

UNITED GAMERS



SPELL

WAVE

RESUMEN EJECUTIVO

Una de las mayores industrias del mundo es la de los videojuegos. Actualmente supera los 2.900 millones de usuarios con unos ingresos anuales cercanos a los 176 billones de dólares y está en continuo crecimiento.

Muchos de estos videojuegos, considerados esports, tienen grandes torneos y competiciones internacionales muy populares.

No existen herramientas de entreno para esta modalidad, con lo que los usuarios que quieren mejorar sus habilidades tienen que jugar habitualmente en el propio videojuego.

United Gamers nace en la facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Barcelona y ofrece la primera herramienta de entrenamiento y salud para ayudar a los jugadores a mejorar su rendimiento. Nuestro primer producto está focalizado en entrenar las habilidades más importantes de League of Legends.

Con más de 11 años de historia, más de 120 millones de jugadores mensualmente activos y más de 1.75 billones de dólares de ingresos en 2020, League of Legends es uno de los videojuegos más importantes de la historia y el rey de los esports.

Nos diferenciamos de nuestra competencia por ser los únicos en tener un campo de entrenamiento virtual propio donde los jugadores mejoran sus habilidades, técnico tácticas del videojuego, gracias a la ciencia y metodología aplicada en los deportes colectivos.

*Datos extraídos de la prestigiosa consultora Newzoo



EQUIPO

Mezclamos la energía y dedicación de nuestros miembros más jóvenes con el talento de nuestros expertos en negocio, entrenamiento y tecnología.



Xavi Martínez, Chief Executive Officer
Graduado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (INEFC).
Master Alto Rendimiento en Deportes Colectivos (INEFC y FCB HUB)



Joan Solé, Methodology Director
Catedrático especializado en Planificación Deportiva (INEFC). Preparador físico del FC Barcelona (2001-2007).



Ferran Llobet, Chief Operations Officer
Graduado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (INEFC).
Master Administración de Empresas (The Power MBA).



Mikel Guirao, Chief Product Officer
Graduado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (INEFC). Más de 8 años jugando a League of Legends.



Alex Balcells, Chief Technology Officer
BSc en Computer Engineering (La Salle) & PDD (IE Business School).
Business Intelligence Consultant (Accenture).
CEO Adver2Play.

MANAGEMENT TEAM



EQUIPO ASESOR

Asesorado por profesionales de primer nivel en las áreas más estratégicas de la compañía.

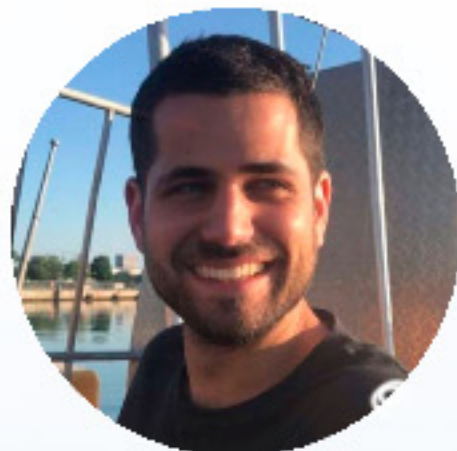
Business Advisors



Guillem Segarra, Business Advisor
Chief Executive Officer en Happy Fresh



Pau Prada, Esports Advisor
Entrenador Profesional de League of Legends en UCAM, S2V, ASUS & KIYF



Sergi Soler, Product Advisor
Project Manager en Social Point



Manuel Pintado, Marketing Advisor
EX-Growth Deliveroo & VERSE.
Launch & Expansion EU Gopuff



Daniel Brotons, Sports Medicine
Doctor en Medicina especializado en Medicina de la Educación Física y el Deporte (UB).



Carles Ventura, Sports Psychology
Graduado en Psicología (UB) y en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (INEFC).

Health Advisors



Xavi Martos, Physical Training
Graduado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (INEFC). Preparador Físico en Formula 1.



Albert Martínez, Sports Nutritionist
Máster en Nutrición (URV).
Nutricionista en varios equipos de fútbol (RCD Espanyol, RCD Mallorca)



PROBLEMÁTICA

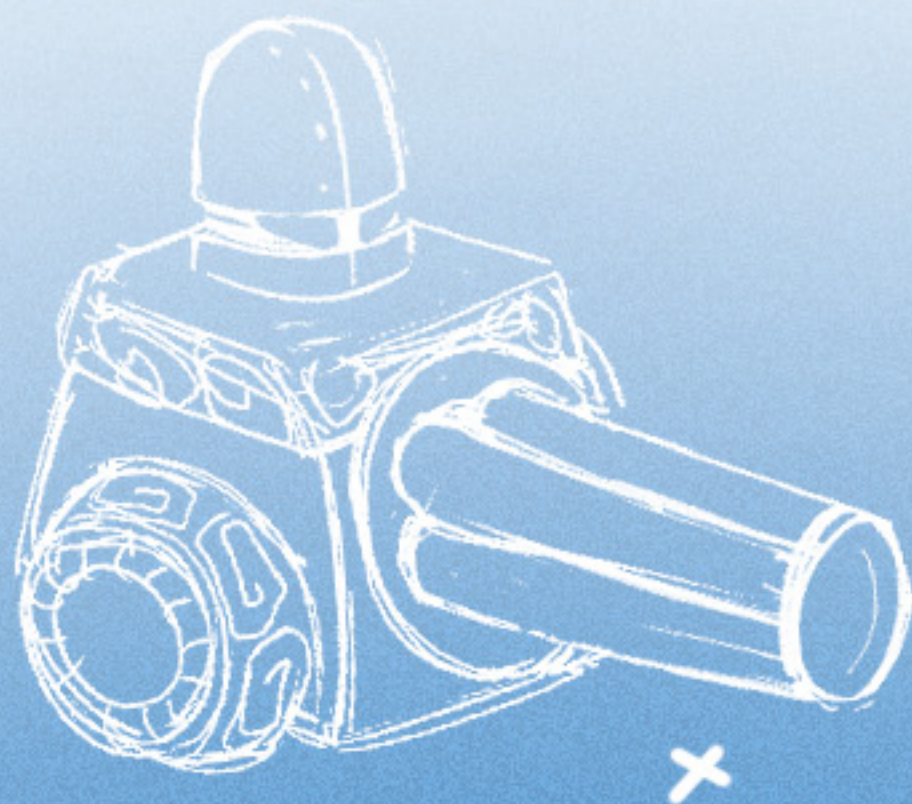
La mayoría de los jugadores y equipos profesionales de esports entrenan haciendo partidas en el propio videojuego, ya que no existen herramientas que les permitan mejorar sus habilidades.

Si hacemos el símil con un deporte de élite como es el fútbol, sería como si los futbolistas entrenaran realizando solo un once contra once. Hoy en día esto es impensable gracias a toda la ciencia y metodología aplicada en deportes colectivos, que deriva en la creación de tareas de entrenamiento que optimizan más el rendimiento.

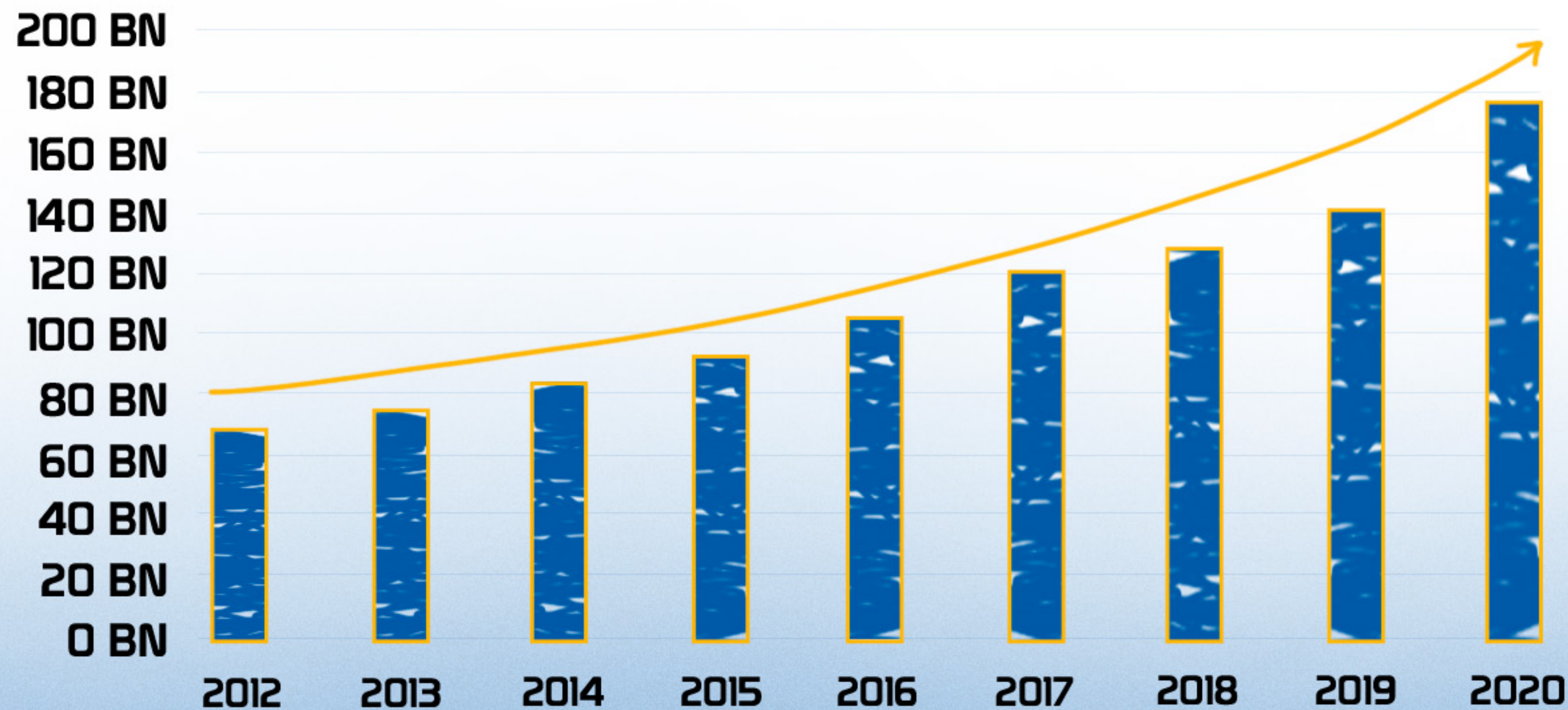


MERCADO

La industria del gaming muestra un crecimiento exponencial los últimos años. El impacto del Covid-19, a diferencia de otros sectores, ha acelerado el crecimiento de la industria.



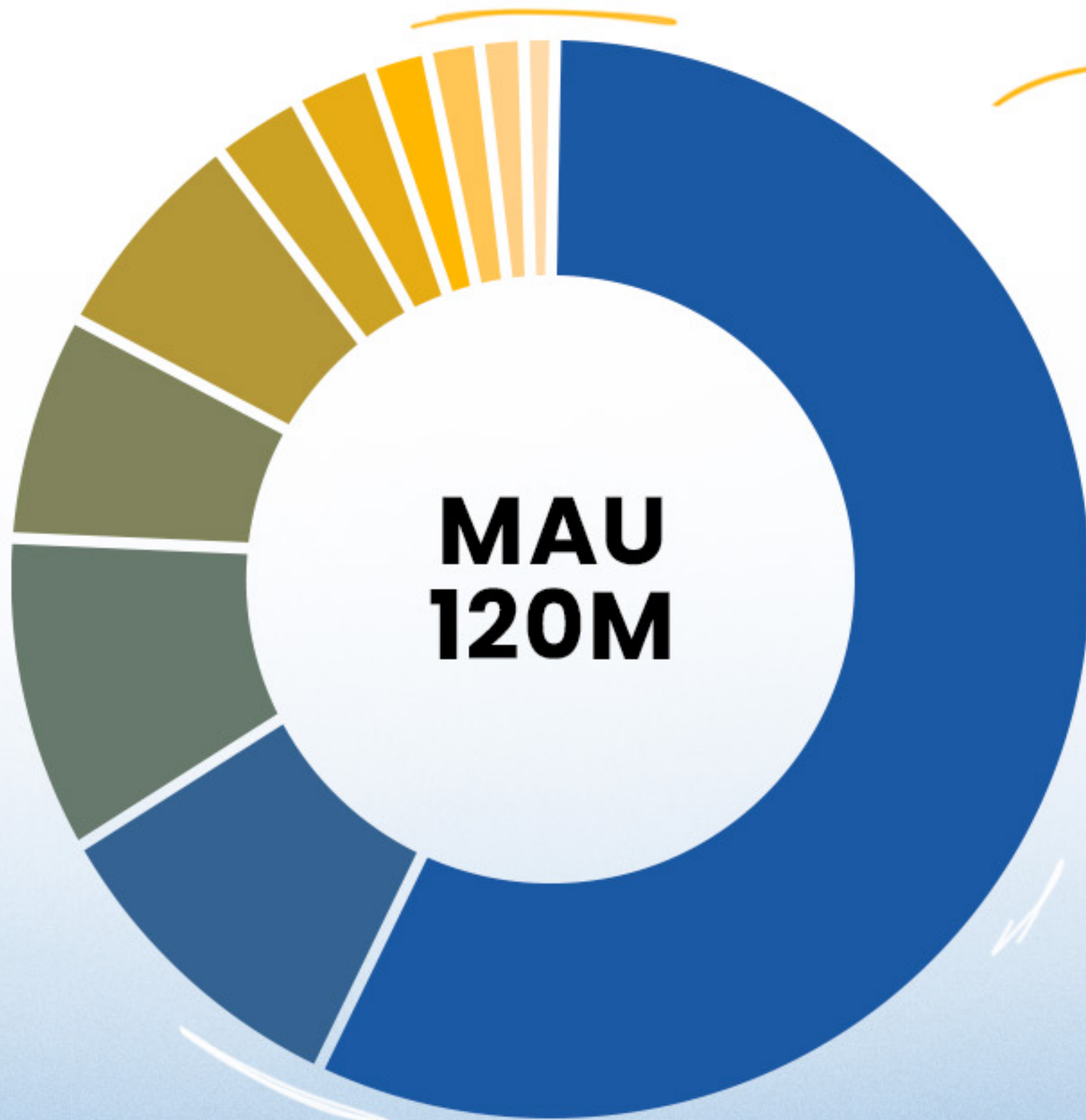
INGRESOS DE LA INDUSTRIA DEL GAMING



CRECIMIENTO 2012-2020 = +154.8%

MERCADO (LEAGUE OF LEGENDS)

Existe una gran comunidad global con China, Europa y EEUU como principales regiones con más jugadores.



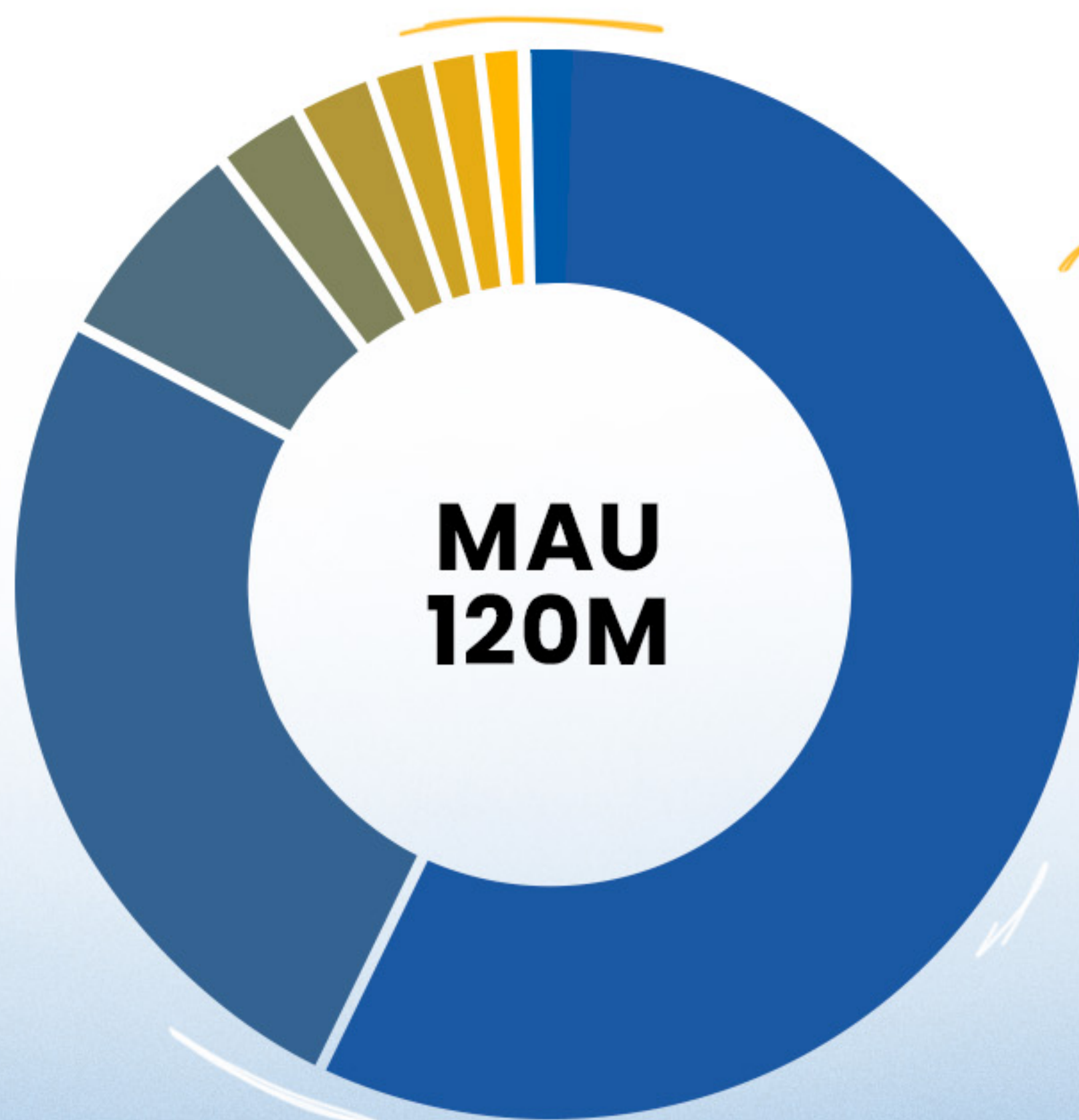
JUGADORES DE LOL POR REGIÓN

- CHINA (57,19%)
- EUROPE WEST (10,43%)
- NORTH AMERICA (10,43%)
- KOREA (6,44%)
- EUROPE NORDIC EAST (6,03%)
- BRAZIL (2,91%)
- TURKEY (2,12%)
- LATIN AMERICA NORTH (1,6%)
- LATIN AMERICA SOUTH (1,54%)
- RUSIA (1,52%)



MERCADO (LEAGUE OF LEGENDS)

Los idiomas Chino e Inglés representan más del 83% de la cuota de mercado.



JUGADORES DE LOL POR IDIOMA

- CHINESE (57,19%)
- ENGLISH (26,29%)
- KOREAN (6,44%)
- SPANISH (3,14%)
- PORTUGUESE (2,91%)
- TURKISH (2,12%)
- RUSSIAN (1,52%)
- JAPANESE (0,38%)



LA SOLUCIÓN

Hemos creado la primera plataforma de entrenamiento y salud para jugadores de esports, desarrollando un campo de entrenamiento virtual que simula el del videojuego.

En éste, los jugadores entrenan sus habilidades en un entorno aislado y más complejo, con el objetivo de mejorar sus mecánicas y su rendimiento.

Entrenando a niveles de dificultad mucho más elevada, al volver al videojuego, se experimenta una mejora sustancial en su rendimiento, ya que el usuario ha desarrollado la capacidad de trabajar esta habilidad de forma mucho más difícil.

“Hemos desarrollado un software digital y escalable que resuelve los problemas de entrenamiento en la industria de los esports.”



PROTOTIPO

Nuestra primera ronda de financiación de 150K € tenía como objetivo desarrollar un prototipo con el que validar la necesidad del mercado y la metodología de entrenamiento.



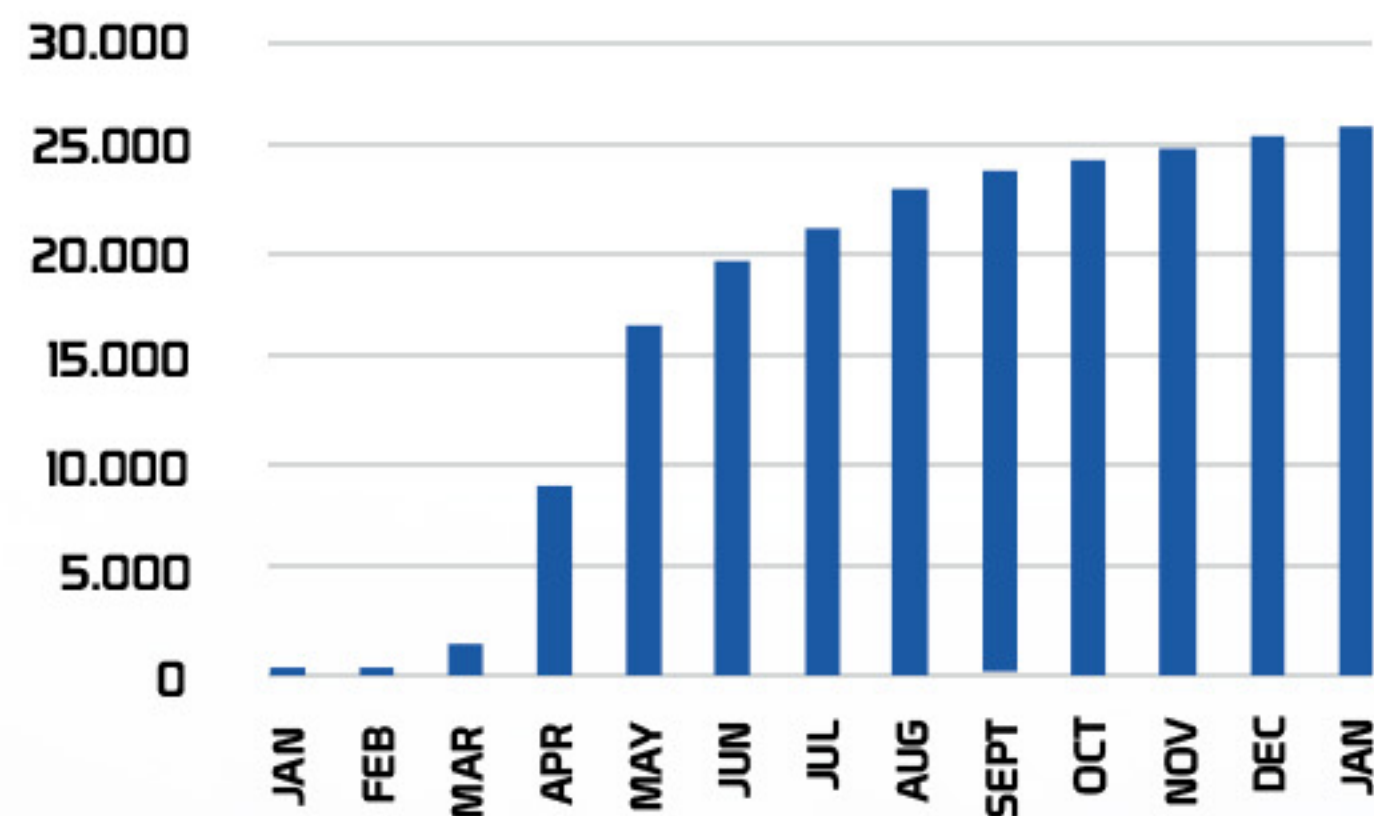
1 ESPORT
LEAGUE OF LEGENDS

METODOLOGÍA
BASADA EN DEPORTES COLECTIVOS

3 TAREAS
1 CALENTAMIENTO + 2 TAREAS LAST HIT

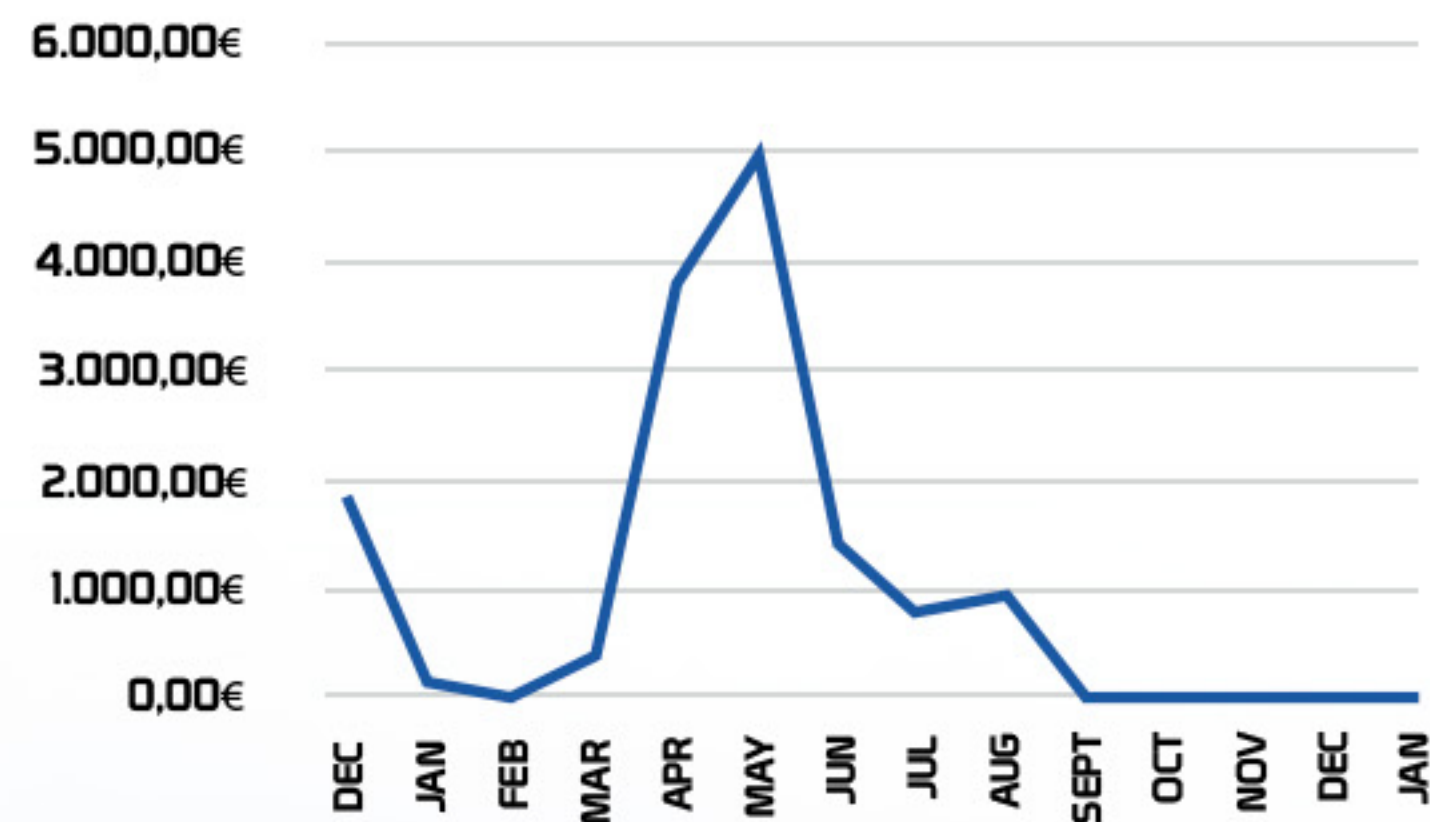
TRACCIÓN

USUARIOS

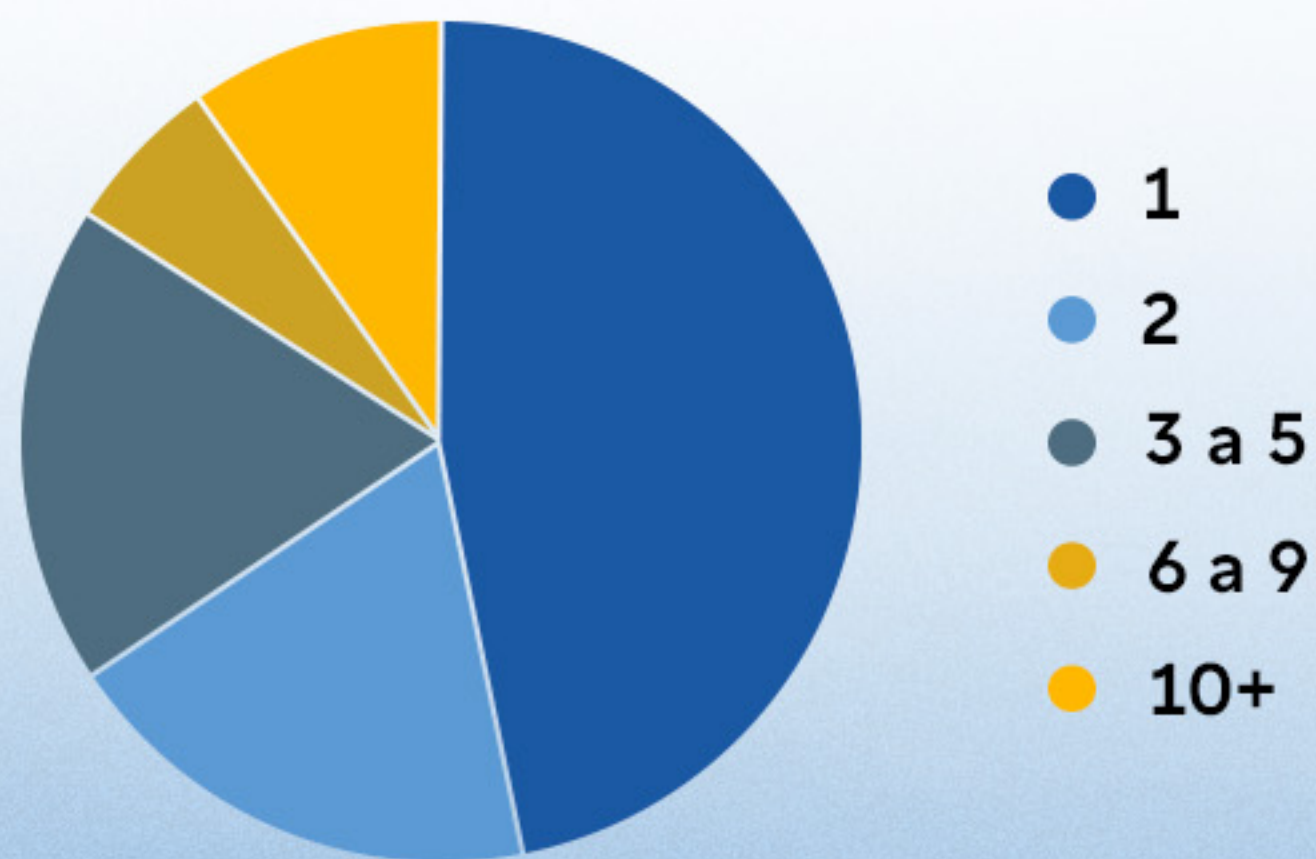


Hemos conseguido más de 27.000 usuarios, con un eCPI < 0,5€ que valida la necesidad del mercado.

GASTOS MKT.



TAREAS/USUARIOS



TIEMPO DE JUEGO DIARIO



ESTUDIO PILOTO

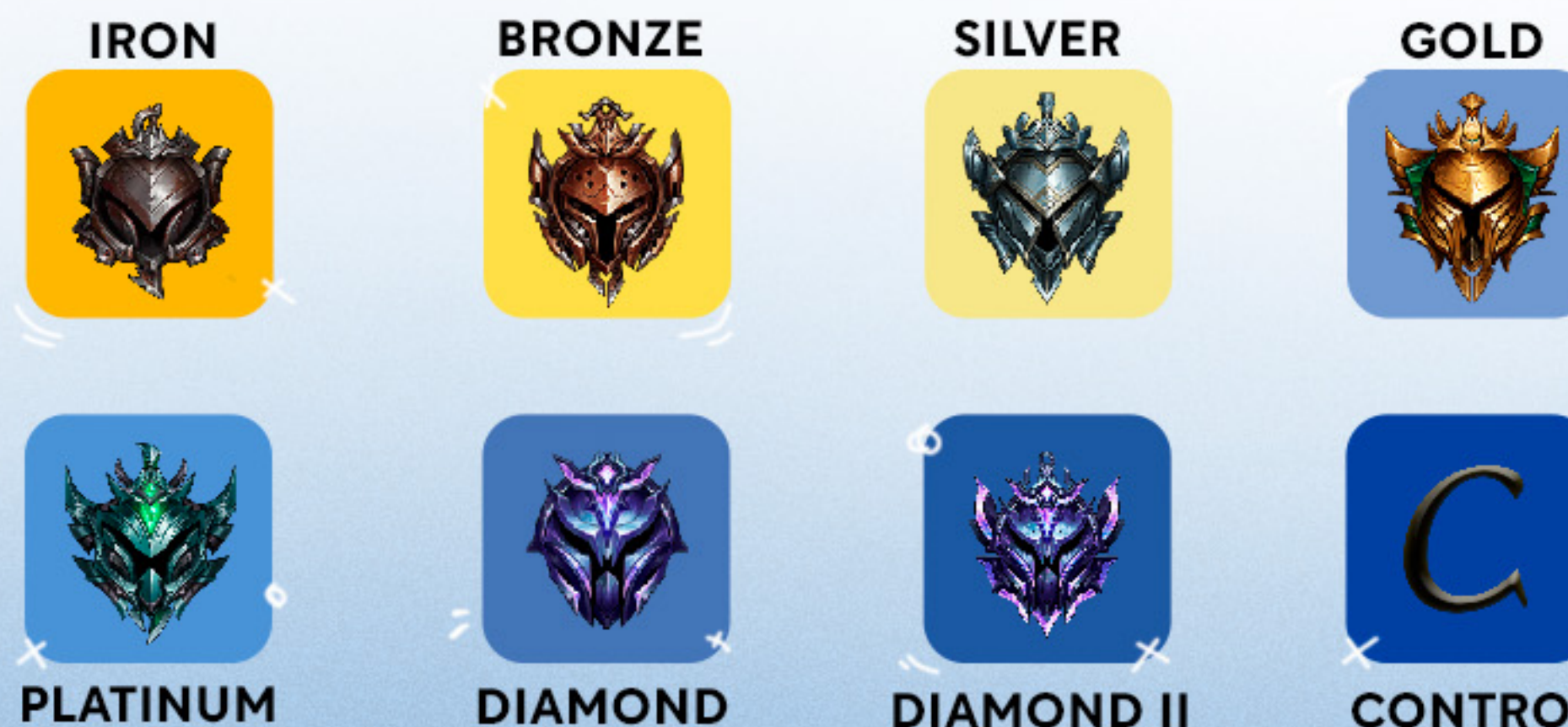
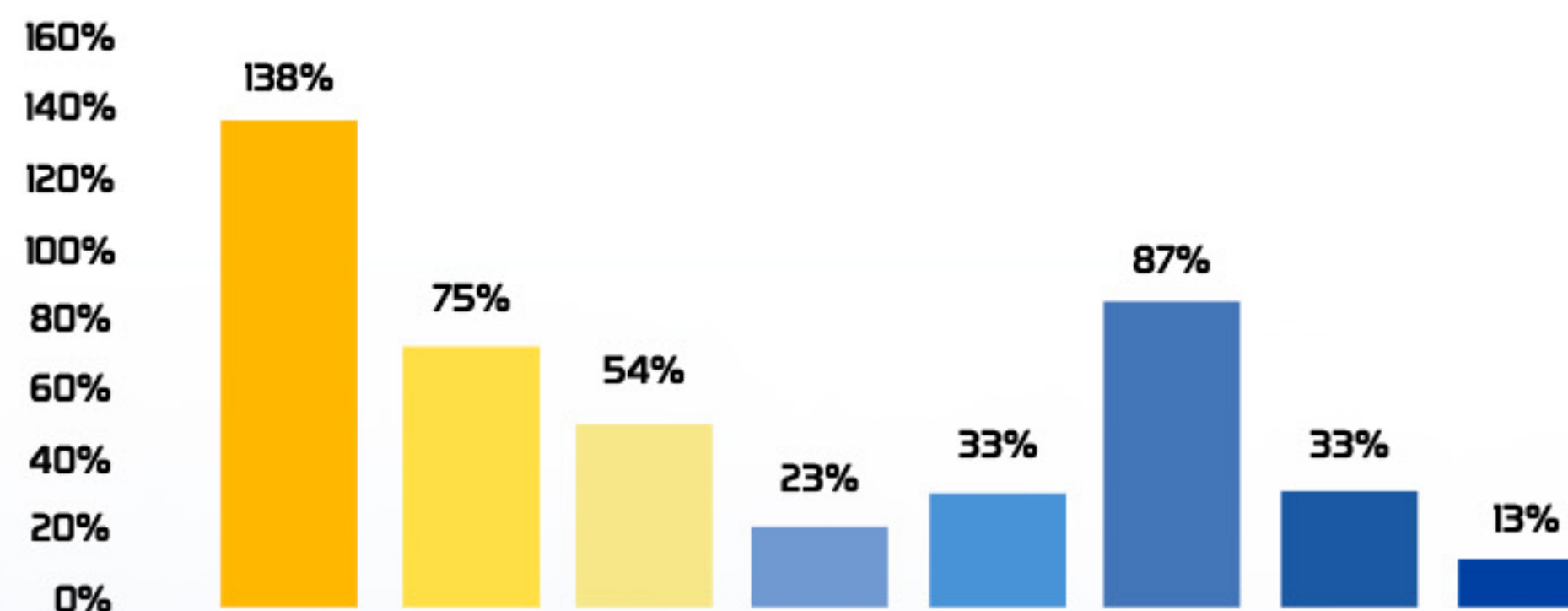
Hemos realizado un estudio piloto, juntamente con la Universidad de Barcelona, donde se mide la eficacia de nuestra herramienta entrenando la mecánica del Last Hit de League of Legends, única habilidad entrenada en el prototipo.

Se han seleccionado jugadores de diferentes niveles que, durante 3 semanas, han entrenado 30 minutos al día con nuestra herramienta y un grupo control que ha “entrenado” jugando al propio League of Legends.

El grupo control mejoró un 13% mientras que los jugadores que utilizaron nuestra herramienta mejoraron de un 23% a un 138% la habilidad en el propio videojuego.

Este estudio confirma que nuestra metodología de entrenamiento funciona.

“ El estudio realizado en la Universidad de Barcelona valida que el programa funciona y que los jugadores mejoran. ”



COMPETENCIA

Existen varias empresas que ofrecen diferentes modalidades de entrenamiento para ayudar al jugador de esports a mejorar.



Ofrecen todo un conjunto de estadísticas del usuario en el videojuego para poder ver su mejora y sus carencias.

El símil con el fútbol, sería: poder contar con toda la información objetiva que los analistas extraen de los partidos y entrenamientos grabados así como del GPS.



Crean video guías para aprender a realizar las mecánicas.

El símil con el fútbol, sería: cuando el entrenador explica conceptos técnicos y tácticos a trabajar durante la semana.



Detectan las carencias de los jugadores y ofrecen condicionantes y consejos para trabajar las habilidades dentro el juego.

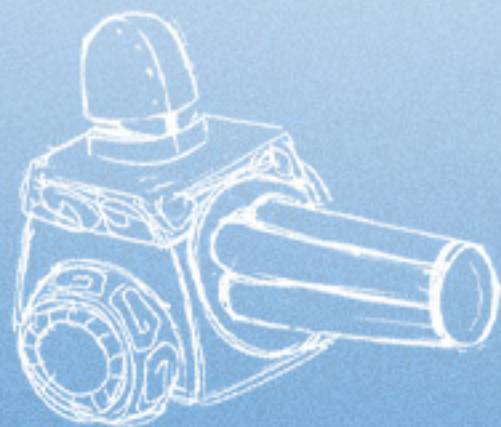
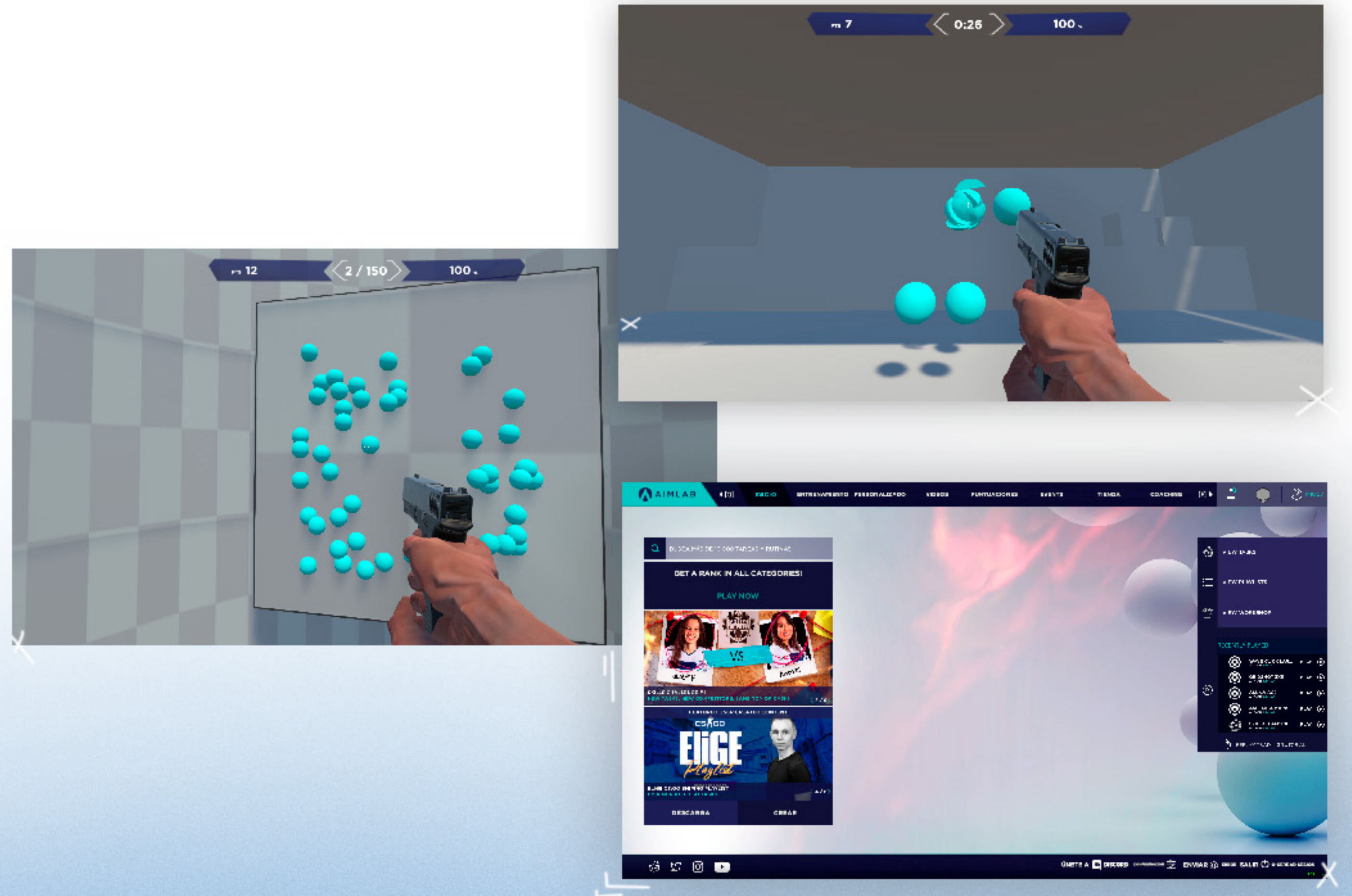
El símil con el fútbol sería: para trabajar el centro, limitar el 11vs11 con la norma de que solo vale el gol previo de un centro.



AIMLAB CASO DE ÉXITO

Aimlab es un producto desarrollado por Statespace, compañía fundada en 2017, que permite trabajar las diferentes habilidades presentes en videojuegos del género Shooter en su campo de entrenamiento virtual. Actualmente tiene más de 25 millones de usuarios, cubriendo la misma necesidad de entrenamiento que nosotros, pero en otro género de videojuegos.

A finales de 2021 cerraron una ronda de 50M\$, alcanzando un total de inversión de más de 100M\$ en tan solo 3 años.



COMPETENCIA

Somos la única compañía que cubre todas las necesidades de entrenamiento de un jugador de esports.

	PARTIDOS CONDICIONADOS	ESTADÍSTICAS	VÍDEOS	TAREAS	SALUD
	✓	✓	✓	✗	✗
	✗	✗	✓	✗	✗
	✗	✓	✗	✗	✗
	🕒	🕒	✓	✓	✓



ROADMAP DE PRODUCTO

Nuestra hoja de ruta viene definida por la implementación de nuevas tareas, funcionalidades, idiomas y videojuegos con el objetivo de retener y monetizar, para posteriormente escalar.

2022

8 TAREAS
8 CAMPEONES
+ VIDEOGUÍAS
+ API RIOT

RETENCIÓN DÍA 1,3 y 7

LEAGUE OF LEGENDS

PC



2023

20 TAREAS
25 CAMPEONES
+ TRAIN PRO
+ TIENDA

RETENCIÓN DÍA 14 y 30
TEST MONETIZACIÓN

LEAGUE OF LEGENDS

PC



2024

35 TAREAS
40 CAMPEONES
+ MULTIPLAYER

RETENCIÓN DÍA 60
MONETIZACIÓN
(CAC < CLTV)

LEAGUE OF LEGENDS
MOBILE LEGENDS

PC + MOBIL



2025

55 TAREAS
60 CAMPEONES

RETENCIÓN DIA 90 y 120
GROWTH (CAC < CLTV)

LEAGUE OF LEGENDS
MOBILE LEGENDS
WILD RIFT + DOTA 2

PC + MOBIL



MODELO DE NEGOCIO

Seguiremos un formato de monetización free-to-play tal y como marcan las tendencias del mercado para eliminar barreras de entrada.



Plan de entrenamiento individualizado para cada usuario según sus resultados en las partidas y acceso a todo el contenido.



Venta de espacios publicitarios dentro de la herramienta para monetizar a todos los usuarios.



Venta de monedas para comprar contenido exclusivo como campeones, tareas, video guías, etc...



Formato del programa enfocado a equipos donde pueden ver los entrenamientos de todos los jugadores y variar las dificultades de los niveles de las tareas.



MODELO DE NEGOCIO

“Nuestra planificación financiera estima una facturación de más de 11M de € en 2025.”

	2022	2023	2024	2025
TOTAL USERS	46.557	80.532	1.296.870	2.824.973
TOTAL TEAMS	78	378	1035	2025
TOTAL REVENUES	-€	150.857€	3.805.493€	11.230.287€
HEADCOUNT COST	-175.357€	-512.359€	-1.019.879€	-1.235.852€
OPEX/ CAPEX	-127.485€	-184.460€	-369.545€	-515.072€
TOTAL MARKETING	-12.890€	-33.880€	-1.092.565€	-1.647.015€
EBITA	-315.732€	-579.842€	1.323.504€	7.832.448€
CASH	169.209€	375.221€	1.747.805€	9.825.606€

APARICIONES EN PRENSA

Algunos medios de comunicación han querido dar a conocer nuestro proyecto de forma gratuita en sus redes.



MUNDO DEPORTIVO

Fútbol Fútbol Internacional Baloncesto Motor Opinión Resultados Otro Mundo Vídeos Vídeos

United Gamers cuida la salud de los jugadores de esports

- La start-up nacida en Barcelona desarrolla el primer software dirigido a optimizar el rendimiento de los jugadores de League of Legend



Xavi Martínez, Ferran Llobet y Joan Solé, Fundadores de United Gamers



STARTUPS' OASIS Magazine Escuela Directorio de Inversores

ANÁLISIS

8 startups españolas que buscan ser imprescindibles en el Gaming

Eduardo Solís
Venture Capital en Swinlead

noviembre 11, 2020

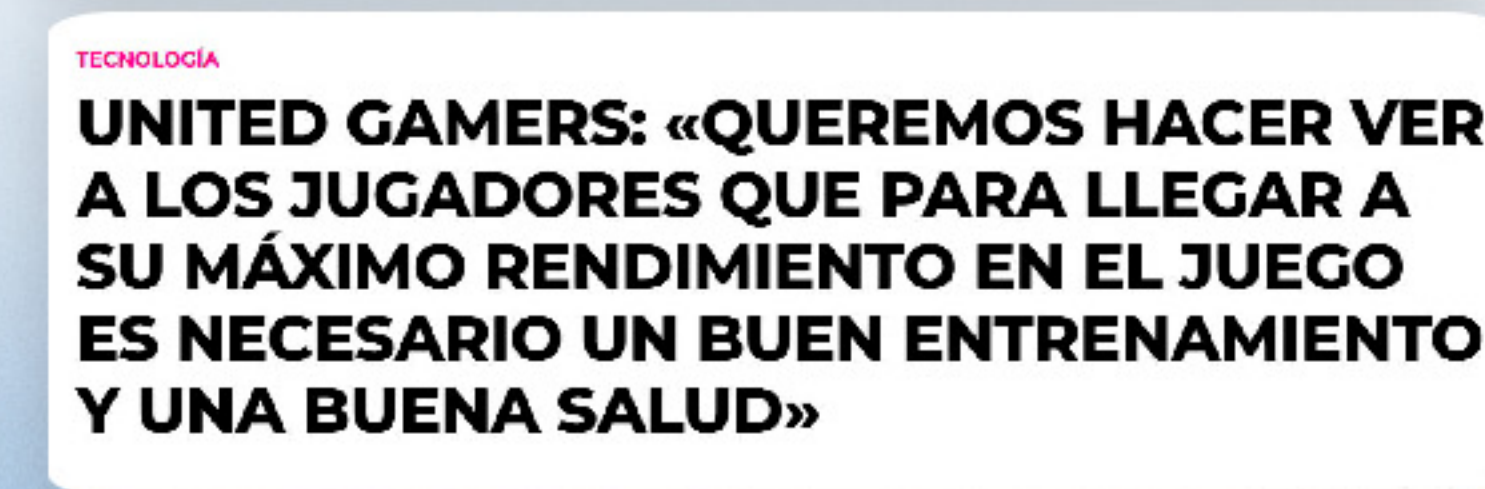


ESB
ESPORTS BUREAU

INICIO NOTICIAS Y REPORTAJES PODCASTS & VIDEO INICIATIVAS ESB SERVICIOS BUREAU

eMonkeyz Club y United Gamers acuerdan una alianza para crecer e innovar en esports

La colaboración tiene como objetivo inicial incorporar la herramienta de entrenamiento de United Gamers en el club de esports.



TECNOLOGÍA

UNITED GAMERS: «QUEREMOS HACER VER A LOS JUGADORES QUE PARA LLEGAR A SU MÁXIMO RENDIMIENTO EN EL JUEGO ES NECESARIO UN BUEN ENTRENAMIENTO Y UNA BUENA SALUD»



FINANCIACIÓN

“Buscamos capital para mejorar nuestro producto con nuevas habilidades y funcionalidades para retener al usuario el máximo tiempo posible.”

BUSCAMOS 250.000€

54%

DESAROLLO DE PRODUCTO

26%

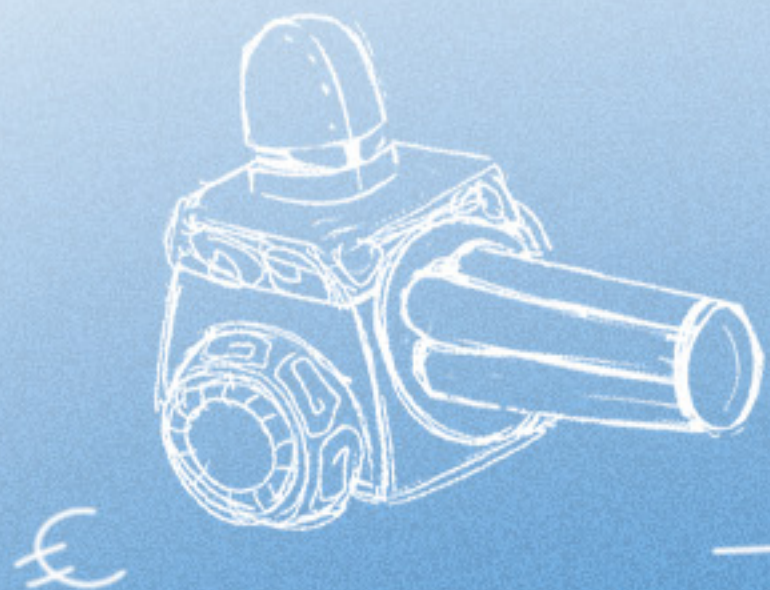
MANAGEMENT

10%

OPEX/CAPEX

10%

MKTG



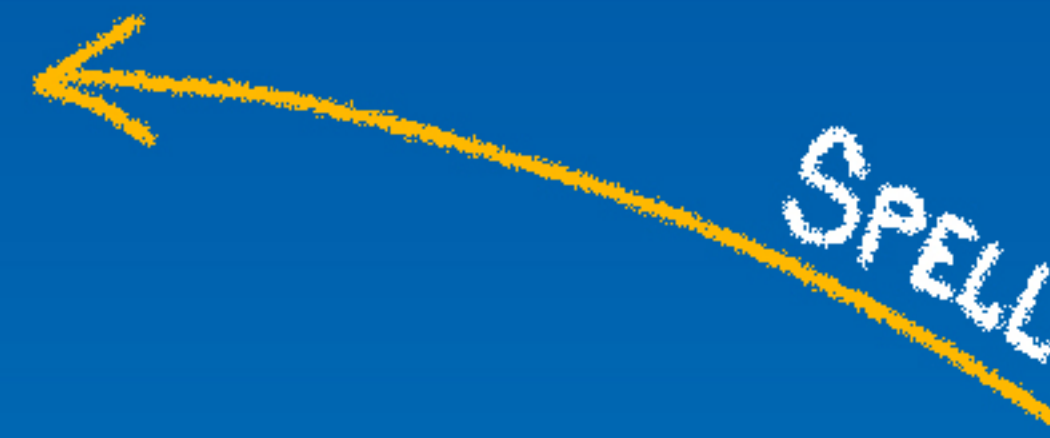
\$



€



UNITED GAMERS
THE HEALTHY TRAINING SOFTWARE



YOU CAN FIND US ON



OR CONTACT US
hello@unitedgamers.pro