

Evolución del negocio generado por los videojuegos (en miles de millones)



1.- VIDEOJUEGOS: GRAN NEGOCIO

- ✓ FORTNITE: 9000 MILL € 2018 Y 2019
- ✓ ROBLOX: 29,500 MILL \$ (valor de la compañía en 2020)
- ✓ MINECRAFT: 1,100 MILL \$ (generados en 2020)



!! LES INTERESA GENERAR Y MANTENER USUARIOS !!

**¿COMO SE GENERAN LOS
INGRESOS ECONÓMICOS?**

x PUBLI

x MODELO FREEMIUM:

x *Eliminación de publi*

x *Estrategias de consecución de ayudas/evitación de problemas,*

**x *Versiones mejoradas, premiums o anticipadas,
suscripciones o membresía)***

x ABSTRACCIÓN DEL DINERO:

x MONEDAS PROPIAS:

V-BUCKS/PAVOS:

x ROBUX:

