

THE SHADOW'S RISE

INTEGRANTES:

- ENRIQUE ESCRIBANO
- CÉSAR GARCÍA
- LUNA JIMÉNEZ
- IRIS PÉREZ
- ANDRÉS SEGADE
- MARTA SOUSA





INDICE

PLAN DE PRODUCCIÓN

- EQUIPO HUMANO
- LISTA de TAREAS
- WORKFLOW o FLUJO de TRABAJO

PRESUPUESTOS

- EQUIPO TÉCNICO
- MATERIAL TÉCNICO
- LOCAL y MOBILIARIO

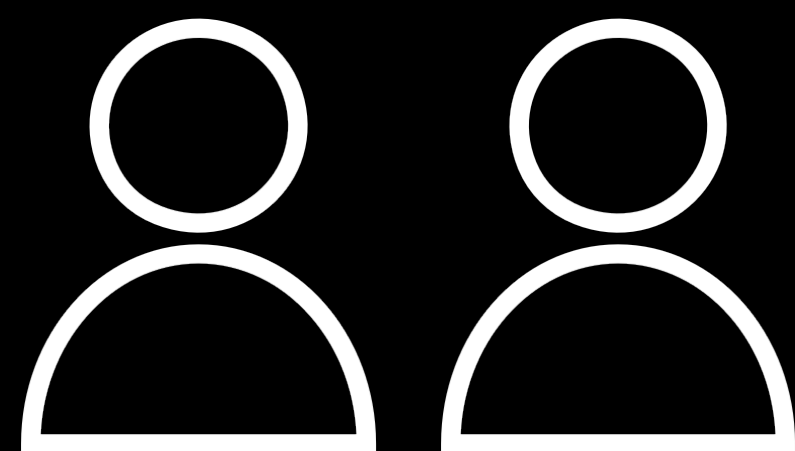
FINANCIACIÓN

- FUENTES
- MONETIZACIÓN
- ESTUDIO de MERCADO

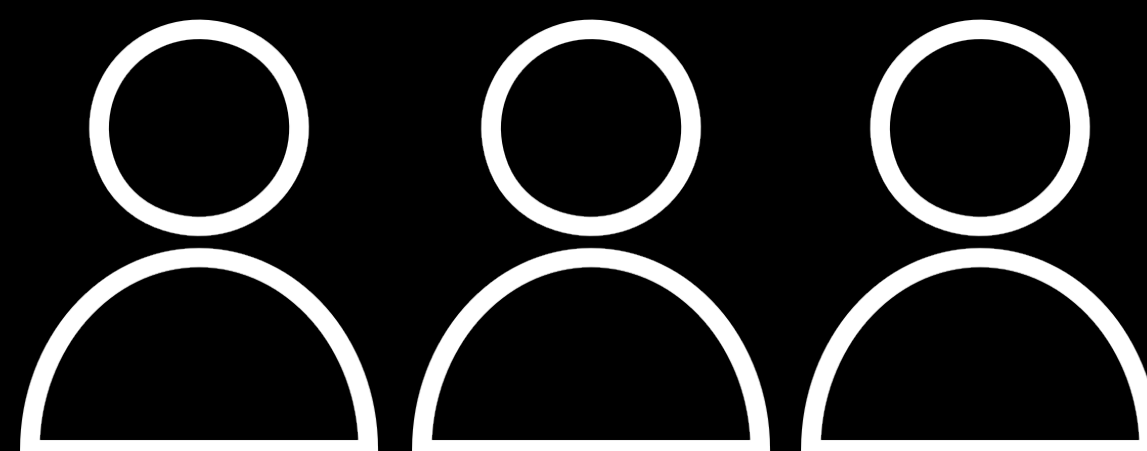


PDP: EQUIPO HUMANO

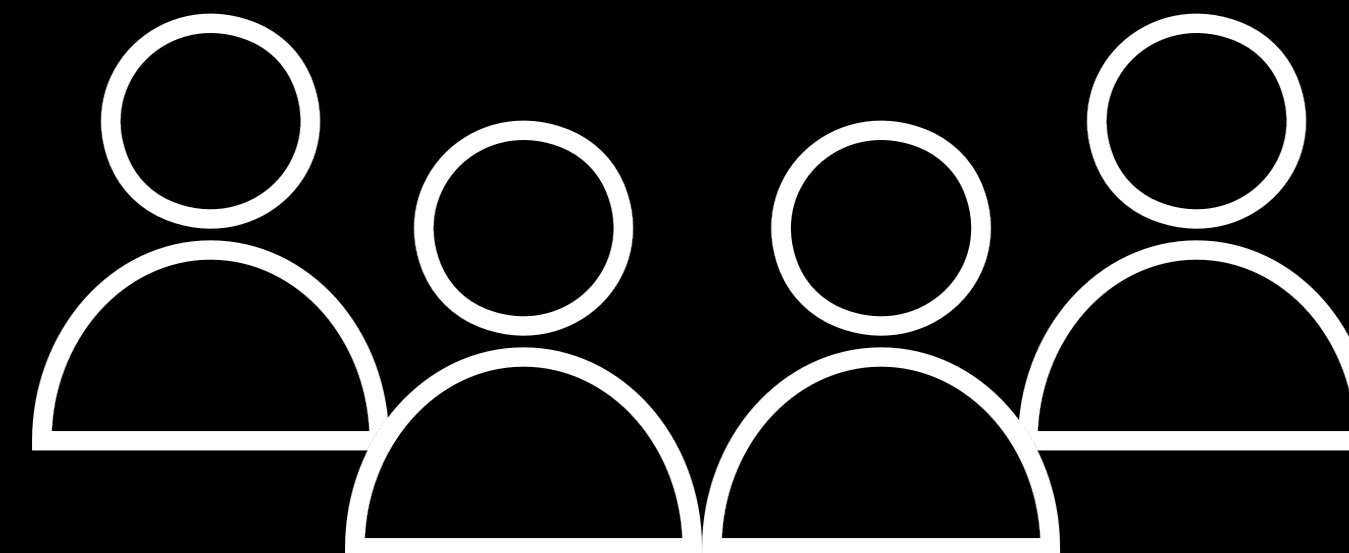
GUIÓN y MECÁNICAS



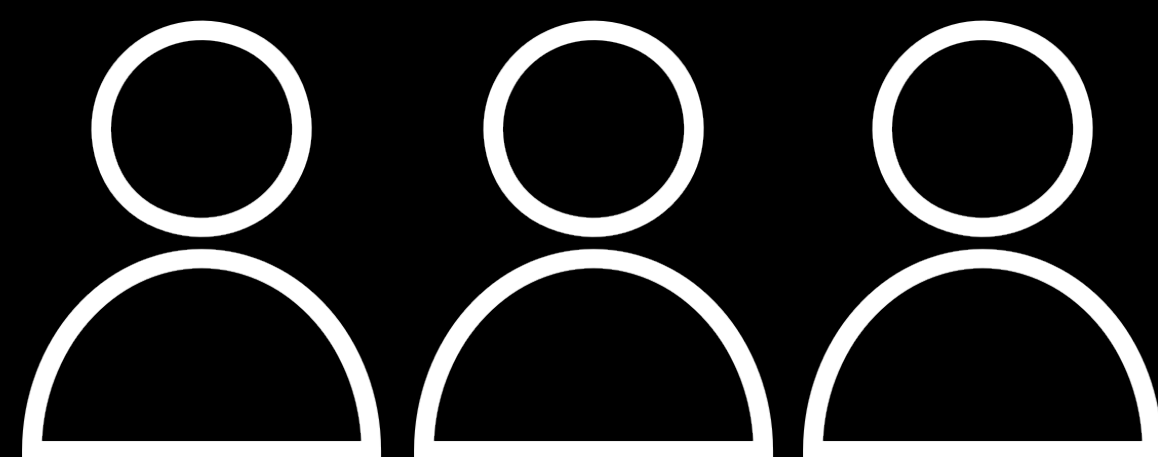
ARTISTAS (conceptuales/2D)



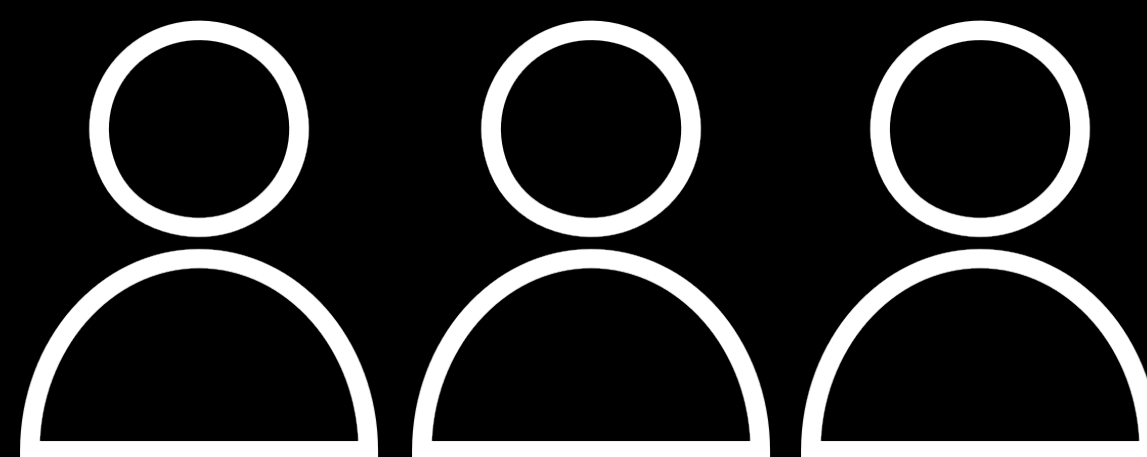
DISEÑO de NIVELES/MUNDO



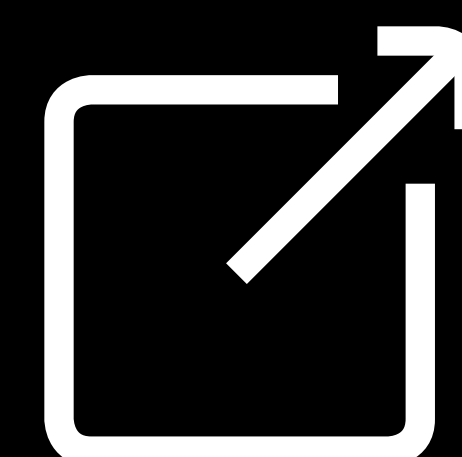
ARTISTAS 3D (modeladores)



PROGRAMADORES



MARKETING / RRPP





PDP: LISTA DE TAREAS

PREPRODUCCIÓN

- DESARROLLO DE LA IDEA
(DOCUMENTACIÓN)
- MECÁNICAS Y AMBIENTACIÓN
(ABIERTOS A CAMBIOS)
- ESCOGER EQUIPO Y MODO DE TRABAJO
(WORKFLOW)
- PRESUPUESTO Y BÚSQUEDA DE
FINANCIACIÓN

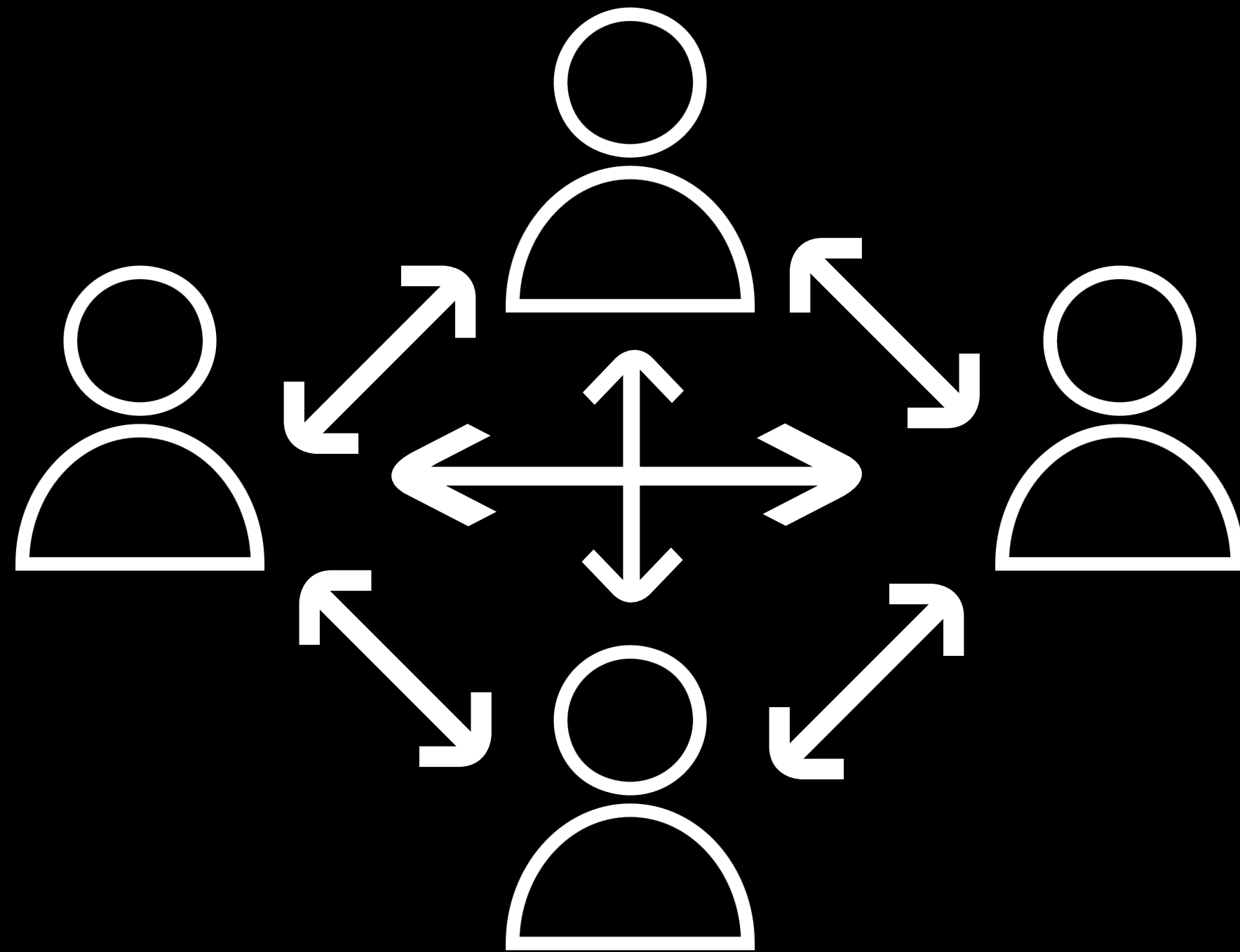
PRODUCCIÓN

- ARTE (estilo final de personajes, escenarios...)
- DISEÑO NIVELES/MUNDO (de manera
independiente, mantienen contacto con
programadores)
- PROGRAMACIÓN (de gameplay, UI,data...)
- TESTING (una vez terminado, se ve si
todo funciona correctamente y corrige errores)
- MARKETING Y RRPP (publicidad del juego,
búsqueda continua de nuevos ingresos y
financiación)

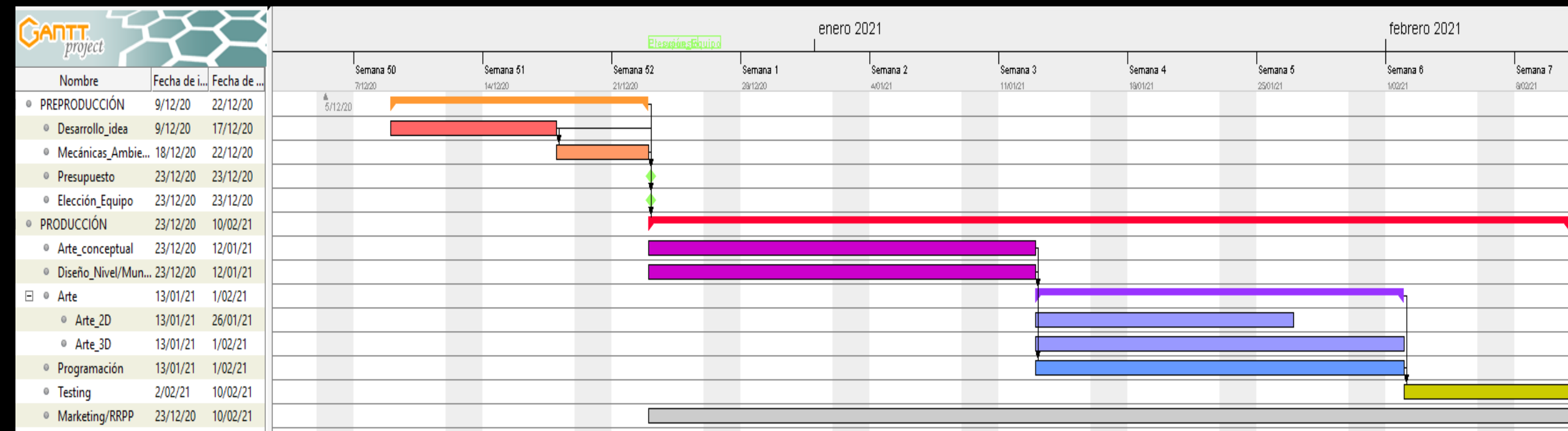


PDP: VWORKFLOW

COMUNICACIÓN MUY DIRECTA

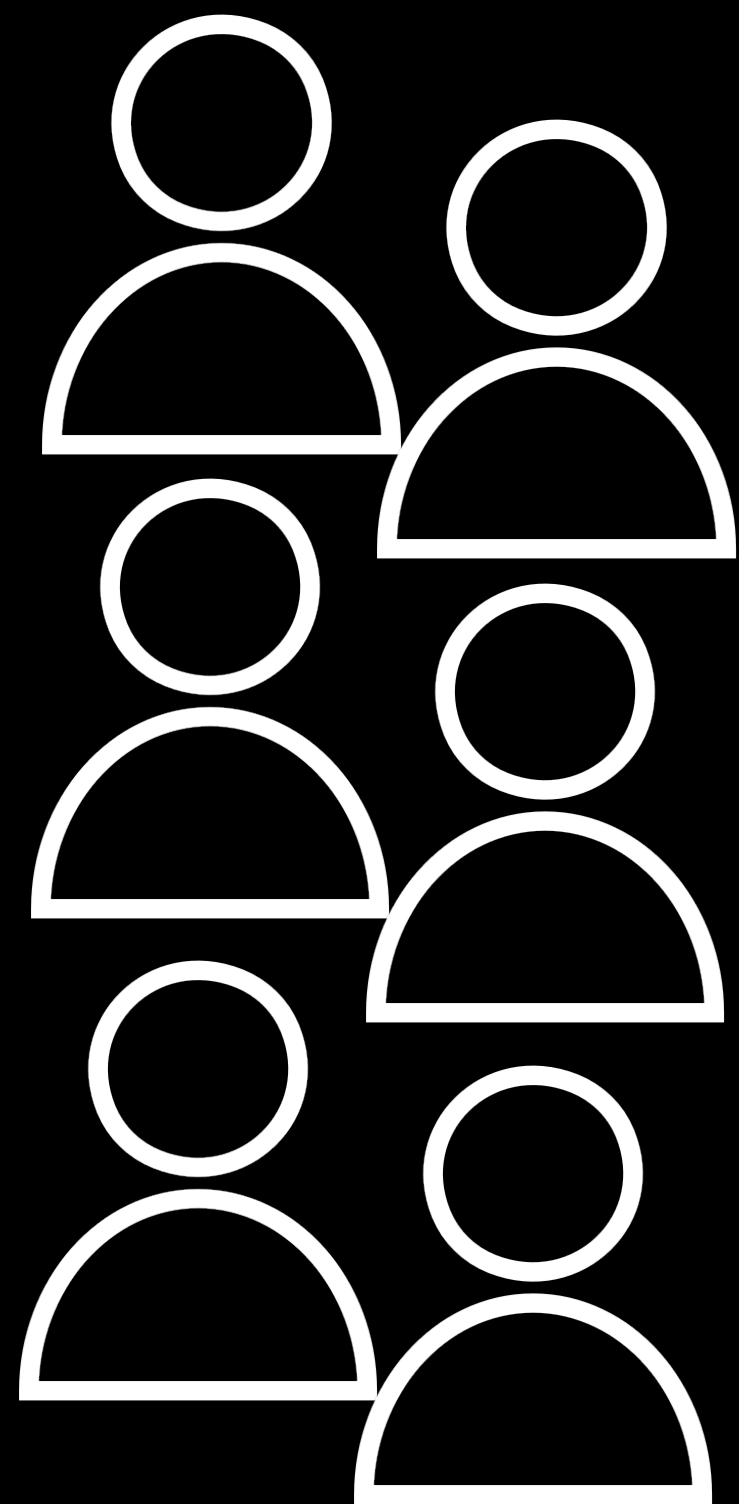


MUESTRA DE ELLO: CRONOGRAMA





PR: EQUIPO TÉCNICO



3 PROGRAMADORES

1.750 €/MES p. PERSONA



2 GAME DESIGNER

2.250 €/MES p. PERSONA



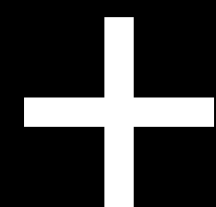
2 GAME ARTIST

1.830 €/MES p. PERSONA



3 3D ARTIST

1.830 €/MES p. PERSONA



EMPRESA MARKETING EXTERNA

1.000 €/MES

8.660 €/MES

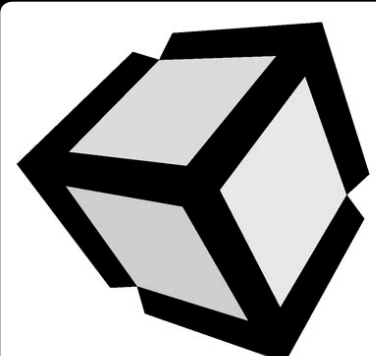


PR: MATERIAL TÉCNICO

PROGRAMAS NECESARIOS



MAYA



SUBSTANCE
PAINTER

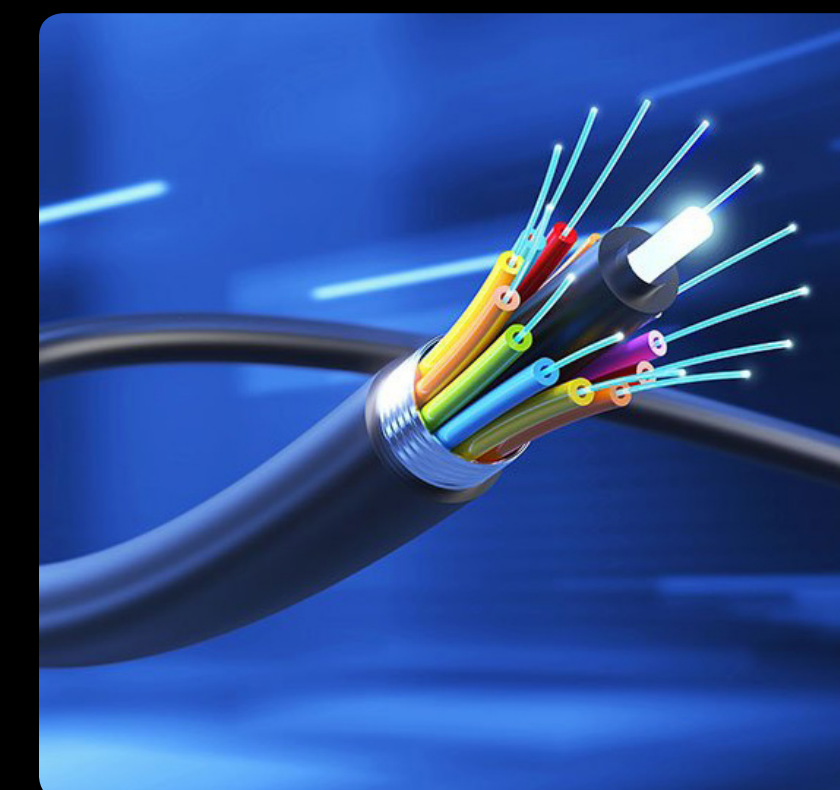


Adobe
Photoshop

MATERIAL NECESARIO



SERVICIOS/INSTALACIONES NECESARIAS

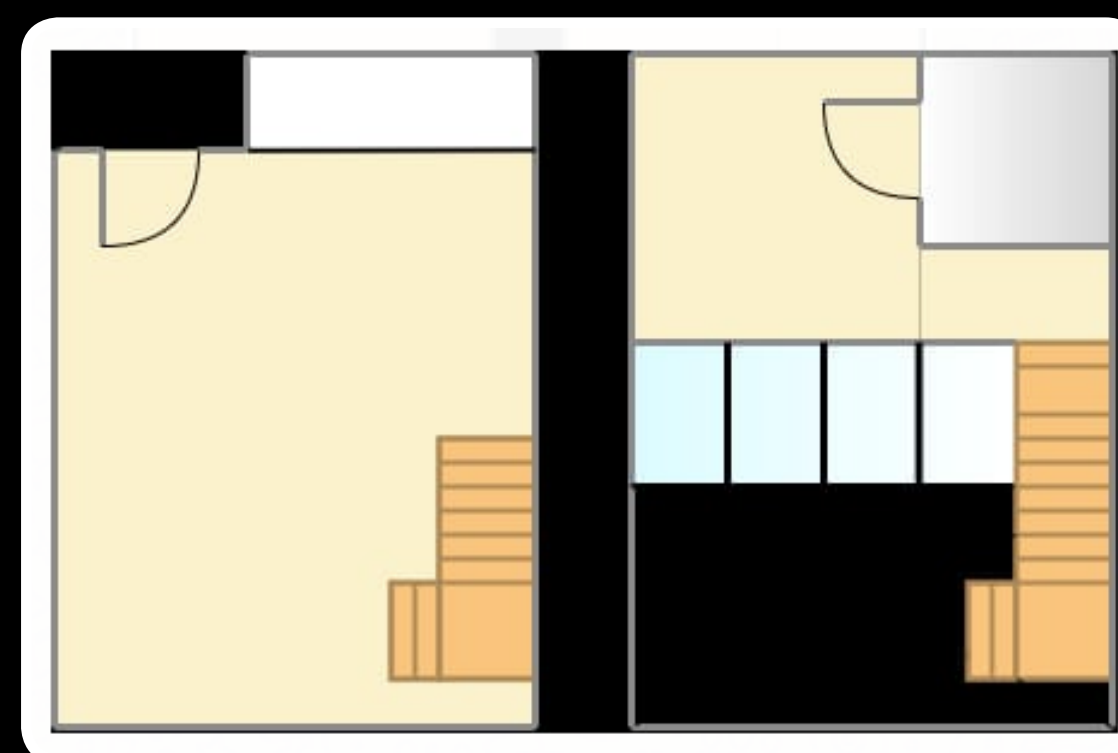
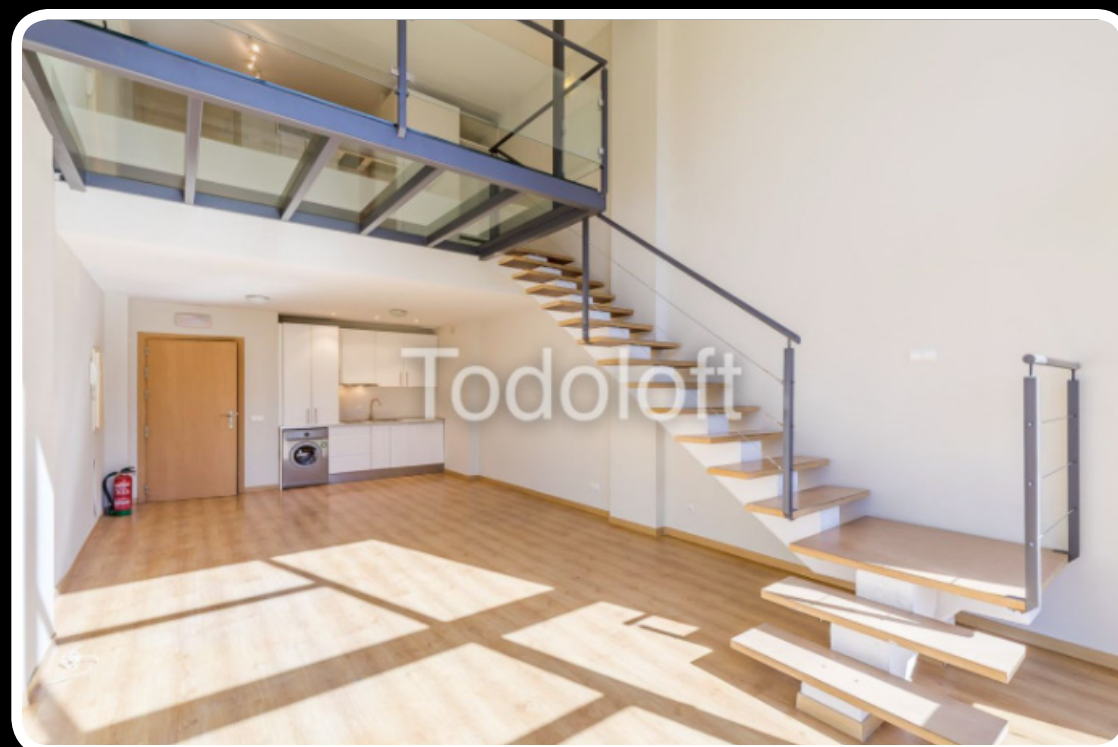


10.600 €



PR: LOCAL Y MOBILIARIO

EL LOCAL



MOBILIARIO

6 sillas de trabajo

6 mesas individuales

1 mesa de reuniones

6 sillas para mesa de reuniones

1 pizarra magnética

TOTAL: 49.200 €



FIN: FUENTES Y MONETIZACIÓN

FUENTES

1. FINANCIACIÓN PROPIA
(capital inicial + inversiones de particulares)
2. INVERSORES
3. INGRESOS gracias al
MARKETING
4. Posibilidad de presentar a
PRODUCTORA o PUBLISHER
5. ENISA (ministerio de industria)
MEDIA (ministerio de cultura)

MONETIZACIÓN

1. PRECIO aprox.: 20€
(queremos un juego accesible)
2. MUY POSIBLES DLCs
(ayudarán a ingresar tras
lanzamiento)
3. PROYECTO TRANSMEDIA
(atrae y mantiene público)
4. LIBRO DE ARTE (físico y digital)
5. BSO (disco y digital)



FIN: ESTUDIO DE MERCADO

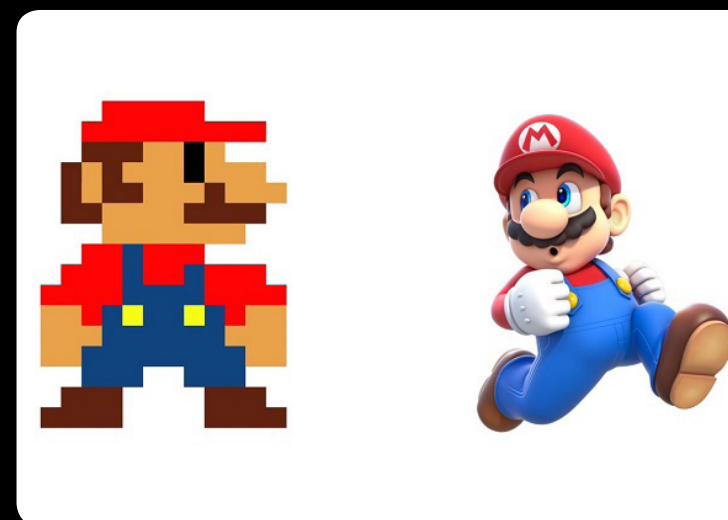
EN STREAMING



TAMBIÉN PC



TANTO 2D COMO 3D



ESPECTACULAR STORYTELLING

