

Fase del proyecto	Tareas	Breve descripción de la tarea	Antecesor	Duración
Preproducción	Idea	Definir argumento del juego	-	2 días
	Diseño artístico	Diseño de la estética general	<i>Idea</i>	4 días
	Guión	Diálogos, acciones y narrativa	<i>Idea</i>	4 día
	Interfaz	Menús, botones, HUD, interactividad	<i>Diseño artístico</i>	4 días
	Diseño de jugabilidad	Definir mecánicas y dinámicas	<i>Idea</i>	5 días
	GDD	Documento de todas las características del juego	<i>Preproducción</i>	7 días
	Sonido	Música, SFX, foley, diálogos	<i>Diseño de jugabilidad</i>	2 día
Producción	Modelados	Modelado 3D de personajes, escenarios y props, Búsqueda de assets.	<i>Diseño artístico</i>	27 días
	Animaciones	Animaciones necesarias (caminar, salto, idle,...). Búsqueda de animaciones.	<i>Rig</i>	25 días
	Programación	Creación del código para la interactividad, las partículas y el funcionamiento del juego	<i>Diseño de jugabilidad</i>	38 días
	Texturizado	Creación de UVs, mapas y búsqueda de texturas	<i>Modelados</i>	20 días
	Cinemáticas	Dibujo y story de las cinemáticas	<i>Diseño artístico</i>	12 días
	Rig	Estructuras de huesos, skinning y control para cuadrúpedo y para bipedos. Búsqueda de rig.	<i>Modelados</i>	25 días
	Sprites	Sprites para los diálogos, los botones y la UI	<i>Diseño artístico</i>	10 días
	Grabaciones	Grabación de música, diálogos, búsqueda y creación de SFX	<i>GDD</i>	21 días
	Testeo interno	Prueba de errores y solución de los mismos.	<i>Programación</i>	5 días
Postproducción	Marketing	Creación de carteles, trailer, ...	<i>Programación</i>	4 días
	Beta pública	Opinión de la gente y búsqueda de errores.	<i>Testeo interno</i>	11 días
	Corrección de errores	Corrección de bugs, fallos y errores	<i>Beta pública</i>	12 días
	Lanzamiento	Entrega del proyecto para su evaluación y exposición	<i>Corrección de errores</i>	1 día