**Primer Sprint  
(11/8/20-24/8/20)**

**Diseño de objetos**

* Malla / Normales
* Textura / UV
* Huesos
* Animación
  + Walk
  + Idle
  + Die
  + Run

**Creación de Caracteres**

* Clase
* BluePrint
* Animation BluePrint
* BlendSpace

**Variables globales**

* Variables de Spawner
* Variables de Loot
* Variables XX

**Interacción**

* Jugabilidad Personaje
  + Shoot
  + Walk
  + Run
  + Idle
  + Die
* Arma
  + Spawn
  + Looteable
  + Weapon Bright
  + Ammo
  + BluePrint

**Test**

**https://trello.com/b/RWsdalAC/prod-modelado**

**Segundo Sprint  
(26/8/20-9/9/20)**

**Interacción AI**

* AI
  + Shoot
  + Walk
  + Run
  + Idle
  + Die / Looteable
    - Loot porcentaje (por tipo de material)
    - Loot cantidad (exponencial)
  + Stop
* AI Factory
  + Spawner
  + N

**Ciclo del juego**

* Ciclo de Vida personaje
  + Vivir
  + Morir
* Ciclo de vida Nivel
  + Inicio
  + Pausa / Salir - Continuar
  + Final muerto
  + Final ganar

**Maquetación**

* Dev-Test
* Luces
* Nivel (1-15)
* Cinemática

**Sonido**

* Música
* Voces
* Efectos

**Test**

**Tercer Sprint  
(11/9/20-18/9/20)**

**Interfaces**

* Tipografías
* Menú Principal
  + Objetos Nave
    - Menú Armas
    - Menú Niveles
* Menú Pausa
* Interfaz Ganar
* Interfaz Arma descubierta
* Interfaz Nivel completo
* Interfaz muerte
* Interfaz Inicio nivel

**Cinemáticas**

* Inicio
* Medio
* Final

**Multimedia**

* Banners
* Teaser de lanzamiento
* Tráiler de lanzamiento

**Multilenguaje**

**Publicidad orgánica grupos de desarrollo (Beta)**

**Test**

**Cuarto Sprint  
(20/9/20-27/9/20)**

**Test comunitario**

**Publicación del package**

**Multimedia Satélite**

* Sitio web
* Facebook
* YouTube

**Lanzamiento**

* Publicar tráiler