

Material a entregar.

- Game concept.
- Game treatment.
- **Historias de usuario.** Para esto se realiza un listado de las historias de usuario.
Si hay una historia épica, se desglosa en las historias comunes que la componen.
A su vez cada historia se desglosa en las tareas que requiere de cada área (Programación, Arte y Game design).
- **Video promocional.** Puede ser un video con imágenes, texto y audio (no más de un minuto de duración). También puede ser un video donde el equipo cuenta sobre el proyecto que está realizando (no más de tres minutos de duración).
- **Presentación.** PPT, PDF, Prezi, etc. Sigue el modelo de un elevator pitch.