

Categoría	Tipo de Asset	Formatos Aceptados	Recomendación Principal	Detalles Técnicos / Notas
models	Meshes, props, personajes	.glb, .gltf, .fbx	✓ Usar .glb siempre que sea posible	.glb es binario, compacto y soporta materiales PBR; usar .fbx solo si hay limitaciones de compatibilidad.
audio_sfx / ui	Efectos de sonido, feedbacks de interfaz	.wav	✓ 48khz/ 16-bits Mono: 3D Estéreo: 2D	Mantener niveles de volumen consistentes. Sin compresión para máxima calidad.
audio_music / ambience/vo	Loops, temas, ambientes	.ogg	✓ 48khz/ Quality: 9 Mono: 3D Estéreo: 2D	Archivo comprimido de alta calidad, ideal para loops y música ambiental.
textures	Difusas, normales, metálicas, roughness, etc.	.jpeg	✓ 1024 × 1024 px	Usar compresión JPEG de calidad alta (mínimo 90%). Evitar PNG salvo para transparencia.
ui / logo	Elementos de interfaz, botones, íconos	.png	✓ Transparencia habilitada	Fondo transparente