

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS

RIESGO TECNOLÓGICO



Tarea de Teoría

Cotización y Presupuesto en Proyectos

Profesor:

Selene Marisol Martínez Ramírez

INTEGRANTES:

Deloya Andrade Ana Valeria

Cortés Jiménez Carlos Daniel

Cruz Gonzalez Irvin Javier

Castro Reyes Angel

Cruz Blanco Gabriela

Paso 1: Definición del Proyecto

Risk es un juego de mesa de estrategia con el objetivo de conquistar territorios. Cada jugador escoge un color que serán representados como líderes políticos que trataran de proteger su territorio y su vez expandir su territorio conquistando otros países los jugadores que tengan mas control territorial ganan.

Para este proyecto desarrollaremos una versión física del juego Risk, con la visión de crear en un futuro version digital del mismo. Nuestro objetivo es generar una experiencia única para los compradores, en la que puedan crear recuerdos que no olvidaran con amigos y familiares, teniendo así un diseño único, con los materiales de la más alta calidad, no solo ofrecemos un juego sino una experiencia de socialización y que los jugadores generen un vinculo entre ellos.

1. Alcance del Proyecto:

- Expandir la version clásica de Risk para hacerla más emocionante.
- Una versión más imersiva para el usuario.
- Reglas más realistas para que los jugadores puedan experimentar como fueron las guerras.
- Tablero, fichas nuevas y cartas de juego teniendo en cuenta desarrollo sustentable
- Ganancias del 17%

2. Objetivos del Proyecto:

- Crear una nueva versión mas realista e imersiva del tablero de Risk, junto con nuevos elementos.
- Realizar los componentes del juego con un alta calidad y atención al diseño .
- Reestructurar el manual de reglas así como añadir nuevas reglas.
- Utilizar materiales de alta calidad
- Cumplir con los tiempos esperado para la producción en masa del tablero y maximizando el presupuesto estimado sin sacrificar la calidad.

Paso 2: Identificar Recursos y Costos

A continuación, señalamos los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto, así como los costos de producción.

1. Personal

- Diseñador gráfico: 1
Costo por persona: \$20,000
- Desarrollador de reglas/juego: 1
Costo por persona: \$5,000
- Gerente del proyecto: 1
Costo por persona: \$30,000
- Equipo de supervisión de ensamblaje y producción: 3
Costo por persona: \$18,000

- Ingeniero en electronica: 2
Costo por persona: \$15,000
- Testers (Playtesting): 5
Costo por persona: \$3,000
- Consultoría: 1
Costo por persona: \$30,000

2. Materiales

- Tablero de juego
Costo por unidad: \$295
- Fichas
Costo por unidad: \$230
- Cartas
Costo por unidad: \$170
- Dados
Costo por unidad: \$120
- Cajas de empaque
Costo por unidad: \$200

3. Equipos

- Impresora 3D
Costo por unidad: \$8,000
- Licencia software de diseño gráfico
Costo mensual: \$1,000
- Computadoras
Costo por unidad: \$7,000

4. Servicios

- Fabricación de tableros, fichas y cartas
Costo por unidad de set de juego: \$500
- Envío y distribución
Costo por unidad de envío: \$400
- Publicidad y marketing
Costo: \$ 4,500
- Mantenimiento
Costo mensual de equipos: \$ 6,000

Paso 3: Calcular los Costos

Con base a los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto del anterior paso se establece los costos de los mismo en función de la duración y cantidad.

1. Personal

- Diseñador gráfico: 1
Tiempo estimado de 100 horas, añadiendo un 10 % extra para cambios de último momento o ajustes.
 - $110 \text{ horas} \times 200/\text{hora} = \mathbf{22000}$
 - Costo por persona: \$22,000
- Desarrollador de reglas/juego: 1 50 horas, pretendiendo agregar un 15 % más para la exposición de las mismas, revisiones y aclaraciones.
 - $57.5 \text{ horas} \times 100/\text{hora} = \mathbf{5750}$
 - Costo por persona: \$5750
- Gerente del proyecto: 1 100 horas para revisiones y aclaraciones.
 - $100 \text{ horas} \times 300/\text{hora} = \mathbf{30,000}$
 - Costo por persona: \$3000
- Equipo de supervisión de ensamblaje y producción: 3
200 horas para supervisión, añadiendo un 10 % extra para ajustes. 100 horas para revisiones y aclaraciones.
 - $220 \text{ horas} \times 85/\text{hora} = \mathbf{18,700}$
 - Costo por persona: \$18,700Costo por persona: \$18,700
- Ingeniero en electronica: 2
200 horas para supervisión, añadiendo un 10 % extra para ajustes. 100 horas para revisiones y aclaraciones.
 - $220 \text{ horas} \times 90/\text{hora} = \mathbf{19,800}$
 - Costo por persona: \$19,800
- Testers(Playtesting): 5
30 horas donde se aplica las pruebas para asegurar la calidad del producto. Añadimos un 10 % adicional de tiempo para pruebas de jugabilidad, accesibilidad y usabilidad.
 - $30 \text{ horas} \times 100/\text{hora} = \mathbf{3,300}$
 - Costo por persona: \$3,300
- Consultoría: 1 100 horas para el desarrollo de concepto y análisis de mercado
 - $110 \text{ horas} \times 300/\text{hora} = \mathbf{33,000}$
 - Costo por persona: \$33,000

2. Materiales

- Tablero de juego
 - $8 \text{ horas} \times 40/\text{hora} = \mathbf{320}$

- Costo por unidad: \$320
- Fichas
 - $8 \text{ horas} \times 40/\text{hora} = \mathbf{320}$
 - Costo por unidad: \$320
- Cartas
 - $8 \text{ horas} \times 30/\text{hora} = \mathbf{320}$
 - Costo por unidad: \$240
- Dados
 - $8 \text{ horas} \times 20/\text{hora} = \mathbf{160}$
 - Costo por unidad: \$160
- Cajas de empaque
 - $8 \text{ horas} \times 30/\text{hora} = \mathbf{240}$
 - Costo por unidad: \$240

3. Equipos

4. Servicios

Paso 4: Crear un Presupuesto Detallado

‘