

Presupuesto

“Bags, please!”

**Julia Cajigal Mimbrera
Fernando Moreno Díaz
Denis Gudiña Núñez
Luis Miguel Moreno López**

Contenido

Introducción3

Coste actividades3

Reservas de contingencia4

Línea base de costes.....6

Reservas de gestión.....7

Introducción

En este documento pretendemos recoger el presupuesto de la producción de “Bags, please!”. A continuación desgranamos los costes de los paquetes de trabajo de dicho proyecto de manera que podamos establecer una línea base del proyecto que nos sirva como guía y control a medida que avance su desarrollo.

Coste actividades

Nuestra primera estimación de costes contaba con una serie de recursos separados en una primera inversión inicial. Nos parecía más realista a la hora de abordar un proyecto ya que sería siempre necesario este aprovisionamiento previo.

Código actividad	Actividad	Coste
0.0	Inversión inicial	25693€
1.1	Recopilación ideas	1955€
1.2	Reuniones	65€
2.1	Decisión proyecto	2844€
2.2	Organización y roles	1288€
2.3	Identificación requisitos	1288€
2.4	Elaboración documentación	1288€
3.1.1	Concept Art Interfaz	273€
3.1.2	Elaboración assets interfaz	477€
3.2.1	Concept Art Assets	1733€
3.2.2	Modelado y texturizado	1688€
3.2.3	Rigging y animación	1377€
3.2.4	Assets finales	800€
4.1	Programación físicas	266€
4.2	Programación mecánicas	466€
4.3	Programación IA	666€
4.4	Integración arte	321€
5.1	Producción sonido	621€

5.2	Composición música	621€
5.3	Integración sonido	311€
6.1	Testing interfaz	1100€
6.2	Testing juego	1100€
6.3	Testing adaptabilidad	1100€
7.1	Adquisición licencias	72€
7.2	Material Publicado	666€
TOTAL		48079€

Reservas de contingencia

Las reservas de contingencia pretenden hacer frente a distintos riesgos que se afrontan en la producción. En nuestro caso para calcular dichas reservas hemos tenido en cuenta factores de variabilidad en los paquetes de trabajo si estos no se desarrollaban de la manera esperada así como las probabilidades que afrontar imprevistos durante este proceso.

En primer lugar ordenamos de mayor a menor la variabilidad de los tiempos de las actividades teniendo en cuenta los tiempos optimista, pesimista y más probable. Los distintos paquetes de trabajo ordenados de esta forma tenían esta configuración:

	A	G
1	Actividad	Varianza
2	Decisión proyecto	7,11111111
3	Modelado y texturizado	5,44444444
4	(Assets) Concept Art	4
5	Programación IA	2,77777778
6	Rigging y Animación	1,77777778
7	Recopilación de ideas	1,36111111
8	Producción sonido	1,36111111
9	Assets finales	1
10	Programación mecánicas	1
11	Composición música	1
12	Organización y roles	0,69444444
13	Identificación de requisitos	0,69444444
14	Elaboración de documentación inicial	0,69444444
15	Integración arte	0,69444444
16	Programación físicas	0,44444444
17	Material publicado	0,44444444
18	Elaboración assets interfaz	0,25
19	Testing juego	0,25
20	(Interfaz) Concept Art	0,11111111
21	(Sonido) Integración	0,11111111
22	Adquisición licencias distribución	0,0625
23	Testing interfaz	0,0625
24	Testing adaptabilidad y usabilidad	0,0625
25	Reuniones	

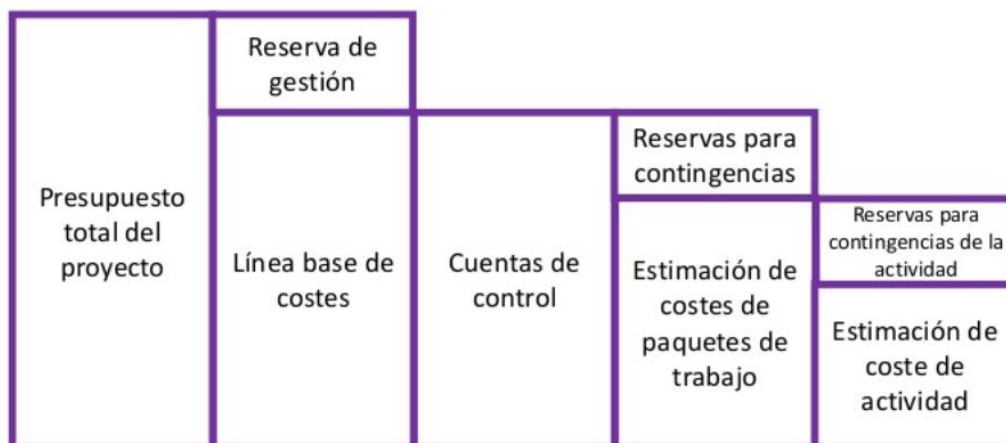
Con estas estimaciones orientamos las reservas de contingencias más acusadas en los paquetes de trabajo que eran más susceptibles de sufrir algún tipo de contratiempo. Consideramos clave puntos como la decisión y consolidación del proyecto, el modelado y texturizado, etapa que suele originar muchas complicaciones o el concept art de los assets. Todos estos procesos son clave en las bases de la aplicación. Por norma general para asociar las reservas nos apoyamos en estas estimaciones pero a medida que bajamos en la tabla tuvimos también en cuenta otros riesgos no planteados en dichas estimaciones o que por nuestra propia experiencia merecían un especial cuidado.

Código actividad	Actividad	Coste	Reservas para contingencias
0.0	Inversión inicial	25693€	-
1.1	Recopilación ideas	1955€	100€
1.2	Reuniones	65€	100€
2.1	Decisión proyecto	2844€	1000€
2.2	Organización y roles	1288€	100€
2.3	Identificación requisitos	1288€	100€
2.4	Elaboración documentación	1288€	100€
3.1.1	Concept Art Interfaz	273€	300€
3.1.2	Elaboración assets interfaz	477€	300€
3.2.1	Concept Art Assets	1733€	2000€
3.2.2	Modelado y texturizado	1688€	2000€
3.2.3	Rigging y animación	1377€	800€
3.2.4	Assets finales	800€	500€
4.1	Programación físicas	266€	300€
4.2	Programación mecánicas	466€	500€
4.3	Programación IA	666€	2000€
4.4	Integración arte	321€	500€
5.1	Producción sonido	621€	800€
5.2	Composición música	621€	800€

5.3	Integración sonido	311€	500€
6.1	Testing interfaz	1100€	100€
6.2	Testing juego	1100€	100€
6.3	Testing adaptabilidad	1100€	100€
7.1	Adquisición licencias	72€	100€
7.2	Material Publicado	666€	100€
TOTAL		48079€	8000€

Línea base de costes

Debemos recordar que para calcular dicha línea de costes debemos tener en cuenta las reservas de contingencia anteriormente calculadas pero no los gastos de reserva de gestión.



De esta forma con lo anteriormente planteado nuestra línea base de costes sería:

<i>Reservas para contingencias</i>	8000€
<i>Cuentas de control</i>	48079€
Línea base costes	56079€

Reservas de gestión

Para las reservas de gestión, fondos adicionales para cubrir imprevistos que fuera del cálculo de la línea base de costes, hemos asignado 5000€. Nuestra idea era proporcionar al proyecto un ligero colchón para hacer frente a imprevistos. Al ser un proyecto joven no hemos querido destinar demasiados fondos a este puesto.

Como apunte final mostramos dicha línea calculada en Microsoft Project dónde podemos ver que si tenemos en cuenta las reservas de gestión los datos se corresponden con los representados y calculados en la zona superior.



Recordamos que la estimación de Microsoft Project la hicimos sin contemplar una inversión inicial, si no repartiendo los recursos en partes equitativas según su uso. De esta manera pretendíamos cubrir más frente y obtener una mejor perspectiva, además de comprobar si las cifras cuadraban. Como vemos si le sumamos 5000€ a nuestra línea base de costos obtenemos 61000€ aproximadamente, una cifra muy similar a la obtenida en nuestros cálculos.