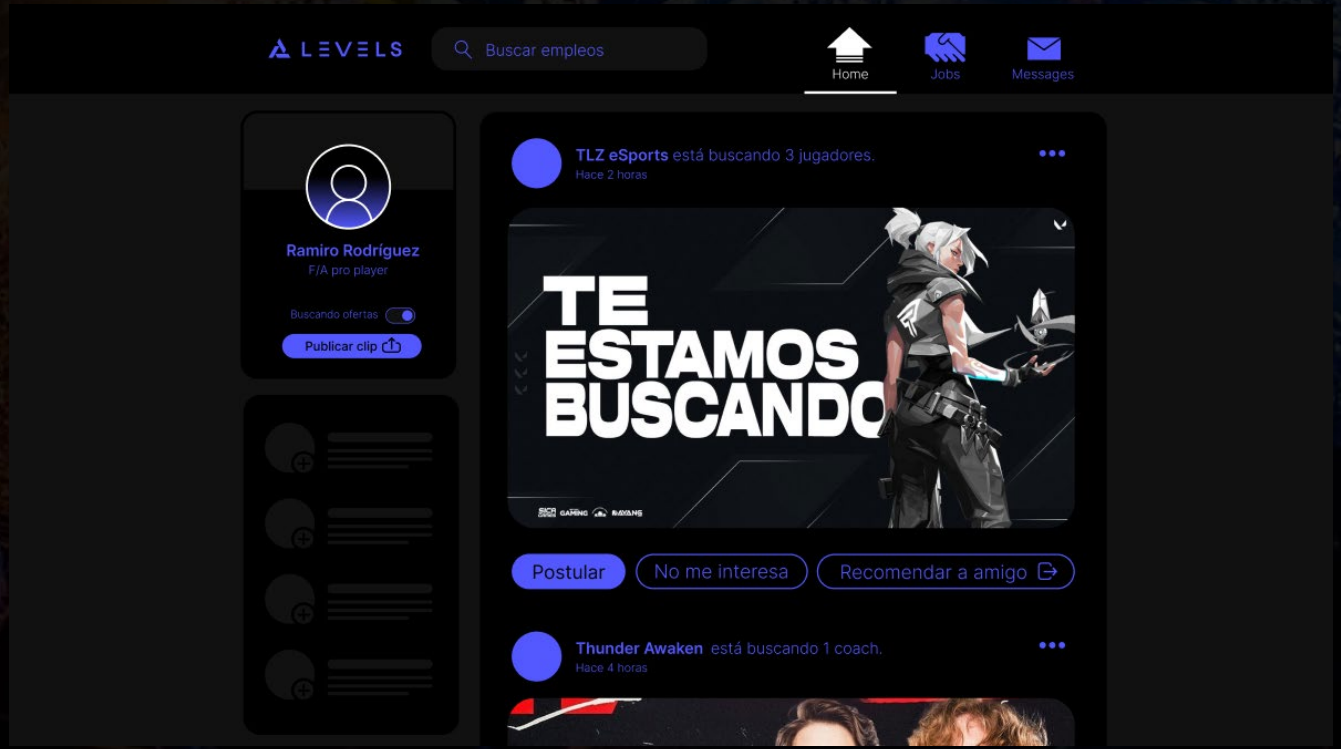




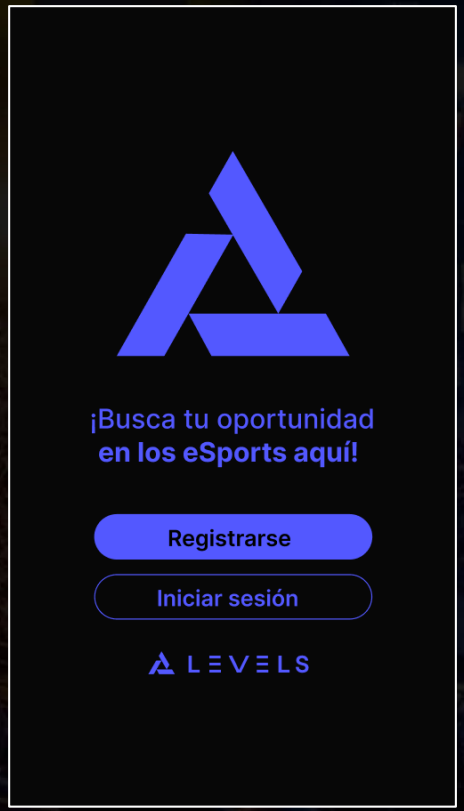
Prototipo

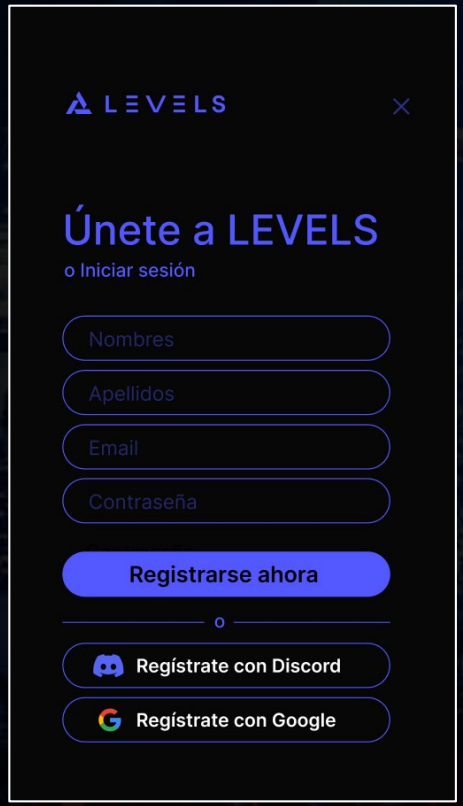

LEVELS
Buscar empleos
Home
Jobs
Messages
20
Ramiro Rodríguez
F/A pro player de VALORANT
Publicar clip
Añadir logro
Editar perfil
Buscando ofertas
Contacto
FAQ
Acerca de LEVELS

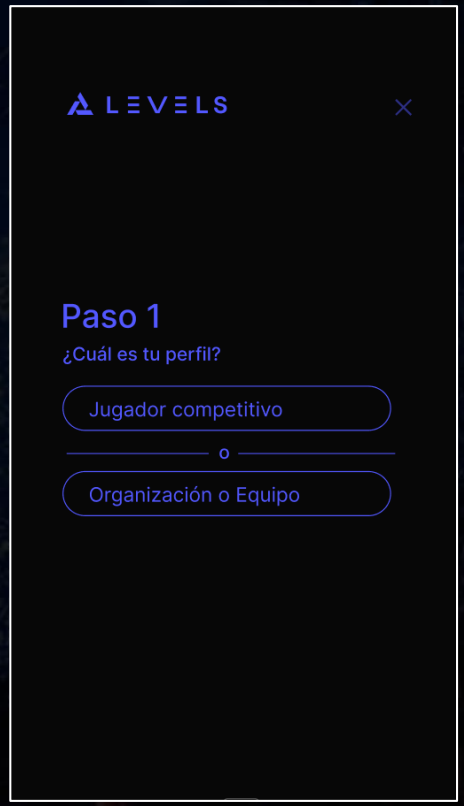
Prototipo


LEVELS
Buscar empleos
Home
Jobs
Messages
Ramiro Rodríguez
F/A pro player
Buscando ofertas
Publicar clip
TLZ eSports está buscando 3 jugadores.
Hace 2 horas
TE ESTAMOS BUSCANDO
Postular
No me interesa
Recomendar a amigo
Thunder Awaken está buscando 1 coach.
Hace 4 horas

Prototipo


¡Busca tu oportunidad
en los eSports aquí!
Registrarse
Iniciar sesión
LEVELS


LEVELS
Únete a LEVELS
o Iniciar sesión
Nombres
Apellidos
Email
Contraseña
Registrarse ahora
o
Regístrate con Discord
Regístrate con Google


LEVELS
Paso 1
¿Cuál es tu perfil?
Jugador competitivo
o
Organización o Equipo

Prototipo

LEVELS

Paso 2

Completa tu perfil

Sube tu primer highlight



Publicar el clip

Omitir

LEVELS

Paso 3

Completa tu perfil

Selecciona tu juego actual:

VALORANT

Seleccionar

LEVELS

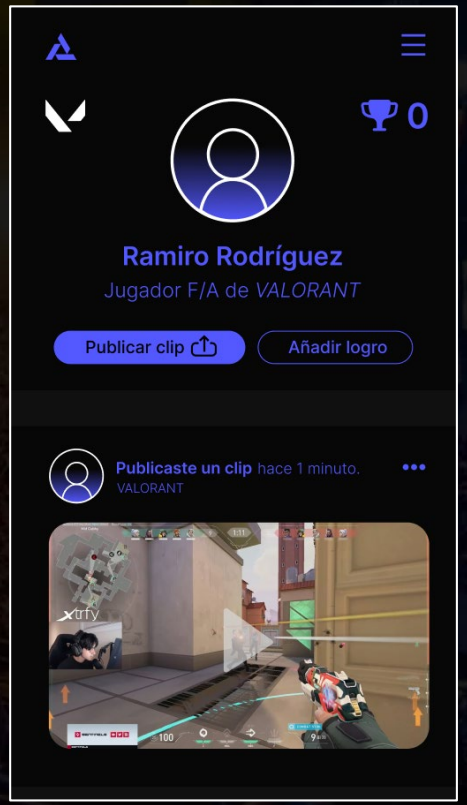
Paso 4

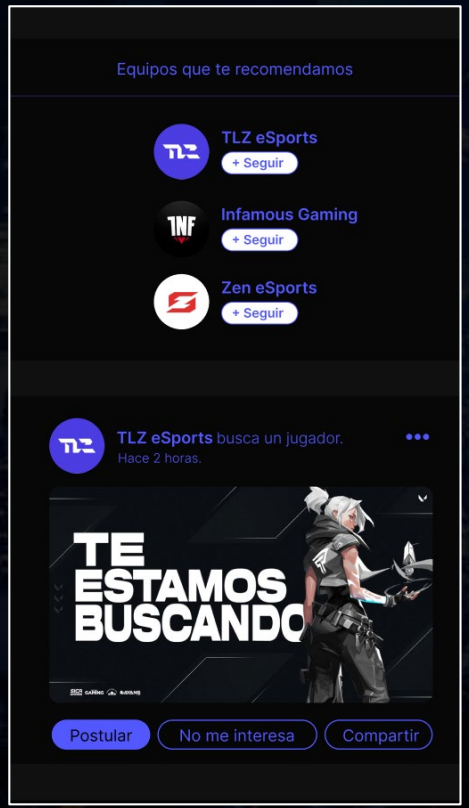
Completa tu perfil

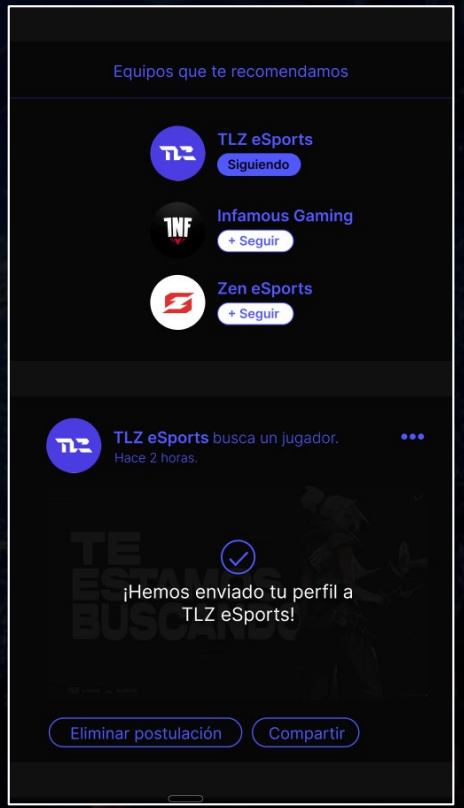
Elige lo que define tu disponibilidad:

- Inactivo
- Agente libre (F/A)
- Con equipo temporal
- Con equipo

Prototipo


0
Ramiro Rodríguez
Jugador F/A de VALORANT
Publicar clip
Añadir logro
Publicaste un clip hace 1 minuto.
VALORANT


Equipos que te recomendamos
TLZ eSports
+ Seguir
Infamous Gaming
+ Seguir
Zen eSports
+ Seguir
TLZ eSports busca un jugador.
Hace 2 horas.
TE ESTAMOS BUSCANDO
Postular
No me interesa
Compartir


Equipos que te recomendamos
TLZ eSports
Siguiendo
Infamous Gaming
+ Seguir
Zen eSports
+ Seguir
TLZ eSports busca un jugador.
Hace 2 horas.
¡Hemos enviado tu perfil a TLZ eSports!
Eliminar postulación
Compartir

Lienzo de presupuesto

Gastos únicos

Recursos producción	Branding	Logo, identidad visual, manual de marca, diseño de papelería y merchandising, plantillas de publicaciones para Social Media.	S/ 2,000 (pago único)				S/ 2,000
Recursos administrativo	Herramientas de trabajo	Laptop	S/ 2,500	+	Celular	S/ 1,000	S/ 3,500
						TOTSAL	**S/ 5,500**

Lienzo de presupuesto

Gastos mensuales

Recursos producción	Social Media	Equipo freelance	S/ 1,600	+	Pauta digital	S/ 500	S/ 2,100
Recursos administrativo	Planes	Plan móvil	S/ 100.00				S/ 100
Recursos financieros	préstamos	Cuotas	S/ 1,000 por 12 meses				

TOTSAL **S/ 3,200**

MVP

Inversión única

- Branding
- Recursos administrativos

S/ 5,500

Inversión mensual

- Social Media
- Plan móvil

S/ 2,200

MVP

Inversión a 3 meses

Inversión única	Inversión mensual	TOTAL
S/ 5,500	S/ 6,600	S/ 12,100

App

Retorno de inversión
en 2 años

- Escalabilidad
- Comisiones por acuerdo
- Espacio publicitario
- Gestión de anuncios
- Servicio Freemium

S/ 18,000 - S/ 24,000


LEVELS
CONECTANDO JUGADORES