

Fases	Tareas	Descripción	Antecesor	Duración
Preproducción	Idea	Imaginación de idea	Ninguno	14 días
	Concept art	Dibujos generales de concepto del videojuego	Idea	14 días
	Guión	Texto que contiene todo el desarrollo de la historia	Idea	14 días
	GDD	Documento que contiene las bases del desarrollo del videojuego	Guión, Concept art	14 días
	Publisher	Busqueda de un publisher para financiar o publicar nuestro juego	GDD	7 días
Producción	Modelado	Creación de modelados necesarios del videojuego	Concept art	28 días
	Rig	Creación de rigs para los modelos que tengan movimiento	Modelado	7 días
	Animación	Realización de animaciones para el movimiento del personaje principal	Rig, Texturizado	7 días
	Texturizado	Búsqueda y creación de texturas para los entornos y personajes	Modelado	21 días
	Interfaz	Diseño y adecuación de la interfaz	GDD, Concept art	14 días
	Programación	Scripting de los movimientos, acciones, enemigos y efectos	Animación	20 días
	Sonido	Búsqueda de sonidos para ambiente y banda sonora, golpes	Animación	10 días
	Testing	Prueba del videojuego en un entorno externo, a prueba de bugs	Programación	17 días
	VFX	Creación de partículas, iluminación y postprocesado de el entorno	Sonido, Animación	20 días
	Gold Master	Build final del videojuego	Testing	hito
Postproducción	PEGI	Investigación de la clasificación europea PEGI	Gold Master	7 días
	Control calidad	Concretación con el publisher de estándares mínimos	PEGI	7 días
	Marketing	Publicidad en redes sociales, anuncios	Control calidad	14 días
	Lanzamiento	Envío del paquete final a retailers	Marketing	7 días
	Seguimiento	Observación y del feedback de los clientes	Lanzamiento	7 días