

Este es un Gantt Chart detallado que muestra el cronograma de un proyecto de desarrollo de un juego, dividido en 14 fases principales. El eje horizontal representa el tiempo, desde el 23 de abril de 2026 hasta el 14 de agosto de 2026.

Fases y Tareas Principales:

- Desarrollo de identidad corporativa de la empresa:** Incluye tareas como definir nombre, logo, paleta de colores y valores de la empresa.
- Definición de roles y requerimientos del equipo:** Tareas como identificar roles, asignar responsabilidades y definir funciones específicas.
- Planificación del proyecto (Carta Gantt):** Tareas como definir el estado del proyecto, estimar duración de tareas y organizar tareas cronológicamente.
- Desarrollo visual e identidad del videojuego:** Incluye la creación de referencias visuales, paletas de colores y la definición de la estética general.
- Documento y desarrollo del sitio web:** Tareas como definir el objetivo del sitio, diseñar la estructura y optimizar la presentación visual.
- Hoja modelo de personaje (Personaje principal):** Desarrollo de referencias visuales, bocetos y el modelo final en 3D.
- Hoja modelo de personaje (Enemigo):** Similar al anterior, pero para los enemigos del juego.
- Hoja modelo de escenario:** Desarrollo de referencias visuales, bocetos y el modelo final en 3D.
- Hoja modelo de prompt y assets:** Desarrollo de referencias visuales, bocetos y el modelo final en 3D.
- Modelado 3D del personaje principal:** Tareas como modelar el personaje, ajustar proporciones y detalles.
- Diseño de soporte físico para pendrive:** Tareas como diseñar la gráfica para el caja, preparar el formato para impresión y presentar el resultado final.
- Sound y ambientación:** Tareas como buscar referencias de sonido, crear efectos de sonido y integrar el sonido al proyecto.
- Desarrollo narrativo:** Tareas como redactar la historia principal, definir el contexto del mundo y desarrollar la evolución del personaje.
- Diseño de afiche publicitario:** Tareas como buscar ideas de diseño, definir la composición visual y presentar el resultado final.
- Desarrollo de merchandising (Baveros):** Tareas como buscar ideas de diseño, definir la composición visual y presentar el resultado final.
- Desarrollo de merchandising (stickers):** Tareas como buscar ideas de diseño, definir la composición visual y presentar el resultado final.
- Desarrollo de merchandising (Caja de cartón):** Tareas como buscar ideas de diseño, definir la composición visual y presentar el resultado final.
- Desarrollo de merchandising (Tote bags):** Tareas como buscar ideas de diseño, definir la composición visual y presentar el resultado final.
- Desarrollo de merchandising (Libretas):** Tareas como buscar ideas de diseño, definir la composición visual y presentar el resultado final.
- Producción audiovisual (Trailer):** Tareas como crear guion técnico, desarrollar storyboard y editar el video final.

El Gantt Chart utiliza colores para categorizar las tareas: azul para diseño y desarrollo, verde para documentación y planificación, y rojo para producción y finalización. Las barras de color indican la duración de cada tarea, y los puntos de color representan hitos o dependencias entre tareas.