

## Estructuras de equipo

Generalmente los desarrolladores son los que se encargan de las ideas creativas y el desarrollo general usando el dinero de los Publisher. Los publishers se encargan de brindar recursos a los desarrolladores para poder publicar y comercializar el producto final, los publishers también tienen desarrollos/estudios internos.

Ambos están conformados por equipos diversos con una estructura jerárquica (generalmente).

## Equipo de desarrollo

- Diseñador de juego
  - Responsable de la concepción de ideas y mecánicas
  - Creación de prototipos
  - Es responsable por la experiencia de juego de inicio a fin
  - Debe colaborar con todo el equipo
  - Pensar siempre en el jugador
- Productor
  - Líder del equipo de desarrollo
  - Es el responsable con el editor
  - Se encarga de elaborar un plan con relación a los recursos y fechas
  - Resuelve problemas de producción
- Programadores
  - Programadores gráficos, de motor, bases de datos, etc.
  - Implementan los aspectos técnicos del juego
    - Prototipos
    - Mecánicas
    - Herramientas de software
    - Motores de juego
  - Resuelven bugs
- Artistas visuales
  - Artistas 3D, UI/UX, conceptuales, etc.
  - Diseñan y producen todo el aspecto visual del juego
  - Se encargan de transformar las ideas del diseñador de juegos a productos reales
- Calidad o Testeo
  - Prueban versiones del producto antes de su salida en busca de errores o bugs
  - Crean un plan de testeo según las especificaciones del producto
  - Categorizan sus hallazgos por prioridad
  - Re-testean todo en una siguiente iteración
  - Ayudan a encontrar problemas con el diseño
- Medios especializados
  - Es un conjunto de especializaciones que varían de proyecto en proyecto algunas de ellas son
    - Músicos
    - Escritores
    - Actores
    - Encargados de MoCap
    - Instructores de diversas disciplinas

- Diseñador de niveles
  - Se encarga de implementar las ideas del diseñador de juego en niveles
  - Un juego puede tener múltiples niveles dependiendo de su extensión
  - Crean conceptos para niveles
  - Trabajan en conjunto con el diseñador para mejorar el gameplay

### Equipo de publicación

- Productor
  - Tiene interés en el éxito del juego
  - Mide y destina recursos
  - Aprueba el trabajo de los desarrolladores
- Marketing
  - Su trabajo es publicitar y vender el producto
  - Se encargan de analizar datos para que el producto tenga mayores posibilidades de triunfo
  - En muchas ocasiones son la voz de los compradores
- Executivos
  - Aquí se encuentran CEO's, CFO's, directores y presidentes
- Especialistas en usabilidad del producto
  - Se encargan de el producto sea accesible a la audiencia
  - Se centran en la interfaz y control del juego
  - Crean escenarios de uso
  - Hacen reclutamiento de sujetos de prueba del mercado
  - Recomendaciones generales del producto

### Perfil del equipo

El tamaño de los equipos para desarrollo de un juego ha crecido con los años, antes en la época de PSX el tamaño promedio de un equipo era de quince personas en un tiempo de 15 meses de desarrollo por videojuego, en la época de PS3 el número de miembros subió a 40 y el tiempo de desarrollo a 25 meses por proyecto.

Esto es crucial ya que ahora mas que nunca es indispensable una buena comunicación entre los distintos equipos para lograr el mejor juego posible, algunos puntos que pueden ayudar a esto son

- Reuniones constantes entre los lideres de equipo para discutir el progreso del proyecto
- Hacer una lista de sugerencias para el desarrollo
- Hablar con miembros del equipo
- Tener una lluvia de ideas en la fase de diseño
- Acudir siempre al líder de equipo para cambios específicos
- Usar metodologías ágiles como SCRUM