

PREPRODUCCIÓN EN VIDEOJUEGOS

¿Libro o cómic sin plan?

→ **Rehacer, borrar, perder tiempo**

Con los videojuegos: **IGUAL**

Preproducción = **Planificar** antes de empezar

Planificación

Organizar ideas antes de crear

Ahorro de tiempo

Evitar retrabajos y correcciones

Claridad

Proyecto bien definido



Documentos de la preproducción

Solo necesitaremos **3 documentos**



Guion básico

Define la historia, personajes, enemigos y escenarios del videojuego



Diseño visual

Bocetos de personajes, enemigos, escenarios y pantallas principales



Plan de trabajo

Organización de roles, tareas y cronograma del equipo

Estos documentos simplificados son suficientes para empezar tu proyecto arcade

Guion básico del videojuego



¿De qué trata la historia?



¿Quién es el protagonista y qué debe lograr?



¿Qué enemigos o retos habrá?



¿Qué escenarios o niveles aparecerán?



Ejemplo: Escape de la Cueva

"El jugador es un **explorador** que debe recoger **3 llaves** para salir de una cueva, evitando **trampas** y **monstruos**."



Diseño visual



Protagonista

Explorador con linterna que se mueve por la cueva buscando llaves



Enemigo

Murciélago gigante que vuela por la cueva y ataca al jugador



Escenario

Cueva oscura con trampas, pasadizos y escondites

Pantallas principales



Menú de inicio

Título del juego y opciones para comenzar



Nivel 1

Primera parte de la cueva con llaves y enemigos



Pantalla final

Victoria al escapar de la cueva con las 3 llaves

Plan de trabajo del equipo



Roles del equipo



Guionista

Crea la historia y los diálogos



Artista

Diseña personajes y escenarios



Programador

Desarrolla la mecánica del juego



Sonidista

Crea efectos y música



Orden de tareas

1

Escribir el guion

👥 Todo el equipo

2

Hacer los dibujos

✍️ Artistas

3

Programar movimiento

<> Programadores

4

Montar los niveles

👥 Equipo completo



Un buen plan de trabajo permite **organizar las tareas** y **optimizar el tiempo** del equipo

Idea clave

Un videojuego no empieza
con **código** ni **gráficos**.
Empieza con **papel y lápiz**.



Planear primero ahorra tiempo



Ayuda a que todo el equipo trabaje
mejor

La preproducción es la base de todo buen
videojuego



”

“Un buen plan es la mitad del
trabajo”