

PLAN DE PRODUCCIÓN

EQUIPO HUMANO NECESARIO

Sumado al equipo actual, en caso de querer realizar el proyecto a máxima escala, no sería necesario sumar un equipo excesivamente grande. Por lo que podemos hacer un breve resumen en:

-Guión / Mecánicas: con 2 personas, como se ha realizado hasta ahora, sería suficiente. Podría ser incluido hasta un 3 en caso de querer asegurarnos más puntos de vista y mayor concreción, calidad o ideas.

-Artistas conceptuales / 2D: Podrían ser las mismas personas, con unas 3 sería un grupo más que aceptable. Aunque tal vez se podría dividir en 2 conceptuales y 2 para el 2D en caso de que quisiéramos repartir el trabajo y no sobrecargar.

-Diseño de niveles/mundo: Lo ideal para diseñar los niveles y el mundo se encontrará en torno a los 4 integrantes: nos aseguramos buena calidad y variedad en el mismo, parte más que necesaria para el éxito del juego.

-Modeladores: unas 3 personas sería probablemente el mínimo, puesto que deben encargarse de todo el escenario y los props del mismo.

-Programadores: Al igual que el guión, unos 2 o 3 programadores sería un número bastante correcto, pues sería necesario 1 para la programación de la UI, y uno o dos para todo el Gameplay.

-Marketing y RRPP: Todo el tema del marketing y RRPP, sería destinado a externos, puesto que el equipo prefiere centrarse y focalizar sus esfuerzos en el desarrollo del juego.

En resumen, podríamos decir que el equipo ideal para desarrollar el proyecto completo sin sobrecargar al equipo se encontraría alrededor de 15 personas, o menos incluso, teniendo en cuenta que varios de ellos podrían compartir tareas y responsabilidades, de acuerdo con sus habilidades. Además, no hay que olvidarse de la idea de externalizar RRPP y Marketing.

LISTA DE TAREAS A REALIZAR

En cuanto a las tareas a realizar, hablaré de la preproducción y producción.

-Preproducción:

1. Desarrollar la idea, con la búsqueda de la documentación necesaria para la misma.
2. Establecer mecánicas y ambientación (pueden cambiar acorde a las necesidades o cambios en el proyecto).
3. Escoger equipo y establecer un modo de trabajo.
4. Establecer un presupuesto para buscar la financiación del proyecto.

-Producción:

En el desarrollo del juego, hay que aplicar un método de trabajo muy iterativo, es decir, si bien varios departamentos pueden trabajar a la vez, otros necesitan el resultado de unos para comenzar y/o avanzar.

- Arte: Los artistas conceptuales establecen el estilo final de los personajes, escenarios y demás. Necesario para el equipo de arte, 2D o 3D (e incluso los encargados del UI).
- Diseñadores de niveles y mundo: Pueden comenzar de manera independiente, aunque estos y los programadores de Gameplay deben estar en contacto constante, para conocer posibilidades y limitaciones.
- Programación: Se puede iniciar la programación del Gameplay (siempre que estén establecidas las mecánicas y dinámicas del juego).
- Testing: Una vez terminado el arte y la programación se comprueba la buena interacción de los personajes y el escenario, y el correcto funcionamiento de las animaciones, entre otras cosas.
- Marketing y RRPP: trabajan en la búsqueda de publicidad para el juego, tanto para crear interés en dicho juego como para aumentar la financiación y el presupuesto.

FLUJO DE TRABAJO O WORKFLOW

El flujo de trabajo en este proyecto puede ser uno muy directo, gracias al reducido equipo, ya que sería posible comunicación directa entre los integrantes de cada departamento con el resto del equipo. Una metodología de trabajo como el método SCRUM, podría ser útil: Nos sería posible ver como van avanzando el resto del equipo, así alguien de un departamento sabría si debe/puede avanzar en alguna tarea o no, ya que a lo mejor necesita que otra esté terminada antes de hacerla.

CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN

