Diretoria de Produção

Desenvolve os produtos e/ou serviços criados pela empresa, cuida do design e a maneira que os produtos serão produzidos;

Ser capaz de analisar todas as opções de matéria-prima e recursos disponíveis;

Estocar todos os equipamentos, matérias-primas e ferramentas necessários ao processo de produção.

Gerência de Arte

É responsável por toda direção artística e visual que o jogo em desenvolvimento terá;

Supervisiona todas as decisões de níveis hierárquicos elevados que possam afetar o aspecto visual, mas também a forma como jogo conquista a atenção do jogador;

Garante a qualidade e o estilo de jogabilidade, artwork, trilha sonora e efeitos sonoros.

Level Designer

Resposável pelo planejamento e o visual do mapa;

Garante que os objetivos da missão estão claros, mas permite aos jogadores completá-los do jeito que eles preferirem, e, sempre que possível, em qualquer ordem;

Usa uma linguagem visual clara para orientar o jogador pelo caminho principal, e cria interesse através da verticalidade, caminhos secundários, áreas escondidas e elementos de labirintos.

Designer de Personagem

Fazer o personagem mais atraente possível da maneira mais simples possível;

Responsável pela aparência, pelo nome e pelas expressões do personagem;

Defini a história e motivações do personagem.

Animador

É responsável por todo o aspecto visual que diz respeito ao movimento de personagens, objetos e elementos interativos em um jogo, garantindo os melhores recursos da engine e utilizando todas as limitações das plataformas para as quais o jogo está sendo desenvolvido.

criar e organizar bibliotecas extensas de animações que podem ser reutilizadas para cada personagem em um jogo (otimizando o tempo da produção do mesmo);

O trabalho precisa ser feito de forma que utilize todo o potencial dos softwares utilizados de forma eficiente e capaz de utilizar todos os recursos da engine utilizada no jogo.

Gerência de Programação

É responsável pelo planejamento da equipe, ter experiencia em gestão de pessoas;

Determinar quais os recursos necessários para o desenvolvimento do sistema e aplicação, selecionando as metodologias, linguagens de programação, ferramentas de desenvolvimento. especificando configurações de maquinas, equipamentos, acessórios e suprimentos;

Possui um amplo conhecimento em várias linguagens e lógica de programação.

Programador

É responsável por seguir especificações para o desenvolvimento de partes de um produto de software, ou até mesmo, o software completo;

Escreve o funcionamento do jogo, como por exemplo o tratamento dos comandos recebidos do jogador ou as decisões e a movimentação dos personagens do jogo;

Dar vida e interatividade às ideias de game designers e aos elementos visuais produzidos por artistas.

Game Designer

Deve ser capaz de orientar o desenvolvimento do jogo desde a concepção inicial e o roteiro até a funcionalidade e experiência do usuário;

É ele quem concebe o projeto inicial, centraliza as ideias dos envolvidos e se encarrega de que as partes que são criadas por equipes separadas funcionem juntas na prática;

responsável por desenvolver os diversos aspectos do jogo como a história central, a aparência, a mecânica e a jogabilidade.