

Roles en la Preproducción de un Videojuego

Rol	Responsabilidad Principal en la Preproducción
Productor / Director del Proyecto	Es el responsable de la visión general del juego . Define el género, modalidad y público objetivo. Se asegura de que el proyecto sea viable tanto en tiempo como en presupuesto. Supervisa la comunicación entre los distintos departamentos (arte, guion, programación, sonido) y toma decisiones clave sobre qué elementos se mantienen o se descartan.
Guionista	Se encarga de crear la historia, guion, narrativa y personajes del videojuego. Define los antecedentes de los personajes, los objetivos, los conflictos y la progresión narrativa a lo largo de los niveles. También redacta los diálogos y trabaja con el diseñador de juego para que la narrativa esté integrada con las mecánicas.
Diseñador de Juego (Game Designer)	Es quien diseña la jugabilidad, reglas, dinámicas y mecánicas del juego . Define cómo interactuará el jugador con el mundo virtual, los niveles de dificultad, la progresión, los sistemas de armas, vestimenta y objetos especiales. Busca siempre un equilibrio entre el reto y la diversión, asegurando que la experiencia sea atractiva y coherente.
Diseñador de Arte / Concept Artist	Desarrolla el arte conceptual del juego , creando bocetos de escenarios, personajes, vestimenta, objetos y armas. Define el estilo visual (realista, caricaturesco, futurista, etc.) que dará identidad al proyecto. Su trabajo sirve de base para los modeladores y animadores en etapas posteriores.
Diseñador de Sonido / Música	Responsable de generar la ambientación sonora del juego . Crea la música de fondo, los efectos de sonido y los ambientes auditivos que acompañan la experiencia. Se asegura de que los sonidos estén en sintonía con la narrativa, refuercen la emoción de cada escena y apoyen la inmersión del jugador.
Storyboard Artist	Produce los storyboards y escenas clave que sirven como guía visual para el equipo. Representa gráficamente cómo se verá la narrativa en pantalla y cómo se desarrollará la jugabilidad paso a paso. Esto ayuda a identificar problemas narrativos o visuales antes de invertir en la producción final.

Mayra Alejandra Galvan Garcia 1222100429 GIDS5101

Líder Técnico / Diseñador de Programación	Define los aspectos técnicos del desarrollo , como el motor de juego, las herramientas de software, la arquitectura de la programación y los lenguajes a utilizar. Anticipa retos técnicos y propone soluciones antes de iniciar la fase de programación. Su rol asegura que las ideas del diseño puedan ser llevadas a la práctica de manera eficiente.
Project Manager / Scrum Master	Se encarga de la organización y planificación del proyecto . Establece cronogramas, distribuye tareas al equipo y supervisa que se cumplan los tiempos. Implementa metodologías ágiles como Scrum o Kanban para dar seguimiento al avance. Su responsabilidad principal es garantizar la comunicación y la coordinación entre todos los miembros del equipo para que el proyecto se mantenga en orden y sin retrasos.