

# Guion

1. Introducción.
2. Estudio de mercado.
  - 2.1. Contexto del sector productivo.
  - 2.2. Análisis de competencia y DAFO.
  - 2.3. Segmentación del mercado.
  - 2.4. Ubicación.
3. Marketing.
  - 3.1. Producto o servicio.
  - 3.2. Precio.
  - 3.3. Promoción.
  - 3.4. Distribución.
4. Forma jurídica.
5. Recursos humanos.
6. Análisis de costes.
7. Inversión inicial.
8. Fuentes de financiación.
9. Viabilidad económica: Plan económico-financiero.
  - 9.1. Plan de tesorería.
  - 9.2. Cuenta de resultados.
10. Análisis de requisitos.
  - 10.1. Requisitos funcionales.
  - 10.2. Requisitos no funcionales.
  - 10.3. Metodología de desarrollo. Fases del proyecto. Tareas y plazos de ejecución.
11. Diseño.
  - 11.1. Diseño de datos (opcional).
    - 11.1.1. Entidad – Relación.
    - 11.1.2. Diseño lógico – relacional / Estructura de la base de datos.
  - 11.2. Diseño funcional
    - 11.2.1. Diagrama de clases.
    - 11.2.2. Diagrama de casos de uso.
  - 11.3. Diseño conceptual (solo videojuegos)
    - 11.3.1. Concepto del juego.
    - 11.3.2. Mundo y ambientación.
    - 11.3.3. Mecánicas.
    - 11.3.4. Personajes y enemigos.
  - 11.4. Diseño de interfaces.
12. Implementación.
  - 12.1. Tecnologías a emplear.
  - 12.2. *Assets* (solo videojuegos).
  - 12.3. Diario de desarrollo.
13. Pruebas.
  - 13.1. Procedimiento de evaluación, seguimiento y control del proyecto.
  - 13.2. Procedimientos para la participación de los usuarios en la evaluación del proyecto.
14. Conclusiones.
15. Bibliografía.
16. Anexos.

# Guion desarrollado

## 1. Introducción.

- Breve descripción de la idea de negocio / empresa y producto.
- Breve descripción del contenido de la memoria.
- No debe exceder una cara.

## PARTE EMPRESA

Esta parte debe tener una extensión entre 10 y 15 páginas aproximadamente.

## 2. Estudio de mercado.

### 2.1. Contexto del sector productivo.

- Describe las principales características del sector dónde se ubica la idea de negocio (tamaño, estructura, etc.)
- Identifica las tendencias que están afectando al sector, como las tendencias tecnológicas, las demográficas, las económicas, etc.

### 2.2. Análisis de competencia y DAFO.

- ¿Quiénes son tus principales competidores? ¿Cuáles serían sus debilidades y fortalezas? El análisis debe realizarse con respecto a otras empresas similares.
- Con los datos extraídos de las cuestiones anteriores, realiza un análisis DAFO de tu idea de negocio.

### 2.3. Segmentación del mercado.

- ¿Qué criterios de segmentación has utilizado? Razona la elección. Aquí pueden emplear multitud de criterios: demográficos (edad, estado civil, sexo, etc.), geográficos, psicográficos, etc.
- ¿Cuál es tu modelo de negocio? Suscripción, *dropshipping*, venta online, etc.

### 2.4. Ubicación:

Desde dónde vas a trabajar y costes asociados:

- Si trabajas desde un *coworking* indica la cuota y o que incluye.
- Si trabajas desde casa, indica el gasto asociado de luz, internet, etc.
- Puedes alquilar un local también (o comprarlo) e incluye todos los costes asociados como puede ser los muebles, la luz, etc.

## 3. Marketing.

**3.1. Producto o servicio:** Descripción detallada del producto o servicio que ofrecen.

**3.2. Precio:** Precio que va a tener. Si hay precios diferentes que lo indiquen, al igual que si hay packs, si ofrecen una parte gratis y otra premium, etc. De algún sitio tienen que obtener ingresos para analizar la viabilidad económica.

**3.3. Promoción:** Estrategias de publicidad/promoción que van a utilizar (redes, *instagramers*,....lo que sea para darse a conocer) y cuánto dinero van a presupuestar para esto.

**3.4. Distribución:** Indicar cómo va a conseguir el futuro cliente el producto o servicio que ofrecen: plataformas, *PlayStore*, *AppStore*, etc. y cuánto dinero les va a suponer dicha distribución (si es que la necesitan).

#### 4. Forma jurídica.

- Indica si vas a optar por darte de alta como empresario individual (autónomo) o vas a optar por alguna forma societaria.
- Si optas por empresario individual no habrá gastos de constitución asociados.
- Si optas por una forma societaria indica todos los gastos asociados (tales como gastos de notarías, Registro Mercantil, etc.)

#### 5. Recursos humanos.

- Si no tienes trabajadores indícalo. Ponte una remuneración mensual para ti e indica la cifra que vas a pagar a la Seguridad Social, ya que tienes que darte de alta en el Régimen Espacial de Trabajadores Autónomos.
- Si tienes trabajadores indica cuántos serán, su perfil, titulación, tipo de contrato, tipo de jornada, salario mensual, la cuota de Seguridad Social.
- Si tienes trabajadores, deberás indicar la estructura organizativa de tu futura empresa realizando la representación gráfica (organigrama).

#### 6. Análisis de costes.

- Considerad que todos los costes son fijos (aunque en la realidad no sería así)

Costes fijos (total anual)	Euros (total anual)
	TOTAL:

- Cálculo del umbral de rentabilidad.

$$\text{Umbral de rentabilidad} = \frac{CF(\text{total})}{(\text{Precio})}$$

#### 7. Inversión inicial.

Concepto	Importe
TOTAL:	

#### 8. Fuentes de financiación.

- Visto el total de costes que tienes y el total de las inversiones que vas a hacer. Llega el momento de ver de dónde vas a sacar el dinero para hacer frente a todo ello.

Cuenta de resultados	Año 1	Cuenta de resultados	Año 1
<b>INGRESOS DE EXPLOTACIÓN</b>		<b>GASTOS DE EXPLOTACIÓN</b>	
Ventas/ingresos		•	
		•	
		•	
		•	
<b>TOTAL INGRESOS DE EXPLOTACIÓN</b>		<b>TOTAL GASTOS DE EXPLOTACIÓN</b>	
<b>INGRESOS FINANCIEROS</b>		<b>GASTOS FINANCIEROS</b>	
• Ingresos financieros		• Intereses préstamo.	
<b>TOTAL INGRESOS FINANCIEROS</b>		<b>TOTAL GASTOS FINANCIEROS</b>	

<b>Resultados de explotación (ingresos de la explotación – gastos de la explotación)</b>	
<b>Resultados financieros (ingresos financieros – gastos financieros)</b>	
<b>Resultados antes de impuestos (resultado de la explotación + resultado financiero)</b>	

## PARTE TÉCNICA

Esta parte debe tener una extensión entre 25 y 30 páginas aproximadamente.

### 10. Análisis de requisitos.

#### 10.1. Requisitos funcionales.

- Identificación y descripción de las funcionalidades del producto. Se debe especificar qué hará nuestra aplicación función a función. Ejemplos serían: dar de alta un usuario, iniciar una nueva partida, buscar un artículo, etc.

#### 10.2. Requisitos no funcionales.

- Identificación y descripción de los requisitos necesarios para que el *software* pueda operar. Ejemplos serían: estándares de seguridad que se deben cumplir, requisitos de fiabilidad, escalabilidad, etc.

#### 10.3. Metodología de desarrollo. Fases del proyecto. Tareas y plazos de ejecución.

- Metodología de desarrollo elegida para el desarrollo del producto. Algunas de las metodologías más comunes son: iterativa e incremental, prototipado, metodologías ágiles (Scrum, XP, Kanban) o *Lean Development*.
- Se debe justificar la metodología escogida. Debe ser adecuada al tipo de proyecto que se va a desarrollar y al equipo de desarrolladores disponible. Es posible adaptar la metodología siempre y cuando se justifique adecuadamente.
- Se deben describir las diferentes fases del proyecto que dependerán de la metodología escogida.
- Para indicar las tareas y plazos de ejecución se debe realizar un *roadmap* indicando las tareas o funciones a implementar y los plazos estimados en los que se realizarán. Se puede optar por realizar un diagrama de *Gantt*.
- Si el proyecto es muy ambicioso se pueden organizar las diferentes funcionalidades o *features* en versiones del producto, indicando que las fases de diseño, implementación y validación se han realizado sobre una primera versión del producto.

## 11. Diseño.

- En este apartado no se debe indicar en ningún caso tecnologías específicas que se vayan a utilizar.

### 11.1. Diseño de datos (opcional).

#### 11.1.1. Entidad – Relación.

- Diagrama ER del modelo de datos a utilizar. Este diseño es independiente del modelo conceptual y del sistema gestor de bases de datos utilizado. Es decir, debe realizarse, aunque se haga uso de una base de datos no relacional.
- Se considera entre 5 y 10 un número adecuado de entidades.

#### 11.1.2. Diseño lógico – relacional / Estructura de la base de datos.

- En el caso de utilizar una base de datos relacional se realizará su diseño lógico – relacional.
- En el caso de utilizar una base de datos no relacional o NoSQL se indicará la estructura de la base de datos.

### 11.2. Diseño funcional.

#### 11.2.1. Diagrama de clases.

- Se considera entre 5 y 10 un número adecuado de clases.

#### 11.2.2. Diagrama de casos de uso.

- Se especificarán los casos de uso.

### 11.3. Diseño conceptual (solo videojuegos).

#### 11.3.1. Concepto del juego.

- Se realizará una descripción general del juego que incluirá:
- Temática y género.
- Arte del videojuego (animación 3D, animación 2D, realista, estilizado o *cel-shading*, *pixel art*, *low-poly*, etc).
- Inspiración y referencia a juegos similares.

#### 11.3.2. Mundo y ambientación.

- Descripción del mundo del juego y ambientación.
- Historia del juego y contexto narrativo.
- Se pueden incluir *storyboards* que representen las principales escenas del videojuego.

#### 11.3.3. Mecánicas.

- Descripción detallada de las mecánicas principales y reglas del juego.
- Mecanismos de progresión y dificultad.
- Sistema de recompensas y logros.

#### 11.3.4. Personajes y enemigos.

- Descripción de los personajes jugables y no jugables.
- Habilidades y características de cada personaje.
- Diseño de enemigos y oponentes.
- Relación entre los personajes y la narrativa del juego.

## 11.4. Diseño de interfaces.

- *Mockups* de las diferentes interfaces y navegación entre ellas teniendo en cuenta aspectos de UX. Capturas de pantalla de la aplicación no se consideran *Mockups*.

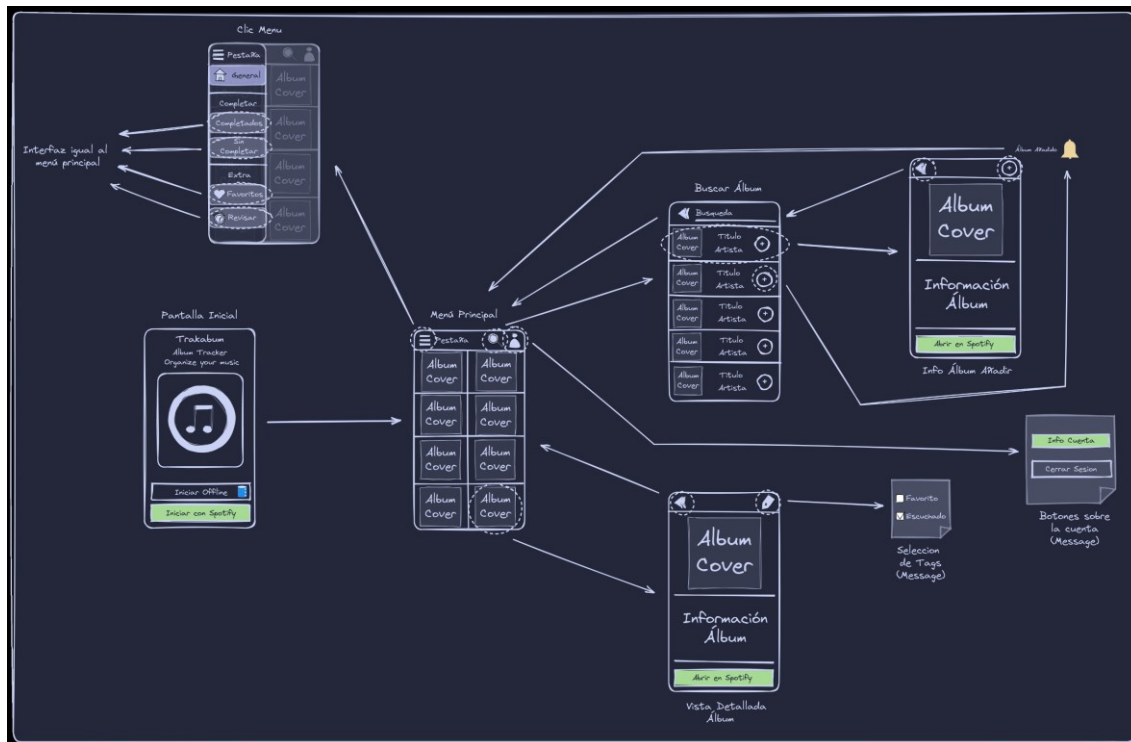


Ilustración 1: Ejemplo de mockup.

## 12. Implementación.

### 12.1. Tecnologías a emplear.

- Breve estudio del arte de las tecnologías disponibles, comparativa y justificación de las tecnologías elegidas.
- Descripción de *frameworks* o librerías específicas que se hayan utilizado en el desarrollo del prototipo.

### 12.2. Assets (solo videojuegos).

- Assets utilizados para el desarrollo del videojuego, fuente y autoría.

### 12.3. Diario de desarrollo.

- Descripción del trabajo realizado a lo largo de las semanas y/o dificultades encontradas durante el desarrollo.

## 13. Pruebas.

### 13.1. Procedimiento de evaluación, seguimiento y control del proyecto.

- Este apartado hace referencia a las pruebas que se llevan a cabo para asegurar que el software está siendo construido correctamente.
- Se deben indicar las pruebas que se realizarán: pruebas unitarias, de integración, de sistema, de regresión, de rendimiento, de seguridad y usabilidad.

- Se debe indicar si las pruebas serán manuales o automáticas y qué *software* se va a utilizar.
- Se valorará positivamente implementar alguna de estas pruebas, pero no penaliza el no hacerlas.

### **13.2. Procedimientos para la participación de los usuarios en la evaluación del proyecto**

- Este apartado hace referencia a las pruebas que se llevan a cabo para asegurar que el software satisface las necesidades del usuario y cumple con los objetivos del negocio.
- Algunos de los tipos de prueba que se pueden incluir son las pruebas de aceptación del usuario, pruebas de usabilidad, pruebas de cumplimiento de requisitos, pruebas de negocio, pruebas de aceptación del cliente y pruebas de compatibilidad.
- Se valorará positivamente implementar alguna de estas pruebas, pero no penaliza el no hacerlas.

### **14. Conclusiones.**

- Debe incluir un resumen/recorrido de la memoria.
- Debe incluir unas impresiones personales
- Debe incluir las posibles mejoras que se podrían realizar sobre el proyecto.
- No debe exceder una página.

### **15. Bibliografía.**

- Fuentes bibliográficas utilizadas.
- Debe seguirse la norma APA.

### **16. Anexos.**

- Hasta 10 páginas para incluir capturas de pantalla, código fuente u otros aspectos que el alumno considere relevante.