Villamil-Molina mengatakan bahwa produksi aplikasi multimedia interaktif yang mempunyai kualitas tinggi (misalnya; game, aplikasi pendidikan, pelatihan komersial, situs web interaktif) merupakan kerja para spesialis dari sebuah tim. Struktur tim ini terlihat pada gambar dibawah ini.

Pemogram Komputer

Spesialis Digital Audio

Spesialis Digital Video

Desainer

Instruksional

Editor Teks

Penulis Skrip

Arsitek Multimedia

Spesialis Konten

Spesialis Audiovisual

Manajer Produksi

Masing-masing anggota tim mempunyai tugas dan tanggung jawab yang berbeda-beda yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Manajer Produksi

Manajer produksi bertugas untuk mendeinisikan, mengkoordinasikan, dan memfasilitasi produksi suatu proyek multimedia. Untuk dapat melakukan tugas tersebut, manajer produksi tidak memerlukan ahli dalam proses authoring, tetapi wajib mengetahui kemampuan dan keterbatasan suatu teknologi sehingga dapat membantu dalam diskusi dengan klien untuk memberikan hal yang terbaik. Secara ringkas, manajer produksi wajib mempunyai :

1. Pengetahuan tentang prinsip dasar authoring multimedia,
2. Keahlian negosiasi, berkomunikasi, dan manajemen anggaran,
3. Keahlian membuat proposal yang baik,
4. Pengetahuan yang mendalam tentang legalitas yang terkait dengan produksi multimedia,
5. Pengalaman dalam manajemen sumber daya manusia, dan
6. Latar belakang pendidikan (manajemen bisnis atau produksi media).
7. Spesialis Konten

Spesialis konten merupakan anggota dari tim produksi yang bertanggung jawab pada semua riset yang dibutuhkan untuk pengisian konten dari aplikasi yang sedang dikembangkan. Konten dapat berupa informasi yang spesifik, data, grafis, atau fakta yang dipresentasikan melalui aplikasi multimedia.

Spesialis konten sebaiknya mempunyai pengalaman, kemampuan, dan latar belakang sebagai berikut :

1. Riset pada perpustakaan dan internet,
2. Keahlian menulis, dan
3. Sangat ahli dalam meringkas informasi yang sangat kompleks dan banyak.
4. Desainer Instruksional

Pada aplikasi multimedia untuk pelatihan di perusahaan atau untuk pendidikan, tim pengembang harus mempunyai anggota yang dapat memberikan informasi yang disediakan oleh spesialis konten dengan menggunakan strategi dan cara praktis untuk pembelajaran.

Desainer instruksional akan membantu mendefinisikan keluaran/hasil aplikasi berdasarkan tujuan aplikasinya. Saat ini, fokus pada bidang pendidikan adalah peningkatan kemampuan pengajar dalam hal pemecahan, berpikir kritis, dan keahlian untuk membuat suatu keputusan.

Desainer instruksional juga harus mempertimbangkan kemampuan pengguna, baik pada level pendidikan atau pada level umur. Desainer instruksional sebaiknya mempunyai pengalaman, kemampuan, dan latar belakang sebagai berikut :

1. Mempunyai pengetahuan dasar tentang authoring multimedia dan
2. Latar belakang pendidikannya komunikasi, pendidikan atau produksi media.
3. Penulis Skrip

Produksi multimedia sangat mirip dengan produksi film, video dokumentasi, atau video komersial dengan skrip yang diperlukan sebagai pokok bahasan dari produksi. Meskipun begitu ada perbedaan yang cukup besar antara skrip untuk produksi video dengan skrip untuk produksi multimedia.

Skrip pada produksi video atau film merupakan skrip yang bersifat linear dan berupa kejadian yang berurutan. Pada produksi multimedia, skrip bersifat nonlinear dan bercabang-cabang dengan arah yang berbeda-beda sehingga memunculkan tautan (link antara komponen yang satu dengan komponen lainnya.

Penulis skrip sebaiknya mempunyai pengalaman, kemampuan, dan latar belakang sebagai berikut :

1. Mempunyai pengetahuan mendalam tentang authoring multimedia,
2. Latar belakang pendidikannya komunikasi atau produksi media,
3. Mempunyai kemampuan menulis yang baik,
4. Mempunyai kemampuan menyusun storyboard, dan
5. Mempunyai keahlian menulis untuk komunikasi dan menggambar grafis yang baik.
6. Editor Teks

Pada berbagai kasus, produksi multimedia menyerupai produksi buku atau film. Konten mengalir mengikuti logika dan teks harus mempunyai struktur dan tata bahasa yang benar.

Teks dan narasi terintregasi sebagai bagian dari aplikasi, demikian juga dengan dokumentasinya. Semua elemen-elemen yang berhubungan dengan teks harus diteliti/ditinjau oleh editor teks.

Edotr teks sebaiknya mempunyai pengalaman, kemampuan, dan latar belakang sebagai berikut :

1. Mempunyai pengetahuan dasar tentang authoring multimedia,
2. Latar belakang pendidikannya komunikasi atau sastra,
3. Mempunyai keahlian menulis dan mengedit yang baik, dan
4. Mempunyai keahlian dalam menstrukturkan ide dengan penuh arti.
5. Arsitek Multimedia atau Spesialis Program Authoring

Arsitek multimedia adalah anggota tim yang bertanggung jawab untuk mengintregasikan semua komponen pembangun multimedia (gambar diam, teks, audio, video, dan animasi) menggunakan perangkat lunak authoring. Perangkat lunak authoring adalah perangkat lunak yang dapat mengintegrasikan semua elemen multimedia menjadi sebuah presentasi yang lengkap dan komprehensif.

Arsitek multimedia tidak harus seorang ahli dalam bidang yang ditekuni oleh masing-masing anggota tim, yang terpenting, arsitek ini mempunyai pengertian dasar dari kemampuan perangkat lunak yang digunakan oleh anggota tim. Arsitek multimedia juga harus dapat memberikan masukan ke anggota tim terkait dengan format file yang dibutuhkan dan resolusi file.

Arsitek multimedia sebaiknya mempunyai pengalaman, kemampuan, dan latar belakang sebagai berikut :

1. Ahli dalam bidang authoring multimedia,
2. Latar belakang pendidikannya ilmu komputer, komunikasi, atau produksi media,
3. Mempunyai keahlian dalam bidang grafis, video, dan produksi suara yang baik,
4. Mempunyai keahlian grafis dan komunikasi yang baik,
5. Penghubung (communicator) yang baik, dan
6. Berpengalaman dalam pemrograman komputer.
7. Seniman Grafis Komputer

Seniman grafis komputer bertanggung jawab untuk elemen grafis pada aplikasi yang dikembangkan, seperti background, tombol, potongan foto, manipulasi, dan pengeditan gambar, objek 3D, logo, animasi, rendering, dan lain-lain. Anggota tim ini bekerja dengan arsitek multimedia secara intens dalam hal komposisi layar, memastikan keharmonisan warna, dan memastikan bahwa layar tidak ruwet/ramai.

Seniman grafis komputer sebaiknya mempunyai pengalaman, kemampuan, dan latar belakang sebagai berikut :

1. Mempunyai pengetahuan tentang authoring multimedia,
2. Latar belakang pendidikannya seni grafis, komunikasi, atau produksi media,
3. Mempunyai keahlian komunikasi grafis yang bagus,
4. berpengalaman dalam bidang produksi grafis 3D, dan
5. berpengalaman dalam bidang animasi
6. Spesialis Audio dan Video

Spesialis audio dan video dibutuhkan ketika narasi dan video digital digunakan secara intensif dan terinegrasi pada penyajian multimedia.

Spesialis audio bertanggung jawab untuk perekaman dan pengeditan narasi; penyeleksian, perekaman, dan pengeditan efek suara; perekaman dan pengeditan musik.

Spesialis video bertanggung jawab untuk capture video, pengeditan, dan pendigitalan; pengambilan gambar, pemindaian gambar/slide, dan pengeditan.

Spesialis audio dan video sebaiknya mempunyai pengalaman, kemampuan, dan latar belakang sebagai berikut :

1. Mempunyai pengetahuan tentang authoring multimedia,
2. Latar belakang pendidikannya komunikasi, produksi film atau video, teknik suara, atau produksi media, dan
3. Mempunyai pengetahuan mendalam tentang sound digital atau video digital.
4. Pemrogram Komputer

Tugas pemrogram komputer dalam pengembangan multimedia adalah memprogram baris-baris kode atau skrip dalam bahasa pemrograman authoring, contohnya Linggo jika menggunakan macromedia Director. Skrip ini digunakan untuk mengembangkan fungsi atau kemampuan khusus dari perangkat lunak authoring seperti menghasilkan (generate) angka acak, mengerjakan fungsi-fungsi matematika, dan lain-lain.

Pemrograman komputer sebaiknya mempunyai pengalaman, kemampuan, dan latar belakang sebagai berikut :

1. Mempunyai pengetahuan tentang authoring multimedia,
2. Menguasai penulisan skrip atau lingo,
3. Latar belakang pendidikannya pemrograman komputer,
4. Menguasai java dan alat bantu pengembangan web lainnya, dan
5. Menguasai bahasa C++ atau bahasa pemrograman lainnya.