



## **CINEMA SIMULATOR**

### **Equipo de Desarrollo**

#### **1. Director de Juego (Manuel Coronado)**

- Responsabilidades:
  - Supervisar la visión general del proyecto y garantizar que todos los aspectos del juego estén alineados con esa visión.
  - Definir las mecánicas del juego, la narrativa y la estética.
  - Coordinar a todo el equipo y tomar decisiones clave en el proceso de desarrollo.

#### **2. Productor (Aurora Ojeda)**

- Responsabilidades:
  - Gestionar la producción del juego, supervisando el progreso y asegurando que se cumplan los plazos.
  - Establecer el cronograma de desarrollo y gestionar los recursos del equipo.
  - Resolver problemas logísticos, tanto internos como externos.
  - Mantener la comunicación constante entre los diferentes departamentos.

- Manejar el presupuesto y los costos del proyecto.
- Asegurar que el juego se desarrolle dentro de los plazos y presupuesto establecidos.

### **3. Project Manager (Fer)**

- Responsabilidades:
  - Definir los objetivos y metas del proyecto, y asegurarse de que todos los miembros del equipo comprendan y trabajen hacia estos objetivos.
  - Crear un cronograma de desarrollo y dividir el proyecto en fases y tareas específicas, asignando plazos claros para cada una. Esto incluye la planificación de la preproducción, producción y pruebas.
  - Priorizar tareas y ayudar al equipo a organizar y priorizar las tareas más importantes en cada etapa del desarrollo, asegurándose de que el progreso no se detenga.
  - Asegurarse de que el equipo tenga acceso a todos los recursos necesarios (tiempo, equipo, herramientas, personal) para completar sus tareas de manera efectiva.

### **4. Diseñador de Juego (Manuel Coronado - ???)**

- Responsabilidades:
  - Ayudar a desarrollar las mecánicas del juego.
  - Crear los sistemas dinámicos del juego y el flujo del juego.
  - Trabajar en la documentación del diseño, describiendo las mecánicas, reglas y objetivos del juego.
  - Diseñar niveles, entornos y desafíos, asegurando que sean jugables y emocionantes.
  - Colaborar estrechamente con los programadores y artistas para garantizar una implementación correcta.

### **5. Programador ( Zahd - Juan Carlos)**

- Responsabilidades:
  - Codificar el juego, implementando las mecánicas y características definidas por el diseñador.
  - Desarrollar las funcionalidades del motor de juego y asegurarse de que el juego funcione de manera fluida y eficiente.
  - Crear y mantener el código base, incluyendo el manejo de la IA, la física, las animaciones y la lógica del juego.
  - Realizar pruebas técnicas y solucionar errores (bugs) durante todo el proceso de desarrollo.

## **6. Director de Arte (Alax, Fausto, Yonah)**

- Responsabilidades:
  - Supervisar la dirección visual del juego, estableciendo un estilo gráfico coherente.
  - Coordinar y guiar a los artistas en la creación de modelos 3D, texturas, animaciones y efectos visuales.
  - Asegurarse de que los recursos visuales estén alineados con la visión general del juego.
  - Trabajar en conjunto con los diseñadores para garantizar que el arte soporte la mecánica del juego.

## **7. Artista 3D / Modelador (Fausto, Yonah y Ricardo)**

- Responsabilidades:
  - Crear modelos tridimensionales de personajes, objetos, escenarios y efectos visuales.
  - Optimizar los modelos para que sean eficientes en cuanto a recursos sin sacrificar la calidad visual.
  - Implementar texturas, materiales y luces para asegurar que los modelos aparezcan apropiadamente dentro del juego.

## **8. Animador (Fausto-Yonah-Ricardo)**

- Responsabilidades:
  - Crear animaciones para personajes, criaturas y objetos dentro del juego.
  - Asegurarse de que las animaciones sean fluidas y realistas, y que se integren bien con la jugabilidad.
  - Trabajar con el director de arte y los programadores para implementar las animaciones dentro del motor de juego.

## **9. Diseñador de Sonido (Aurora)**

- Responsabilidades:
  - Responsable de todo el diseño de audio del juego. Asegurando su implementación correcta y dinámica.
  - Crear efectos de sonido y voces dinámicos para la inmersión del jugador (ruidos ambientales, interacciones, etc.) dependiendo de las situaciones del set.
  - Asegurarse de la implementación correcta de audio cuando se usen micrófonos y equipo en específico.
  - Implementar los sonidos en el juego de manera eficiente.

## **10. Diseñador de UI/UX (???)**

- Responsabilidades:
  - Diseñar las interfaces del juego (menús, HUD, iconos, botones, etc.).
  - Asegurarse de que la experiencia del usuario sea intuitiva y fluida.
  - Colaborar con diseñadores y programadores para garantizar que la interfaz se implemente correctamente.

## **11. Optimización y QA (???)**

- Responsabilidades:
  - Probar el juego en todas sus fases de desarrollo para identificar errores, fallos y áreas de mejora.

- Evaluar la jugabilidad y la experiencia del usuario, reportando cualquier problema o sugerencia.
- Ejecutar pruebas de compatibilidad y optimización en diferentes plataformas y dispositivos.
- Colaborar con programadores y diseñadores para ayudar a solucionar problemas.