

FASE DEL PROYECTO	TAREAS	BREVE DESCRIPCIÓN	ANTECESOR	DURACIÓN (días)
Preproducción	Idea	Definir el concepto del juego.		2
	Narrativa	Hacer la historia, las biografías de los personajes y las características de elementos del juego.	Idea	7
	Concept Art	Diseño de los elementos que componen el juego y su estilo visual.	Narrativa	14
	Interfaz	Diseño de los botones, menús y HUD.	Concept art	5
	Mecánicas	Definir las mecánicas, dinámicas, movimientos y físicas del juego.	Narrativa	10
	Jugabilidad	Diseño de la interactividad y cómo se jugará.	Narrativa	2
	GDD	Creación del documento con el desarrollo y características del juego.	Preproducción	5
Producción	Modelado	Conversión del concept art a modelos 3D.	Concept art	25
	Rigg	Creación del esqueleto de los personajes y elementos del juego.	Modelado	10
	Animación	Dar vida a los elementos y personajes riggeados.	Rigg	28
	UI	Programación y estructuración de interfaces.	Concept art/ Interfaz	10
	Texturización	Añadir texturas a los modelados 3D.	Modelado	20
	Programación	Creación del código que implementaremos en el juego para desarrollarlo.	Animación	35
	VFX	Creación de efectos especiales y lighting.	Animación	15
	Sonido	Implementación de efectos sonoros y música.	Animación	10
	Prueba Alpha	Pruebas realizadas por el propio equipo.	Programación/UI	7
	Prueba Beta	Pruebas realizadas por personas externas al equipo.	Prueba Alpha	9
	Gold Master	Copia definitiva.	Prueba Beta	7
Post-producción	Plataforma de destino	Aceptación de la plataforma de destino de publicación del juego.	Gold Master	7
	PEGI	Investigación del PEGI.	Gold Master	2
	Marketing y RRPP	Informar del lanzamiento del videojuego.	Gold Master	14
	Lanzamiento	Publicar el videojuego.	Marketing	7
	Seguimiento	Medidas correctoras.	Lanzamiento	
	Closing Kit	Almacenamiento de toda la información y contenidos.	Seguimiento	