

# Recopilación de requisitos:

*“Bags, please!”*

**Hard Break devs**

Julia Cajigal Mimbrera

Fernando Moreno Díaz

Denis Gudiña Núñez

Luis Miguel Moreno López

## INTRODUCCIÓN

---

A continuación, se detallan los distintos colectivos implicados e influenciados por el desarrollo de nuestro prototipo.

## STAKEHOLDERS

---

### Clientes:

- Jugadores de plataformas móviles.
- Jugadores de plataforma PC.
- Anunciantes.

### Plataformas de distribución digital

- Steam.
- Humble Bundle.
- Itch.io.
- GoG.
- Google (Play Store).

### Plataformas de pago

- Paypal.
- Bancos (pagos por tarjeta).

### Financiación pública

- Estado español (ayudas del gobierno al desarrollo de videojuegos, ayudas a pymes).
- Comunidad de Madrid (ayudas a pymes).

### Licencias:

- Unity.
- FLStudio.
- ProTools.
- Adobe (Photoshop, Animate, Illustrator...).
- 3ds Max.
- Blender.

### Otros

- Empresas subcontratadas de *testing* y QA.
- Ferias de videojuegos (Gamescom, Madrid Games Week, etc...)
- Medios de comunicación.

## SHAREHOLDERS

---

Grupos con interés en que nuestra empresa desarrolle su actividad fructíferamente:

- Profesores.
- Gobierno (financiación por planes de ayuda).
- Medios propios, autopromoción y renombre de la empresa.
- Anunciantes.

## ROLES DEL EQUIPO

---

- Fernando Moreno Díaz: Modelador y animador 3D, *marketing*, diseño gráfico y diseño de juego.
- Luis Miguel Moreno López: *Lead Programmer*.
- Julia Cajigal Mimblera: Artista conceptual, coproductora musical, coproducción de sonido y *side-programmer*.
- Denis Gudiña Núñez: *Project Manager*, portavoz del estudio, generador de documentación, coproducción musical y coproducción de sonido.

## CANALES DE COMUNICACIÓN

---

Entre integrantes del estudio:

- WhatsApp.
- Discord.
- Trello.
- Llamadas de teléfono.
- Fax.
- Reuniones presenciales.
- Contacto directo dentro del área de trabajo.
- GitHub.
- Google Drive.

Entre desarrolladores y usuarios:

- Twitter.
- Facebook.
- Página Web.
- Itch.io.
- Youtube.
- Instagram.
- Encuestas de Google.
- Correo electrónico.
- *Feedback* de los canales de venta.
- *Meetings*.
- *Q&A*.

Entre desarrolladores y organizaciones externas:

- Llamadas telefónicas.
- Twitter.
- Facebook.
- Página Web.
- Itch.io.
- Youtube.
- Instagram.
- Correo electrónico.
- Skype.
- Discord.
- Fax.
- Reuniones presenciales.
- WhatsApp.