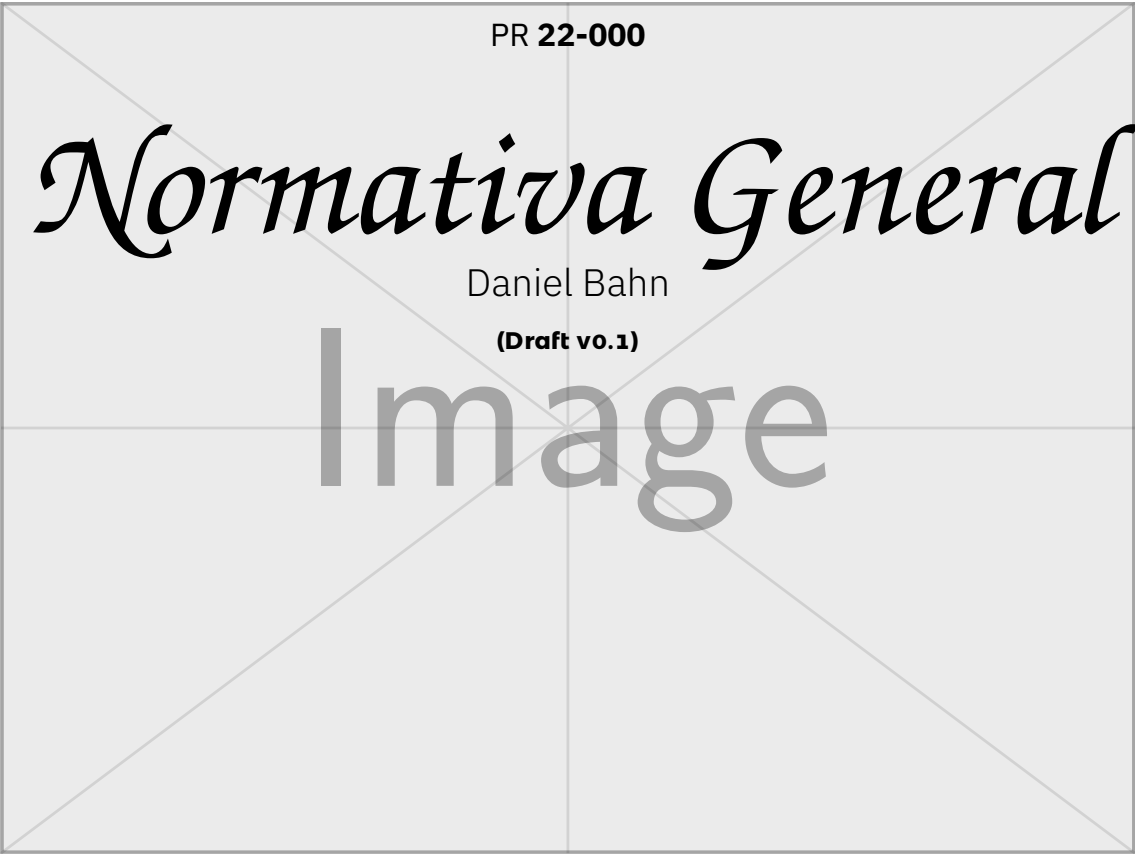


PR  
**22-000**  
Draft v0.1



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons “Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional”.



## 1. Introduccion

Daniel Bahn es una empresa ficticia para una maqueta de trenes personal. Esta empresa simula ser la gestora de la red ferroviaria dispuesta en dicha maqueta. Es por tanto el hilo conductor que nos permite entender dicha maqueta.

Para esta maqueta se ha decidido definir una serie de reglas u normativas para facilitar la evolucion de la maqueta propiamente dicha y una metodologia reutilizable para futuras maquetas.

Este documento es la normativa que deben seguir el resto de documentos, siendo realativo a estos su tipología, formato, estructura a seguir,...

## 2. Motivacion

Una maqueta que cuenta una historia es más facil de planear. Una maqueta documentada es más facil de diseñar y Mantener. A pesar de que hacer estas tareas conlleva más esfuerzo, a la larga del resultado es más placentero. Ademas es un esfuerzo que se puede ir haciendo en ratos muertos, en los que no es posible estar fisicamente haciendo cosas en la maqueta.

Recordemos tambien que una forma de jugar con las maquetas es simular una compañía, creando documentos de regimen interno, tales como tipos de señales restricciones, hojas de rutas y horarios,... para utilizarlos en las sesiones de juego. Para esta maqueta no se pretende llegar tan lejos, pero si utilizar la idea de simular una compañía como hilo conductor y generando tanta documentación como sea posible.

### **3. Objetivos**

#### **3.1. Objetivos de este documento**

Otra