

PROJECT OVERVIEW STATEMENT	Nombre del Proyecto Tower Defense by Netflix	Proyecto No. 011	Jefe del Proyecto Homero J. Simpson
<p>Oportunidad</p> <p>La serie “Stranger Things” de la cadena Netflix no posee ningún video por lo que sería una gran oportunidad de aprovechar su éxito y gran cantidad de seguidores, además de poseer los derechos totales de la serie sin que nadie más pueda hacer uso de su nombre.</p>			
<p>Meta</p> <p>Desarrollar un juego de tipo “tower defense” basado en la serie “Stranger Things” que tenga diferentes niveles, enemigos y personajes a elegir, y además se ganen puntos, se obtengan monedas para poder comprar nuevos personales y powerups para aumentar el poder del jugador.</p>			
<p>Objetivos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tener finalizada la primer versión del juego dentro de los 3 meses de comenzado el proyecto para un público con suscripción activa de Netflix a modo que conozcan el juego. 2. Aumentar un 2% la cantidad de membresías de Netflix al tener un juego de ésta empresa que deba ser descargado por medio de la suscripción. 3. Desarrollar un diseño e implementación que se pueda reusar el 70% del código para futuros juegos del mismo tipo tower defense. 4. No consumir mucho más que el 40% de los recursos económicos para la primer versión del juego. 5. Lograr que un 70% de los que ven o vieron la serie descarguen el juego. 6. Conseguir patrocinadores que financien al menos el 50% del gasto total para la realización de la primer versión. 			

Criterios de Exito

1. Poder cumplir con las fechas estipuladas para la primer version.
2. Obtener patrocinadores en la web de descargas con el criterio de generar una ganancia extra antes de la descarga del juego con la suscripción activa de Netflix.
3. Obtener un buen porcentaje de al menos el 70% de críticas positivas en redes sociales, foros gamers, y diarios online.
4. Aumentar un 5% las suscripciones nuevas en la primer semana de lanzado el juego, comparado con el promedio de las suscripciones nuevas en Netflix que se contratan por mes.
5. Conseguir 1.000.000 mínimo de descargas en el plazo de 6 meses lanzado el juego.

Suposiciones

S. Al ser un juego de Stranger Things, las personas supongan que apunta a un público adolescente por lo que no ganarían descargas de gente mayor.

Riesgos

R. El gran éxito la serie decae significativamente provocando pocas descargas en el juego, menos a las estipuladas y por consiguiente menos renovaciones de las membresías.

R. No cumplir con la fecha estipulada para lanzar la primer versión del juego.

R. Elegir mal las tecnologías con las que se vaya a realizar el proyecto.

R. Sobrepassarse con los gastos esperados para la primer versión del juego y no poder seguir adelante el proyecto por falta de recursos.

R. El grupo de trabajo que estaba asignado para el proyecto, se desmotiva por los salarios que brinda la empresa a comparación de otras y decae la productividad o abandonan el proyecto.

Obstáculos

O. Contar con un grupo de trabajo menor al que se necesitaba, por lo que se tendrá aumentar los recursos humanos y que éstos no se demoren en adaptarse al proyecto.

O. Las competencias consiguen un gran número de sus jugadores que hace que el juego pierda a estos y por consiguiente se deba mejorarlo, agregando características nuevas, lo que influye directamente en los recursos económicos.

Presentado por	Fecha de la Propuesta	Aprobado por	Fecha de la Aceptación
Comision 5 Aps	27/08/2019	DCIC	27/08/2019

based on Figure 6.2, p. 131, *Effective Project Management*, 2nd ed., Robert K. Wysocki, Robert Beck Jr., David B.