
Actividad 5.2: Presupuesto y financiación

THAWNEN

Índice

Equipo humano	2
Flujo de trabajo	3
Presupuesto	4
Capítulo 1: Derechos y patentes	4
Capítulo 2: Equipo Técnico	4
Capítulo 3: Locales	7
Capítulo 4: Material Técnico	7
Capítulo 5: Gastos generales	8
Gastos totales	8
Financiación	8
Financiación externa	9
Monetización	9
Fuentes	10
Sueldos	10
Licencias	10
Derechos de autor en materia musical	10

Equipo humano

Para llevar a cabo este proyecto, creemos que una estimación del equipo humano necesario es la siguiente:

Departamento de producción *

1 Publisher

Departamento de diseño

1 Game designer

1 Level designer

Departamento de programación

2 programadores frontend

1 programador backend *

Departamento de arte

3 concept artist

5 modeladores

2 riggers

3 animadores

2 texturizadores

1 iluminador

1 artista UI

Departamento de guión

2 guionistas

Departamento de sonido *

1 técnico de grabación

1 diseñador de sonido

3 dobladores

2 foley

2 compositores

Departamento de marketing

1 community manager

1 programador de web

Departamento de QA *

1 QA lead

Departamento de localización *

1 traductor a inglés

* Trabajadores externos a Equipo Rosquilla

Flujo de trabajo

Tras pensar en la idea para el videojuego, realizamos una GDD en la cual dejamos clara la idea, la estética, los sonidos y demás aspectos esenciales. Para comunicarnos entre todos los miembros del equipo, utilizaremos de forma puntual plataformas como Discord. La actualización de los archivos se realizará a través de softwares colaborativos como GitHub, que además servirá para comunicarse de forma continua. Los documentos y archivos como hojas de cálculo y documentos de texto se realizarán con las herramientas de Google y se archivarán en un Drive conjunto; los modelados de personajes y de props también se dejarán en la carpeta del Drive ya que GitHub no permite la subida de esos tipos de archivos. Se realizarán, además, copias de seguridad en discos duros externos. Se trabajará de manera online, por lo que cada persona usará su material, en caso de no poder se le facilitará un ordenador.

Para trabajar, se usará Maya 2020 en los primeros meses para desarrollar la demo, pero luego trabajaremos los modelados y animaciones del juego final en Blender. Para el concept art, podremos usar tanto Adobe Photoshop CC, Clip Studio Paint o Autodesk Sketchbook. El desarrollo del juego se realizará con Unity y para programar usaremos Visual Studio.

Desarrollaremos el videojuego empezando por la GDD, el diseño sonoro y el guión, continuando con el arte conceptual. Después, cuando ya tengamos el documento sólido, se empezarán las tareas de programación, diseño de UI y modelados, también se comenzará la parte de sonido en la cual se buscan los sonidos necesarios y se graban las músicas. Cuando los modelados terminen, se harán las animaciones y se empezarán a grabar los diálogos, haciendo previamente un casting para conocer las voces y hacer una selección. Estos se realizarán en inglés, pero necesitaremos que el departamento de localización los traduzca para hacer los subtítulos. Cuando todos los departamentos terminen, el programador se encargará de que los modelos con sus animaciones se incluyan en el juego, además de conseguir que las interfaces funcionen y la música y los efectos de sonido se coordinen con las acciones del personaje. Se crearán teasers, publicaciones en redes sociales, adelantos y una web general en la que podamos mantener al público informado de como va el proyecto. Se creará un proyecto Kickstarter, con la cual intentaremos conseguir tanto financiación, reconocimiento y testers de la demo. Una vez acabada la demo principal, lo cual se espera que sea como mucho 3 meses después de lanzar la campaña de Kickstarter, se llevará a un publisher y se intentará conseguir más financiación de esa manera, así, en caso de que la campaña no funcione, tendremos otra manera de financiarlo. Después de ello, el departamento de marketing lanzará anuncios, se usarán aún más las redes sociales y se venderá merchandising, ediciones especiales e incluso segundas partes o DLCs.

Presupuesto:

Capítulo 1: Derechos y patentes:

Concepto	Coste
Derechos de explotación musical	150€
Patente de marca	144€
Patente de arte gráfico	144€
Patente de personajes	144€
Fondo para otras patentes y registros	1.500€
<i>Total</i>	2.082€

Capítulo 2: Equipo Técnico:

Puesto	Nº	Preproducción	Producción	Postproducción	Salario mensual	Meses totales	Salario total (en EURO)
Producción							
Publisher	1		4		1.771€	4	7.084€
<i>Total</i>							7.084€

Diseño							
Game Designer	1	1			2.675€	1	2.675€
Diseñador de niveles	1	1			2.112€	1	2.112€
<i>Total</i>							4.787€

Programación							
Frontend	2		2		2.583€	2	10.332€
Backend	1		2		3.091€	2	6.182€
<i>Total</i>							16.514€

Puesto	Nº	Preproducción	Producción	Postproducción	Salario mensual	Meses totales	Salario total (en EURO)
Animación, Arte y Modelado							
Concept Art	3	1			2.166€	1	6.498€
Modeladores 3D	5		1		1.200€	1	6.000€
Rigging y Skinning	2		1		1.721€	1	3.442€
Animadores, creación de partículas	3		1		1.500€	1	4.500€
Color, UVs y texturizados	2		1		1.750€	1	3.500€
Iluminadores	1		1		2.037€	1	2.037€
Artista de UI	1		1		2.333€	1	2.333€
<i>Total</i>							28.310€

Guión							
Guionista	2	1			2.166€	1	4.332€
<i>Total</i>							4.332€

Audio y Sonido							
Diseñador de sonido	1		1		1.858€	1	1.858€
Grabación de voces, sonidos y efectos	1		1		1.500€	1	1.500€
Equipo de Foley	2		1		1.500€	1	3.000€
Voces de personajes	3		1		1.610€	1	4.830€
<i>Total</i>							11.188€

Puesto	Nº	Prepro ducció n	Produc ción	Postpr oducci ón	Salario mensual	Meses totales	Salario total (en EURO)
--------	----	-----------------------	----------------	------------------------	--------------------	------------------	-------------------------------

Música							
Compositor/Prod uctor	1		1		2.325€	1	2.325€
Grabación de banda sonora	1		1		1.600€	1	1.600€
<i>Total</i>							3.925€

QA							
QA Lead	1		1		1.645€	1	1.645€
<i>Total</i>							1.645€

Localización							
Localización (inglés)	1		1		1.666€	1	1.666€
<i>Total</i>							1.666€

Marketing							
Marketing y Community Manager	1			1	1.791€	1	1.791€
Web	1		1		1.710€	1	1.710€
<i>Total</i>							3.501€

TOTAL							82.952€
--------------	--	--	--	--	--	--	---------

Capítulo 3: Locales:

Cada uno de los miembros del equipo trabaja desde su domicilio o espacio de trabajo propio.

Las grabaciones de diálogos y musicales se llevan a cabo en el propio estudio de los técnicos, y va incluido en sus tarifas.

Capítulo 4: Material Técnico:

Licencias	Coste	Coste anual	Nº licencias	Coste Total	
Unity 2020.3.1f		0€	3	0€	*Gratis al no llegar al límite de ingresos
Adobe Creative Suite 2021		725,85€	2	1.451,70€	
Blender	0€	0€	5	0€	
Clip Studio	42€		1	42€	
Autodesk Sketchbook	19,99€		1	19,99€	
<i>Total</i>				1.514€	
Hardware	Unidades	Coste	Coste Total	Proveedores	Enlace
Ordenadores	5	1.457,76€	7.288,80€	PcComponentes	https://cutt.ly/IloCCGw
Monitores	5	124,99€	624,95€	PcComponentes	https://cutt.ly/Iavi9D
Teclado y ratón	5	24,99€	124,95€	PcComponentes	https://cutt.ly/clavbmN
Tableta gráfica	5	49,98€	249,90€	Amazon	https://cutt.ly/vloCKN5
<i>Total</i>			8.288,60€		
TOTAL			9.802€		

Capítulo 5: Gastos generales:

Concepto	Coste
Cuota de plataforma de búsqueda de business angels	150€
<i>Total</i>	150€

Gastos totales:

Nº	Capítulo	Total
1	Derechos	2.082€
2	Equipo técnico	82.952€
3	Locales	0€
4	Material técnico	9.802€
5	Gastos generales	150€
	Subtotal	94.986€
IVA	21%	19.947€
IRPF cap2	15%	12.443€
Base Imponible	10%	9.499€
	Total	136.875€

Financiación

Financiación externa:

Para financiar al estudio de forma principal, buscaremos a un Business Angel, empresarios que apuestan por empresas de nueva creación para inyectar capital o facilitarles su trabajo, ya sea mediante el suministro de materiales o ofreciendo contactos, a cambio de compensación económica. Esta búsqueda se realizará publicitando nuestro proyecto en plataformas destinadas a tal fin como las que se encuentran en [Madrid Emprende](#) o [Angel Investment](#), lo cual supondrá una inversión de unos 150 € más para publicar el proyecto en este tipo de plataformas.

También hemos decidido buscar financiación extra a través de Kickstarter. Como recompensa, ofreceremos figuras impresas en 3D basadas en el juego. De esta forma, no solo obtendremos el capital necesario, sino que además daremos a conocer nuestro proyecto.

Monetización:

Para aumentar los ingresos generados, hemos decidido implementar un sistema gacha con el que se podrán obtener nuevos personajes jugables. Además, también se podrán obtener skins para los personajes.

Fuentes

Sueldos:

https://www.glassdoor.es/Sueldos/publisher-sueldo-SRCH_KO0,9.htm
<https://www.jobted.es/salario/programador-videojuegos>
<https://www.uifrommars.com/salarios-diseno-espana-2020/>
https://www.glassdoor.es/Sueldos/level-designer-sueldo-SRCH_KO0,14.htm
https://www.glassdoor.es/Sueldos/desarrollador-back-end-sueldo-SRCH_KO0,22.htm
https://www.glassdoor.es/Sueldos/desarrollador-front-end-sueldo-SRCH_KO0,23.htm
https://www.glassdoor.es/Sueldos/concept-artist-sueldo-SRCH_KO0,14.htm
https://www.glassdoor.es/Sueldos/modelador-3d-sueldo-SRCH_KO0,12.htm
https://www.glassdoor.es/Sueldos/rigger-sueldo-SRCH_KO0,6.htm
<https://www.academyformacion.com/cuanto-gana-un-animador-3d/>
<https://www.uifrommars.com/salarios-diseno-espana-2019/>
https://www.glassdoor.es/Sueldos/lead-developer-sueldo-SRCH_KO0,14.htm
<https://www.businessinsider.es/cuanto-cobra-community-manager-espana-sueldo-condicion-es-795619>
<https://www.jobted.es/salario/desarrollador-web>
https://www.payscale.com/research/ES/Job=Lighting_Designer/Salary
https://www.glassdoor.com.mx/Sueldos/espa%C3%B1a-guionista-sueldo-SRCH_IL.0.6_IN219_KO7,16.htm
<https://promocionmusical.es/salidas-profesionales/disenador-de-sonido/#:~:text=En%20Espa%C3%B1a%20el%20salario%20medio,carrera%20asentada%20en%20la%20profesi%C3%B3n.>
<https://cursos.com/blog/descubre-gana-actor-doblaje/>
<https://tusalarario.es/carrera/funcion-y-sueldo/tecnicos-audiovisuales-y-de-radiodifusion>
https://www.glassdoor.es/Sueldos/game-tester-sueldo-SRCH_KO0,11.htm
<https://universanidad.es/el-blog/137-cuanto-gana-un-tecnico-de-animacion-3d-juegos-y-entornos-interactivos>

Licencias:

<https://store.unity.com/es#plans-business>
<https://www.adobe.com/es/creativecloud/business-plans.html>
<https://www.autodesk.es/products/maya/overview?term=1-MONTH&tab=subscription>
<https://www.adobe.com/es/creativecloud/business-plans.html>
<https://www.clipstudio.net/es/purchase/>
<https://www.microsoft.com/es-es/p/sketchbook-pro/9npgcdpgj6sz?rtc=1#activetab=pivot:overviewtab>
<https://www.autodesk.com/products/arnold/overview?term=1-MONTH>
<https://store.unity.com/es/compare-plans>

Derechos de autor en materia musical:

<https://cutt.ly/4lanmkw>