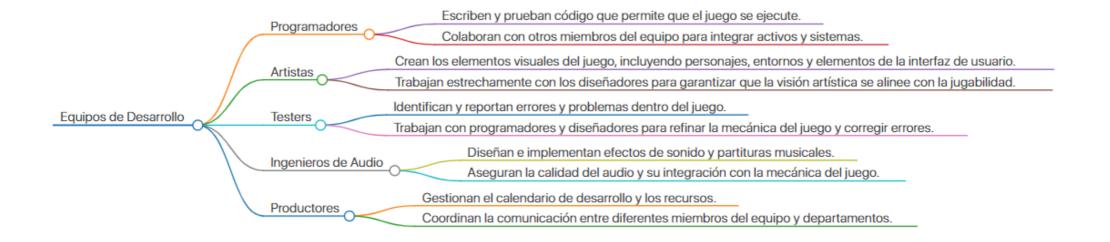
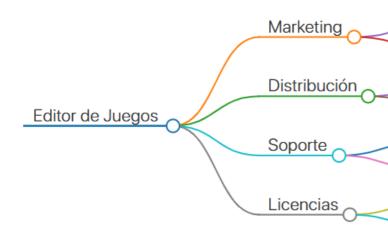
	Diseñador Líder	Responsable de la visión general y dirección del juego.	
Roles de Diseño de Juegos	Diseñador de Niveles	Crea niveles y desafíos dentro del mundo del juego	D
	Diseñador de Sistemas	Se enfoca en la mecánica del juego y las interacc	ciones del jugador.
	Diseñador Narrativo	Desarrolla la historia, los personajes y el diálogo.	-
	Diseñador de Interfaz de Usu	uario/Experiencia de Usuario (UI/UX) Diseñ	ña interfaces de usuario y mejora la experiencia del jugador.



		Enfoque secuencial y lineal.
	Cascada (Waterfall)	Cada fase debe completarse antes de que comience la siguiente.
		Enfatiza la documentación y la planificación.
Modelos de Desarrollo de Software	_	Modelo iterativo e incremental.
	Corum	Se enfoca en la flexibilidad y la colaboración del equipo.
	Scrum	Utiliza sprint para dividir el trabajo en partes manejables.
		Emplea roles como Scrum Master y Product Owner para guiar al equipo.





Desarrolla e implementa estrategias para promocionar el juego.

Coordina campañas publicitarias, de relaciones públicas y en redes sociales.

Gestiona el lanzamiento y la distribución del juego en diversas plataformas.

Trabaja con tiendas digitales y minoristas físicos.

Proporciona soporte post-lanzamiento, incluyendo parches y actualizaciones.

Gestiona el servicio al cliente y responde a los comentarios de los jugadores.

Asegura los derechos para el contenido del juego y la propiedad intelectual.

Negocia acuerdos con otros medios para adaptaciones o productos derivados.