

# Acta de constitución:

*“Bags, please!”*

**Hard Break devs**

Julia Cajigal Mimbrera

Fernando Moreno Díaz

Denis Gudiña Núñez

Luis Miguel Moreno López

## **CAMBIOS REALIZADOS EN EL DOCUMENTO**

---

Se han ajustado tiempos así como el alcance real del proyecto que hemos desarrollado, ya que en un principio este se planteaba como un proyecto a dos años vista y ahora se plantea como un prototipo que muestre las bases del producto a desarrollar. También se han perfilado los objetivos y los riesgos del proyecto, así como las cifras del presupuesto, siendo este ahora mucho más ajustado a la realidad. Se han incluido roles e interesados, que antes se hayaban en documentos adjuntos.

## **PROPÓSITO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

---

De este proyecto se espera poder desarrollar un videojuego con las características descritas a continuación, de manera que cumplamos una serie de requisitos y saquemos adelante un producto viable de acuerdo a estos. Se espera también poder crear una comunidad de usuarios a la que poder ofrecer nuestros productos, empezando por una experiencia sencilla, aunque gratificante. Como desarrolladores noveles necesitamos conseguir un pequeño impulso para poder crear más experiencias para nuestros posibles futuros usuarios. Por estas razones, nuestro producto será algo simple pero llamativo, de modo que podamos llamar la atención de varios sectores de clientes.

## **DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

---

La idea central del proyecto es crear un videojuego de gestión de recursos llamado “Bag, Please!”. Estará orientado a plataformas móviles (Android) y PC. La premisa general es el control y administración de un supermercado, en el cual habremos de asignar nuestros recursos monetarios para la contratación de personal, asignación de este y control de los ingresos.

El proyecto está pensado para tener una duración de dos años (uno para desarrollo y otro para mantenimiento y promoción), aunque plantearemos el desarrollo de un prototipo base para un tiempo estimado de dos meses y medio.

## **REQUERIMIENTOS DE ALTO NIVEL**

---

Requisitos de alto nivel del proyecto:

- Mantener una comunicación constante con los usuarios para cumplir con sus exigencias.
- Intentar conseguir el mejor producto con el menor costo posible.
- Impulsar negocios y contratos con diferentes empresas o inversores particulares para futuros proyectos.
- Reflejar toda la actividad del proyecto de manera organizada para poder reutilizarla y o modificarla.

- Realizar análisis y estudios de la situación del producto y el mercado al que va destinado para poder tener a mano diferentes cursos de acción.
- Satisfacer las necesidades de la organización y los trabajadores.

Requisitos por interesados (más detallados documentación aparte):

- Ofrecer un producto atractivo y entretenido a los usuarios.
- Cumplir con las expectativas de los diferentes inversores.
- Cumplir con los contratos que se establezcan con empresas externas.
- Seguir las pautas de tiempo y calidad dadas por la empresa para la creación del producto.
- Crear una buena imagen y un nombre para la empresa a ojos del público.
- Coordinar la producción de manera correcta y seguir un flujo estable de resultados.

## **RIESGOS PRINCIPALES**

---

Los principales riesgos del proyecto son:

- Falta de impacto de la idea del producto en el usuario.
- Complicaciones por la compatibilización con otras tareas.
- Errores en la organización del proyecto por falta de experiencia en la metodología, de modo que se retrase el lanzamiento.
- Falta de comunicación con el cliente, de modo que no podamos conseguir una buena perspectiva de sus gustos y preferencias.
- Diversos posibles problemas internos (de salud, de moral, de capacidad de trabajo, etc).
- Priorizar las ideas del equipo en lugar de las preferencias del cliente, falta de balance.
- Fallos internos del producto (bugs).
- Que el producto final no cumpla los criterios de aprobación, tanto de la organización como de los propios usuarios.

## **OBJETIVOS**

---

El objetivo principal es conseguir que el negocio que manejamos en el videojuego sea próspero, administrando nuestros recursos, de manera que el desarrollo sea lo más próspero y productivo posible.

Objetivos del proyecto y desarrollo:

- Desarrollar un prototipo base que cumpla los requisitos y estándares establecidos.
- Conseguir una buena acogida en el mercado.
- Lograr mecánicas balanceadas, con la menor cantidad de fallas internas posibles.
- Cumplir estándares de accesibilidad, para llegar a un amplio espectro de clientes.
- Interfaz *responsive* y adaptable.
- Seguir un modelo *Free to Play*, con microtransacciones y recompensa al jugador por anuncios.

- Mantener un flujo de trabajo constante con optimización de tiempos y anticipación, para prevenir cualquier tipo de desajuste en el desarrollo.
- Crear un clima de trabajo adecuado y una cohesión interprofesional correcta y cómoda para los integrantes del proyecto.
- Conseguir un beneficio por encima de la inversión inicial.
- Crear una comunidad de usuarios, con expectativas por próximos proyectos del estudio.
- Desarrollar un inteligencia artificial lo más precisa y correcta posible a la expectativas y necesidades del proyecto.

## **LISTADO DE HITOS DEL DESARROLLO**

---

Listado de hitos estimados:

- Primer hito: Acta de consolidación del proyecto y documento de fundación del proyecto.
- Segundo hito: Construcción y elaboración del Documento de Diseño de Juego.
- Tercer hito: Elaboración de las entidades base del proyecto, del diseño y el arte.
- Cuarto hito: Consolidación de la Inteligencia Artificial.
- Quinto hito: Composición del producto.
- Sexto hito: Testing y depuración final del producto.
- Séptimo hito: Distribución del producto.

## **NIVELES DE AUTORIDAD DEL DIRECTOR DEL PROYECTO**

---

**Nivel organizacional:** El Director de Proyecto está a cargo de la organización del estudio a nivel representativo.

**Nivel funcional:** El Director de Proyecto también se encuentra encargado de la organización del desarrollo del producto en cuestión, de la administración de recursos de este y de la distribución del trabajo entre los diferentes encargados de las áreas que conforman el proyecto.

El Director de Proyecto designará a 3 encargados de las áreas de programación, diseño y arte, de modo que las directrices sean fluidas entre la dirección y los trabajadores. Esta disposición acelerará el desarrollo al permitir una comunicación directa de los trabajadores con sus respectivos jefes de sección, que actuarán a modo de jefes del área en que sean designados, respondiendo e informando al Director de Proyecto acerca de las diversas cuestiones que se consideren necesarias.

## PRESUPUESTO ESTIMADO

---

A continuación se muestra un resumen del presupuesto inicial planteado para el desarrollo del protipo a dos meses vista.

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€

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€

## CRITERIOS DE APROBACIÓN

- Conseguir un prototipo que cumpla con los requisitos establecidos en tiempo de carga, jugabilidad y diseño.
- Diseñar, desarrollar e integrar nuestros propios assets en un producto final con nuestra seña de identidad.
- Que el producto se considere completo y comercializable y haya pasado las pruebas pertinentes en cada apartado clave: jugabilidad, diseño, usabilidad y accesibilidad.
- Que pase los estándares a nivel de desarrollo de la empresa (ausencia dentro de lo posible de fallas internas), consiguiendo entregar un producto.
- Las tareas han de acoplarse a los tiempos designados y con la calidad requerida.
- Los trabajadores han de ser capaces de trabajar en equipo y aunar esfuerzos.
- El *workflow* ha de mantenerse estable dentro de la medida de lo posible.

## ROLES

- **Fernando Moreno Díaz:** Modelador y animador 3D, *marketing*, diseño gráfico y diseño de juego.
- **Luis Miguel Moreno López:** *Lead Programmer*.
- **Julia Cajigal Mimbrera:** 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.

## 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.