

**- 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.