

KAIZEN

MEDIA CONTENT

TMOG 2026.07

The Master of Gaming



INTRO

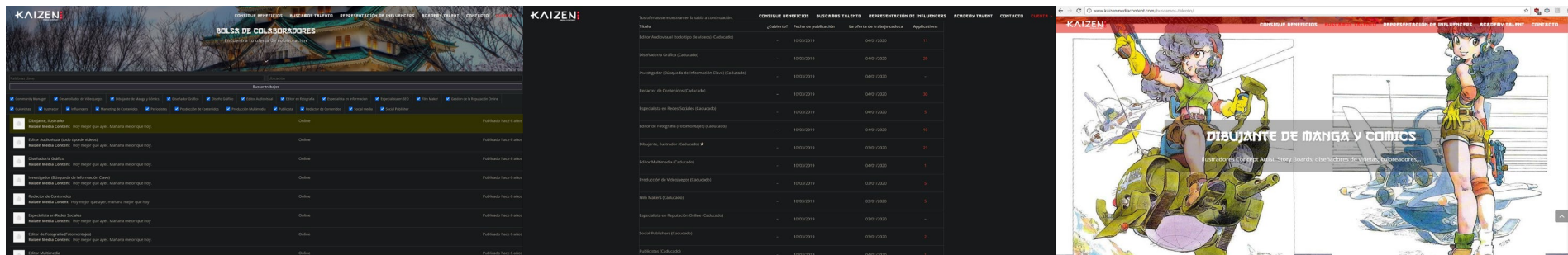
Somos un Grupo de Profesionales independientes y PYMES, que nos hemos unido en un **Colectivo Freelance**.

¿el Motivo? desarrollar Proyectos de Alto Alcance y **conseguir objetivos que por separado serían inviables**.

Obtenemos lo mejor de ambos mundos: **la libertad del trabajo independiente combinada con la fuerza de una Red Colaborativa**.

Red de Partners y Colaboradores.

Contamos con una **Comunidad de freelancers**, un ecosistema que permite abordar proyectos de cualquier tipo y magnitud, eliminando las limitaciones habituales en indies y PYMES.



Autosuficiencia

El Colectivo cubren todas las áreas clave desde la validación de una idea, su desarrollo como Proyecto, su lanzamiento como Producto y su Conversión a Negocio.

Creación de Contenidos	Promoción	ADE
Copy, Guionización, Redacción, Cura de Contenidos	Marketing Planner, Analista de datos	Planificación y toma de decisiones estratégica
Diseño Gráfico y Audiovisual	Gestión de Comunidades y Redes Sociales	Gestión Administrativa y Financiera
Diseño y Desarrollo Web	Creativos Publicitarios y de Contenidos	Estrategias Comerciales
Edición y Producción Audiovisual	Growth Hacking y Promoción	Gestión de Recursos
Desarrollo de Software y Aplicaciones	Relaciones públicas	Gestión de Proyectos
Desarrollo de Videojuegos (GameDev)	Analista de datos	Innovación+Desarrollo+Investigación
Publicación/Publishing		



Sinergias y Colaboración Estratégica

Durante años, hemos acumulado una gran cantidad de profesionales y recursos de valor que generarían nuevas y grandes oportunidades.

Al trabajar juntos, creamos nuevas oportunidades que, de otro modo, serían inalcanzables. Nuestro modelo permite:

- **Multiplicar Oportunidades:** abordando retos complejos y aumentar la competitividad en el mercado.
- **Lanzar proyectos de gran impacto** con mayor rapidez y sin riesgos individuales.
- Combinar habilidades complementarias para ofrecer **soluciones integrales**, aumentando el margen y el total de ingresos.
- **Red de Conocimiento y Aprendizaje:** La interacción constante con expertos de diversas áreas enriquece el acervo profesional. Esto se traduce en un intercambio de mejores prácticas, lo que impulsa la innovación y el crecimiento personal y profesional.
- **Infraestructura Compartida:** Compartir recursos permite crear herramientas avanzadas que de otra forma serían inaccesibles o costosas de forma independiente.
- **Poder de Negociación Mejorado:** Una red consolidada permite negociar mejores condiciones, abriendo la puerta a proyectos de mayor calidad y altos ingresos.

Obra Colectiva

Con tantos profesionales de diferentes especialidades y formas de trabajar, surgió la necesidad de establecer un marco regulador con **principios y normas que regulan y protegen los intereses del Colectivo y todos sus Partners**, estableciendo las bases legales de una **Obra Colectiva** que...

- **Mantiene las ventajas de ser Freelance:** Ingresos sin techo, sin exclusividad, trabajo 100% en remoto, 100% flexible, completa autonomía y dentro de una Comunidad.
- **Elimina los Problemas Habituales de los Autónomos:** Inestabilidad económica, aislamiento, inaccesibilidad, limitación de recursos, gestión, marketing, publicación, ventas...
- **Asegura Ingresos elevados:** Proyectos e IP's propias que garantizan encargos recurrentes y aseguran tanto trabajo que los Freelance's a no tendrán que buscar clientes.
- **Acceso Privilegiado a Proyectos de Alto Nivel:** La red de Partners genera oportunidades que serían difíciles de alcanzar para una PYME/Profesional Independiente:
 - Desarrollo Tecnológicos Innovadores y Disruptivos.
 - Proyectos y Productos más ambiciosos y con mayor margen de rentabilidad.
 - Campañas Mediáticas Transmedia, Growth Hacking, Inbound Marketing, SEO, Funnel de Alta Conversión.
- **Autonomía total:** No tener dependencia de terceros ni limitaciones de Mercado, permitiéndonos crear grandes proyectos que dependen exclusivamente de nosotros mismos.
- **Excelencia y calidad:** Metodología de calidad Agile propia, así como la cultura y visión de lanzar solo Proyectos viables que realmente aportan valor al Mercado.
- **Flexibilidad y Personalización:** Cada Partner decide cuanto, cuando y como realiza los trabajos, así como las responsabilidades asume. Una vez los ha decidido, se genera un plan de acción y cronograma que se coordina con el resto de trabajos del Colectivo.
- **Control sobre tu Carrera:** En lugar de trabajar de forma aislada, cuentan con el respaldo de, Colectivo que facilita la resolución de problemas y la delegación de tareas secundarias (como gestión, marketing y administración).
- **Menor Carga Operativa.** Delegar las tareas administrativas, financieras y de marketing a expertos dentro del Colectivo, permite que cada Partner pueda enfocarse exclusivamente en lo que mejor sabes hacer, aumentando tu productividad y satisfacción profesional.
- **Trabaja en lo que te apetece:** Al contar con Profesionales en todas las áreas, cada Partner **puede dedicarse a su trabajo ideal**. Por ejemplo:



- Los Creadores de Contenidos ya no tendrán que pelearse con la Tecnología, dedicar la mitad de su tiempo a promocionar su canal, apagar fuegos en Redes Sociales o mendigar suscripciones, ya que esos trabajos, los realizarán expertos en Tecnología, Publishing o Marketing, que lo harán de un modo más eficiente y dedicado.
 - Además, contarían con el soporte de otros especialistas para enriquecer sus contenidos (Ilustradores, Editores, Productores ...) permitiendo que cada profesional se dedique a lo que mejor sabe hacer, sin incómodas distracciones administrativas, tecnológicas, de marketing o gestión, garantizando **un workflow eficiente que permite a cada Partner centrarse donde realmente es resolutivo**.

Modelo de Negocio Contrastado

Nuestro enfoque ha evolucionado durante 10 años a un modelo de **Bootstrapping** (autofinanciación para independencia financiera, creativa y estratégica), lo que significa que el Colectivo puede crecer de manera orgánica sin depender de inversores externos, Grandes Clientes o Anunciantes.

Esto garantiza mayor control sobre la dirección del proyecto y fomenta una cultura de eficiencia y responsabilidad compartida.

Nuestro modelo inicialmente se basó en **casos de éxito** (como Blender, Dota 2, Factorio, Star Citizen, Fortnite, Minecraft, Warframe, Shovel Knight o Pillars of Eternity entre muchos otros), pero con el tiempo **ha mejorado e iterado, desarrollando nuevas estrategias** gracias a las ventajas del Colectivo Multidisciplinar.

Ingresos Justos

Al operar sin intermediarios ni corporaciones, y bajo las normas de la Ley de Propiedad Intelectual, **garantizamos un reparto equitativo de ingresos, compartiendo el 100% de los ingresos de forma justa y proporcional** a las aportaciones realizadas según las entregas y la responsabilidad asumida.

El modelo permite un modelo de **Value Sharing, elimina la disparidad salarial y la precariedad laboral**, ajustando los ingresos mediante KPI's que premian el esfuerzo, la calidad, la Innovación, motiva a cada profesional a aportar su máximo potencial y a generar un impacto directo en los resultados económicos del proyecto.

Ingresos sin límites

Un profesional independiente del Colectivo podría **obtener tantos ingresos como genere ese proyecto, sin las limitaciones habituales de las empresas** (donde todo el beneficio se lo quedan las Corporaciones). Además del valor de su trabajo y de los Bonus por sus KPI's, en el caso de éxito viral, los ingresos se multiplican exponencialmente mediante royalties, **permitiendo a cada Partner, obtener ingresos muy superiores a los estándares del mercado**.

Reinventando el Trabajo Freelance

Con este enfoque, no solo creamos grandes proyectos, sino que también construimos un ecosistema sostenible donde profesionales independientes y PYMES, tienen el control de su trabajo, su tiempo y sus ingresos. La colaboración no solo impulsa la creatividad, sino que asegura y garantiza la continuidad de los proyectos gracias el compromiso colectivo.

Adaptabilidad e Innovación en el Mercado

La estructura flexible y modular del Colectivo, permite reaccionar de forma rápida a las tendencias del mercado (como la vertiginosa evolución de las IA's) y adaptar los proyectos a las necesidades emergentes. La diversidad de ideas y enfoques facilita la creación de soluciones innovadoras y disruptivas.



Fase 1.0 Pre-Producción de una nueva IP

El Producto. The Master of Gaming

Febrero de 2017-Actualidad.

La Idea (Creación, Diseño y Concepto).

El concepto nació de diversas oportunidades de mercado y necesidades de usuarios que nadie estaba cubriendo. Al mismo tiempo, vimos que en la Bolsa de trabajo Freelance, varios Colaboradores también habían detectado estas oportunidades, pero no tenían la capacidad individual de aprovecharlas. Así es como nació el concepto de Colectivo Freelance.



De la fusión de todas estas **iniciativas en el sector de los Videojuegos** (GameDev's Indies, creación de artículos, reportajes, documentales, libros de historia, publishing ...) nació **una nueva IP (Propiedad Intelectual)**, repleta de ideas disruptivas y revolucionarias enfocadas a cambiar las reglas del sector, siguiendo **3 grandes principios**:

1.- Crear el Mayor Archivo Gamer.

Recopilar la Base de Datos más completa y fiable del mundillo Gamer:

- Acumular todo tipo de formatos y contenidos (revistas antiguas, bases de datos digitales, gameplays...)
- Documentar todos los lanzamientos que han existido hasta 2025 (**299.747 videojuegos y más de 3.800 sistemas de hardware**)

2.- Contar la verdadera Historia de los Videojuegos.

Toda la Historia de los Videojuegos desde sus inicios hasta la actualidad, mes a mes y manteniendo su contexto histórico.

Esto implica **más de 600 meses, cada uno de ellos con su portal web personalizado y repleto de contenidos**: documentales, artículos, reportajes, reviews, comparativas...

3.- Convertirnos en un Proyecto autosuficiente sin depender de terceros.

Además de crear los contenidos, también tenemos la capacidad de promocionarlos, publicarlos y monetizarlos directamente.

Aspiramos a **convertirnos en un Medio de Producción/Comunicación que no dependa de terceros** al fidelizar una Gran Comunidad.



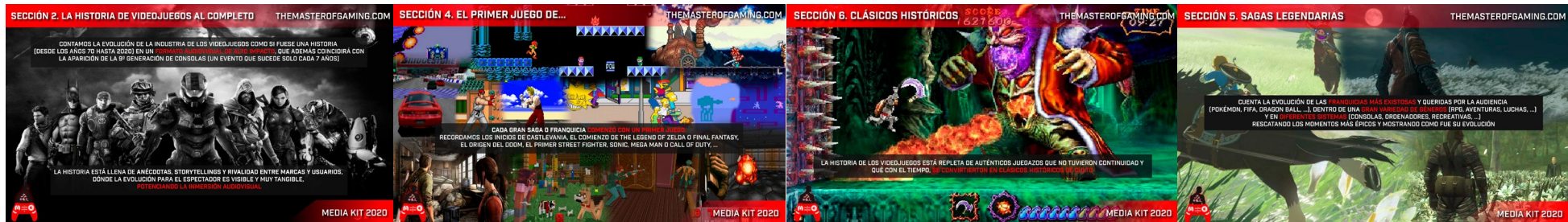
FASE 1.1- Pre-Producción

Prueba Piloto 1.0 (Creación del archivo, documentación y secciones)

Entre Junio de 2017 y Noviembre de 2019, lanzamos un Portal como prueba piloto, experimentando diferentes diseños.

Análisis de Datos e Investigación:

Después de un exhaustivo análisis de datos y validar que había un gran mercado y oportunidad de negocio, se comenzó a crear el Proyecto.



Primeras Versiones (2017-2019)

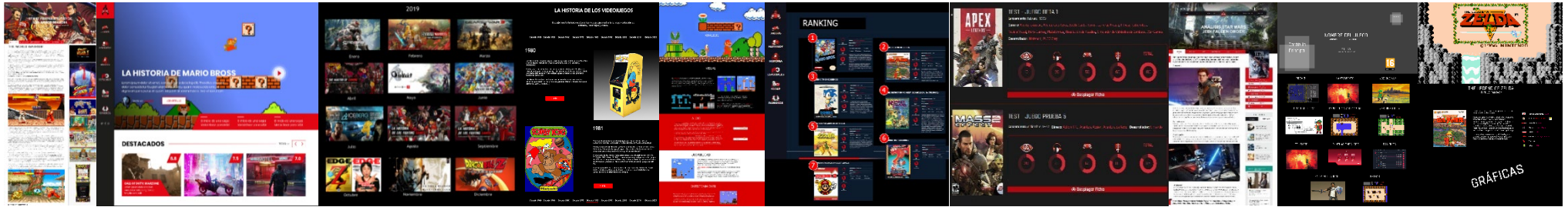
Comenzamos a ser tangible mediante un **portal en WordPress** (una plataforma flexible para validar hipótesis que no requiere ni tecnología costosa ni avanzada).

Esto nos permitió subir contenidos de forma rápida, organizar y estructurar la información en una visión funcional.



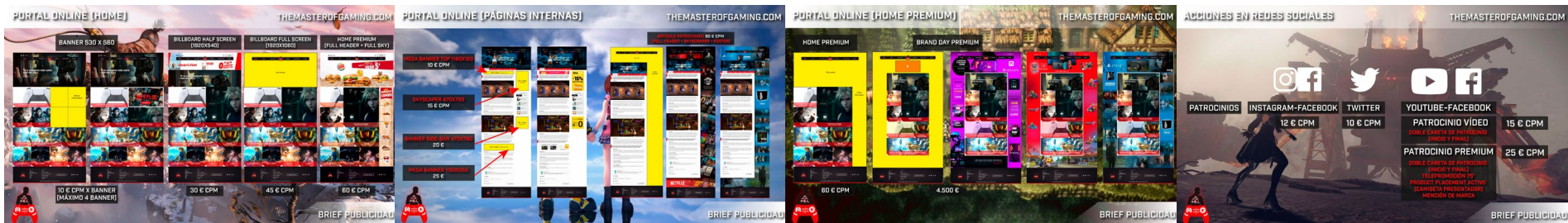
A medida que recopilamos información y creamos los contenidos, aparecen nuevas ideas que se convierten en nuevas secciones, canales y productos.





Renunciando a los Ingresos por Publicidad.

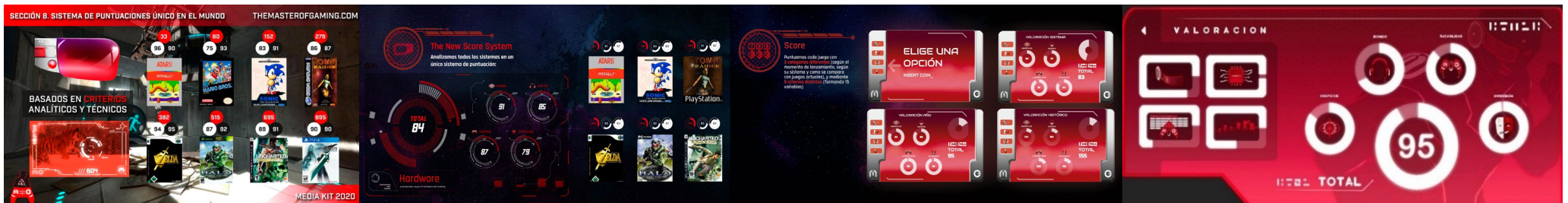
A pesar de que **trabajamos durante mucho tiempo el concepto de ingresos por publicidad, finalmente lo desechamos por ser intrusivo hacia el usuario** y por generar dependencia o bien de los anunciantes o bien de medios como Google o Youtube.



Iteración y pulido durante 2 años.

Durante esos años, desarrollamos más de una docena de prototipos internos. Las pruebas no pretendían obtener ingresos ni captar usuarios. **El objetivo era depurar la lógica narrativa, el flujo de navegación, y validar comportamientos internos de consumo de contenido**, sin el ruido de audiencias externas y sin la presión de lanzar el producto al mercado.

Todos estos contenidos se iban refinando y puliendo una y otra vez hasta encontrar el enfoque deseado. En cada iteración se añadían nuevas ideas, conceptos, diseños, funcionalidades, interacciones... no escatimamos en tiempo, esfuerzo y mimo por los detalles, queríamos que todo fuera perfecto.



En Octubre de 2019, el portal creció tanto en cambios, innovaciones y contenidos pesados, que era complejo organizarse y decidimos **hacer un reboot** para optimizar la información, pulir contenidos, renovar los diseños e implementar nuevas funcionalidades.



FASE 1.2- Pre-Producción

Prueba Piloto 2.0 (Contenidos dinámicos y gamificados. Interfaz Gamer)

Entre Noviembre de 2019 y Diciembre de 2021 comenzamos una nueva fase en el proyecto con un nuevo enfoque editorial.

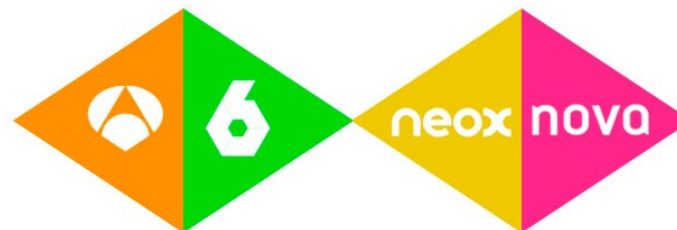
El Reinicio del Portal de Videojuegos, vino acompañado de una nueva Oportunidad para el Colectivo...

Programa de TV Neox/A3Media Premium

Mientras se desarrollaban el nuevo portal Web, entre Febrero-Abril de 2020, concretamos la realización de **5 programas de TV semanales de 44 minutos para A3Media** (3 programas de en horario late Night y 2 programas en Morning Weekend), en un **total de 20-22 programas de TV mensuales**.

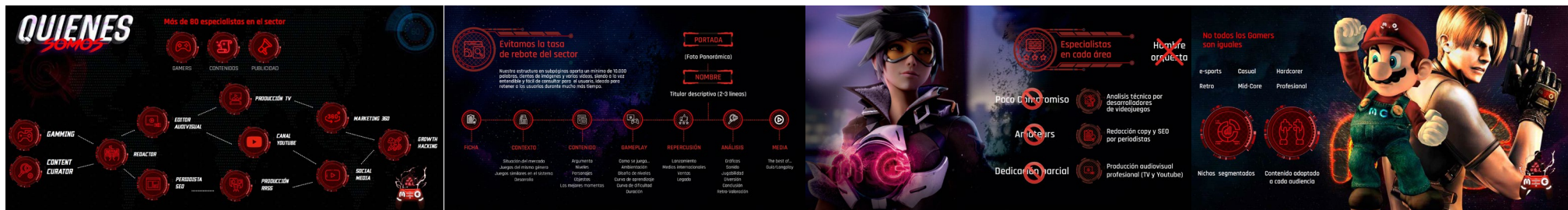


ATRESMEDIA
TELEVISIÓN



Los altos ingresos de la publicidad en TV, permitían grandes oportunidades como desarrollar nuevos formatos televisivos (Documentales, GameJams, Reportajes, Concursos...)





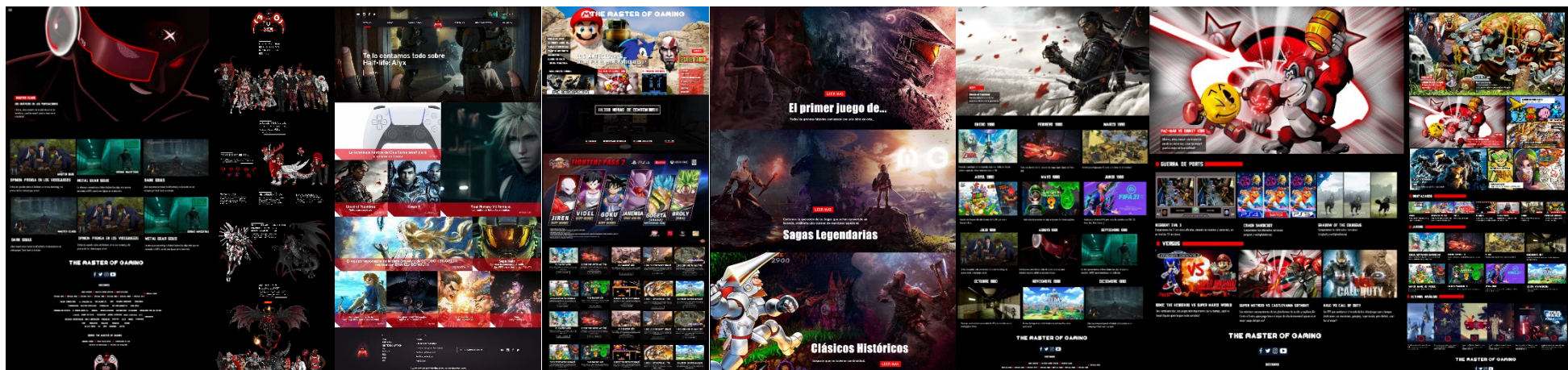
Una nueva forma de Consumir Contenidos.

Las miles de iteraciones y pruebas con usuarios nos hicieron ver que era **más cómodo, ordenado y satisfactorio como usuario, el navegar por sitios dinámicos e interactivos.**



Iteración y pulido durante otros 2 años.

Todas estas novedades, nos llevaron a una nueva etapa de “perfección”, donde iteramos y mejoramos hasta el más mínimo detalle para conseguir un contenido diferencial y único. En esta etapa, experimentamos con narrativa fragmentada, rutas de usuario, recompensas, membresías, sistemas de permisos y estructuras de contenido.



Experimentamos y dimos con un nuevo formato que pretendía crear impacto, satisfacción y revolución. **En lugar del tipo Blog estandarizado en la Industria, mostraríamos todos nuestros contenidos de forma dinámica, interactiva, gamificada y multimedia, a través de una interfaz que se navegaba como si fuera un videojuego.**



KΛIZEN

MEDIA CONTENT

