

- OBJETIVO 3 / LÍNEA C -
DISEÑO DE EXPERIENCIAS LÚDICAS EN EL ÁMBITO DE LOS SERIOUS GAME

AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4
	Diseño de mecánicas (objetivo 1) GDD	Inicio campaña crowdfunding	Desarrollo y testeo de ambos Serious Games
Investigación y documentación	Guion versión final Level Design	Inicio del desarrollo Level Design	
Guion versión 1 Inicio del GDD	Diseño de personajes Envío prototipo a Fundación Ramón Menéndez Pidal y otras	DiGRA Conference	

Responsable

Especialización temática / Descripción de la tarea

Otros miembros

Luis Navarrete
Antonio J. Gil
Vicente Luis Mora
Juan José Vargas
Joaquín Marín
Francisco J. Gómez

Games Studies, Game Design, Level Design, Escritura de guion, GDD, Relaciones Públicas, Diseño de campaña Crowdfunding, Programación / En un flujo de trabajo paralelo y coordinado, se irá escribiendo el guion de ambos videojuegos, se programarán y diseñarán las primeras mecánicas (**objetivo 1**) y se dotará a los juegos de la interactividad básica. El GDD, documento dinámico, se irá escribiendo según las necesidades del equipo. La meta es obtener un primer prototipo para presentar a las instituciones participantes, comenzar la campaña de crowdfunding y desarrollar ambos juegos serios.