

## Avalon Studios. Empresa de Videojuegos de Letras

### Avalon Studios. Letters Video Game Company

**Miguel Sebastián Rijo Peralta**  
*Universidad Autónoma de Santo Domingo*  
[enfoquesuasd@gmail.com](mailto:enfoquesuasd@gmail.com)

Fecha de recepción: 20/4/24  
Fecha de aceptación: 3/9/24

#### Resumen

Un negocio de videojuegos es una actividad empresarial que consiste en la venta de productos relacionados con los videojuegos (consolas, controles, juegos, adaptadores y otros). Otra actividad propia de esta empresa se da cuando se alquilan las consolas con acceso a Internet para que los clientes jueguen durante un tiempo determinado. Los videojuegos que tienen una finalidad educativa son beneficiosos para el desarrollo cognitivo, emocional y social de escolares y adolescentes. Además de fomentar el interés y la adopción de la tecnología desde temprana edad, desarrollan el pensamiento crítico, las habilidades del trabajo en equipo, abren la mente a nuevos universos creativos y generan experiencias prácticas de aprendizaje. En este proyecto de emprendimiento se trata de crear una propuesta que utilice los aspectos lúdicos de los videojuegos aplicados a las obras literarias seleccionadas y queridas por todos, clásicas y modernas.

#### Palabras clave

Emprendimiento, videojuegos, obras literarias, gamificación y aprendizaje.

#### Abstract

A video game business is a business activity that consists of the sale of products related to video games (consoles, controls, games, adapters and others). Another activity of this company occurs when consoles with Internet access are rented for customers to play for a certain time. Video games that have an educational purpose are beneficial for the cognitive, emotional and social development of schoolchildren and adolescents. In addition to promoting interest and adoption of technology from an early age, they develop critical thinking, teamwork skills, open the mind to new creative universes and generate practical learning experiences. This entrepreneurial project is about creating a proposal that uses the playful aspects of video games applied to literary works selected and loved by all, classic and modern.

#### Keywords

Entrepreneurship, video games, literary works, gamification and learning

## 1. Introducción

### 1.1 Descripción de la propuesta

Avalon Studies es una propuesta de emprendimiento para desarrollar una empresa de videojuegos, con sede en Santo Domingo Este, República Dominicana. Estamos comprometidos a ofrecer una experiencia de juegos memorables que transporten a los jugadores a mundos fantásticos inspirados en las obras literarias más queridas, clásicas y modernas. Debemos tener en cuenta que la industria de videojuegos puede dividirse en “videojuegos para divertirse” (entertainment), para capacitarse y ta “Videojuegos apps” (applied games).

En la República Dominicana los videojuegos se ven en general como un pasatiempo, pero poco a poco emerge un sector que entiende que hay posibilidades de negocio con este tipo de producciones. En los últimos años surgen comunidades de jóvenes y adolescentes que han comenzado a identificar los videojuegos como fuente de ideas desde el punto de vista profesional. Entre ellos destaca la Comunidad Dominicana de Desarrolladores de Videojuegos.

### Ideas y objetivos

- Desde un punto de vista social, los videojuegos fomentan la interacción social, el aprendizaje, y el entretenimiento. Desde el punto de vista empresarial, representa una oportunidad lucrativa en un mercado en crecimiento.
- Esta idea surgió a partir de la pasión personal por los videojuegos, por la curiosidad de cómo se desarrollan y de cómo se lleva a cabo la escritura o la narrativa de los mismos, principalmente.
- Mi objetivo principal es ofrecer servicio que proporcione una experiencia de juegos memorables, que transporten a los jugadores a mundos fantásticos inspirados en las obras literarias más queridas,

además crear juegos de calidad, y la construcción de una comunidad de jugadores comprometidos.

## 2. Desarrollo

### 2.1 Aspectos fundamentales

Aunque todavía hay partes que no se han definido, como los presupuestos y lo que se relaciona con la contratación de personal técnico que se necesita, lo que sí podemos indicar son algunos aspectos a tomar en cuenta para un desarrollo efectivo de esta propuesta:

- Conocer el mercado: entender las tendencias actuales, las preferencias de los jugadores, y conocer a la competencia.
- Talento creativo: contar con un equipo de artistas, diseñadores, y desarrolladores de calidad.
- Marketing y distribución: ejecutar una comercialización y distribución efectiva.
- Calidad: priorizar la calidad en todos los aspectos durante el desarrollo del juego.
- Cultura empresarial sólida: fomentar un ambiente positivo y colaborativo.
- Soporte continuo: proporcionar actualizaciones de manera periódica, parches, y soporte técnico al cliente.

En cuanto al desarrollo operativo del proyecto, se requiere de una serie de condiciones y recursos para ejecutar esta propuesta de emprendimiento de manera efectiva:

- Un espacio de trabajo adecuado, acogedor, y áreas específicas.
- Un personal talentoso y diverso.
- Equipo tecnológico de primera.
- Contratar el personal necesario para cubrir todas las áreas.

- Contar con un presupuesto de partida.
- Gestionar y planificar de manera detallada los proyectos.
- Comunicación efectiva.

## 2.2. Misión, visión y valores

**Misión.** Crear experiencias de juego únicas que fusionen la nostalgia de los estilos retro con la riqueza narrativa de obras literarias reconocidas, ofreciendo a los jugadores una escapatoria inmersiva a mundos imaginativos y emocionantes.

**Visión** Convertirnos en un referente global en la industria de los videojuegos, celebrados por nuestra innovación en la narrativa y el diseño retro, así como por nuestra capacidad para cautivar a audiencias de todas las edades a través de la magia de la literatura y la tecnología.

**Valores.** Destacamos los siguientes:

**Creatividad:** nos esforzamos por pensar de manera innovadora y desafiar los límites establecidos en el diseño de videojuegos.

**Integridad:** actuamos con honestidad y transparencia en todas nuestras interacciones, tanto internas como externas.

**Pasión por la literatura y los videojuegos:** nos apasiona tanto la literatura como los videojuegos, y esta pasión impulsa nuestro trabajo diario.

**Excelencia:** buscamos la perfección en cada aspecto de nuestro trabajo, desde la narrativa hasta la jugabilidad y el diseño visual.

**Comunidad:** valoramos y respetamos a nuestra comunidad de jugadores, y nos esforzamos por involucrarlos y escuchar sus comentarios en todo momento.

## 3. Relación de esta propuesta con el mundo de la lingüística

Así como la literatura funciona de base para la inspiración de nuevos videojuegos, también el conocimiento lingüístico provee a estos recursos de gamificación de nuevas estrategias comunicativas, basadas en el desarrollo de argumentos y en la aplicación más precisas de las técnicas narrativas del autor. Algunos aspectos relacionados son:

**Narrativa y diálogo:** la lingüística puede influir en cómo se desarrolla la narrativa y se presentan los diálogos en los videojuegos. Los lingüistas pueden asegurarse de que los diálogos sean auténticos y reflejen fielmente el estilo y tono de las obras literarias originales.

**Traducción y localización:** la lingüística es crucial en el proceso de traducción y localización. Estos pueden garantizar que las traducciones sean precisas y respetuosas al contenido original, tomando en cuenta las diferencias culturales y lingüísticas de cada región.

**Análisis textual computacional:** la lingüística computacional podría ser utilizada para analizar y procesar grandes cantidades de texto, y para extraer información relevante que pueda ser utilizada en el diseño de niveles, misiones o personajes dentro de los juegos.

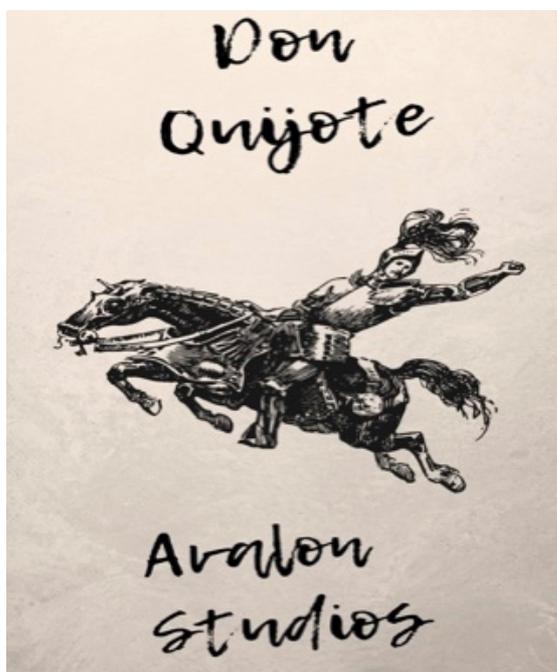


Imagen del que será nuestro primer videojuego



Imagen promocional del Avalon Studios

#### 4. Bibliografía

- Catalá, I. (2018). Plan de empresa para la creación de una empresa de videojuegos. Universidad Politécnica de Valencia. <http://hdl.handle.net/10251/113562>
- Campos, J. (2024). "En República Dominicana hay desarrolladores de videojuegos muy buenos a nivel técnico y empírico". Listín Diario. [https://listindiario.com/la-vida/20240229/republica-dominicana-hay-desarrolladores-videojuegos-buenos-nivel-tecnico-empirico\\_797613.html](https://listindiario.com/la-vida/20240229/republica-dominicana-hay-desarrolladores-videojuegos-buenos-nivel-tecnico-empirico_797613.html)
- CDDV - Comunidad Dominicana de Desarrolladores de Videojuegos. (s.f). [https://www.facebook.com/groups/cddvorg/?locale=es\\_LA](https://www.facebook.com/groups/cddvorg/?locale=es_LA)
- Rivas, L. (2018). El mercado de los videojuegos en la República Dominicana. [https://acceso.prochile.cl/wp-content/uploads/2018/08/fmp\\_videojuegos\\_republica\\_dominicana.pdf](https://acceso.prochile.cl/wp-content/uploads/2018/08/fmp_videojuegos_republica_dominicana.pdf)