

# FICHA ACTIVIDAD 06:

## Requerimientos y Roles

# CHARLOTTE

---

Integrantes del equipo:

Fat-fa Lecaros,

Pablo Gonzalez,

Kelly Mamani,

Cristian Ramirez,

Jessica Duarte,

Constanza Bueno,

Scarleth Salinas,

Taller Profesional III,

Profesor Cristian Sandoval Yañez,

08 de Mayo del 2023,



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
Universidad del Estado

FAE

Facultad de  
Administración  
y Economía

EDIT

Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica

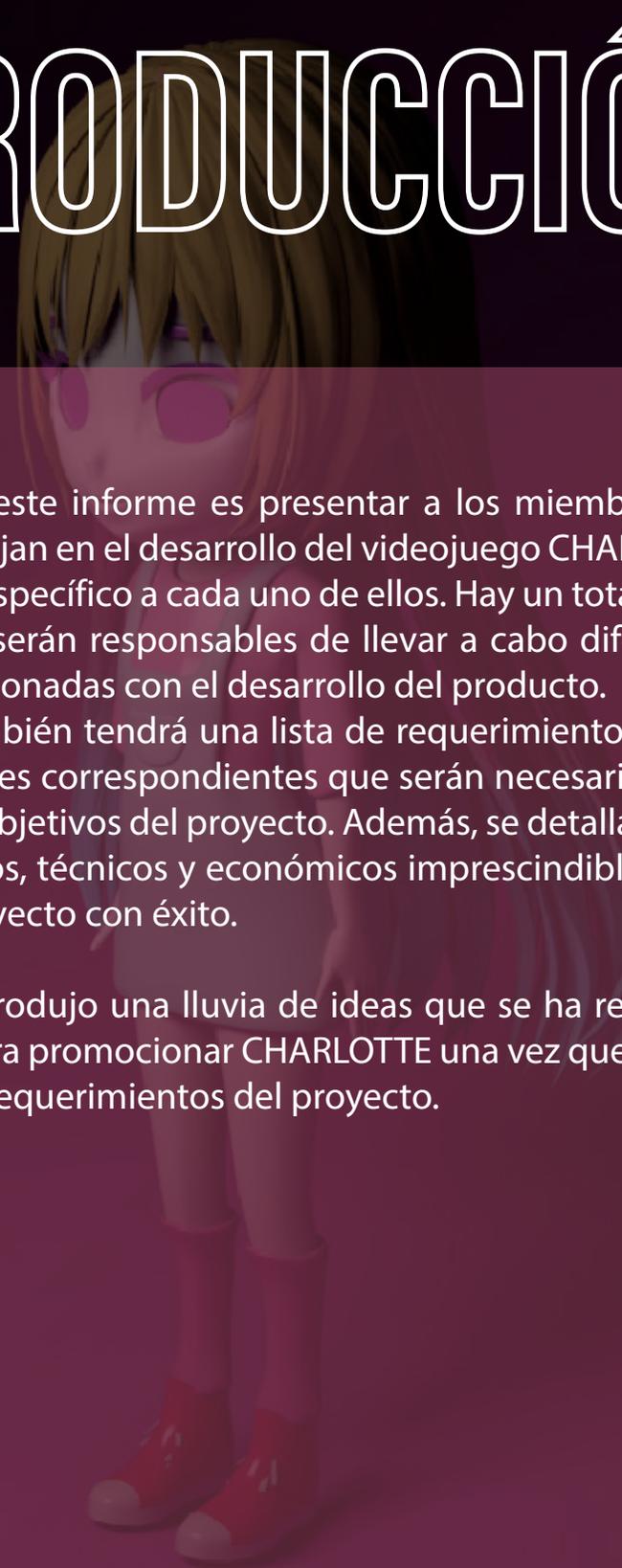
dm

DISEÑO  
MULTIMEDIA

# ÍNDICE

• Introducción.....	1
• Equipo de trabajo.....	2
• Requerimientos.....	3
1. Documento de diseño.....	4
2. Elaborar Carta Gantt.....	5
3. Logo del equipo de proyecto.....	6
4. Sitio web del proyecto.....	7
5. Guión literario.....	8
6. Storyboard.....	9
7. Guión técnico.....	10
8. Diseño de personajes.....	11
9. Diseño de escenarios.....	12
10. Diseño de objetos.....	13
11. Logo del videojuego.....	14
12. Afiche.....	15
13. Interfaz del juego.....	16
14. Música y Sonido.....	17
15. Trailer.....	18
16. Stickers.....	19
17. Porta CD.....	20
18. Poleras.....	21
19. Llaveros.....	22
20. Tote bag.....	23
• Conclusión.....	24

# INTRODUCCIÓN



El propósito de este informe es presentar a los miembros del equipo que trabajan en el desarrollo del videojuego CHARLOTTE y asignar un rol específico a cada uno de ellos. Hay un total de 10 roles, los cuales serán responsables de llevar a cabo diferentes actividades relacionadas con el desarrollo del producto.

Este informe también tendrá una lista de requerimientos y una lista de actividades correspondientes que serán necesarias para cumplir con los objetivos del proyecto. Además, se detallarán los recursos humanos, técnicos y económicos imprescindibles para completar el proyecto con éxito.

Finalmente, se produjo una lluvia de ideas que se ha realizado con el equipo para promocionar CHARLOTTE una vez que se han completado los requerimientos del proyecto.

# ROLES

## del equipo

**Jefe de proyecto:** Scarleth Salinas

Áreas	Rol	Colaborador
Música y sonido	Pablo Gonzalez SONIDISTA	Pat-fa Lecaros ASISTENTE DE SONIDO
Guión	Jessica Duarte GUIONISTA	Pablo Gonzalez ASISTENTE DEL GUIONISTA
Marketing	Pat-fa Lecaros ENCARGADA DEL MARKETING	
Edición de tráiler	Kelly Mamani EDITORA DE VIDEOS	Jessica Duarte ASISTENTE EN EDICIÓN DE VIDEOS
Ilustraciones	Constanza Bueno ILUSTRADORA	Kelly Mamani ASISTENTE DE ILUSTRACIÓN
Arte Conceptual	Cristian Ramirez ARTISTA CONCEPTUAL	Constanza Bueno ASISTENTE DE ARTE CONCEPTUAL
Diseño Gráfico	Cristian Ramirez DISEÑADOR GRÁFICO	Constanza Bueno ASISTENTE DE DISEÑO
Página web	Scarleth Salinas DESARROLLADORA WEB	Pat-fa Lecaros MANTENEDORA WEB
Textura y modelado 3D	Kelly Mamani TEXTURIZADORA Y MODELADORA 3D	Pablo Gonzalez, Scarleth Salinas TEXTURIZADORES
Animador Digital	Jessica Duarte ANIMADORA DIGITAL	

# REQUERIMIENTOS

## Lista de requisitos

1. Documento de diseño.
2. Carta Gantt.
3. Sitio web del proyecto.
4. Logo del equipo desarrollador.
5. Guion literario.
6. Storyboard.
7. Guión técnico.
8. Diseño de personajes.
9. Diseño de escenarios.
10. Diseño de objetos.
11. Afiche.
12. Logo del videojuego.
13. Interfaz del videojuego.
14. Música y Sonido.
15. Trailer.
16. Stickers.
17. Porta CD.
18. Poleras.
19. Llaveros.
20. Tote Bag.

### Recursos técnicos necesarios y disponibles:

- Computadores.
- Notebooks.
- Conexion a internet.
- Microsoft Word, documentos de google.

# REQUERIMIENTO

## Documento de diseño

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Definir género, concepto, tema del videojuego, sinopsis y argumento.
- Realizar un documento de idea de videojuego (Product sheets).
- Determinar modo de juego, 3D, 2D, 8bits, etc.
- Elaborar mecánicas del videojuego y sus controles.
- Clasificar al público objetivo.
- Describir a los personajes.
- Validar el documento de diseño con el equipo de proyecto.
- Validar el documento de diseño con el cliente.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Computador.
- Documentos de google.
- Adobe Illustrator.

#### b) Recursos Humanos:

- Jefe de proyecto.
- Guionista.
- Ilustradora.
- Artista conceptual.

#### c) Recursos Económicos:

- Documentos de Google (0 CLP).
- Licencia estándar de Adobe Illustrator (0 CLP).

# REQUERIMIENTO

## Elaborar Carta Gantt

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Seleccionar un Software para programación de trabajos (Carta Gantt).
- Recopilar la lista de requerimientos del proyecto.
- Ordenar la lista de requerimientos del proyecto y agregar a la programación.
- Agregar los hitos más importantes de los requerimientos a la programación.
- Asignar fechas y horas de trabajo para cada requerimiento.
- Asignar roles a los distintos requerimientos.
- Consultar con encargados de rol los tiempos estimados y validar.
- Solicitar imprimir Carta Gantt a color en oficina de secretaría (EDIT) .
- Entregar Carta Gantt al Cliente en la fecha estimada.
- Subir Carta Gantt al sitio web del proyecto una vez creado.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Software GanttPro.
- Sitio web del proyecto.
- Computador.
- Impresora a color.

#### b) Recursos Humanos:

- Jefa de proyecto.
- Mantenedora web.

#### c) Recursos Económicos:

- GanttPro (0 CLP).
- Impresora (0 CLP).

# REQUERIMIENTO

## Logo del equipo

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Crear un nombre de empresa desarrolladora de videojuegos.
- Realizar lluvia de ideas con el equipo de recursos humanos.
- Búsqueda de antecedentes sobre conceptos de logos.
- Bocetar propuestas de logo.
- Selección de tipografía, paleta de colores, entre otros.
- Revisión Preliminar por la encargada de marketing.
- Corrección (de ser necesario).
- Digitalización del producto.
- Validar producto con encargada de marketing y equipo de proyecto.
- Subir producto al sitio web del proyecto como logo principal.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Computador.
- Sitio web del proyecto.
- Adobe Illustrator.
- Croquera, Goma y Lapiz.
- Tableta gráfica.

#### b) Recursos Humanos:

- Diseñador gráfico.
- Encargada de marketing.
- Mantenedora web.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia de Adobe illustrator (0 CLP).
- Tableta Gráfica (0 CLP).
- Croquera, goma y lapiz (0 CLP).

# REQUERIMIENTO

## Sitio web del proyecto

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Búsqueda de referencias de blogs y sitios web.
- Bocetaje del sitio web previo a su desarrollo.
- Definir un menú de navegación.
- Organización del material que se utilizará en el sitio web.
- Diseño web (selección de tipografías, paleta de colores, maquetación, etc).
- Comprar hosting y dominio.
- Crear base de datos e instalar wordpress.
- Desarrollar sitio web.
- Validación del sitio web con el equipo de desarrollo.
- Validación del sitio web con el cliente.
- Mantención del sitio (Subir todos los productos al sitio).

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Logo del equipo de proyecto.
- Adobe Illustrator.
- Hosting y dominio.
- Gestor de contenidos (wordpress).

#### b) Recursos Humanos:

- Desarrolladora web.
- Mantenedora web.
- Diseñador Gráfico.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia estándar de Adobe Illustrator (0 CLP).
- Hosting (0 CLP).
- Dominio (3990 CLP/Añual).
- Wordpress (0 CLP).

# REQUERIMIENTO

## Guion Literario

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Crear un documento para incluir guion literario, storyboard y guion técnico.
- Compilar información del documento de la idea del videojuego (product sheet).
- Definir arco narrativo o paradigma de la historia del videojuego.
- Componer el primer nivel del videojuego en un guion literario.
- Establecer escenarios y personajes del primer nivel.
- Establecer el objetivo del primer nivel.
- Determinar las acciones del jugador, la solución del nivel y sus logros.
- Argumentos, cinematicas y dialogos del primer nivel del videojuego.
- Definir arco narrativo o paradigma del trailer del videojuego.
- Componer el trailer del videojuego en un guion literario.
- Definir escenas del trailer del videojuego y describirlas.
- Definir intrucciones de dialogos para el trailer del videojuego.
- Validar guiones literarios con artistas conceptuales y presentar al equipo.
- Validar documento del guion literario con el cliente.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Documento de guiones.
- Drive docs.
- Computador.

#### b) Recursos Humanos:

- Guionista.
- Artista Conceptual.

#### c) Recursos Económicos:

- Computador (0 CLP).
- Drive docs (0 CLP).

# REQUERIMIENTO

## Storyboard

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Recopilar información detallada del guión literario del videojuego.
- Recopilar información detallada del guión literario del trailer.
- Basarse en las referencias de personaje y arte conceptual y guiones literarios.
- Seleccionar plantilla a utilizar e incluirla al documento de guiones.
- Ilustrar bosquejos por escena y digitalizarlos para storyboard del videojuego.
- Ilustrar bosquejos por escena y digitalizarlos para storyboard del trailer.
- Entregar bosquejos a guionista.
- Agregar bosquejos a la plantilla del storyboard en el documento de guiones.
- Validar storyboards con guionista y artista conceptual.
- Validar storyboards con el cliente.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Computador.
- Documento de guiones.
- Adobe Illustrator.
- Paint Tool Sai.
- Drive docs.
- Croquera, goma y lapiz.

#### b) Recursos Humanos:

- Ilustradores.
- Guionista.
- Artista Conceptual.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia de Adobe Illustrator (0 CLP).
- Licencia de Paint Tool SAI (0 CLP).
- Drive docs (0 CLP).
- Croquera, goma y lapiz (5.000 CLP).

# REQUERIMIENTO

## Guión Técnico

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Recopilar información y detalles de los guiones literarios e storyboards.
- Elegir plantilla a utilizar para elaborar el guión técnico del videojuego y trailer.
- Incluir plantilla al documento de guiones.
- Determinar las escenas y enumerarlas.
- Detallar encuadres y escenas, agregar storyboard (según plantilla).
- Definir movimientos de cámara, ángulos y planos.
- Agregar dialogos de las escenas.
- Describir musica y efectos de sonido para las escenas a modo de instrucción.
- Verificar que el documento de guiones contenga: los 2 Guiones literarios, 2 Storyboards y 2 guiones técnicos (Videojuego y trailer del videojuego).
- Validar documento de guiones final con el artista conceptual y jefa de proyecto.
- Validar documento de guiones con el cliente.
- Subir documento de guiones finalizado al sitio web del proyecto.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Documento de guiones.
- Drive docs.
- Adobe Illustrator.
- Computador.

#### b) Recursos Humanos:

- Guionista.
- Artista Conceptual.
- Jefa de proyecto.
- Mantenedora web.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia de Adobe illustrator (0 CLP).
- Drive docs (0 CLP).

# REQUERIMIENTO

## Diseño de personajes

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Recopilar información del documento de diseño.
- Diseño conceptual: Crear el diseño general del personaje (Tridimensionalidad).
- Modelar los personajes en 3D.
- Agregar huesos a los personajes (Rigging).
- Obtener mapas UV de los personajes.
- Agregar texturas a los personajes.
- Validar diseño de personajes con el artista conceptual.
- Validar diseño de personajes con el cliente.
- Animar rotaciones de los personajes (3D).
- Subir personajes y animación al sitio web del proyecto.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Computador.
- Documento de diseño.
- Adobe Photoshop.
- Maya Autodesk.
- Adobe Substance Painter.

#### b) Recursos Humanos:

- Artista Conceptual.
- Modeladora 3D.
- Texturizadores.
- Animadora.
- Mantenedora web.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia estudiantil Substance Painter (0 CLP).
- Licencia estudiantil Maya Autodesk (0 CLP).
- Licencia de Adobe Photoshop (0 CLP).

# REQUERIMIENTO

## DISEÑO DE ESCENARIOS

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Recopilar ilustraciones del Storyboard para la creación de escenarios.
- Charla con Jefe de proyecto para identificar su visión del ambiente.
- Charla con equipo de recursos humanos para conseguir mayor referencia.
- Modelado de escenarios.
- Obtener mapas UV del metro cuadrado de los escenarios.
- Texturizado de escenarios.
- Validar escenarios con el artista conceptual.
- Validar escenarios con el cliente.
- Subir escenarios al sitio web del proyecto.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Photoshop.
- Substance Painter.
- Computador.
- Maya.

#### b) Recursos Humanos:

- Artista Conceptual.
- Modeladora 3D.
- Texturizadores.
- Mantenedora web.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia estudianta Substance Painter (0 CLP).
- Licencia estudianta Maya Autodesk (0 CLP).
- Licencia de Adobe Photoshop (0 CLP).

# REQUERIMIENTO

## Diseño de Objetos

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Recopilar información del guión técnico e Storyboard.
- Verificar que los objetos sean útiles en la jugabilidad.
- Modelar objetos.
- Obtener mapas UV de los objetos.
- Texturizar objetos.
- Organizar objetos en los escenarios.
- Validar objetos con el artista conceptual.
- Validar objetos con el cliente.
- Subir objetos al sitio web del proyecto.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Computador.
- Maya.
- Substance Painter.
- Photoshop.

#### b) Recursos Humanos:

- Artista Conceptual.
- Modeladora 3D.
- Texturizadores.
- Mantenedora web.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia estudiante Maya Autodesk (0 CLP).
- Licencia estudiantil Substance Painter (0 CLP).
- Licencia de Adobe Photoshop (0 CLP).

# REQUERIMIENTO

## Logo del videojuego

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Recopilación de información general sobre el videojuego.
- Realizar lluvia de ideas con el equipo de recursos humanos.
- Búsqueda de antecedentes sobre conceptos de logos.
- Bocetar propuestas de logo.
- Selección de tipografía, paleta de colores, entre otros.
- Revisión Preliminar por la encargada de marketing.
- Corrección (de ser necesario).
- Digitalización del producto.
- Validar producto con encargada de marketing y artista conceptual.
- Validar producto con el Cliente.
- Subir producto al sitio web del proyecto.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Adobe Illustrator.
- Croquera, Goma y Lápiz.
- Tableta gráfica.

#### b) Recursos Humanos:

- Diseñador gráfico.
- Artista Conceptual.
- Encargada de marketing.
- Mantenedora web.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia de Adobe Illustrator (0 CLP).
- Tableta Gráfica (0 CLP).
- Croquera, goma y lápiz (0 CLP).

# REQUERIMIENTO

## Afiche Publicitario

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Recopilación de información general sobre el videojuego.
- Generar propuestas de diseño.
- Validar propuestas con encargada de marketing.
- Generar bocetos del Afiche.
- Diagramación de los elementos.
- Revisión Preliminar de la encargada de marketing.
- Corrección (de ser necesario).
- Digitalización del producto.
- Validar producto con encargada de marketing.
- Validar producto con el Cliente.
- Subir producto al sitio web del proyecto.
- Imprimir producto y entregar a Cliente.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Adobe Illustrator.
- Cuaderno, goma y lapiz.
- Tableta Gráfica.

#### b) Recursos Humanos:

- Diseñador gráfico.
- Artistas conceptuales.
- Encargada del marketing.
- Mantenedora web.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia de Adobe illustrator (0 CLP).
- Tableta Gráfica (0 CLP).
- Croquera, goma y lapiz (0 CLP)

# REQUERIMIENTO

## Interfaz del videojuego

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Recopilar referencias que se puedan relacionar con el interfaz del juego.
- Establecer la cantidad de interfaces.
- Definir un menú y sus pestañas (cargado y guardado, progreso, etc).
- Elaborar bocetos.
- Elaboración de las gráficas del juego (títulos, flechas de indicaciones, etc).
- Validación de la interfaz del videojuego con el equipo de desarrollo.
- Validación de la interfaz del videojuego con el Cliente.
- Subir la interfaz del videojuego al sitio web.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Adobe illustrator.
- Tableta gráfica.
- Croquera, goma y lapiz.

#### b) Recursos Humanos:

- Diseñador gráfico.
- Artista conceptual.
- Mantenedora web.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia de Adobe illustrator (0 CLP).
- Tableta gráfica (0 CLP).
- Croquera, goma y lapiz (0 CLP).

# REQUERIMIENTO

## Música y sonido

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- **Estudio de Audiomúsica:** Solicitar sala de audio.
- **Composición musical:** Creación de la música para el juego.
- **Doblaje de voz:** Creación del sonido de los personajes del primer nivel.
- **Diseño de sonido:** Efectos de sonido y ambientes para el juego (efectos foley).
- **Edición de audio:** Ajustar y mejorar los clips de sonido grabados o creados.
- **Integración de audio:** Incorporar la música y los efectos de sonido en el juego.
- **Mezcla de audio:** Ajustar niveles y ecualización para lograr armonía de sonido.
- **Pruebas de sonido:** Verificar y validar los sonidos y música con el cliente y el equipo de trabajo.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Adobe Audition.
- Estudio de Audiomúsica.
- Objetos para foley.

#### b) Recursos Humanos:

- Sonidista.
- Compositor musical.
- Productor musical.
- Doblajistas de voz.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia de Adobe Audition (0 CLP).
- Estudio de Audiomúsica (0 CLP).
- Objetos para foley (0 CLP).

# REQUERIMIENTO

## Trailer del videojuego

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Buscar Referencias de trailers.
- Recopilar detalles del guión técnico.
- Tener logotipos del equipo y proyecto listos.
- Seleccionar tipografía.
- Recopilar música y sonido finalizados.
- Realizar el montaje.
- Animar personajes y escenas correspondientes al guion técnico.
- Realizar edición del trailer.
- Presentar al equipo de desarrollo y cliente.
- Subir al sitio web del proyecto.
- Presentación final.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Adobe After Effects.
- Adobe Illustrator.
- Autodesk Maya.
- Adobe Audition.

#### b) Recursos Humanos:

- Sonidista.
- Guionista.
- Animadora.
- Diseñador gráfico.
- Editora de video.
- Mantenedora web.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia de Adobe illustrator (0 CLP).
- Licencia de Adobe Audition (0 CLP).
- Licencia de Adobe After Effects (0 CLP).
- Licencia de estudiante Maya Autodesk (0 CLP)

# REQUERIMIENTO

## Elaborar stickers

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Recopilación de referencias asociadas al producto.
- Bocetar diseños de stickers.
- Evaluar diseños con artsita conceptual y encargada de marketing.
- Escoger los diseños a realizar.
- Definir dimensiones y papel a usar para imprimir.
- Validar diseños con encargada de marketing.
- Realizar cotización a imprentas.
- Enviar diseños a imprenta con la elección de formato y tipo de papel a usar.
- Recibir productos.
- Subida del producto al sitio web del videojuego.
- Exhibición del producto final al cliente.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Tableta gráfica.
- Adobe Photoshop.
- Clip Studio Paint.
- Impresora de stickers.

#### b) Recursos Humanos:

- Ilustradora.
- Diseñador gráfico.
- Encargada de Marketing.
- Artista Conceptual.

#### c) Recursos Económicos:

- Tableta gráfica (0 CLP)
- Adobe Photoshop (0 CLP)
- Clip Studio Paint (0 CLP)
- 100 piezas de 3x3 cm (1.904 CLP)

# REQUERIMIENTO

## ELABORAR PORTA CD

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Búsqueda de referencias (moodboard).
- Realizar bocetos del diseño para la caja del porta CD y el diseño del CD.
- Evaluar diseños con artista conceptual y encargada de marketing.
- Elegir diseños para comenzar con las cotizaciones del producto.
- Validación con encargada del Marketing.
- Cotizaciones: Elegir la imprenta para estampe de porta CD, comprar porta CD para estampar su diseño.
- Enviar porta CD y diseño a la imprenta de estampe y encargar.
- Compra de un CD e imprimir en oficina EDIT (Solicitar Impresora).
- Recibir productos.
- Subida del producto al sitio web del videojuego.
- Exhibición del producto final al cliente.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Adobe Photoshop.
- Adobe Illustrator.
- Tableta Gráfica.
- Impresora para DVD.
- Maquina estampadora.

#### b) Recursos Humanos:

- Ilustradora.
- Diseñador gráfico.
- Encargada de Marketing.
- Artista Conceptual.

#### c) Recursos Económicos:

- Tableta gráfica (0 CLP).
- Caja porta CD (3.780 CLP x unid - 15.990 CLP x mayor 25unid).
- CD imprimible (346 CLP x unid - 9890 CLP x mayor 100unid).
- Impresora para DVD (0 CLP).

# REQUERIMIENTO

## ELABORAR POLETERAS

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Búsqueda de referencias (moodboard).
- Realizar bocetos de diseños para las poleras
- Evaluación de los diseños con artista conceptual y encargada de marketing.
- Definir el diseño elegido de la polera (color,talla,estampado).
- Definir el material del estampado.
- Validación de la encargada de Marketing.
- Definir la empresa que se encargará de realizar la polera.
- Enviar diseño a la empresa y encargar.
- Recibir productos.
- Subida del producto al sitio web del videojuego.
- Exhibición del producto final al cliente.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Adobe Photoshop.
- Adobe Illustrator.
- Tableta Gráfica.
- Maquina estampadora.

#### b) Recursos Humanos:

- Ilustradores.
- Artista conceptual.
- Diseñador gráfico.
- Encargada de Marketing.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia de Adobe Photoshop (0 CLP).
- Licencia de Adobe Illustrator (0).
- Tableta gráfica (0 CLP).
- Polera personalizada (8.000-12.000 CLP).

# REQUERIMIENTO

## ELABORAR LLAVEROS

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Búsqueda de referencias (moodboard).
  - Realizar bocetos de los diseños para los llaveros.
  - Evaluar diseños con artista conceptual y encargada de marketing.
  - Elegir los diseños para comenzar con la cotización.
- Validar con encargada de marketing.
- Buscar una imprenta artesanal realizadora de llaveros.
  - Elegir el tipo de llavero que se quiera hacer.
  - Comprar llaveros y encargar cantidad estimada por el equipo.
  - Recibir productos.
  - Subida del producto al sitio web del videojuego.
  - Exhibición del producto final al cliente.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Adobe Photoshop.
- Adobe Illustrator.
- Tableta Gráfica.
- Imprenta.

#### b) Recursos Humanos:

- Ilustradores.
- Artista conceptual.
- Diseñador gráfico.
- Encargada de Marketing.

#### c) Recursos Económicos:

- Licencia de Adobe Photoshop (0 CLP).
- Licencia de Adobe Illustrator (0).
- Tableta gráfica (0 CLP).
- Costo de llaveros acrílicos (100 unidades x \$28.000 CLP, unidad \$1.000 CLP).

# REQUERIMIENTO

## ELABORAR TOTE BAG

### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Búsqueda de referencias (moodboard).
- Realizar bocetos de ilustraciones y diseño para la bolsa.
- Evaluar diseños con artista conceptual y encargada de marketing.
- Validar diseños con encargada de marketing.
- Elegir un diseño para comenzar con las cotizaciones del producto.
- Cotizaciones: Elegir a la empresa que se encargará de hacer la bolsa, elegir el Material de la bolsa, que sea resistente, que medidas tendrá, el color, etc.
- Enviar diseños a la empresa y encargar producto.
- Recibir productos.
- Subida del producto al sitio web del videojuego.
- Exhibición del producto final al cliente.

### RECURSOS

#### a) Recursos Técnicos:

- Adobe Photoshop.
- Adobe Illustrator.
- Tableta Gráfica.

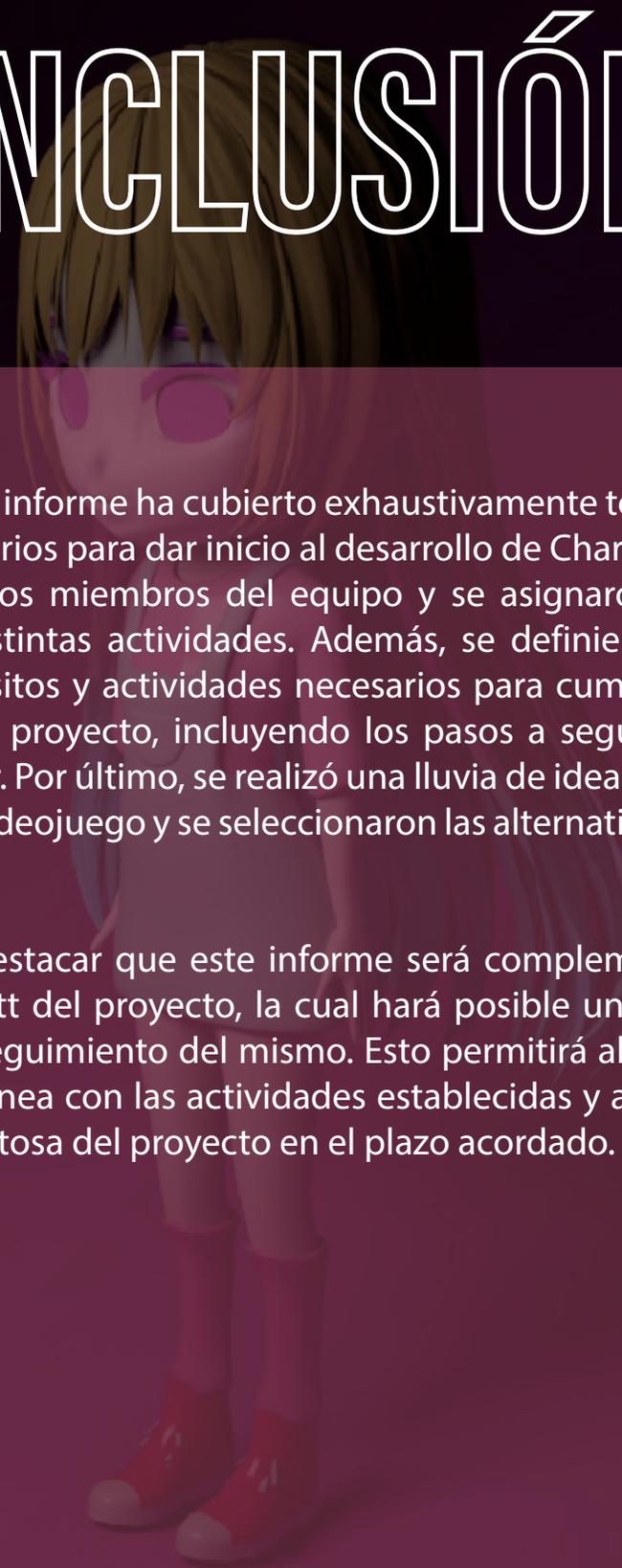
#### b) Recursos Humanos:

- Ilustradora.
- Diseñador gráfico.
- Encargada de Marketing.
- Personificadores de tote bags.

#### c) Recursos Económicos:

- Tableta gráfica (0 CLP).
- Valor bolsa con estampado (30 x 35 a \$2.500 CLP y de 40 x 45 a \$3.400 CLP).

# CONCLUSIÓN



En resumen, este informe ha cubierto exhaustivamente todos los requisitos necesarios para dar inicio al desarrollo de Charlotte. Se presentaron los miembros del equipo y se asignaron roles para ejecutar distintas actividades. Además, se definieron con detalle los requisitos y actividades necesarios para cumplir con los objetivos del proyecto, incluyendo los pasos a seguir y los recursos a utilizar. Por último, se realizó una lluvia de ideas para la promoción del videojuego y se seleccionaron las alternativas más factibles.

Es importante destacar que este informe será complementado con la carta Gantt del proyecto, la cual hará posible una mejor planificación y seguimiento del mismo. Esto permitirá al equipo mantenerse en línea con las actividades establecidas y asegurar la finalización exitosa del proyecto en el plazo acordado.